

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-156646
(P2018-156646A)

(43) 公開日 平成30年10月4日(2018.10.4)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
G06F 13/00 (2006.01)	G06F 13/00 500D	5B084
H04M 3/42 (2006.01)	G06F 13/00 650B	5K127
H04M 1/00 (2006.01)	H04M 3/42 G	5K201
	H04M 1/00 V	

審査請求 有 請求項の数 26 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2018-40675 (P2018-40675)
 (22) 出願日 平成30年3月7日(2018.3.7)
 (31) 優先権主張番号 10-2017-0032711
 (32) 優先日 平成29年3月15日(2017.3.15)
 (33) 優先権主張国 韓国 (KR)

(71) 出願人 513171312
 キャンプ モバイル コーポレーション
 大韓民国 137-858 ソウル ソチ
 ヨグ カンナム-テロ 369 ナラ
 ビルディング 6階
 (74) 代理人 110000408
 特許業務法人高橋・林アンドパートナーズ
 (72) 発明者 キム・ジュグァン
 大韓民国 06621 ソウル ソチヨグ
 カンナム-テロ 369 ナラ ビル
 ディング 6階
 (72) 発明者 ソ・ホンソプ
 大韓民国 06621 ソウル ソチヨグ
 カンナム-テロ 369 ナラ ビル
 ディング 6階

最終頁に続く

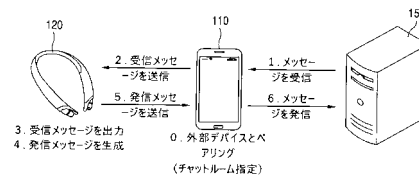
(54) 【発明の名称】 外部デバイスを利用したモバイルデバイスにおけるチャット方法およびシステム

(57) 【要約】

【課題】 外部デバイスを利用したモバイルデバイスでのチャット方法およびシステムを提供する。

【解決手段】 コンピュータによって実現されるモバイルデバイスで実行されるチャット方法は、外部デバイスの予め定められたボタン入力によって発信メッセージを含む信号に対する送信入力要請を受け、送信入力要請に応じて信号をモバイルデバイスで受信し、信号にしたがって予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも1人以上の相手に発信メッセージを送信し、前記チャットルームで前記少なくとも1人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信した受信メッセージを前記外部デバイスに出力することを含む。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

コンピュータによって実現されるモバイルデバイスで実行されるチャット方法であって、

外部デバイスの予め定められたボタン入力によって発信メッセージを含む信号に対する送信入力要請を受け、

前記送信入力要請に応じて前記信号を前記モバイルデバイスで受信し、

前記信号にしたがって予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも 1 人以上の相手に前記発信メッセージを送信し、

前記チャットルームで前記少なくとも 1 人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信した受信メッセージを前記外部デバイスに出力すること

を含むチャット方法。

【請求項 2】

前記ボタン入力によって伝達される信号は、前記外部デバイスと前記モバイルデバイスとの間に事前に定義された通信プロトコルに基づいて送信され、

前記受信することは、

前記チャットルームと関連するインタフェースの代わりに前記外部デバイスから前記通信プロトコルに基づいて前記発信メッセージを受信すること

を含む、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 3】

前記発信メッセージは、前記外部デバイスで録音された音声メッセージと前記音声メッセージが文字に変換された文字メッセージとの少なくとも 1 つを含むこと

を特徴とする、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 4】

前記発信メッセージは、前記外部デバイスで録音された音声メッセージが文字に変換された後に事前に設定された言語に変換された文字メッセージを含むこと

を特徴とする、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 5】

前記発信メッセージは、前記外部デバイスで前記通信プロトコルに基づいて録音開始時点から録音終了時点までの全体音声データとして前記モバイルデバイスに送信されるか、前記外部デバイスで録音開始時点からの音声データとしてストリーミング方式によって前記モバイルデバイスに送信されること

を特徴とする、請求項 2 に記載のチャット方法。

【請求項 6】

前記受信メッセージを前記外部デバイスに出力することは、

前記受信メッセージを前記チャットルームと関連するインタフェースの代わりに前記外部デバイスで出力すること

を含む、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 7】

前記受信メッセージを前記外部デバイスに出力することは、

前記受信メッセージを事前に設定された言語に変換して前記外部デバイスに送信すること

を含む、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 8】

前記外部デバイスでは、前記受信メッセージが文字の場合には T T S (t e x t t o s p e e c h) によって読み上げ、前記受信メッセージが音声メッセージの場合には再生すること

を特徴とする、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 9】

前記モバイルデバイスで駆動するメッセージアプリケーション内で前記チャットルーム

10

20

30

40

50

を指定して前記外部デバイスとのペアリングを設定すること
をさらに含む、請求項 1 に記載のチャット方法。

【請求項 10】

前記メッセージアプリケーションのホーム画面と前記チャットルームのうちの少なくとも 1 つの画面上に前記外部デバイスとのペアリングに関する情報を表示すること
をさらに含む、請求項 9 に記載のチャット方法。

【請求項 11】

コンピュータに、請求項 1 乃至請求項 10 のいずれかに記載のチャット方法を実行させるためのプログラム。

【請求項 12】

コンピュータによって実現されるモバイルデバイスのチャットシステムであって、
コンピュータが読み取り可能な命令を実行するように実現される少なくとも 1 つのプロセッサ

を含み、

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、

外部デバイスの予め定められたボタン入力によって発信メッセージを含む信号に対する送信入力要請を受け、

前記送信入力要請に応じて前記信号を前記モバイルデバイスで受信し、

前記信号にしたがって予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも 1 人以上の相手に前記発信メッセージを送信し、

前記チャットルームで前記少なくとも 1 人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信した受信メッセージを前記外部デバイスに出力すること

を処理する、チャットシステム。

【請求項 13】

前記ボタン入力によって伝達される信号は、前記外部デバイスと前記モバイルデバイスとの間に事前に定義された通信プロトコルに基づいて送信され、

前記受信することは、

前記チャットルームと関連するインタフェースの代わりに前記外部デバイスから前記通信プロトコルに基づいて前記発信メッセージを受信すること

を含む、請求項 12 に記載のチャットシステム。

【請求項 14】

前記発信メッセージは、前記外部デバイスで録音された音声メッセージと前記音声メッセージが文字に変換された文字メッセージとの少なくとも 1 つを含むこと

を特徴とする、請求項 12 に記載のチャットシステム。

【請求項 15】

前記発信メッセージは、前記外部デバイスで録音された音声メッセージが文字に変換された後に事前に設定された言語に変換された文字メッセージを含むこと

を特徴とする、請求項 12 に記載のチャットシステム。

【請求項 16】

前記発信メッセージは、前記外部デバイスで前記通信プロトコルに基づいて録音開始時点から録音終了時点までの全体音声データとして前記モバイルデバイスに送信されるか、前記外部デバイスで録音開始時点からの音声データとしてストリーミング方式によって前記モバイルデバイスに送信されること

を特徴とする、請求項 13 に記載のチャットシステム。

【請求項 17】

前記受信メッセージを前記外部デバイスに出力することは、

前記受信メッセージを前記チャットルームと関連するインタフェースの代わりに前記外部デバイスで出力すること

を含む、請求項 12 に記載のチャットシステム。

【請求項 18】

10

20

30

40

50

前記受信メッセージを前記外部デバイスに出力することは、
前記受信メッセージを事前に設定された言語に変換して前記外部デバイスに送信すること

を含む、請求項 1 2 に記載のチャットシステム。

【請求項 1 9】

前記外部デバイスでは、前記受信メッセージが文字の場合は T T S (t e x t t o s p e e c h) によって読み上げ、前記受信メッセージが音声メッセージの場合は再生すること

を特徴とする、請求項 1 2 に記載のチャットシステム。

【請求項 2 0】

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、
前記モバイルデバイスで駆動するメッセージアプリケーション内で前記チャットルームを指定して前記外部デバイスとのペアリングを設定すること

をさらに処理する、請求項 1 2 に記載のチャットシステム。

【請求項 2 1】

コンピュータによって実現されるデバイスであって、
コンピュータが読み取り可能な命令を実行するように実現される少なくとも 1 つのプロセッサ

を含み、

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、

ディスプレイインタフェースの代わりに予め定められたボタン入力によってメッセージを含む信号を予めペアリングされたモバイルデバイスに送信し、

前記モバイルデバイスから前記メッセージに対する返答メッセージを受信して出力すること

を処理し、

前記信号に含まれたメッセージは、前記デバイスと予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも 1 人以上の相手に発信メッセージとして送信され、

前記返答メッセージは、前記少なくとも 1 人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信された受信メッセージとして前記デバイスに出力されること

を特徴とする、デバイス。

【請求項 2 2】

前記ボタン入力によって前記モバイルデバイスに伝達される信号は、前記デバイスと前記モバイルデバイスとの間に事前に定義された通信プロトコルに基づいて送信されることを特徴とする、請求項 2 1 に記載のデバイス。

【請求項 2 3】

前記信号に含まれたメッセージは、前記デバイスで録音された音声メッセージと前記音声メッセージが文字に変換された文字メッセージとの少なくとも 1 つを含むこと

を特徴とする、請求項 2 1 に記載のデバイス。

【請求項 2 4】

前記信号に含まれたメッセージは、前記デバイスで録音された音声メッセージが文字に変換された後に事前に設定された言語に変換された文字メッセージを含むこと

を特徴とする、請求項 2 1 に記載のデバイス。

【請求項 2 5】

前記発信メッセージは、前記デバイスで前記通信プロトコルに基づいて録音開始時点から録音終了時点までの全体音声データとして前記モバイルデバイスに送信されるか、前記デバイスで録音開始時点からの音声データとしてストリーミング方式によって前記モバイルデバイスに送信されること

を特徴とする、請求項 2 2 に記載のデバイス。

【請求項 2 6】

前記出力することは、

10

20

30

40

50

前記受信メッセージが文字の場合はTTS (text to speech) によって読み上げ、前記受信メッセージが音声メッセージの場合は再生すること

を含む、請求項21に記載のデバイス。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

以下の説明は、モバイルデバイスのチャット機能を実行する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

スマートフォン (smart phone) やウェアラブルデバイス (wearable device) などのようにインターネット通信網を利用して情報通信が可能なモバイルデバイスは、音声通話やショートメッセージサービス (SMS: Short Message Service) のような基本的な機能はもちろん、多様な付加機能を提供することができる。

10

【0003】

最近のモバイルデバイスは、ユーザ間でメッセージをやり取りしながら会話を進めるチャット機能を提供しており、ブルートゥース (Bluetooth) (登録商標) などのような近距離無線通信手段を備えることにより、近距離無線通信が可能な外部デバイスとデータを交換する機能を普遍的に提供している。

【0004】

20

チャット機能の一例として、特許文献1 (公開日2002年09月30日) には、携帯端末機にインストールされたモバイルメッセージャー間にメッセージャーサービスを提供することができるようにした、無線通信網を利用した携帯端末機のモバイルメッセージャーサービスシステムおよび方法が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】韓国公開特許第10-2002-0074304号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0006】

モバイルデバイスとペアリング (pairing) される外部デバイスを利用することにより、モバイルデバイス上の特定のチャットルームでなされる一連のチャット過程を実行することができる方法およびシステムを提供する。

【0007】

メッセージ送受信の基盤となるアプリケーションを活性化させる (起動する) 過程やアプリケーション内のチャットルームを活性化させる (利用可能にする) 過程などのようにモバイルデバイスにおける特定の操作を要求せずに外部デバイスでメッセージを送受信することができる方法およびシステムを提供する。

【0008】

40

外部デバイスとのオープンチャネル状態 (チャットルームを有効にしたときにオープンなチャネルでメッセージが送受信される状態) ではなく別途の通信プロトコルの信号を利用した送信モードに基づいて外部デバイスからメッセージの伝達を受け、特定のチャットルームの発信メッセージとして適用することができる方法およびシステムを提供する。

【課題を解決するための手段】

【0009】

コンピュータによって実現されるモバイルデバイスで実行されるチャット方法であって、外部デバイスの予め定められたボタン入力によって発信メッセージを含む信号に対する送信入力要請を受け、前記送信入力要請に応じて前記信号を前記モバイルデバイスで受信し、前記信号にしたがって予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも1

50

人以上の相手に前記発信メッセージを送信し、前記チャットルームで前記少なくとも1人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信した受信メッセージを前記外部デバイスに出力することを含む、チャット方法を提供する。

【0010】

一側面によると、前記ボタン入力によって伝達される信号は、前記外部デバイスと前記モバイルデバイスとの間に事前に定義された通信プロトコルに基づいて送信され、前記受信することは、前記チャットルームと関連するインタフェースの代わりに前記外部デバイスから前記規約に基づいて前記発信メッセージを受信することを含んでもよい。

【0011】

他の側面によると、前記発信メッセージは、前記外部デバイスで録音された音声メッセージと前記音声メッセージが文字に変換された文字メッセージとの少なくとも1つを含んでよい。

10

【0012】

また他の側面によると、前記発信メッセージは、前記外部デバイスで録音された音声メッセージが文字に変換された後に事前に設定された言語に変換された文字メッセージを含んでよい。

【0013】

また他の側面によると、前記発信メッセージは、前記通信プロトコルに基づいて録音開始時点から録音終了時点までの全体音声データとして前記外部デバイスから前記モバイルデバイスに送信されるか、録音開始時点からの音声データとしてストリーミング方式によって前記外部デバイスから前記モバイルデバイスに送信されてもよい。

20

【0014】

また他の側面によると、前記受信メッセージを前記外部デバイスに出力することは、前記受信メッセージを前記チャットルームと関連するインタフェースの代わりに前記外部デバイスで出力することを含んでもよい。

【0015】

また他の側面によると、前記受信メッセージを前記外部デバイスに出力することは、前記受信メッセージを事前に設定された言語に変換して前記外部デバイスに送信することを含んでもよい。

【0016】

また他の側面によると、前記外部デバイスでは、前記受信メッセージが文字である場合はTTS (text to speech) で読み上げ、前記受信メッセージが音声メッセージである場合は再生してもよい。

30

【0017】

また他の側面によると、前記モバイルデバイスで駆動するメッセージアプリケーション内で前記チャットルームを指定して前記外部デバイスとのペアリングを設定することをさらに含んでもよい。

【0018】

また他の側面によると、前記メッセージアプリケーションのホーム画面と前記チャットルームのうちの少なくとも1つの画面上に前記外部デバイスとのペアリングに関する情報を表示することをさらに含んでもよい。

40

【0019】

コンピュータに、上記記載のチャット方法を実行させるためのプログラムを提供する。

【0020】

コンピュータによって実現されるモバイルデバイスのチャットシステムであって、コンピュータが読み取り可能な命令を実行するように実現される少なくとも1つのプロセッサを含み、前記少なくとも1つのプロセッサは、外部デバイスの予め定められたボタン入力によって発信メッセージを含む信号に対する送信入力要請を受け、前記送信入力要請に応じて前記信号を前記モバイルデバイスで受信し、前記信号にしたがって予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも1人以上の相手に前記発信メッセージを送信し

50

、前記チャットルームで前記少なくとも1人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信した受信メッセージを前記外部デバイスに出力することを処理する、チャットシステムを提供する。

【0021】

コンピュータによって実現されるデバイスであって、コンピュータが読み取り可能な命令を実行するように実現される少なくとも1つのプロセッサを含み、前記少なくとも1つのプロセッサは、ディスプレイインタフェースの代わりに予め定められたボタン入力によってメッセージを含む信号を予めペアリングされたモバイルデバイスに送信し、前記モバイルデバイスから前記メッセージに対する返答メッセージを受信して出力することを処理し、前記信号に含まれたメッセージは、前記デバイスと予めペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも1人以上の相手から発信メッセージとして送信され、前記返答メッセージは、前記少なくとも1人以上の相手から前記発信メッセージに対する返答として受信した受信メッセージとして前記デバイスに出力されることを特徴とする、デバイスを提供する。

10

【発明の効果】

【0022】

本発明の実施形態によると、モバイルデバイスとペアリングされる外部デバイスを利用することにより、モバイルデバイス上の特定のチャットルームでなされる一連のチャット過程を実行することができる。

【0023】

本発明の実施形態によると、メッセージ送受信の基盤となるアプリケーションを起動する過程やアプリケーション内のチャットルームを利用可能にする過程などのようにモバイルデバイスにおける特定の操作を要求せずに外部デバイスでメッセージを送受信することができる。

20

【0024】

本発明の実施形態によると、外部デバイスとのオープンチャネル状態ではなく別途の通信プロトコルの信号を利用した送信モードに基づいて外部デバイスからメッセージの伝達を受け、特定のチャットルームの発信メッセージとして適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】本発明の一実施形態における、ネットワーク環境の例を示した図である。

【図2】本発明の一実施形態における、電子機器およびサーバの内部構成を説明するためのブロック図である。

【図3】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したモバイルデバイスのチャットシナリオの例を示した図である。

【図4】本発明の一実施形態における、電子機器のプロセッサが含むことのできる構成要素の例を示した図である。

【図5】本発明の一実施形態における、電子機器が実行することのできる方法の例を示したフローチャートである。

【図6】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したチャット機能のためのチャットルーム設定過程を説明するための例示図である。

【図7】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したチャット機能のためのチャットルーム設定過程を説明するための例示図である。

【図8】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したチャット機能の状態表示過程を説明するための例示図である。

【図9】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したチャット機能の状態表示過程を説明するための例示図である。

【図10】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用してチャットルームの発信メッセージを適用する過程を説明するための例示図である。

【図11】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用してチャットルームの発信

30

40

50

メッセージを適用する過程を説明するための例示図である。

【図 1 2】本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用してチャットルームの発信メッセージを適用する過程を説明するための例示図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

以下、本発明の実施形態について、添付の図面を参照しながら詳細に説明する。

【0027】

本発明の実施形態は、モバイルデバイスのチャット機能を実行する技術に関する。

【0028】

本明細書で具体的に開示される事項を含む実施形態は、モバイルデバイスとペアリングされる外部デバイスを利用することにより、モバイルデバイス上の特定のチャットルームでなされる一連のチャット過程を実行することができ、これによって便宜性、効率性、電力節減、費用節減などの側面において大きな効果を奏することができる。

【0029】

以下では、外部デバイスを利用してチャット機能を実行する方法およびシステムの具体的な実施形態について説明する。

【0030】

図 1 は、本発明の一実施形態における、ネットワーク環境の例を示した図である。図 1 のネットワーク環境は、複数の電子機器 110、120、130、140、複数のサーバ 150、160、およびネットワーク 170 を含む例を示している。このような図 1 は、発明の説明のための一例に過ぎず、電子機器の数やサーバの数が図 1 のように限定されることはない。

【0031】

複数の電子機器 110、120、130、140 は、コンピュータ装置によって実現される移動端末やモバイル端末であってよい。複数の電子機器 110、120、130、140 の例としては、スマートフォン、ウェアラブルデバイス、携帯電話、タブレットなどがある。一例として、電子機器 1 (110) は、無線または有線通信方式を利用し、ネットワーク 170 を介して他の電子機器 120、130、140 および / またはサーバ 150、160 と通信してよい。

【0032】

通信方式が限定されることはなく、ネットワーク 170 が含むことのできる通信網 (一例として、移動通信網、無線インターネット、放送網) を活用する通信方式だけではなく、機器間の近距離無線通信が含まれてもよい。例えば、ネットワーク 170 は、PAN (personal area network)、LAN (local area network)、CAN (campus area network)、MAN (metropolitan area network)、WAN (wide area network)、BBN (broadband network)、インターネットなどのネットワークのうちの一つ以上の任意のネットワークを含んでよい。さらに、ネットワーク 170 は、バスネットワーク、スターネットワーク、リングネットワーク、メッシュネットワーク、スター - バスネットワーク、ツリーまたは階層的 (hierarchical) ネットワークなどを含むネットワークトポロジのうちの一つ以上を含んでよいが、これらに限定されることはない。

【0033】

サーバ 150、160 それぞれは、複数の電子機器 110、120、130、140 とネットワーク 170 を介して通信して命令、コード、ファイル、コンテンツ、サービスなどを提供するコンピュータ装置または複数のコンピュータ装置によって実現されてよい。

【0034】

一例として、サーバ 160 は、ネットワーク 170 を介して接続した電子機器 1 (110) にアプリケーションのインストールのためのファイルを提供してよい。この場合、電子機器 1 (110) は、サーバ 160 から提供されたファイルを利用してアプリケーショ

10

20

30

40

50

ンをインストールしてよい。また、電子機器 1 (1 1 0) が含むオペレーティングシステム (Operating System : OS) や少なくとも 1 つのプログラム (一例として、ブラウザやインストールされたアプリケーション) の制御にしがってサーバ 1 5 0 に接続してサーバ 1 5 0 が提供するサービスやコンテンツの提供を受けてもよい。例えば、電子機器 1 (1 1 0) がアプリケーションの制御にしがってネットワーク 1 7 0 を介してサービス要求メッセージをサーバ 1 5 0 に送信すると、サーバ 1 5 0 はサービス要求メッセージに対応するコードを電子機器 1 (1 1 0) に送信してよく、電子機器 1 (1 1 0) はアプリケーションの制御にしがってコードに基づく画面を構成して表示することにより、ユーザにコンテンツを提供してよい。

【 0 0 3 5 】

図 2 は、本発明の一実施形態における、電子機器およびサーバの内部構成を説明するためのブロック図である。図 2 では、1 つの電子機器に対する例として電子機器 1 (1 1 0) の内部構成を、1 つのサーバに対する例としてサーバ 1 5 0 の内部構成を説明する。他の電子機器 1 2 0、1 3 0、1 4 0 やサーバ 1 6 0 も、同一または類似の内部構成を有する。

【 0 0 3 6 】

電子機器 1 (1 1 0) とサーバ 1 5 0 は、メモリ 2 1 1、2 2 1、プロセッサ 2 1 2、2 2 2、通信モジュール 2 1 3、2 2 3、および入力 / 出力インタフェース 2 1 4、2 2 4 を含む。メモリ 2 1 1、2 2 1 は、コンピュータで読み取り可能な記録媒体であって、RAM (random access memory)、ROM (read only memory)、およびディスクドライブのような永久大容量記憶装置 (permanent mass storage device) を含む。また、メモリ 2 1 1、2 2 1 には、オペレーティングシステムと、少なくとも 1 つのプログラムコード (一例として、電気機器 1 (1 1 0) にインストールされ駆動するブラウザや専用アプリケーションなどのためのコード) が格納される。このようなソフトウェア構成要素は、メモリ 2 1 1、2 2 1 とは別のコンピュータで読み取り可能な記録媒体からロードされてもよい。このような別のコンピュータで読み取り可能な記録媒体は、例えば、フロッピー (登録商標) ドライブ、ディスク、テープ、DVD / CD - ROM ドライブ、メモリカードなどのコンピュータで読み取り可能な記録媒体を含む。他の実施形態において、ソフトウェア構成要素は、コンピュータで読み取り可能な記録媒体ではない通信モジュール 2 1 3、2 2 3 を通じてメモリ 2 1 1、2 2 1 にロードされてもよい。例えば、少なくとも 1 つのプログラムは、開発者またはアプリケーションのインストールファイルを配布するファイル配布システム (一例として、上述したサーバ 1 6 0) がネットワーク 1 7 0 を介して提供するファイルによってインストールされるプログラム (一例として、上述したアプリケーション) に基づいてメモリ 2 1 1、2 2 1 にロードされる。

【 0 0 3 7 】

プロセッサ 2 1 2、2 2 2 は、基本的な算術、ロジック、および入出力演算を実行することにより、コンピュータプログラムの命令を処理するように構成される。命令は、メモリ 2 1 1、2 2 1 または通信モジュール 2 1 3、2 2 3 によって、プロセッサ 2 1 2、2 2 2 に提供される。例えば、プロセッサ 2 1 2、2 2 2 は、メモリ 2 1 1、2 2 1 のような記録装置に格納されたプログラムコードにしがって受信される命令を実行するように構成される。

【 0 0 3 8 】

通信モジュール 2 1 3、2 2 3 は、ネットワーク 1 7 0 を介して電子機器 1 (1 1 0) とサーバ 1 5 0 とが互いに通信するための機能を提供してもよいし、他の電子機器 (一例として、電子機器 2 (1 2 0)) または他のサーバ (一例として、サーバ 1 6 0) と通信するための機能を提供してもよい。一例として、電子機器 1 (1 1 0) のプロセッサ 2 1 2 がメモリ 2 1 1 のような記録装置に格納されたプログラムコードにしがって生成した要求が、通信モジュール 2 1 3 の制御にしがってネットワーク 1 7 0 を介してサーバ 1 5 0 に伝達される。これとは逆に、サーバ 1 5 0 のプロセッサ 2 2 2 の制御にしがって

10

20

30

40

50

提供される制御信号や命令、コンテンツ、ファイルなどが、通信モジュール 2 2 3 とネットワーク 1 7 0 を経て電子機器 1 (1 1 0) の通信モジュール 2 1 3 を通じて電子機器 1 (1 1 0) に受信されてもよい。例えば、通信モジュール 2 1 3 を通じて受信したサーバ 1 5 0 の制御信号や命令などは、プロセッサ 2 1 2 やメモリ 2 1 1 に伝達されてもよく、コンテンツやファイルなどは、電子機器 1 (1 1 0) がさらに含むことのできる格納媒体に格納されてもよい。

【 0 0 3 9 】

入力/出力インタフェース 2 1 4、2 2 4 は、入力/出力装置 2 1 5、2 2 5 とのインタフェースのための手段である。例えば、入力装置は、キーボードまたはマウスなどの装置を含んでもよく、出力装置は、アプリケーションの通信セッションを表示するためのディスプレイのような装置を含んでもよい。他の例として、入力/出力インタフェース 2 1 4 は、タッチスクリーンのように入力と出力のための機能が 1 つに統合された装置とのインタフェースのための手段であってもよい。より具体的な例として、電子機器 1 (1 1 0) のプロセッサ 2 1 2 は、メモリ 2 1 1 にロードされたコンピュータプログラムの命令を処理するあたり、サーバ 1 5 0 や電子機器 2 (1 2 0) が提供するデータを利用して構成されるサービス画面やコンテンツが入力/出力インタフェース 2 1 4 を通じてディスプレイに表示されてもよい。

【 0 0 4 0 】

また、他の実施形態において、電子機器 1 (1 1 0) およびサーバ 1 5 0 は、図 2 の構成要素よりも多くの構成要素を含んでもよい。しかし、大部分の従来技術的構成要素を明確に図に示す必要はない。例えば、電子機器 1 (1 1 0) は、上述した入力/出力装置 2 1 5 のうちの少なくとも一部を含むように実現されてもよいし、トランシーバ、GPS (Global Positioning System) モジュール、カメラ、各種センサ、データベースなどのような他の構成要素をさらに含んでもよい。より具体的な例として、電子機器 1 (1 1 0) がスマートフォンである場合、一般的にスマートフォンが含んでいる加速度センサやジャイロセンサ、カメラ、物理的な各種ボタン、タッチパネルを利用したボタン、入力/出力ポート、振動のための振動器などの多様な構成要素が電子機器 1 (1 1 0) にさらに含まれるように実現されてもよいことを理解できるであろう。

【 0 0 4 1 】

本明細書において、モバイルデバイスは、図 1 と図 2 を参照しながら説明した電子機器 1 (1 1 0) に対応し、例えば、スマートフォン、ウェアラブルデバイス、携帯電話、タブレットなどが含まれる。また、外部デバイスは、近距離無線通信によってモバイルデバイスと通信可能なものであって、例えば、Bluetooth ヘッドフォンやイヤホンなどを含んでもよく、さらにモバイルデバイスと通信可能であって、マイク、スピーカ、さらには所定の入力ボタンが備えられたデバイスであればすべて適用可能である。ここで、外部デバイスは、図 1 と図 2 を参照しながら説明した電子機器 2 (1 2 0) に対応し、図 2 を参照しながら説明した電子機器 1 (1 1 0) と同一または類似の内部構成を有する。

【 0 0 4 2 】

図 3 は、本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したモバイルデバイスのチャットシナリオの例を示した図である。

【 0 0 4 3 】

0 . モバイルデバイス 1 1 0 は、外部デバイス 1 2 0 とのペアリングを行い、チャット機能を含むメッセージアプリケーション内で外部デバイス 1 2 0 と連動するための特定のチャットルームを指定する。以下の説明において、このように指定されたチャットルームを、「外部デバイス 1 2 0 とペアリングされたチャットルーム」という場合がある。ここで、モバイルデバイス 1 1 0 のシステム機能によって外部デバイス 1 2 0 とのペアリング機能を提供することはもちろん、メッセージアプリケーションの一機能によってチャットルーム内で外部デバイス 1 2 0 とのペアリングを直接行う機能を提供することも可能である。

【 0 0 4 4 】

1. モバイルデバイス110は、メッセージアプリケーションを通じてサーバ150からのメッセージを受信する。

【0045】

2. モバイルデバイス110は、サーバ150から受信したメッセージが特定のチャットルームのメッセージである場合、受信メッセージを外部デバイス120に送信する。外部デバイス120に受信メッセージを送信するために、モバイルデバイス110で別途の操作を要求することはない。

【0046】

3. 外部デバイス120は、モバイルデバイス110から受信した特定のチャットルームのメッセージを音声で出力する。

【0047】

4. 外部デバイス120は、ユーザから入力された音声に基づき、特定のチャットルームに発信しようとするメッセージを生成する。このとき、外部デバイス120は、事前に定義された送信モードで音声が入力される場合、入力された音声に基づいて発信メッセージを生成する。

【0048】

5. モバイルデバイス110は、外部デバイス120から別途の通信プロトコルの信号に基づく送信モードで送信される発信メッセージを受信する。メッセージ発信は、モバイルデバイス110と外部デバイス120との間で事前に定められた通信プロトコルの信号に基づく送信モードで行われる。

【0049】

6. モバイルデバイス110は、外部デバイス120から伝達されたメッセージを特定のチャットルームの発信メッセージとして適用してサーバ150に送信する。外部デバイス120から特定のチャットルームの発信メッセージが入力されるために、モバイルデバイス110で別途の操作を要求することはない。

【0050】

したがって、モバイルデバイス110とペアリングされる外部デバイス120を利用することにより、モバイルデバイス110のメッセージアプリケーション内の特定のチャットルームにおけるチャット機能を実行することができるようになる。言い換えれば、モバイルデバイス110のメッセージアプリケーション内で特定のチャットルームを指定し、モバイルデバイス110とペアリングされた外部デバイス120を利用して、指定された特定のチャットルームのメッセージを入力/出力することにより、チャットルームと関連するインタフェースを利用してユーザ操作するのではなく、外部デバイス120を利用しながら音声チャットやウォークーキー(Walkie-talkie)のような音声中継の役割をすることができる。

【0051】

特に、モバイルデバイス110でメッセージアプリケーションを起動したり特定のチャットルームを利用可能にしたりするためのためにモバイルデバイス110の操作を要求するのではなく、外部デバイス120で受信メッセージの出力と発信メッセージの入力とを直ぐに処理することにより、モバイルデバイス110の電力消費を節減することができ、外部デバイス120の独立性を著しく高めることができる。言い換えれば、外部デバイス120と連動する特定のチャットルームに対しては、モバイルデバイス110でメッセージアプリケーションがバックグラウンドプログラム(background program)のように動作しながら、外部デバイス120を利用して、利用可能にした特定のチャットルームのメッセージ送受信を行うことができる。また、モバイルデバイス110で外部デバイス120とのペアリングを行った後にオープンチャネル状態を維持する構造ではなく、別途の通信プロトコルの信号に基づいた送信モードで発信メッセージが入力されることにより、モバイルデバイス110の電力消費を節減することができる上に、メッセージ以外のノイズの流入を最小化し、サービス品質を保障することができる。したがって、特定のチャットルームが外部デバイス120とペアリングされた状態では、特定のチャ

10

20

30

40

50

ットルーム内のインタフェースの代わりに外部デバイス120を利用してメッセージを送受信することができるため、メッセージ送受信に対して特定のチャットルームで別途の通知がなくても、外部デバイス120を利用して積極的かつ即刻的に会話に参加することができる。

【0052】

また、本実施形態において、外部デバイス120は、モバイルデバイス110と近距離通信が可能であり、マイク、スピーカ、さらには所定の入力ボタンを基本的な構成要素とし、タッチスクリーンやベゼルなどのような別途のディスプレイインタフェースを要求しない。外部デバイス120に備えられた入力ボタンは、定められた通信プロトコルの信号を送信するための操作ボタンであって、ハードウェアボタンだけではなく、タッチ式ボタンなどのようにソフトウェア的に実現されるボタンを包括したものを意味する。外部デバイス120で所定の入力ボタンを利用してメッセージを含む信号をモバイルデバイス110に伝達するだけで、伝達された信号に含まれたメッセージが外部デバイス120とペアリングされたチャットルームの発信メッセージとして直ぐに適用されるようになり、発信メッセージに対する返答としてチャットルームで受信されたメッセージも、モバイルデバイス110から伝達して直ぐに出力することができる。発信メッセージを生成して伝達し、受信メッセージをユーザが確認可能なように出力する過程において、モバイルデバイス110はもちろん、外部デバイス120でも別途の操作を要求することはない。発信メッセージを作成して受信メッセージを出力するために、タッチスクリーンやベゼルなどのようなディスプレイインタフェースでの操作が必須的に要求されるスマートウォッチやその他のウェアラブルデバイスなどとは異なり、本発明は、モバイルデバイス110と外部デバイス120との間に事前に定められた通信プロトコルの信号に基づいてメッセージをやり取りすることにより、ディスプレイインタフェースにおける別途の操作がなくても簡単かつ便利に動作することができる。

【0053】

図4は、本発明の一実施形態における、モバイルデバイスのプロセッサが含むことのできる構成要素の例を示した図であり、図5は、本発明の一実施形態における、モバイルデバイスが実行することのできる方法の例を示したフローチャートである。

【0054】

本実施形態に係るモバイルデバイス110には、コンピュータによって実現されたチャットシステムが構成される。チャットシステムは、モバイルデバイス110上にインストールされるアプリケーション形態で実現され、サーバ150との連動によるネットワーク環境でチャット環境を提供する。例えば、モバイルデバイス110にインストールされたメッセージアプリケーションが提供する命令に基づき、モバイルデバイス110に実現されたチャットシステムは、外部デバイスを利用したチャット方法を実行する。

【0055】

図4に示すように、モバイルデバイス110のプロセッサ212は、構成要素として連動設定部410およびメッセージ処理部420を備える。このようなプロセッサ212およびプロセッサ212の構成要素は、図5の外部デバイスを利用したチャット方法が含む段階S510~S530を実行するようにモバイルデバイス110を制御する。このとき、プロセッサ212およびプロセッサ212の構成要素は、メモリ211が含むオペレーティングシステムのコードと少なくとも1つのプログラムのコードによる命令(instruction)を実行するように実現される。ここで、少なくとも1つのプログラムは、上述したメッセージアプリケーションに対応する。また、プロセッサ212の構成要素は、メッセージアプリケーションが提供する制御命令にしたがってプロセッサ212によって実行される互いに異なる機能(different functions)の表現である。例えば、プロセッサ212が上述した制御命令にしたがってモバイルデバイス110が外部デバイス120と連動するために動作する機能的表現として連動設定部410が使用される。

【0056】

10

20

30

40

50

段階 S 5 1 0 で、プロセッサ 2 1 2 は、モバイルデバイス 1 1 0 の制御と関連する命令がロードされたメモリ 2 1 1 から必要な命令を読み取る。言い換えれば、プロセッサ 2 1 2 は、外部デバイスを利用したチャット方法のためのアプリケーションのファイルに格納されたプログラムコードをメモリ 2 1 1 にロードする。例えば、アプリケーションは、上述したメッセージアプリケーションであって、モバイルデバイス 1 1 0 が外部デバイスを利用したチャット方法を実行することができるように制御するための制御命令を含む。モバイルデバイス 1 1 0 にインストールされたメッセージアプリケーションが実行される場合、プロセッサ 2 1 2 は、アプリケーションのファイルからプログラムコードをメモリ 2 2 1 にロードするようにモバイルデバイス 1 1 0 を制御する。

【 0 0 5 7 】

ここで、プロセッサ 2 1 2 およびプロセッサ 2 1 2 が含む連動設定部 4 1 0 およびメッセージ処理部 4 2 0 それぞれは、メモリ 2 1 1 にロードされたプログラムコードのうちの対応する部分の命令を実行することによって以後の段階 S 5 2 0 および S 5 3 0 を実行するためのプロセッサ 2 1 2 を、互いに異なる機能的表現としたものである。段階 S 5 2 0 および S 5 3 0 の実行のために、プロセッサ 2 1 2 およびプロセッサ 2 1 2 の構成要素は、モバイルデバイス 1 1 0 を制御する。例えば、プロセッサ 2 1 2 は、モバイルデバイス 1 1 0 が外部デバイス 1 2 0 と連動してチャット機能を実行するようにモバイルデバイス 1 1 0 を制御する。

【 0 0 5 8 】

段階 S 5 2 0 で、連動設定部 4 1 0 は、メッセージアプリケーション内の特定のチャットルームに対して外部デバイス 1 2 0 と連動するようにモバイルデバイス 1 1 0 を制御する。連動設定部 4 1 0 は、モバイルデバイス 1 1 0 のユーザがメッセージアプリケーションで特定のチャットルームを指定した場合、特定のチャットルームに対して「外部デバイスを利用したチャット機能」を活性化状態（ON：利用可能な状態）に設定する。このとき、連動設定部 4 1 0 は、「外部デバイスを利用したチャット機能」のためにペアリング可能なデバイスを検索し、検索されたデバイスに関する情報をモバイルデバイス 1 1 0 の画面に出力し、ユーザが特定のデバイスを選択すると、選択されたデバイスとのペアリングを実行する。連動設定部 4 1 0 は、検索されたデバイスリストに以前に接続したことのあるデバイスが含まれる場合、そのデバイスと自動的にペアリングを実行することも可能である。これにより、連動設定部 4 1 0 は、「外部デバイスを利用したチャット機能」のための特定のチャットルームを設定し、特定のチャットルームに対する「外部デバイスを利用したチャット機能」のために外部デバイス 1 2 0 とのペアリングを実行する。さらに、連動設定部 4 1 0 は、特定のチャットルームの「外部デバイスを利用したチャット機能」に対し、チャットで使用する言語を設定し、例えば、モバイルデバイス 1 1 0 のユーザ設定により、特定のチャットルームの受信メッセージを外部デバイス 1 2 0 で T T S（text to speech）によって読み上げる言語を設定する。

【 0 0 5 9 】

図 6 ~ 図 7 は、本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したチャット機能のためのチャットルーム設定過程を説明するための例示図である。

【 0 0 6 0 】

プロセッサ 2 1 2 は、チャットルームそれぞれに対して環境設定のためのユーザインタフェース画面を提供する。一例として、図 6 を参照すると、特定のチャットルームの環境設定画面 6 0 0 は、このチャットルームの通知設定などを含み、各種環境設定や情報を確認するためのユーザインタフェース画面で構成されるが、ここに「外部デバイスを利用したチャット機能」に対応する「音声でチャットを聞く」メニュー 6 1 0 が含まれてよい。ユーザが特定のチャットルームの環境設定画面 6 0 0 で「音声でチャットを聞く」メニュー 6 1 0 を選択した場合、図 7 に示すように音声チャット設定画面 7 0 0 に移動してよく、一例として、音声チャット設定画面 7 0 0 には、「外部デバイスを利用したチャット機能」の活性化（ON：利用可能にする）または非活性化（OFF：終了する）を設定するための音声チャット設定メニュー 7 1 0 と、音声チャットの言語を設定するための言語設

10

20

30

40

50

定メニュー 720 などが含まれる。「外部デバイスを利用したチャット機能」は、定められた数（例えば、1つ）のチャットルームに対して設定可能であり、定められた数の他のチャットルームが既に活性化されている場合には、一部の他のチャットルームの活性化状態を解除して非活性化した後設定する。

【0061】

特定のチャットルームの「外部デバイスを利用したチャット機能」を非活性化するためには、活性化設定過程と同じように、特定のチャットルームの音声チャット設定画面 700 で非活性化を設定し、これによって特定のチャットルームに対する外部デバイス 120 とのペアリングも終了する。

【0062】

図 8 ~ 図 9 は、本発明の一実施形態における、外部デバイスを利用したチャット機能の状態表示過程を説明するための例示図である。

【0063】

プロセッサ 212 は、特定のチャットルームに対して「外部デバイスを利用したチャット機能」が活性化された場合、メッセージアプリケーション内の少なくとも 1 つの実行画面で状態情報を表示する。一例として、図 8 に示すように、プロセッサ 212 は、メッセージアプリケーションのホーム画面 810 の上端に、現在「外部デバイスを利用したチャット機能」が活性化状態であることを示すメッセージと、「外部デバイスを利用したチャット機能」が活性化されたチャットルームに移動するための UI を含んだ状態情報 811 を表示する。他の例として、図 9 に示すように、プロセッサ 212 は、「外部デバイスを利用したチャット機能」が活性化されたチャットルーム画面 920 の上端に、該当のチャットルームの「外部デバイスを利用したチャット機能」が活性化状態であることを示すメッセージと、該当のチャットルームの「外部デバイスを利用したチャット機能」を非活性化状態に転換させるための UI を含んだ状態情報 921 を表示する。プロセッサ 212 は、特定のチャットルームに対する「外部デバイスを利用したチャット機能」の状態情報（活性化または非活性化）をメッセージアプリケーションと関連するサーバ 150 に伝達して共有する。

【0064】

再び図 5 を参照すると、段階 S530 で、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 との連動により、外部デバイス 120 で特定のチャットルームのチャット動作を実行するようにモバイルデバイス 110 を制御する。このとき、メッセージ処理部 420 は、「外部デバイスを利用したチャット機能」が活性化された特定のチャットルームに対応するメッセージアプリケーションを実行するか、特定のチャットルームを開かなくてもバックグラウンドプログラムと共に動作しながら外部デバイス 120 でその特定のチャットルームにおいてメッセージ送受信を実行してよい。メッセージ処理部 420 は、特定のチャットルームに対し、特定のチャットルームと関連するインターフェースの代わりに特定のチャットルームとペアリングされた外部デバイスを利用することで、受信メッセージの出力と発信メッセージの入力を処理してよい。言い換えれば、チャットルーム画面、チャットルームの仮想キーボード、音声入力機能、通知などのように特定のチャットルームで提供される入力/出力インターフェースを利用することなく、外部デバイス 120 を操作するだけでも特定のチャットルームへのアクセスが可能となり、受信メッセージの出力と発信メッセージの入力とを処理できるようになる。

【0065】

段階 S531 で、メッセージ処理部 420 は、メッセージアプリケーションと関連するサーバ 150 から特定のチャットルームに受信されるメッセージを、外部デバイス 120 に送信するようにモバイルデバイス 110 を制御してよい。メッセージ処理部 420 は、サーバ 150 から受信したメッセージが特定のチャットルームのメッセージである場合、モバイルデバイス 110 での別途の操作を行うことなく、受信メッセージを直ぐに外部デバイス 120 に送信する。これにより、外部デバイス 120 では、モバイルデバイス 110 から伝達された特定のチャットルームの受信メッセージを音声形態で出力し、受信メッ

10

20

30

40

50

セージが文字の場合にはTTSによって読み上げ、音声メッセージの場合には受信時に自動再生する。

【0066】

このとき、メッセージ処理部420は、外部デバイス120とのペアリングが切断された場合には、モバイルデバイス110で受信メッセージを直接出力し、外部デバイス120との接続が再開されると、特定のチャットルームに対して外部デバイス120が自動的に連動する。また、メッセージ処理部420は、外部デバイス120でメッセージを再生している最中に他のメッセージが受信された場合は、キューによって待機し、既存の再生中のメッセージ再生が終わった後に新たに受信したメッセージを再生するように制御する。また、メッセージ処理部420は、外部デバイス120で録音の最中に他のメッセージが受信された場合は、進行中の録音作業が終わった後に受信メッセージを再生するように制御する。また、メッセージ処理部420は、特定のチャットルームの受信メッセージを事前に設定された言語に変換して外部デバイス120に伝達する。また、メッセージ処理部420は、外部デバイス120で音楽などのような他の音声の再生中にメッセージが受信された場合は、再生中の音声を中断してメッセージを優先的に再生し、メッセージ再生が終わると中断していた音声を再生するように制御する。さらに、メッセージ処理部420は、メッセージアプリケーションで他の動作を実行しているとか他の画面（例えば、他のチャットルーム）に移動したとしても、動作とは関係なく、指定された特定のチャットルームでメッセージが受信された場合には、持続的に外部デバイス120に伝達する。

10

【0067】

段階S532で、メッセージ処理部420は、外部デバイス120から特定の通信プロトコルの信号に基づいて受信されるメッセージを特定のチャットルームの発信メッセージとして反映してサーバ150に送信するようにモバイルデバイス110を制御する。メッセージ処理部420は、外部デバイス120から別途の通信プロトコルの信号に基づいた送信モードで送信される発信メッセージが伝達されると、特定のチャットルームの発信メッセージとして直ぐに適用する。外部デバイス120で録音開始/終了/取消によって規定されたプロトコルに基づいて音声メッセージを録音し、録音されたメッセージを指定されたチャットルームの発信メッセージとして自動送信する。メッセージ処理部420は、メッセージアプリケーションでの別途の操作や制御を行うことなく、言い換えれば、メッセージアプリケーションを実行して特定のチャットルームに進入する過程を経ることなく、外部デバイス120の操作だけでも録音されたメッセージを該当のチャットルームの発信メッセージとして直ぐに送信可能である。したがって、モバイルデバイス110で操作しなくても、外部デバイス120を利用することで特定のチャットルームの発信メッセージを入力することができ、特定のチャットルームに参加するすべてのユーザにメッセージを直ぐに発送することができる。

20

30

【0068】

「外部デバイスを利用したチャット機能」に対し、外部デバイス120の新規ボタンを生成するか既存のボタンのうちの一部のボタンを利用することにより、メッセージ発信のためのプロトコルを事前に定義する。例えば、ブルートゥースヘッドフォンで早送り（FF）ボタンを2度選択すれば「音声録音開始」、音声録音の最中に早送り（FF）ボタンを2度選択すれば「音声録音終了」、音声録音の最中に早送り（FF）ボタンを1度選択すれば「音声録音取消」に対応する。言い換えれば、メッセージ処理部420は、予め定義されたプロトコルに基づいて外部デバイス120からデータが伝達された場合、外部デバイス120でのメッセージ送信モードとして認識し、送信モードで外部デバイス120から伝達されたメッセージを特定のチャットルームの発信メッセージとして直ぐに適用する。

40

【0069】

上述したように、メッセージ処理部420は、外部デバイス120の予め定められたボタン入力によって外部デバイス120から発信メッセージを含む信号に対する送信入力要請を受け、送信入力要請にしたがって発信メッセージを含む信号を受信する。このとき、

50

ボタン入力によって伝達される信号は、モバイルデバイス 110 と外部デバイス 120 との間に事前に定義された通信プロトコルに基づいて送信される。また、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 のボタン入力によって伝達される信号にしたがい、事前にペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも 1 人以上の相手に対して、その信号に含まれた発信メッセージを直ぐに送信する。続いて、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 とペアリングされたチャットルームに参加する少なくとも 1 人以上の相手から発信メッセージに対する返答メッセージを受信した場合、受信したメッセージを外部デバイス 120 で直ぐに出力する。

【0070】

外部デバイス 120 からモバイルデバイス 110 に伝達される方式の一例としては、外部デバイス 120 で録音開始時点から終了時点までの全体データ (full data) をモバイルデバイス 110 に伝達する。他の例として、外部デバイス 120 では、音声録音開始時点からリアルタイムで文字に変換し、ストリーミング方式によってモバイルデバイス 110 に伝達してもよい。また他の例として、外部デバイス 120 で音声録音開始から終了までの全体データを文字に変換し、文字変換結果をモバイルデバイス 110 に伝達してもよいし、全体データと文字変換結果を共にモバイルデバイス 110 に伝達してもよい。音声メッセージを文字に変換する動作の実行主体は、外部デバイス 120 に限定されるのではなく、外部デバイス 120、モバイルデバイス 110、およびサーバ 150 のいずれかで実現されてよい。また、文字変換結果には、音声メッセージを文字に変換した後、これを再びユーザによって設定された言語に変換した結果が含まれる。

10

20

【0071】

モバイルデバイス 110 のユーザが特定のチャットルームに進入する場合、特定の通信プロトコルの信号に基づいて外部デバイス 120 から伝達されて適用された発信メッセージを確認する。一例として、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 から特定のチャットルームの発信メッセージが音声ファイルで伝達された場合、図 10 に示すように、音声メッセージ形態として音声再生ボタンと全体再生時間などを含むメッセージ 1010 で表示する。他の例として、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 から特定のチャットルームの発信メッセージが文字変換結果で伝達された場合、図 11 に示すように、文字変換結果による文字メッセージ 1110 で表示し、この文字メッセージ 1110 が音声に変換された文字メッセージであることを示す状態情報 1111 を共に表示してもよい。また他の例として、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 から特定のチャットルームの発信メッセージとして音声ファイルと文字変換結果が共に伝達された場合、図 12 に示すように、メッセージ内容と共に音声再生ボタンと全体再生時間などを含む統合メッセージ 1210 が表示されてもよい。メッセージ内容には文字変換結果に対応する文字内容が含まれ、文字変換結果が設定された長さ以上の文字を含む場合には、文字変換結果の一部の内容だけが表示され、全体メッセージ内容を表示するための「全文表示」ボタン 1211 が含まれてもよい。

30

【0072】

また、メッセージ処理部 420 は、外部デバイス 120 で特定のボタンを押すと、特定のチャットルームに音声録音を開始するか他のチャットルームを選択するように外部デバイス 120 にクエリを提供してもよい。このとき、メッセージ処理部 420 は、ユーザが他のチャットルームの選択を希望した場合、外部デバイス 120 にメッセージアプリケーション上のチャットルームリストを案内し、チャットルームリストから選択されたチャットルームに対して外部デバイス 120 との連動を設定し、以後は変更されたチャットルームを対象に外部デバイス 120 を利用したチャット機能を実行してもよい。

40

【0073】

さらに、プロセッサ 212 は、モバイルデバイス 110 上の他のアプリからメッセージアプリケーションにイベントを伝達することで、音声録音開始と終了、取り消しに関する通知を提供してもよい。また、プロセッサ 212 は、外部デバイス 120 に対してモバイルデバイス 110 上の各アプリケーション別に、ペアリングによってすべてのブルートウ

50

ース信号を外部デバイス120とやり取りする。言い換えると、外部デバイス120を特定のチャットルームに加えることで他のアプリケーションとペアリングさせ、ペアリングされたアプリケーションによるブルートゥース信号を、外部デバイス120と送受信するようにしてもよい。

【0074】

したがって、本発明の実施形態は、メッセージアプリケーション内の特定のチャットルームを、外部デバイス120とペアリングすることにより、チャットルームのインタフェースを利用したユーザ操作を行うことなく、外部デバイス120との予め定められた通信プロトコルの信号に基づいて外部デバイス120から受信したメッセージをチャットルームの発信メッセージとして相手に直ぐに送信することができ、発信メッセージに対する返答として受信されたメッセージも、チャットルームのインタフェースを利用したユーザ操作を行うことなく、メッセージ受信を即時に外部デバイス120で出力することができる。

10

【0075】

このように、本発明の実施形態によると、モバイルデバイスとペアリングされた外部デバイスを利用することにより、モバイルデバイス上の特定のチャットルームでなされる一連のチャット過程を実行することができる。特に、本発明の実施形態によると、メッセージ送受信の基盤となるアプリケーションを活性化させる過程やアプリケーション内のチャットルームを活性化させる過程などのようにモバイルデバイスでの特定の操作を要求することなく、外部デバイスでメッセージを送受信することができる。さらに、本発明の実施形態によると、外部デバイスとのオープンチャネル状態ではなく、別途の通信プロトコルの信号を利用した送信モードに基づいて外部デバイスからメッセージの伝達を受けて特定のチャットルームの発信メッセージとして適用することができる。

20

【0076】

上述した装置は、ハードウェア構成要素、ソフトウェア構成要素、および/またはハードウェア構成要素とソフトウェア構成要素との組み合わせによって実現されてよい。例えば、実施形態で説明された装置および構成要素は、プロセッサ、コントローラ、ALU (arithmetic logic unit)、デジタル信号プロセッサ、マイクロコンピュータ、FPGA (field programmable gate array)、PLU (programmable logic unit)、マイクロプロセッサ、または命令を実行して応答することができる様々な装置のように、1つ以上の汎用コンピュータまたは特殊目的コンピュータを利用して実現されてよい。処理装置は、オペレーティングシステム(OS)およびこのOS上で実行される1つ以上のソフトウェアアプリケーションを実行してよい。また、処理装置は、ソフトウェアの実行に応答し、データにアクセスし、データを格納、操作、処理、および生成してもよい。理解の便宜のために、1つの処理装置が使用されるとして説明される場合もあるが、当業者は、処理装置が複数個の処理要素および/または複数種類の処理要素を含んでもよいことが理解できるであろう。例えば、処理装置は、複数個のプロセッサまたは1つのプロセッサおよび1つのコントローラを含んでよい。また、並列プロセッサのような、他の処理構成も可能である。

30

【0077】

ソフトウェアは、コンピュータプログラム、コード、命令、またはこれらのうちの1つ以上の組み合わせを含んでもよく、意図する動作をするように処理装置を構成したり、独立的または集合的に処理装置に命令したりしてもよい。ソフトウェアおよび/またはデータは、処理装置に基づいて解釈されたり、処理装置に命令またはデータを提供したりするために、いかなる種類の機械、コンポーネント、物理装置、仮想装置、コンピュータ格納媒体または装置に具現化されてもよい。ソフトウェアは、ネットワークによって接続されたコンピュータシステム上に分散され、分散された状態で格納されても実行されてもよい。ソフトウェアおよびデータは、1つ以上のコンピュータで読み取り可能な記録媒体に格納されてもよい。

40

【0078】

50

実施形態に係る方法は、多様なコンピュータ手段によって実行可能なプログラム命令の形態で実現されてコンピュータで読み取り可能な媒体に記録されてもよい。このとき、媒体は、コンピュータで実行可能なプログラムを継続して格納するものであってもよいし、実行またはダウンロードのために臨時格納するものであってもよい。また、媒体は、単一または複数のハードウェアが結合された形態の多様な記録手段または格納手段であってもよいが、あるコンピュータシステムに直接接続する媒体に限定されるものではなく、ネットワーク上に分散存在するものであってもよい。媒体の例としては、ハードディスク、フロッピー（登録商標）ディスク、および磁気テープのような磁気媒体、CD-ROM、DVDのような光媒体、フロプティカルディスク（*f l o p t i c a l d i s k*）のような光磁気媒体、およびROM、RAM、フラッシュメモリなどを含み、プログラム命令語が格納されるように構成されたものであってもよい。また、他の媒体の例として、アプリケーションを流通するアプリストアやその他の多様なソフトウェアを供給あるいは流通するサイト、サーバなどで管理する記録媒体あるいは格納媒体であってもよい。

10

【0079】

以上のように、実施形態を、限定された実施形態と図面に基づいて説明したが、当業者であれば、上述した記載から多様な修正および変形が可能であろう。例えば、説明された技術が、説明された方法とは異なる順序で実行されたり、かつ/あるいは、説明されたシステム、構造、装置、回路などの構成要素が、説明された方法とは異なる形態で結合されたりまたは組み合わされたり、他の構成要素または均等物によって対置されたり置換されたりとしても、適切な結果を達成することができる。

20

【0080】

したがって、異なる実施形態であっても、特許請求の範囲と均等なものであれば、添付される特許請求の範囲に属する。

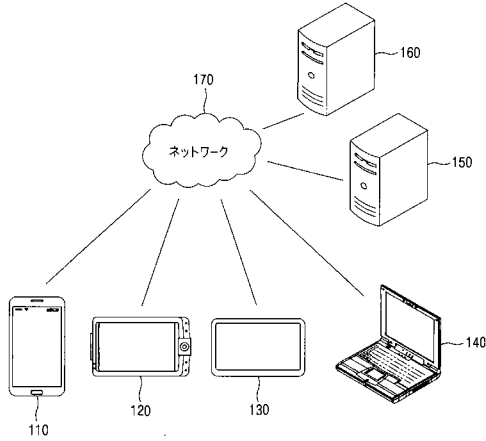
【符号の説明】**【0081】**

212：プロセッサ

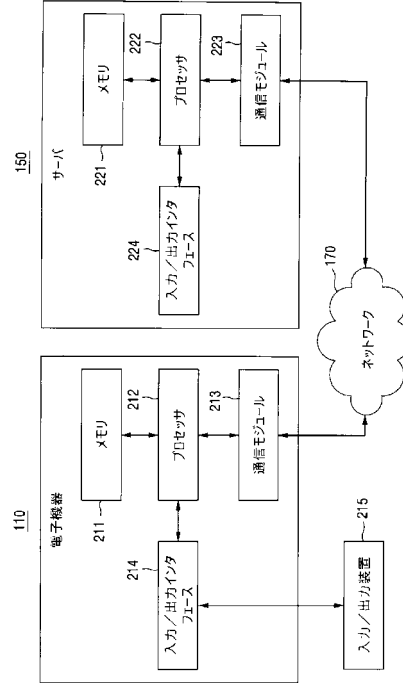
410：連動設定部

420：メッセージ処理部

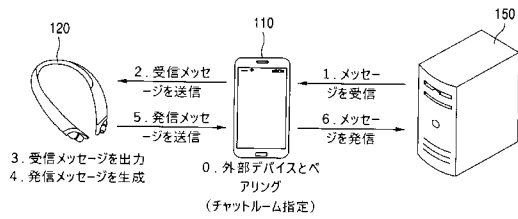
【図1】



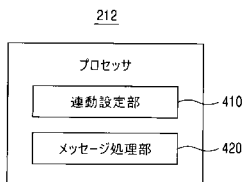
【図2】



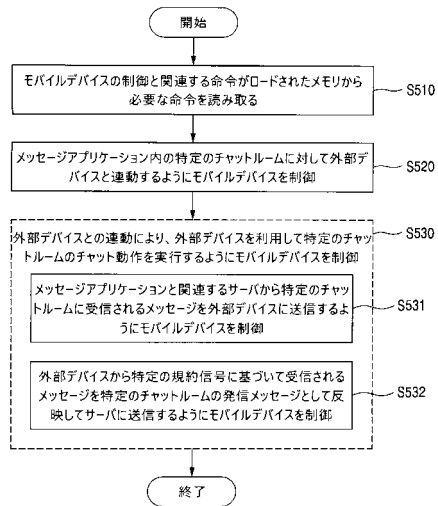
【図3】



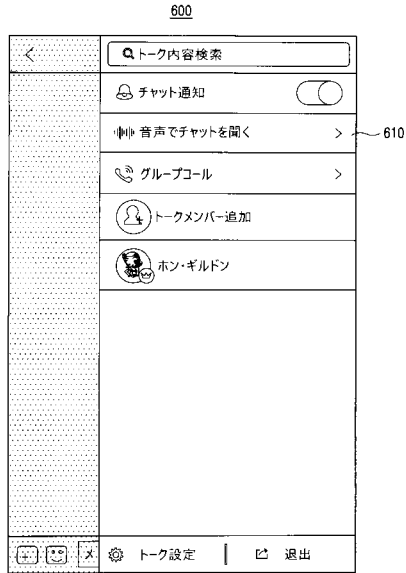
【図4】



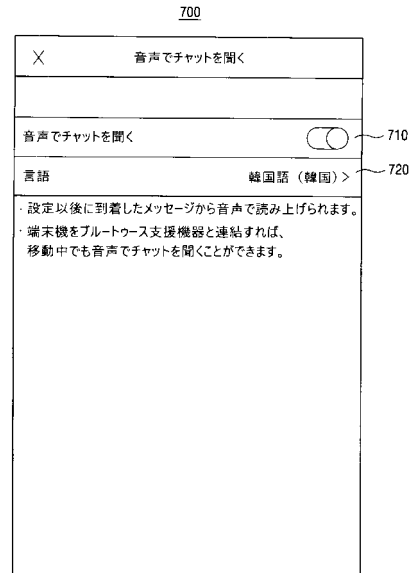
【図5】



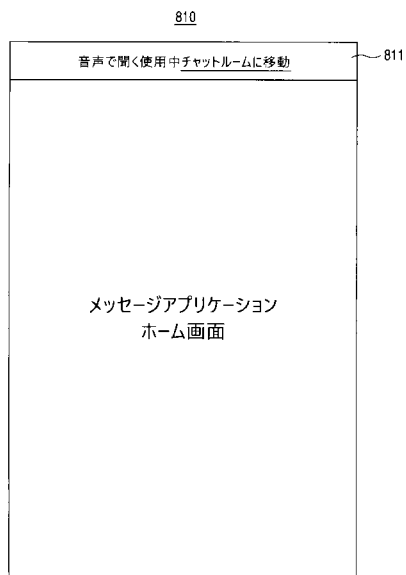
【図6】



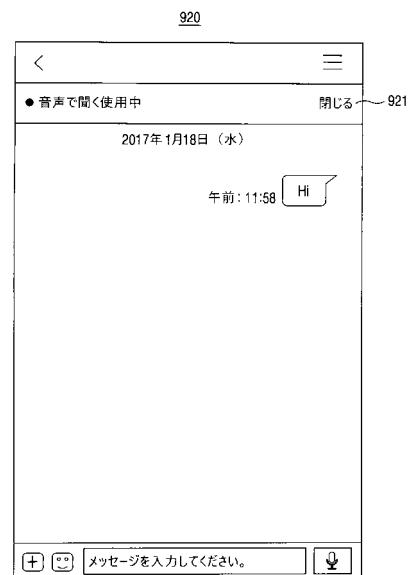
【図7】



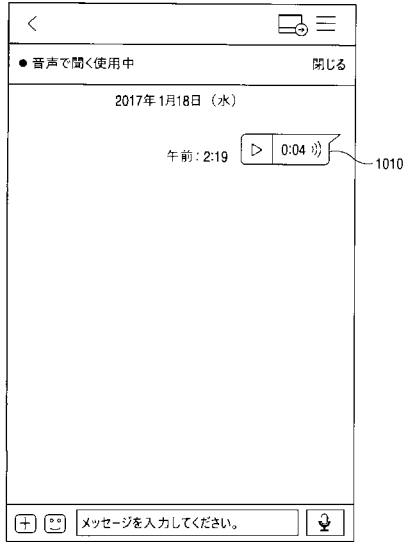
【図8】



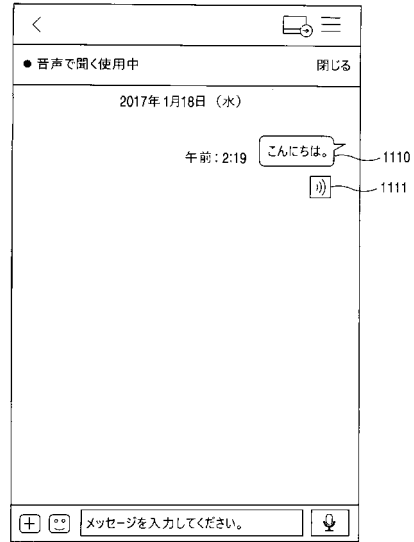
【図9】



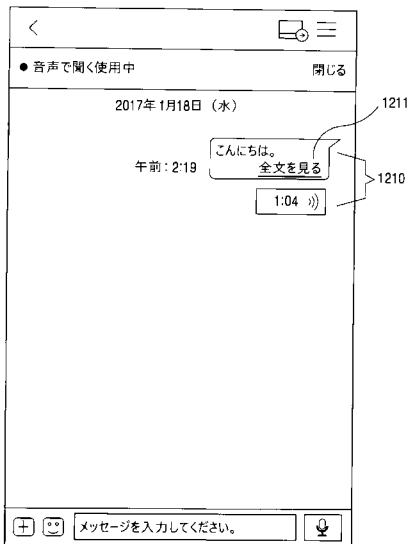
【図 10】



【図 11】



【図 12】



フロントページの続き

Fターム(参考) 5B084 AA01 AA05 AA16 AB11 AB14 AB18 BB02 CA07 CB12 CB14
CB22 CF12 CF13
5K127 BA03 BB02 BB23 BB33 CA02 CB16 CB33 DA15 FA05 GA14
HA25 KA01 KA02 KA14
5K201 BC15 CA09 DA09 EA05 EA07 EA08 EB07 EC06 ED04 ED05
EF02 EF08 EF09