

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7467775号

(P7467775)

(45)発行日 令和6年4月15日(2024.4.15)

(24)登録日 令和6年4月5日(2024.4.5)

(51)国際特許分類	F I
H 0 4 L 51/21 (2022.01)	H 0 4 L 51/21
H 0 4 L 51/04 (2022.01)	H 0 4 L 51/04

請求項の数 41 (全37頁)

(21)出願番号	特願2023-527426(P2023-527426)	(73)特許権者	521431088
(86)(22)出願日	令和3年11月5日(2021.11.5)		北京字跳 網 絡 技 術 有 限 公 司
(65)公表番号	特表2023-548883(P2023-548883 A)		Beijing Zitiao Network Technology Co., Ltd.
(43)公表日	令和5年11月21日(2023.11.21)		中国北京市海淀区紫金数碼園4号楼2層
(86)国際出願番号	PCT/CN2021/129044		0207
(87)国際公開番号	WO2022/095969		0207, 2/F, Building
(87)国際公開日	令和4年5月12日(2022.5.12)		4, Zijin Digital Park, Haidian District, Beijing, P. R. China
審査請求日	令和5年7月4日(2023.7.4)		
(31)優先権主張番号	202011233877.7	(74)代理人	100107766
(32)優先日	令和2年11月6日(2020.11.6)		弁理士 伊東 忠重
(33)優先権主張国・地域又は機関	中国(CN)	(74)代理人	100070150
(31)優先権主張番号	202011233869.2		
(32)優先日	令和2年11月6日(2020.11.6)		
	最終頁に続く		最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理方法、装置、端末及び記憶媒体

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

インスタント通信クライアント端末に適用される通信方法であって、
 入力された話題情報を受信し、前記話題情報をサーバに送信することであって、前記インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿することを含むことと、

会話グループの会話インタフェースに返信領域を有す所定の話題フォーマットで前記話題情報を表示することと、

前記話題情報を返信するための返信情報を受信することと、

前記返信情報を前記話題情報の返信領域に表示することと

を含むことを特徴とする通信方法。

【請求項2】

前記話題情報を返信するための返信情報を受信することには、

入力された前記返信情報を受信し、前記返信情報を前記サーバに送信すること、又は、前記サーバから前記返信情報を受信すること

を含むことを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記会話インタフェースには、情報入力ボックスが表示され、前記会話インタフェースの情報入力ボックスにより入力された話題情報を受信する

10

20

ことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記所定の話題フォーマットには返信標識を有し、前記返信標識がトリガされた後に前記所定のフォーマット内に返信入力ボックスを表示し、前記返信入力ボックスは前記返信情報を入力するために用いられる

ことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記所定の話題フォーマットは、話題表示領域、前記返信領域及び話題関連領域を備え、前記話題関連領域は、話題作成者領域、話題作成時間領域及び話題名称領域の少なくとも一つを備える

ことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記返信領域における返信情報の個数が所定の個数を越えた場合、又は前記返信領域における返信情報の占める空間が所定の閾値に達した場合、前記返信領域を折り畳み、展開標識を表示し、前記展開標識は前記返信領域を展開するために用いられる

ことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記会話インタフェースは、第 1 サブインタフェースと第 2 サブインタフェースとを備え、

前記第 1 サブインタフェースは前記会話グループの全ての話題情報を表示するために用いられ、

前記第 2 サブインタフェースは現在のユーザーに関連する関連話題情報を表示するために用いられる

ことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記第 2 サブインタフェースには、少なくとも一つのタイプ標識が表示され、いずれかの前記タイプ標識がトリガされた後、前記第 2 サブインタフェースに前記関連話題情報におけるトリガされたタイプ標識に関連する話題情報を表示する

ことを特徴とする請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

前記タイプ標識は、
全ての関連話題情報、ユーザーが作成した話題情報、ユーザーが返信した話題情報、ユーザーが予約購読した話題情報及びユーザーの注意を喚起する話題情報の少なくとも一種を含む

ことを特徴とする請求項 8 に記載の方法。

【請求項 10】

前記会話グループ中の他のユーザーにより現在のユーザーに送信された注意情報を受信し、前記会話インタフェースの所定位置に前記注意情報を送信したユーザーの身分標識を表示することを

さらに含み、

前記注意情報は、現在のユーザーに話題情報又は返信情報を閲覧するよう促すものである

ことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

前記会話グループの前記会話インタフェースはユーザーグループのグループチャットインタフェース、又は両ユーザーの間の単独チャットインタフェースである

ことを特徴とする請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 12】

前記ユーザーグループのタイプは、話題グループ及びチャットグループを含み、
前記話題グループのグループチャットインタフェースは話題情報及び話題情報を返信する返信情報を投稿するために用いられ、

10

20

30

40

50

前記チャットグループのグループチャットインタフェースは非話題情報を投稿するために用いられ、前記非話題情報は、特定の話題属性のない情報であり、

前記会話グループの会話インタフェースは前記話題グループのチャットインタフェースである

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 3】

前記ユーザーグループのタイプは、話題グループ及びチャットグループを含み、

前記話題グループのグループチャットインタフェースは話題情報及び話題情報を返信する返信情報を投稿するために用いられ、

前記チャットグループのグループチャットインタフェースは話題情報、話題情報を返信する返信情報、及び非話題情報を投稿するために用いられ、前記非話題情報は、特定の話題属性のない情報であり、

10

前記会話グループの会話インタフェースは前記話題グループのチャットインタフェース又は前記チャットグループのグループチャットインタフェースである

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 4】

前記会話インタフェースはあるグループに対応し、

前記通信方法は、

前記グループ内の第 1 ユーザーが前記グループ以外の第 2 ユーザーと前記話題情報とを関連付ける場合、前記第 2 ユーザーが前記グループ又は前記話題情報の話題に参加させること

20

をさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 5】

前記話題情報が公開である場合、前記話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に前記話題情報に関連するインタラクション情報を表示することをさらに含み、

前記話題情報がプライベートである場合、前記話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に表示された情報は転送前の前記話題情報に表示された情報より少ない請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 6】

所定の操作に応答して、前記話題情報の参加者に対して会議招待を開始し、又は前記話題情報の参加者に基づいて会議又はコミュニケーショングループを作成すること

30

をさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 7】

インスタント通信クライアント端末の会話グループ内の第 1 ユーザーから送信された話題情報を受信することと、

前記話題情報を前記第 1 ユーザーに関連付けることと、

前記会話グループ内のユーザーに前記話題情報を送信することと、

前記会話グループ内の第 2 ユーザーから送信された返信情報を受信することと、

前記話題情報および前記話題情報を返信するために用いられる前記返信情報を前記第 2 ユーザーに関連付けることと、

40

前記会話グループ内の前記第 2 ユーザー以外のユーザーに前記返信情報を送信することとを含み、

前記インスタント通信クライアント端末は、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿することを特徴とするサーバの制御方法。

【請求項 1 8】

前記会話グループと前記話題情報を関連付けることをさらに含む

ことを特徴とする請求項 1 7 に記載の方法。

【請求項 1 9】

50

前記第 2 ユーザーは前記会話グループ内の所定ユーザーグループ内のユーザーであること、

又は、前記第 2 ユーザーは前記会話グループ内の任意のユーザーであることを特徴とする請求項 17 に記載の方法。

【請求項 20】

前記会話グループ内の第 3 ユーザーから送信された取得要求を受信することと、
前記第 3 ユーザーに関連する目標話題情報を取得することと、
前記第 3 ユーザーに前記目標話題情報を送信することにより、前記第 3 ユーザーのクライアント端末に前記目標話題情報を表示することと

をさらに含む

ことを特徴とする請求項 17 に記載の方法。

10

【請求項 21】

インスタント通信クライアント端末の会話グループ内の第 1 ユーザーが前記会話グループ内に投稿した話題情報を取得し、前記話題情報と前記会話グループとの関連関係を記録し、前記第 1 ユーザーと前記話題情報との関連関係を記録すること、又は、前記会話グループ内の第 2 ユーザーが前記話題情報に対して実行する所定動作を取得し、前記所定動作を記録し、前記第 2 ユーザーと前記所定動作との関連関係を記録すること、又は、前記話題情報の返信情報を取得し、前記返信情報及び前記話題情報と前記返信情報との関連関係を記録することと、

情報取得要求を受信したことに応答して、情報取得要求に対応する目標標識に基づいて、前記目標標識に関連する話題情報を選別し、選別された話題情報を返すことと、
を含み、

20

前記目標標識は、会話グループ標識、ユーザー標識、話題標識の一つ又は複数個を含み、
前記インスタント通信クライアント端末は、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿することを特徴とする情報処理方法。

【請求項 22】

情報処理方法は、

インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースで話題情報を受信し、前記話題情報をサーバに送信し、サーバに前記話題情報に対する話題作成要求を発信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせることであって、前記話題情報を受信し、前記話題情報をサーバに送信することは、前記インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿することを含む、ことと、

30

前記会話インタフェースにおいて前記話題に対する第 1 話題インタフェースを生成することを含む、

前記会話インタフェースは、複数の第 1 話題インタフェースを表示するために用いられ、
前記第 1 話題インタフェースに会議招待ボタンが存在し、前記第 1 話題インタフェースの前記会議招待ボタンに対する所定操作に応答して、前記話題の参加者に対して会議招待を開始し、

40

前記参加者は、前記話題の投稿者、及び/又は返信者を含む

ことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 23】

前記第 1 話題インタフェースに所定エキスパレス返信項目、及び前記所定エキスパレス返信項目に対する操作数を表示することをさらに含み、前記所定エキスパレス返信項目は、ユーザーが、投稿された話題に対して所定の返信を行うことを許容する項目である

ことを特徴とする請求項 22 に記載の情報処理方法。

【請求項 24】

50

前記第 1 話題インタフェースは、前記話題に対する返信情報を表示するために用いられる返信表示領域をさらに含む

ことを特徴とする請求項 2 2 に記載の情報処理方法。

【請求項 2 5】

前記返信表示領域に若干の返信情報、及び全ての返信情報の要約情報又は前記返信表示領域内に表示されていない返信情報の要約情報を表示する

ことを特徴とする請求項 2 4 に記載の情報処理方法。

【請求項 2 6】

前記若干の返信情報は、所定数の返信情報、又は所定の表示空間を占める返信情報を含み、又は

前記要約情報は、

前記全ての返信情報の総数、未表示の返信情報の数、所定の条件を満たす返信情報の送信者標識の一つ又は複数個を含む

ことを特徴とする請求項 2 5 に記載の方法。

【請求項 2 7】

前記第 1 話題インタフェースは、返信トリガ操作を受信するために用いられる返信領域を備え、

返信トリガ操作を受信したことに応答して、第 1 返信入力領域を表示し、

第 1 返信入力領域内に入力された返信内容を受信し、

送信命令を受信したことに応答して、受信された返信内容を送信する

ことを特徴とする請求項 2 2 に記載の情報処理方法。

【請求項 2 8】

話題に入るトリガ操作を受信したことに応答して、前記トリガ操作に対応する話題の第 2 話題インタフェースを表示することと、

前記第 2 話題インタフェースは前記対応する話題の話題情報、話題の返信情報、及び第 2 返信入力領域を表示することと、

第 2 返信入力領域内に入力された返信内容を受信することと、

送信命令を受信したことに応答して、受信された返信内容を送信することと

をさらに含む

ことを特徴とする請求項 2 2 又は 2 7 に記載の情報処理方法。

【請求項 2 9】

前記第 2 話題インタフェースは前記会話インタフェースをカバーし、

前記第 2 話題インタフェースには、返信トリガ操作を受信すると、前記会話インタフェースに戻るために用いられる戻しコントロールが表示される

ことを特徴とする請求項 2 8 に記載の方法。

【請求項 3 0】

前記第 2 話題インタフェースは、前記話題の全ての返信情報を表示する

ことを特徴とする請求項 2 9 に記載の方法。

【請求項 3 1】

前記第 1 返信入力領域内の入力コントロールは、前記第 2 返信入力領域内の入力コントロールより少ない

ことを特徴とする請求項 2 7 を引用する場合の請求項 2 8 に記載の方法。

【請求項 3 2】

前記第 2 話題インタフェースを表示した後、複数の表情返信項目を含むエクスプレス返信項目を展開して表示し、対応する表情返信項目の隣で対応する表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバタを表示するか、又は対応する表情返信項目が選択された場合に対応する表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバタを表示する

ことを特徴とする請求項 2 8 に記載の方法。

【請求項 3 3】

10

20

30

40

50

前記会話インタフェースに戻った後、前記第 1 話題インタフェースは前記会話インタフェースの所定位置に表示される

ことを特徴とする請求項 29 に記載の方法。

【請求項 34】

前記会話インタフェースは会話あるグループに対応し、

前記情報処理方法は、

前記グループ内の第 1 ユーザーが前記グループ以外の第 2 ユーザーを前記話題に関連付ける場合、前記第 2 ユーザーを前記グループ又は前記話題に追加する

ことをさらに含む

ことを特徴とする請求項 22 に記載の情報処理方法。

10

【請求項 35】

前記話題が公開である場合、前記話題を転送したことに応答して、転送された話題に前記話題情報と前記話題に関連するインタラクション情報とを表示すること、又は

前記話題がプライベートである場合、前記話題を転送したことに応答して、転送された話題に表示された情報は転送前の前記話題に表示された情報より少ないこと

をさらに含む

ことを特徴とする請求項 22 に記載の情報処理方法。

【請求項 36】

所定の操作に応答して、前記話題の参加者に対して会議招待を開始し、又は前記話題の参加者に基づいて会議又はコミュニケーショングループを作成する

ことをさらに含む

ことを特徴とする請求項 22 に記載の情報処理方法。

20

【請求項 37】

入力された話題情報を受信し、前記話題情報をサーバに送信するために用いられる伝送ユニットであって、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿する伝送ユニットと、

会話グループの会話インタフェースに、返信領域を有する所定の話題フォーマットで前記話題情報を表示するために用いられる表示ユニットと

を備え、

前記伝送ユニットは、さらに前記話題情報を返信するための返信情報を受信するために用いられ、

前記表示ユニットは、さらに前記返信情報を前記話題情報の返信領域に表示するために用いられる

ことを特徴とするインスタント通信装置。

30

【請求項 38】

インスタント通信クライアント端末の会話グループ内の第 1 ユーザーから送信された話題情報を受信するために用いられる伝送モジュールと、

前記話題情報を前記第 1 ユーザーに関連付けるために用いられる制御モジュールと

を備え、

前記インスタント通信クライアント端末は、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿し、

前記伝送モジュールは、さらに前記会話グループ内のユーザーに前記話題情報を送信するために用いられ、

前記伝送モジュールは、さらに前記会話グループ内の第 2 ユーザーから送信された返信情報を受信するために用いられ、

前記制御モジュールは、さらに前記話題情報を返信するための前記返信情報を前記第 2 ユーザーに関連付けるために用いられ、

前記伝送モジュールは、さらに前記会話グループ内の前記第 2 ユーザー以外のユーザー

40

50

に前記返信情報を送信するために用いられる
ことを特徴とするサーバの制御装置。

【請求項 39】

情報処理装置であって、
インスタント通信クライアント端末に設置され、
会話インタフェースで話題情報を受信し、前記話題情報をサーバに送信し、サーバに前記話題情報に対する話題作成要求を発信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせるように配置される話題作成モジュールであって、前記話題情報を受信し、前記話題情報をサーバに送信することは、前記インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスによって通信情報を入力して投稿したことに応答して、他の操作を全く要することなく、前記通信情報を直接に話題情報として投稿することを含む、
話題作成モジュールと、

10

前記会話インタフェースで前記話題に対する第1話題インタフェースを生成するように配置される話題インタフェース生成モジュールと
を備え、

前記会話インタフェースは、複数の第1話題インタフェースを表示するために用いられ、
前記第1話題インタフェースに会議招待ボタンが存在し、前記第1話題インタフェースの前記会議招待ボタンに対する所定操作に応答して、前記話題の参加者に対して会議招待を開始し、

前記参加者は、前記話題の投稿者、及び/又は返信者を含む
ことを特徴とする情報処理装置。

20

【請求項 40】

少なくとも一つのメモリ及び少なくとも一つのプロセッサを備え、
前記少なくとも一つのメモリはプログラムコードを記憶するために用いられ、前記少なくとも一つのプロセッサは前記少なくとも一つのメモリに記憶されたプログラムコードを呼び出して請求項 1 ~ 21 のいずれか一項に記載の方法を実行するために用いられる
端末。

【請求項 41】

記憶媒体であって、プログラムコードを記憶するために用いられ、前記プログラムコードは請求項 1 ~ 21 のいずれか一項に記載の方法を実行させる
記憶媒体。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

本出願は、出願番号が202011233877.7で、出願日が2020年11月6日で、名称が「情報処理方法、装置、端末及び記憶媒体」の、及び出願番号が202011233869.2で、出願日が2020年11月6日で、名称が「通信方法、装置、端末及び記憶媒体」の中国特許出願に基づき提出され、当該中国特許出願の優先権を請求し、当該中国特許出願の全ての内容をここで参考として本出願に援用する。

40

【0002】

技術分野

本開示は、インテリジェント端末の技術分野に関し、特に情報処理方法、装置、端末及び記憶媒体に関する。

【背景技術】

【0003】

インスタントメッセージングソフトウェアは、会話インタフェースを有し、ユーザーは、他のユーザーと会話インタフェースを介して通信し、会話インタフェース内にユーザーが送信した通信情報の通信記録が表示され、通信情報の会話インタフェースでの表示方式は、簡単であり、時間順のみにソートされ、ユーザーは、自分の興味のある情報を検索す

50

る時に手数料がかかり、ユーザー体験が不足である。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本開示は、情報処理方法、装置、端末、及び記憶媒体を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本開示は、以下の技術案を採用している。

【0006】

いくつかの実施例において、本開示は、インスタント通信クライアント端末に適用可能な情報処理方法を提供する。当該情報処理方法は、

10

入力された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信することと、

会話グループの会話インタフェースに所定の話題フォーマットで話題情報を表示し、所定の話題フォーマットに返信領域を有することと、

話題情報を返信するための返信情報を受信することと、

返信情報を、話題情報の返信領域に表示することと

を含む。

【0007】

いくつかの実施例において、本開示は、情報処理方法を提供しており、情報処理方法は、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースで話題情報を受信し、サーバに話題情報に対する話題作成要求を発信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせるようにすることと、会話インタフェースで話題に対する第1話題インタフェースを生成することとを含み、会話インタフェースは複数の第1話題インタフェースを表示するために用いられる。

20

【0008】

いくつかの実施例において、本開示はサーバの制御方法を提供しており、

会話グループ内の第1ユーザーから送信された話題情報を受信することと、

話題情報を第1ユーザーに関連付けることと、

会話グループ内のユーザーに話題情報を送信することと、

会話グループ内の第2ユーザーから送信された返信情報を受信することと、

話題情報を返信するために用いられる返信情報を第2ユーザーに関連付けることと、

会話グループ内で第2のユーザー以外のユーザーに対して返信情報を送信することと

を含む。

30

【0009】

いくつかの実施例において、本開示は、情報処理方法を提供しており、

前記会話グループ内の第1ユーザーが前記会話グループ内で投稿した話題情報を取得し、前記話題情報と前記会話グループとの関連関係を記録し、前記第1ユーザーと前記話題情報との関連関係を記録すること、又は、前記会話グループ内の第2ユーザーが前記話題情報に対して実行する所定動作を取得し、前記所定動作を記録し、前記第2ユーザーと前記所定動作との関連関係を記録すること、又は、前記話題情報の返信情報を取得し、前記返信情報及び前記話題情報と前記返信情報との関連関係を記録することと、

40

情報取得要求を受信することに応答して、情報取得要求に対応する目標標識に基づいて、前記目標標識に関連する話題情報を選別し、選別された話題情報を返信することとを含む、

前記目標標識は、会話グループ標識、ユーザー標識、話題標識の一つ又は複数個を含む。

【0010】

いくつかの実施例において、本開示はインスタント通信装置を提供しており、

入力された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信するために用いられる伝送ユニットと、

会話グループの会話インタフェースに所定の話題フォーマットで話題情報を表示するた

50

めに用いられ、所定の話題フォーマットに返信領域を有する表示ユニットと、
さらに話題情報を返信するための返信情報を受信するために用いられる伝送ユニットと、
さらに返信情報を話題情報の返信領域に表示するために用いられる表示ユニットと
を備える。

【0011】

いくつかの実施例において、本開示は、情報処理装置を提供しており、情報処理装置は、
インスタント通信クライアント端末に設置されており、

会話インタフェースで話題情報を受信し、サーバに話題情報に対する話題作成要求を発
信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせる話題作成モジュールと、

会話インタフェースで話題に対する第1話題インタフェースを生成するように配置され
る話題インタフェース生成モジュールと

を備え、

会話インタフェースは複数の第1話題インタフェースを表示するために用いられる。

【0012】

いくつかの実施例において、本開示はサーバの制御装置を提供しており、

会話グループ内の第1ユーザーから送信された話題情報を受信するために用いられる伝
送モジュールと、

話題情報を第1ユーザーに関連付けるために用いられる制御モジュールと、

さらに会話グループ内のユーザーに話題情報を送信するために用いられる伝送モジュ
ールと、

さらに会話グループ内の第2ユーザーから送信された返信情報を受信するために用いら
れる伝送モジュールと、

さらに返信情報が話題情報を返信するために用いられる返信情報を第2ユーザーに関連
付ける制御モジュールと、

さらに会話グループ内に第2ユーザー以外のユーザーに返信情報を送信するために用い
られる伝送モジュールと

を備える。

【0013】

いくつかの実施例において、本開示は端末を提供しており、少なくとも一つのメモリと
、少なくとも一つのプロセッサとを備え、

メモリはプログラムコードを記憶するために用いられ、プロセッサは前記メモリに記憶
されたプログラムコードを呼び出して上記方法を実行するために用いられる。

【0014】

いくつかの実施例において、本開示はコンピュータ読み取り可能記憶媒体を提供してお
り、前記コンピュータ読み取り可能記憶媒体はプログラムコードを記憶することに用いら
れ、前記プログラムコードは、プロセッサにより実行される時、前記プロセッサが本開示
のいずれか1項に記載の方法を実行するように促す。

【0015】

本開示の実施例が提供する情報処理方法は、入力された話題情報を受信し、話題情報を
サーバに送信することと、会話グループの会話インタフェースに、返信領域を有する所定
の話題フォーマットで話題情報を表示することと、話題情報を返信するための返信情報
を受信することと、返信情報を話題情報の返信領域に表示することとを含む。話題情報及び
返信情報の方式でインスタントメッセージング情報を表示し、同じ話題に対応する返信情報
を同じ話題情報に表示することにより、インスタント通信クライアント端末における通信
情報の表示方式をより合理的にし、ユーザーが自分の興味ある通信情報を迅速に検索しや
すくすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

図面を参照しながら以下の具体的な実施形態を参照し、本開示の各実施例の上記及び他
の特徴、利点及び態様はより明らかになる。図面において、同一又は類似の符号は同一又

10

20

30

40

50

は類似の要素を示す。図面は模式的なものであり、素子及び要素は必ずしも比例に応じて描画されないことが理解されるべきである。

【図 1】は本開示の実施例に係る情報処理方法のフローチャートである。

【図 2】本開示の実施例に係るクライアント端末に話題作成標識が表示される模式図である。

【図 3】本開示の実施例に係るクライアント端末に返信入力ボックスが表示される模式図である。

【図 4】本開示の実施例に係るクライアント端末に会話インターフェースが表示された第 1 サブインターフェースの模式図である。

【図 5】本開示の実施例に係るクライアント端末に会話インターフェースが表示された第 2 サブインターフェースの模式図である。

10

【図 6】本開示の実施例に係る注意情報を受信した時のクライアントの表示図である。

【図 7】本開示の実施例に係るサーバの制御方法のフローチャートである。

【図 8】本開示の実施例に係る情報処理方法のフローチャートである。

【図 9】本開示の実施例に係る話題インターフェースの模式図である。

【図 10】は本開示の他の実施例に係る話題インターフェースの模式図である。

【図 11】本開示の実施例のインスタント通信装置の構成図である。

【図 12】本発明の実施例に係るサーバの制御装置の構成図である。

【図 13】本発明の実施例に係る電子機器の構造模式図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0017】

以下、本発明の実施の形態について、図面を参照してより詳細に説明する。図面において本開示のいくつかの実施例を示すが、本開示は様々な形式で実現することができ、ここで説明される実施例に限定されるように解釈すべきではなく、逆にこれらの実施例を提供することは本開示をより徹底的完全に理解するためであることが理解されるべきである。また、本開示の図面及び実施例は例示的な作用のみに用いられ、本開示の保護範囲を限定するためのものではないことが理解されるべきである。

【0018】

そして、本開示の方法の実施形態に記載の各ステップは、「及び/又は」によって並列に実行することができることが理解されるべきである。なお、方法の実施形態は追加のステップ及び/又は実行を省略して示されるステップを含むことができる。本開示の範囲は、これらの点で限定されるものではない。

30

【0019】

本明細書で使用される「含む」という技術用語及びその変形は、開放的に含むことであり、即ち「含むがそれらに限らない」である。「基づく」という技術用語は、「少なくとも部分的に基づく」である。「一つの実施例」という技術用語は、「少なくとも一つの実施例」を表し、「他の実施例」という技術用語は、「少なくとも一つの実施例」を表し、「いくつかの実施例」という技術用語は、「少なくともいくつかの実施例」を表す。他の技術用語の関連定義については後述する。

【0020】

また、本開示において言及された「第 1」、「第 2」等の概念は、単に異なる装置、モジュール又はユニットを区別するために用いられ、これらの装置、モジュール又はユニットが実行する機能の順序又は相互依存関係を限定するものではない。

40

【0021】

そして、本開示において言及された「一つ」の修飾対象は限定的なものではなく例示的である。文脈で明確に指摘しない限り、「一つ又は複数個」と捉えられるべきであることが当業者にとって理解すべきである。

【0022】

本開示の実施形態における複数の装置の間で受送信されるメッセージ又は情報の名称は例示的な目的のみに用いられ、これらのメッセージ又は情報の範囲を限定するものではな

50

い。

【0023】

以下、図面を参照して、本出願の実施例が提供する態様を詳細に説明する。

【0024】

関連技術においては、インスタントメッセージングソフトウェアで他のユーザーと通信する場合、会話インタフェースで通信情報を受送信すると、通信情報は受送信の時間順に応じて表示され、ユーザーは自分の興味ある通信情報を検索しようとする時に一つずつ通信情報をフリックする必要がある、ユーザー体験が悪い。特にグループチャットの場合に、会話に参加するユーザーの人数が多く、送信された通信メッセージが多く、多くの通信メッセージから自分の興味ある通信メッセージを検索するために大量の時間及び精力を費やす必要がある。

10

【0025】

本開示のいくつかの実施例において、インスタント通信クライアント端末に適用可能な情報処理方法を提供する。図1に示すように、図1は本開示のいくつかの実施例の情報処理方法のフローチャートであり、以下のステップS11~S14を含む。

【0026】

S11:入力された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信する。

【0027】

いくつかの実施例において、クライアントが受信した入力された話題情報はインスタント通信クライアント端末の会話インタフェースの情報入力ボックスにより入力された通信情報であってもよく、単独の話題投稿ページで話題情報を投稿するものではないため、ユーザーのインスタントメッセージングセッションでの通信メッセージを投稿する習慣を変更せず、インスタントメッセージングセッションとよりよく融合することができるため、コミュニケーション効率が高く、会話インタフェースの情報入力ボックスに通信情報を入力することにより、クライアントは通信情報を直接的に話題情報として投稿し、いかなる他の操作を行う必要がない。別の実施例において、図2を参照すると、会話インタフェースに話題作成標識(図2における右下の円で囲まれたペン標識)が設置され、話題作成標識がトリガーされた後に話題入力ボックスを表示し、話題入力ボックス内に文字、画像、ビデオなどの様々な形式の情報を入力することができ、話題入力ボックスに入力された情報が送信された後に話題情報を形成する。

20

30

【0028】

クライアントが話題情報を受信すると、話題情報を現在のユーザーと通信する他のユーザーに送信する必要がある、例えば現在のユーザーがグループにおいてグループチャットを行う場合、現在のユーザーがクライアント端末に入力した話題情報をグループ中の他のユーザーに送信する必要がある、したがって、現在のユーザーと会話する他のユーザーが話題情報を受信するために、クライアントはサーバに話題情報を送信する。

【0029】

いくつかの実施例において、クライアント会話インタフェースに入力可能な通信情報は二種類あり、一種は話題情報であり、もう一つは任意の話題情報に対する返信情報であり、現在のユーザーが通信情報を入力する時にいずれかの既存の話題情報を返信することを選択すれば、入力された通信情報は返信情報であり、ユーザーが通信情報を入力する時にいずれかの既存の話題情報を返信することを選択しなかった場合、入力された通信情報は話題情報である。

40

【0030】

S12:会話グループの会話インタフェースに所定の話題フォーマットで話題情報を表示する。

【0031】

いくつかの実施例において、会話グループは現在のユーザー及び現在のユーザーと会話を行うユーザーで構成されたユーザーグループを指し、現在のユーザーが他のユーザーと一対一の会話を行う場合、現在のユーザーと他のユーザーは会話グループを構成し、現在

50

のユーザーがユーザーグループでグループチャットを行う場合、ユーザーグループ全体でのユーザーは会話グループを構成する。会話グループの会話インタフェースとは、インスタントメッセンジャ情報を送信するためのインタフェースであり、関連技術においてチャットインタフェースとも呼ばれる。いくつかの実施例において、話題情報に所定の話題フォーマットが設定され、所定の話題フォーマットに返信領域があり、返信領域は話題情報に対する返信情報を表示するために用いられる。所定の話題フォーマットは例えば話題カードであってもよい。

【0032】

S13:話題情報を返信するための返信情報を受信する。

【0033】

いくつかの実施例において、会話インタフェースに話題情報を投稿した後、会話グループ中のユーザーが話題情報に興味を持って返信する可能性があり、返信する時に送信したものが返信情報である。いくつかの実施例において、話題情報を返信するための返信情報を受信することには、入力された返信情報を受信し、返信情報をサーバに送信し、又は、サーバから返信情報を受信することを含む。返信情報は前記クライアント端末の会話インタフェースの入力ボックスに入力された返信情報であってもよく、他のユーザーが話題情報を返信した後にサーバに送信し、さらに前記クライアント端末によりサーバから他のユーザーが送信した返信情報を受信することができる。いくつかの実施例において、所定の話題フォーマットに返信標識を有し、返信標識がトリガーされた後に所定のフォーマット内に返信入力ボックスを表示し、返信入力ボックスが前記返信情報を入力するために用いられ、図2に示すように、話題情報が所在する領域に返信標識を表示し、返信標識がトリガーされた後に図3に示すように返信入力ボックスを表示し、返信入力ボックス内に返信情報を入力する。

【0034】

S14:返信情報を話題情報の返信領域に表示する。

【0035】

いくつかの実施例において、所定の話題フォーマットは返信領域を有し、全ての話題情報に対する返信はいずれも返信領域に表示され、このように任意の話題情報及び該話題情報に関連する返信情報は統一的に表示され、ユーザーは自分の興味のある情報を検索しようとする場合、自分の興味のある話題情報を検索すればよく、興味のある話題情報での返信領域内に全ての返信情報が表示され、ユーザーは大量の検索動作を行う必要がなく、ユーザーの検索効率及び使用体験を向上させる。

【0036】

本開示のいくつかの実施例において、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースにおいて、ユーザーは話題情報を直接的に発行することができ、及び話題情報を返信し、会話インタフェースに話題情報及び返信情報の形式で全ての通信情報を表示し、それによりユーザーはユーザーの興味のある情報を検索して閲覧しやすく、それによりユーザーの使用体験を向上させる。

【0037】

本開示の提供する方法をよりよく説明するために、以下に図面4を参照して本開示のいくつかの実施例に提供されたリアルタイム情報処理方法を説明し、図4に示すのはインスタント通信クライアント端末の使用インタフェースであり、図4に示すように、クライアントの一侧に連絡先リストが表示され、単一のユーザー及びグループを含み、本実施例において会話グループをグループCとすることを例として説明し、連絡先リストにグループCを選択した後にクライアント端末の表示インタフェースにグループCの会話インタフェースを表示し、グループCの会話フィールドに、いくつかの実施例において、会話インタフェースに話題情報及び返信情報の形式で全ての通信情報を表示し、会話インタフェースに既存の話題情報が表示されると、入力ボックスに情報を入力する前に任意の話題情報の返信標識をクリックすると、入力ボックスに入力されたのは返信情報であり、入力ボックスに通信情報を入力する前に任意の話題情報の返信標識をクリックしなければ、話題情報

10

20

30

40

50

を入力する。入力ボックスに話題情報を入力し、投稿することにより、クライアントは入力ボックスにより入力され投稿された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信することにより、サーバは話題情報を対話グループにおける他のユーザーに転送し、話題情報は所定の話題フォーマットで表示され、所定の話題フォーマットは返信領域を有し、返信情報を受信すると、返信情報を返信領域内に表示し、いくつかの実施例において、図2を参照し、図2における話題情報で返信標識が表示され、返信標識がトリガーされた後、図3に示すように、話題情報が位置する所定のフォーマット内に返信入力ボックスが表示され、該返信入力ボックスに該話題情報に対する返信情報が入力される。図4における「いいね」及び「来週末がどう」は、模式的に提示された返信情報である。図4に示すように、図4における話題情報は話題カードの形式で表示され、話題情報及び返信情報は話題カード内に位置し、ユーザーは任意の話題情報に興味がある場合、いずれかの話題カードを見ることにより、全ての返信情報を閲覧することができ、それにより、ユーザーの使用体験を向上させる。関連技術において、各情報を時間の順序に応じて配列し、同じ話題に対応する情報が異なる位置に分布し、ユーザーは自分の興味のある情報を検索する時に履歴情報を返す必要があり、使用体験が低い。

10

【0038】

本開示のいくつかの実施例において、所定の話題フォーマットは、話題表示領域、返信領域及び話題関連領域を含む。話題関連領域は、話題作成者領域、話題作成時間領域及び話題名称領域の少なくとも一つを含む。いくつかの実施例において、話題情報は所定の話題フォーマットで表示され、話題情報は所定の話題フォーマットの話題表示領域に表示され、返信情報は返信領域に表示され、話題を作成するユーザーの標識は話題作成者領域に表示され、話題作成時間領域は話題の作成時間を表示するために用いられ、話題名称領域は話題の名称を表示するために用いられ、例えば図4を参照することができ、図4に表示された話題はユーザー甲により作成され、ユーザー甲の名前及びアバターは話題作成者領域に表示され、話題表示領域に話題情報「この2、3日の天気がいいわね、いつか一緒に遠足しようか」が表示され、図4における「3月10日14:00」は話題作成時間領域に表示された話題作成時間であり、図4における「いいね」及び「来週末がどうなるか」は返信情報であり、その所在する領域は返信領域であり、図4に話題名が表示されず、話題情報を作成する時に話題情報を設定し、話題名を表示することができる。

20

【0039】

本開示のいくつかの実施例において、返信領域における返信情報の数が所定の数を超えるか又は返信情報の占める空間が所定の閾値に達する場合、返信領域を折り畳み展開標識を表示し、展開標識が返信領域を展開するために用いられる。いくつかの実施例において、図4に示すように、図4において所定の個数が2であり、返信情報の個数が2個を超えた後に、返信領域を折り畳み、他の実施例において、返信情報が占有する占有空間に基づいて返信領域を折り畳むか否かを決定し、返信情報により占有された総行数又は総高さによって返信情報が占有する占有空間を示すことができ、例えば返信領域の返信情報が占有する総行数が所定の行数に達し、又は返信領域の返信情報の総高さが所定の高さに達する時に返信領域を折り畳み、折り畳まれた返信領域は最も早く発行された所定の個数の返信情報のみを表示することができ、又は折り畳まれた返信領域に最新に発行された所定の個数の返信情報のみを表示し、さらに折り畳まれた返信領域に所定の個数の人気度が最も高い返信情報を表示することができ、ここで、返信情報の人気度を決定する方法は複数であってもよく、例えば返信情報が引用された回数又は称賛された回数に基づいて返信情報の人気度を決定することであってもよく、引用された回数が多いほど又は称賛された回数が多いほど人気度が高くなり、他の実施例において、さらに話題情報の作成者により所定の個数の返信情報を指定し、折り畳まれた返信領域に指定された返信情報のみを表示して他の返信情報を折り畳むことができる。返信領域が折り畳まれた後に展開標識を表示し、展開標識がトリガーされた後に返信領域を展開し、展開標識に折り畳まれた返信情報の個数を表示することができ、図4に表示された「より多くの3本の返信」は選択可能な展開標識であり、ここで3つの返信情報が折り畳まれたことが表示され、返信情報を折り畳むこ

30

40

50

とにより、ユーザーが興味のある情報を検索する時に返信情報が多すぎてユーザーに不便をもたらすことを防止し、ユーザーが興味のある情報を迅速に検索しやすい。

【0040】

本開示のいくつかの実施例において、会話インタフェースは、第1サブインタフェース及び第2サブインタフェースを備える。第1サブインタフェースは会話グループの全ての話題情報を表示するために用いられる。第2サブインタフェースは現在のユーザーに関連する関連話題情報を表示するために用いられる。いくつかの実施例において、図4及び図5を参照することができ、図4におけるグループCの会話インタフェースは「動的」及び「私に関連する」の二つのサブインタフェースに分けられ、ここで第1サブインタフェースの「動的」なインタフェースとして各話題情報、及び各話題情報での返信情報があり、第2サブインタフェースとしての「私に関連する」インタフェースに現在のユーザーに関連する話題情報が表示され、ここで現在のユーザーは前記クライアント端末に登録されたアカウントを指し、図4における現在のユーザーは「ユーザー甲」である。いくつかの実施例において、第1サブインタフェース及び第2サブインタフェースを設定することにより、現在のユーザーは第1サブインタフェースで全ての話題情報を見ることができただけでなく、第2サブインタフェースで自分に関連する関連話題情報を迅速に閲覧することができ、それにより検索速度を向上させ、ユーザー体験を向上させる。

10

【0041】

本開示のいくつかの実施例において、第2サブインタフェースに少なくとも一つのタイプ標識が表示される。任意のタイプ標識がトリガーされた後、関連話題情報におけるトリガーされたタイプ標識に関連する話題情報を表示する。いくつかの実施例において、ユーザーに関連する関連話題情報は異なるタイプに分類されてもよく、各ユーザーに関連する関連話題情報に少なくとも一つのタイプが関連付けられ、第2サブインタフェースにタイプ標識を設定することにより、タイプ標識をトリガーすることにより関連話題情報を選別し、トリガーされたタイプ標識に関連する話題情報を迅速に表示することができる。

20

【0042】

本開示のいくつかの実施例において、タイプ標識は以下の少なくとも一種を含む:全ての関連話題情報、ユーザーが作成した話題情報、ユーザーが返信した話題情報、ユーザーが予約購読した話題情報及びユーザーに喚起を送信した話題情報。いくつかの実施例において、全ての関連話題情報がトリガーされた後、全ての関連話題情報はいずれも第2サブインタフェースに表示される。いくつかの実施例において、ユーザーは任意の話題情報を予約購読することができ、予約購読された話題情報はユーザーが予約購読した話題情報に属し、いくつかの実施例において、話題情報が発行される時および返信される時に一つ又は複数のユーザーに注意を送信することができ、ユーザーに該話題情報又は該返信情報を閲覧するように注意させ、このようにユーザーに注意を提示する話題情報はユーザーに通知を送信する話題情報に属し、注意を送信する方式は話題情報又は返信情報を送信する場合に「@ユーザー名」の形式で指定ユーザーに注意を行うことであってもよい。

30

【0043】

本開示のいくつかの実施例において、第2サブインタフェースにさらにカスタムタイプ標識が表示され、前記カスタムタイプ標識は前記タイプ標識のうちの少なくとも二つを含み、カスタムタイプ標識がトリガーされた後、第2サブインタフェースにカスタムタイプ標識における各タイプ標識に関連する話題情報を表示する。例えば、図5を参照すると、図5に追加することができ、図5における「私が作成した」と「私が返信した」という二つのタイプ標識をカスタムタイプ標識として設定することができ、カスタムタイプ標識がトリガーされた後、「私が作成した」と「私が返信した」という二つのタイプ標識に関連する話題情報を表示する。カスタムタイプ標識を設定することにより、複数の指定されたタイプ標識に関連する話題情報を一度に表示することができ、それによりユーザーは自分の最も関心のある話題情報をより迅速に閲覧しやすい。

40

【0044】

本開示のいくつかの実施例において、会話グループのうちの任意の他のユーザーにより

50

現在のユーザーに送信された注意情報を受信し、会話インタフェースの所定位置に前記注意情報を送信したユーザーの身元標識を表示する。いくつかの実施例において、所定の位置は例えば会話インタフェースの会話入口であり、会話インタフェースの会話入口は例えば連絡先リスト中の会話グループに対応する領域であってもよく、又は最近会話リスト中の会話グループに対応する領域であってもよく、例えば、図4及び図6に示すように、現在のユーザーのユーザー甲が図4におけるグループC中のメンバーであり、ユーザーAもグループCにおけるメンバーであれば、ユーザーAが話題を投稿する時に図4において現在のユーザーのユーザー甲に注意情報を送信し、例えば話題情報を投稿する時に@ユーザー甲すれば、会話インタフェースの会話入口にユーザーAの身分標識を表示し、例えば図6に示すように、クライアント端末の表示インタフェースに最近連絡した連絡先リストを表示し、最近連絡した連絡先リストにおけるグループCに対応する領域はグループCの会話インタフェースの会話入口であり、グループCに対応する領域にユーザーAのアバターを表示し、ここでユーザーAのアバターはユーザーAの身分標識とする。関連技術において、他のユーザーが現在のユーザーに注意を送信することを受信した後に、注意情報があることのみを表示し、注意を送信したユーザーの身分標識を表示せず、現在のユーザーが送信者の身分を直接的に特定することができず、注意を開かないと閲覧できないため、不便をもたらす。本開示のいくつかの実施例は、注意を送信したユーザーの身分標識を表示することにより、ユーザーが注意を送信したユーザーの身分を迅速に特定しやすい。

10

【0045】

本開示のいくつかの実施例において、会話グループの会話インタフェースは両ユーザーの間の単独チャットインタフェースであってもよく、例えば現在のユーザーと他のユーザーとの一対一の会話インタフェースであり、本開示の他の実施例において、会話グループの会話インタフェースはいずれかのユーザーグループのグループチャットインタフェースである。

20

【0046】

本開示のいくつかの実施例において、ユーザーグループのタイプは、話題グループ及びチャットグループを含む。話題グループのグループチャットインタフェースは話題情報及び話題情報を返信する返信情報を投稿するために用いられる。チャットグループのグループチャットインタフェースは非話題情報を投稿するために用いられる。会話グループの会話インタフェースは前記話題グループのチャットインタフェースである。いくつかの実施例において、ユーザーグループは二種類の異なるタイプを含み、話題グループのグループチャットインタフェースにおいて通信情報はいずれも話題情報及び返信情報の形式で表示することができ、チャットグループのグループチャットインタフェースにおいて通信情報は話題情報ではなくてもよく、このように、ユーザーが話題情報を投稿しようとする場合、話題グループを作成して話題情報を投稿し、ユーザーが通常のチャット行為を行いたい場合にチャットグループを確立し、適合性を以って異なるタイプのユーザーグループを作成する。

30

【0047】

本開示のいくつかの実施例において、ユーザーグループのタイプは、話題グループ及びチャットグループを含む。話題グループのグループチャットインタフェースは話題情報及び話題情報を返信する返信情報を投稿するために用いられる。チャットグループのグループチャットインタフェースは話題情報、話題情報を返信する返信情報及び非話題情報を投稿するために用いられる。いくつかの実施例において、話題グループにおいて話題情報及び返信情報のみを投稿することができ、チャットグループにおいて話題情報、返信情報を投稿してもよく、非話題情報を投稿してもよく、この時に対話グループの対話インタフェースは前記話題グループのチャットインタフェースであってもよいしチャットグループのグループチャットインタフェースであってもよい。チャットグループにおいて話題情報、返信情報を投稿してもよく非話題情報を投稿してもよい場合、ユーザーの柔軟で多様な情報交流需要を満たすことができ、例えば特定の話題属性のないリアルタイムメッセージ、相対的に自由なチャットを送信してもよく、特定の話題を検討する必要がある時に、話題インタ

40

50

フェースを作成することにより、後続の該話題に関連するチャット情報がいずれも該話題インタフェース内に集合させることそれにより、グループ内のユーザーが該話題に関する情報を迅速に見つけることを容易にし、話題インタフェースの返信メッセージの折り畳みなどのメカニズムに基づいて、表示空間を節約することもでき、話題に関連するインタラクション情報を詳細に理解する必要がある場合、さらに話題の詳細インタフェースに入ることにより、全体の情報表示及び取得効率を向上させる。

【 0 0 4 8 】

いくつかの実施例において、前記会話インタフェースは会話入口インタフェースの相応のグループに対応し、例えば、一般的に、まず一つのグループを作成し、この時、該グループは会話入口インタフェースに表示される。図 3 に示すように、グループ C は会話入口インタフェースに表示される。情報処理方法はさらに以下のことを含む:前記グループ内の第 1 ユーザーが前記グループ以外の第 2 ユーザーと前記話題情報とを関連付ける時、前記第 2 ユーザーが前記グループ又は前記話題に加入することを黙認する。例えば、グループ C にユーザー甲、乙及び丙が居ると仮定し、甲に投稿された話題に対して、第 1 ユーザー乙がグループ C 以外のユーザー丁を @ し、乙が丁を該話題に関連付けると考えられる。この時、第 2 ユーザー丁がグループ C に参加するか又は該話題情報に参加すると黙認することができる。このように、該話題情報に対して、該対話インタフェース以外のユーザーとインタラクションをしたい場合、例えば @ の方式で直接的にインタラクションを行うことができ、ユーザー丁を該グループに追加する操作を省略し、ユーザーと話題情報との間のインタラクションを便利にする。いくつかの実施例において、第 2 ユーザーをグループに追加するか又は話題情報に追加することを黙認することができ、スイッチボタンを設定し該スイッチボタンが開状態にある時、グループ内の第 1 ユーザーがグループ以外の第 2 ユーザーと話題情報とを関連付けた場合に、第 2 ユーザーをグループに追加するか又は話題情報を追加することができる。いくつかの実施例において、元のグループ(例えば、グループ C)内のユーザーのプライバシーをよりよく保護するために、該第 2 ユーザーが彼を @ したユーザーの返信情報のみを見ることができ、他のユーザーの該話題情報における返信情報を見ることができないように設定してよい;又は第 2 ユーザーが該グループ又は話題情報に参加したと黙認した後の情報のみを見ることができ、参加する前に該話題情報の返信情報を見ることができないようにしてもよい。

【 0 0 4 9 】

いくつかの実施例において、さらに、前記話題情報が公開である場合、前記話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に前記話題情報に関連するインタラクション情報を表示することを含む。すなわち、投稿された話題情報が公開である場合、該話題情報を転送して該話題情報に関連するインタラクション情報を表示することができ、例えば、称賛、返信情報等である。該設定により、ユーザーの転送操作を便利にする。前記話題情報がプライベートである場合、前記話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に表示された情報は転送前の前記話題情報に表示された情報より少ない。いくつかの実施例において、ユーザーのプライバシーを保護するために、話題情報に対応する会話インタフェースのユーザーは該話題情報を別の会話グループに転送する時、転送された話題情報のインタラクション情報は、同時に元のグループと転送されたグループ内のユーザーに見えるだけで、他のユーザーに不可視であり、ユーザーのプライバシー情報をよりよく保護する。

【 0 0 5 0 】

いくつかの実施例において、投稿された話題情報がプライベートである場合、話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に表示された情報は転送前の話題情報に表示された情報より少ない。話題情報の属性がプライベートに設定されているため、投稿者はその開示を希望しないことが分かる。したがって、転送された話題情報により少ない情報を表示する、例えば該話題情報の返信情報を表示せず、話題情報自体のみを表示することにより、該話題情報に対するインタラクション情報のプライバシーを保護することもできる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

いくつかの実施例において、さらに以下のことを含む:所定の操作に応答して、前記話題情報の参加者に対して会議招待を開始し、又は前記話題情報の参加者に基づいて会議又はコミュニケーショングループを作成する。いくつかの実施例において、第1話題インタフェースに会議招待ボタンが存在することができ、該ボタンがトリガ(所定操作)される時、話題内の参加者(例えば、投稿者、返信者)に対して会議招待を開始することができ、会議中に該話題に対してさらなるコミュニケーションを行う。このように、該話題に対するインタラクションをより便利にする。会議創設ボタン又はグループ創設ボタンを提供し、会議創設ボタンがトリガーされた後、話題情報の参加者(例えば話題情報の投稿者及び返信情報の投稿者)に基づいて会議を創設し、グループ創設ボタンがトリガーされた後、グループを作成し、話題情報の参加者を一つのグループに追加する。

10

【 0 0 5 2 】

本開示のいくつかの実施例において、さらにサーバの制御方法を提供しており、サーバは上記いずれかの実施例におけるサーバであってもよく、図7を参照し、本開示のいくつかの実施例におけるサーバの制御方法は以下のことを含む:

S 2 1:会話グループ内の第1ユーザーから送信された話題情報を受信する。

【 0 0 5 3 】

いくつかの実施例において、会話グループ内の第1ユーザーは上記いずれかの実施例におけるインスタント通信クライアント端末により話題情報を送信し、第1ユーザーは会話グループ内の任意のユーザーであってもよく、話題情報は第1ユーザーにより作成され、会話内のユーザーの数は二つ又は二つ以上であってもよい。

20

【 0 0 5 4 】

S 2 2:話題情報を第1ユーザーに関連付ける。

【 0 0 5 5 】

いくつかの実施例において、サーバにおいて第1ユーザーと話題情報とのマッピング関係を確立する。

【 0 0 5 6 】

S 2 3:会話グループ内のユーザーに話題情報を送信する。

【 0 0 5 7 】

いくつかの実施例において、第1ユーザーは話題情報を作成し、したがって、サーバは第1ユーザーに話題情報を送信する必要がなく、サーバによって会話グループ内の他のユーザーに話題情報を送信することにより、会話グループ内の各ユーザーに会話グループの会話インタフェースに話題情報を表示させる。他の実施例において、サーバは会話グループ内の全てのユーザーに第1ユーザーが作成した話題情報を送信する。

30

【 0 0 5 8 】

S 2 4:会話グループ内の第2ユーザーから送信された返信情報を受信する。

【 0 0 5 9 】

いくつかの実施例において、返信情報は話題情報を返信するために用いられる。

【 0 0 6 0 】

S 2 5:返信情報及び話題情報を第2ユーザーに関連付ける。

40

【 0 0 6 1 】

いくつかの実施例において、第2ユーザーは会話グループ内の任意のユーザー、又は会話グループ内の特定のユーザーグループにおけるユーザーであってもよい。いくつかの実施例において、話題情報は会話グループ内の各ユーザーがいずれも参加できる話題であり、したがって、第2ユーザーは会話グループ内の任意のユーザーであってもよい。別の実施例において、話題情報は一部のユーザーが参加するように要求し、他のユーザーは参加するか又は参加することができず、したがって、第2ユーザーは会話グループ内の指定のユーザーグループにおけるユーザーであってもよい。第2ユーザーが指定のグループにおけるユーザーとして設定することができ、指定のグループは話題情報で指定されたグループであってもよい。話題情報を作成する時に該話題情報に参加するユーザーを指定し、こ

50

これらの指定されたユーザーは指定ユーザーグループを形成することができる。いくつかの実施例において、第2ユーザーが話題情報に参加するため、第2ユーザーと話題情報とを関連付ける。返信情報が第2ユーザーにより作成されるため、第2ユーザーと返信情報とを関連付ける。

【0062】

S26:会話グループ内に第2ユーザー以外のユーザーに返信情報を送信する。

【0063】

いくつかの実施例において、会話グループ内の全てのユーザーに返信情報を送信し、別の実施例において、会話グループ内に第2ユーザー以外のユーザーに返信情報を送信する。返信情報を送信することにより会話グループ内の各ユーザーが話題情報を更新し、それにより話題情報の返信領域に返信情報を表示する。いくつかの実施例において、話題情報は会話グループの会話インタフェースに所定のフォーマットで表示され、返信情報は所定のフォーマットの返信領域に表示される。

10

【0064】

本開示のいくつかの実施例において、話題情報と第1ユーザーとの関連付け、及び第2ユーザーと話題情報及び返信情報との関連付けを確立することにより、話題情報に関連するユーザーを迅速に検索することができ、話題情報に関連するユーザーに注意を送信しやすい。

【0065】

いくつかの実施例において、サーバの制御方法は、さらに会話グループと話題情報とを関連付けることを含む。いくつかの実施例において、話題情報は会話グループ内のメンバーにより作成され会話グループの表示インタフェース内に表示されるため、会話グループとバインディングされ、それにより会話グループに基づいて関連する話題情報を迅速に検索することができる。

20

【0066】

本開示の他の実施例において、サーバの制御方法はさらに前記会話グループ内の第3ユーザーから送信された取得要求を受信することと、第3ユーザーに関連する目標話題情報を取得することと、第3ユーザーに前記目標話題情報を送信することにより、第3ユーザーのクライアント端末に目標話題情報を表示させることを含む。いくつかの実施例において、取得要求は話題情報を取得するために用いられ、第3ユーザーに関連する目標話題情報は例えば第3ユーザーが返信した話題情報、第3ユーザーが投稿した話題情報、第3ユーザーが予約購読した話題情報又は第3ユーザーに注意情報を送信した話題情報であってもよい。この時に、サーバは、第3ユーザーの身分標識に基づいてそれに関連する話題情報を取得し、第3ユーザーに送信することができ、送信する時に話題情報内の返信情報も第3ユーザーに一括して送信することができる。

30

【0067】

本開示のいくつかの実施例において、さらに、情報処理方法を提供しており、会話グループ内の第1ユーザーが会話グループ内に投稿した話題情報を取得することと、話題情報と会話グループとの関連関係を記録し、第1ユーザーと話題情報との関連関係を記録すること、又は、会話グループ内の第2ユーザーが話題情報に対して実行した所定動作を取得し、前記所定動作を記録し、第2ユーザーと所定動作との関連関係を記録すること、又は、話題情報の返信情報を取得し、返信情報及び話題情報と返信情報との関連関係を記録することと、情報取得要求を受信したことに反応して、情報取得要求に対応する目標標識に基づいて、目標標識に関連する話題情報を選別し、選別された話題情報を返すことを含む。目標標識は、会話グループ標識、ユーザー標識、話題標識の一つ又は複数個を含む。

40

【0068】

いくつかの実施例において、情報処理方法は上記インスタント通信クライアント端末に用いられてもよく、上記インスタント通信クライアント端末と協力するサーバに用いられてもよい。第1ユーザーは、会話グループ内の任意のユーザーであってもよく、会話グループ内の話題を投稿する権限が与えられたユーザーであってもよい。第1ユーザーが話題

50

情報を投稿した後に、第1ユーザーと話題情報との関連関係を記録し、話題情報と会話グループとの関連関係を記録し、話題情報と話題情報の投稿者及び所在する会話グループとを関連付けることにより、話題グループに関連する話題情報、及びユーザーに関連する話題情報を迅速に検索することができる。いくつかの実施例において、関係表によって関連関係を記録することができ、会話グループと話題関係表によって会話グループと話題情報との関連関係を記録し、ユーザーと話題関係表によって各ユーザーと各話題情報との関連関係を記録する。本開示の他の実施例において、さらに、会話グループと会話グループ内のユーザーとの関連関係を記録することを含む。例えば、会話グループとユーザー関係テーブルによって会話グループと会話グループ内のユーザーとの関連関係を記録する。本開示のいくつかの実施例において、所定の動作は例えば返信動作、予約購読動作、注意動作等であってもよく、ユーザーが話題情報に対して返信、予約購読等の所定の動作を行った後、実行された所定の動作を記録し、第2ユーザーと所定の動作との関連関係を記録する。第2ユーザーと話題情報との間に関連関係がなければ、さらに第2のユーザーと話題情報との間の関連関係を確立することができ、第2のユーザーと話題情報との間に既に関連関係があった場合、所定の動作と第2のユーザーとの関連関係を追加的に記録する。いくつかの実施例において、ユーザー-話題関係表によって各ユーザーと各話題を記録することができ、及び各ユーザーと実行された所定の動作との関連関係を記録することができる。本開示のいくつかの実施例において、話題-メッセージ関係表によって話題情報と返信情報との間の関連関係を記録し、返信情報は例えば文字、画像、表情、称賛等であってもよい。話題情報と返信情報との間の関連関係に基づいて、話題情報に関連する返信情報を迅速に検索する。

10

20

【0069】

本開示のいくつかの実施例において、目標標識は情報取得要求にキャリアされて、情報取得要求から目標標識を取得してもよく、他の箇所から目標標識を取得してもよく、これを限定しない。いくつかの実施例において、所定のコントロールがトリガーされた後に所定のコントロールに対応する目標標識を取得し、それにより目標標識に対応する話題情報を取得する。目標標識は所定コントロールに対応するタイプ標識であってもよい。目標標識に対応する話題情報は所定コントロールに対応する会話グループ内、現在のユーザーの指定タイプの話題情報であってもよい。例えば、所定コントロールは図5における「私が作成した」に対応するコントロールであってもよい。目標標識は「私が作成した」タイプ標識である。該コントロールがトリガーされた後、該コントロールに対応する会話グループ(グループC)のうち、現在のユーザ(ユーザ甲)により指定されたタイプが「私が作成した」である話題情報を取得する。

30

【0070】

図8は本開示の実施例に係る情報処理方法のフローチャートを提供する。いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はステップS101を含み、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースで話題情報を受信し、サーバに話題情報に対する話題作成要求を送信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせる。いくつかの実施例において、会話インタフェースはインスタント通信アプリケーションの会話インタフェースであってもよく、例えば、一つのユーザーグループのチャット会話インタフェースであってもよい。本開示の実施例に記載のインスタント通信クライアント端末は、インストールパッケージをダウンロードしインストールする必要があるクライアント端末であってもよく、ウェブページ(web)端アプリケーションであってもよい。いくつかの実施例において、会話インタフェースに話題を開始するボタンが存在することができ、該ボタンがトリガーされる時、話題情報の入力を行うことができ、それにより会話インタフェースで話題情報を受信することができる。会話インタフェースで話題情報を受信した後、アプリケーションのクライアント端末は、サーバに該話題情報に対する話題作成要求を発信することができ、次に、サーバは、該要求に応答して、話題を作成する。いくつかの実施例において、サーバはクライアント端末に対応するアプリケーションのサーバを指す。

40

【0071】

50

いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はステップS102を含み、会話インタフェースで該話題に対する第1話題インタフェースを生成する。いくつかの実施例において、該話題を作成した後、会話インタフェースで該話題の第1話題インタフェースを生成するか又は表示し、それにより話題の作成を完了する。いくつかの実施例において、会話インタフェースに複数の第1話題インタフェースを表示することができる。いくつかの実施例において、会話インタフェースでの所定の操作（例えば、スライド操作）によって興味のある第1話題インタフェースにおける話題を閲覧することができる。

【0072】

本開示の実施例は、会話インタフェースで第1話題インタフェースを生成することにより、ユーザーに興味などに基づいて興味のある話題に参加させることができる。話題に加入するか又は参加することにより、自分が参加する話題に関連する内容をより集中させ、交流しやすく、ユーザー自身に関連するコンテンツをより便利に見つけることができ、例えばグループチャット会話インタフェースにおいて自分の興味のあるコンテンツが大量の関連しない情報によりマスキングされることを回避する。

10

【0073】

いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はさらに以下のことを含む：第1話題インタフェースにエクスプレス返信項目を予め設定する。図9に示すように、図9における破線枠21は例示的な所定のエクスプレス返信項目を示し、例えば称賛、エクスプレスコメント、エクスプレス転送等を含み、図9は例示的なものだけであり、限定するものではないと理解すべきである。いくつかの実施例において、第1話題インタフェースにさらに所定のエクスプレス返信項目に対する操作数量を表示する。例えば、6つの称賛の場合に、称賛標識の近傍に数字「6」を表示することができる。第1話題インタフェース20に所定のエクスプレス返信項目を表示することにより、会話インタフェースに表示された第1話題インタフェースでの話題のインタラクションがより便利になり、他のユーザーは、投稿者が話題を投稿したことを見た後、直ちに対応する称賛、返信等の操作を行うことができる。

20

【0074】

いくつかの実施例において、第1話題インタフェース20はさらに返信表示領域を含み、話題に対する返信情報を表示するために用いられる。図9は、返信表示領域22を例示している。第1話題インタフェースにおいて話題に対する返信情報を表示することにより、該話題に関連するコンテンツをより便利に閲覧することができる。従来のグループチャットと比較して、該話題に対して返信された情報が大量の関連しないグループチャット情報に水没することを回避する。

30

【0075】

いくつかの実施例において、返信表示領域22に複数の返信情報及び全ての返信情報の要約情報又は返信表示領域内に表示されていない返信情報の要約情報を表示する。いくつかの実施例において、返信表示領域22に全ての返信情報の要約情報を表示することができる、それにより投稿者又は他のユーザーは該話題の議論人気度又は注目度を明確に了解することができる。いくつかの実施例において、返信表示領域22に返信表示領域内に表示されていない返信情報の要約情報を表示することができる。例えば、図9に示すように、「より多くの3本の返信」は表示されていない返信情報の要約情報である。ユーザーが所定の操作（例えばクリック）を行う場合、要約情報の具体的な内容、すなわち隠された返信情報を見ることができる。一部の返信情報を隠すことにより、話題インタフェースの表示空間を節約することができ、話題インタフェースのコンパクトな表示に役立つ。いくつかの実施例において、表示された返信情報はログインしたユーザーに最も関連する返信情報であり、例えば該ユーザーを@した情報又は該ユーザーに対する関連内容（例えば、返信情報）の返信である。

40

【0076】

いくつかの実施例において、複数の返信情報は、所定の数の返信情報、又は所定の表示空間を占める返信情報を含む。いくつかの実施例において、所定の表示空間は所定の表示

50

高さを含む。所定の数量の返信情報又は所定の表示空間を占める返信情報を表示することにより、第1話題インタフェースの表示空間を節約することができ、第1話題インタフェースのコンパクトな表示に役立ち、それにより会話インタフェースにより多くの第1話題インタフェースを表示し、ユーザーが興味のある話題を迅速に捕捉しやすい。いくつかの実施例において、要約情報は以下の一つ又は複数を含む:全ての返信情報の総数、表示されていない返信情報の数、所定の条件を満たす返信情報の送信者標識。要約情報に全ての返信情報の総数を含むことにより、投稿者及び他の話題の参加者は該話題の検討人気度などを了解しやすい。要約情報に表示されていない返信情報の数を含むことにより、参加者に閲覧していない返信情報の数を注意させるために用いられる。いくつかの実施例において、所定の条件を満たす返信情報は私を@した情報、私に返信した情報等を含む。いくつかの実施例において、送信者標識は送信者のアバター及び/又はユーザー名などを含むことができる。いくつかの実施例において、所定の数量の返信情報は所定の数量の表情情報を含み、所定の数量は例えば三つであってもよい。時間の順位に応じて具体的などの三つの表情を決定してもよく、対応する表情の数量の多少に応じて決定してもよい。いくつかの実施例において、エクスプレス返信のエクスプレス表情項目は、表情を返信したユーザーの顔写真又はユーザー名を表示しなく、対応する表情及び対応する数量を表示する。

10

【0077】

いくつかの実施例において、第1話題インタフェースは返信領域を含み、返信トリガー操作を受信するために用いられる;返信トリガー操作を受信したことに応答して、第1返信入力領域を表示する;第1返信入力領域内に入力された返信内容を受信する;送信指令を受信したことに応答して、受信された返信内容を送信する。例えば、図10に示すように、返信領域における返信トリガボタン23を模式的に示し、例えば返信トリガボタン23に対する返信トリガー操作(例えば、クリック)を受信すると、第1返信入力領域24を表示し、第1返信入力領域24で返信内容を受信することができ、その後、送信指令を受信すると、入力された返信内容を送信する。したがって、内容を返信する必要がない場合、第1話題インタフェースの表示空間をよりコンパクトにすることができ、関連コンテンツを返信する必要がある場合、対応する返信トリガー操作を行えばよく、返信のインタラクション操作を便利にするだけでなく、第1話題インタフェースの表示空間を節約する。第1返信領域は第1話題インタフェースの下縁部に表示されてもよく、それによりユーザーが該返信領域に返信された内容を確認しやすく、これは、第1話題インタフェースに関するものである。また、返信情報が送信された後、該第1返信領域を回収することができ、それにより表示空間をさらに節約する。

20

30

【0078】

いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はさらに以下のことを含む:話題に入るトリガー操作を受信したことに応答して、トリガー操作に対応する話題の第2話題インタフェースを表示し、第2話題インタフェースは対応する全ての話題の話題情報、話題の返信情報、及び第2返信入力領域を表示する。すなわち、複数の第1話題インタフェースを表示する会話インタフェースからユーザーの興味のある話題を表示する第2話題インタフェースに入り、ここで、第2話題インタフェースはより詳細に該話題に関する情報を表示する。いくつかの実施例において、ユーザーは第2返信入力領域に対応する返信情報を入力することができ、クライアント端末は、第2返信入力領域内に入力された返信内容を受信し、その後、送信命令を受信すると、受信された返信内容を送信する。いくつかの実施例において、会話インタフェースは複数の第1話題インタフェースを表示するよりコンパクトなインタフェースであってもよく、第2話題インタフェースはユーザーが興味を持つ特定の第1話題インタフェースに対する詳細話題インタフェースであってもよい。

40

【0079】

いくつかの実施例において、第2話題インタフェースは会話インタフェースをカバーする。いくつかの実施例において、第2話題インタフェースの表示領域と会話インタフェースの表示領域とは同じであってもよいが、会話インタフェースは複数の第1話題インタフェースを表示することができる。したがって、各第1話題インタフェースの表示空間はよ

50

りコンパクトであり、第2話題インタフェースは特定の第1話題インタフェースの話題に対してより詳細な情報を表示することができる。いくつかの実施例において、第2話題インタフェースに戻しコントロールが表示され、戻しトリガー操作を受信すると、会話インタフェースに戻るために用いられる。すなわち、ユーザーは会話インタフェースの第1話題インタフェースから第2話題インタフェースに入り、例えば、会話インタフェースにおけるある話題の第1話題インタフェースをクリックすることにより、該話題の第2話題インタフェースにアクセスすることができる。また、ユーザーは第2話題インタフェースから会話インタフェースに戻ることができ、それにより会話インタフェースと第2話題インタフェースとの間のスムーズなインタラクションを実現する。

【0080】

いくつかの実施例において、第2話題インタフェースは、話題の全ての返信情報を表示する。前記のように、第2話題インタフェースは対応する話題のより詳細な内容を表示することができる。例えば、全ての返信情報を表示する。したがって、ユーザーが該話題に関するより多くの情報を知りたい場合、第1話題インタフェースから第2話題インタフェースに入り、より詳細な話題インタラクションを実現し、より多くの該話題に関するインタラクション情報などを知ることができる。

【0081】

いくつかの実施例において、第1返信入力領域内の入力コントロールは第2返信入力領域内の入力コントロールよりも少ない。いくつかの実施例において、会話インタフェースに表示された第1話題インタフェースはよりコンパクトなインタフェースであるため、一部の入力コントロールのみを表示してよい。例えば、一部の表情項目、又はユーザー注意コントロールのみを設定する。第2話題インタフェースに入った後、より多くの入力コントロール、ひいては全ての入力コントロールが存在してもよく、例えばファイル送信コントロールなどを含んでもよい。こうすると、第2話題インタフェースのより詳細、十分なインタラクションを実現することに寄与することができる。

【0082】

いくつかの実施例において、第2話題インタフェースを表示した後、エキスプレス返信項目を展開して表示し、例えば、タイル展開することができるが、本開示はこれに限定されない。いくつかの実施例において、展開表示は全ての表情返信項目を表示するか、又は要約情報よりも多くの表情返信項目を表示してもよい。展開表示により、より多くの返信項目及び対応する詳細情報を表示することができる。いくつかの実施例において、対応する表情返信項目の隣に対応する表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバターを表示するか、又は対応する表情返信項目が選択される時に対応する表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバターを表示する。例えば、いくつかの実施例において、カーソルが対応する表情返信項目に一定の時間（例えば、1s）を滞在すると、この表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバターを表示する。このようにして、表情返信項目と文字などの返信情報との間の規則正しい配列を実現することができる。第2話題インタフェースに入ったユーザーに話題の返信情報を直感的に受信させ、ユーザーが該話題とインタラクションすることを便利にする。

【0083】

いくつかの実施例において、第2話題インタフェースから会話インタフェースに戻ると、第1話題インタフェースが会話インタフェースの所定位置に表示される。すなわち、ユーザーがある第1話題インタフェースの詳細ページ（第2話題インタフェース）に入った後、さらに戻る時、該第1話題インタフェースは該話題の第1話題インタフェースが位置する位置に位置決めすることができる。例えば、対応する話題の第2話題インタフェースから会話インタフェースに戻る時、該話題に対応する第1話題インタフェースは会話インタフェースの上縁、下縁又は中部等に位置決めすることができる。このように、ユーザーは該話題の後に投稿された新しい話題を見逃すことがなく、該話題から会話インタフェースでこの後に投稿された新しい話題を引き続いて閲覧することができ、最新に表示されている他の話題から新たに投稿された話題又はこの前に第2話題インタフェースで閲覧された

10

20

30

40

50

話題を遡って見る必要がない。

【0084】

いくつかの実施例において、会話インタフェースは会話入口インタフェースの相応のグループに対応する。例えば、一般的に、まず一つのグループを作成し、この時、該グループは会話入口インタフェースに表示される。図10に示すように、グループCは会話入口インタフェースに表示される。いくつかの実施例において、情報処理方法はさらに以下のことを含む:グループ内の第1ユーザーがグループ以外の第2ユーザーを話題に関連付ける時、第2ユーザーをグループに追加するか又は話題に追加することができる。例えば、グループCにユーザー甲、乙及び丙が居ると仮定し、甲に投稿された話題に対して、第1ユーザー乙がグループC以外のユーザー丁を@した場合、乙が丁を該話題に関連付けられたと考えられる。この時、第2ユーザー丁がグループCに参加したか又は該話題に参加したことを黙認することができる。このように、該話題について、該会話インタフェース以外のユーザーとインタラクションしたい場合、例えば@の方式によって直接的にインタラクションを行うことができ、ユーザー丁を該グループに追加する操作を省略し、ユーザーと話題との間のインタラクションを便利にする。いくつかの実施例において、第2ユーザーをグループに追加するか又は話題に追加することを黙認することができる。また、スイッチボタンを設定し該スイッチボタンが開状態にある時に、グループ内の第1ユーザーがグループ以外の第2ユーザーを話題に関連付けることにより、第2ユーザーをグループに追加するか又は話題に追加することもできる。いくつかの実施例において、元のグループ(例えば、グループC)内のユーザーのプライバシーをよりよく保護するために、該第2ユーザーが他のユーザーの該話題での返信情報を見ることができなく、該第2ユーザーが彼を@したユーザーの返信情報のみを見えるように設定してよい;又は、第2ユーザーが該グループ又は話題に加入したことを黙認した後の情報のみを見えるが、加入する前に該話題の返信情報を見ることができないように設定してもよい。

10

20

【0085】

いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はさらに、話題が公開である場合、話題を転送したことに応答して、転送された話題情報に話題に関するインタラクション情報を表示することを含む。即ち、投稿された話題が公開である場合、該話題を転送すると、該話題に関連するインタラクション情報、例えば、称賛、返信情報等を表示することができる。該設定により、ユーザーの転送操作を便利にする。いくつかの実施例において、ユーザーのプライバシーを保護するために、話題に対応する会話インタフェースのユーザーが該話題を別の会話グループに転送する時、転送された後の話題のインタラクション情報は、同時に元のグループと転送された後のグループ内にいるユーザーだけに見え、他のユーザーに不可視であるため、ユーザーのプライバシー情報をよりよく保護する。

30

【0086】

いくつかの実施例において、投稿された話題がプライベートである場合、話題を転送したことに応答して、転送された話題に表示された情報は転送前の話題に表示された情報よりも少ない。話題の属性がプライベートに設定されるため、投稿者はその開示を望まないことが分かる。したがって、転送された話題により少ない情報を表示することにより、例えば該話題の返信情報を表示せず、話題情報のみを表示し、該話題に対するインタラクション情報のプライバシーを保護することもできる。

40

【0087】

いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はさらに以下のことを含む:所定の操作に応答して、話題の参加者に対して会議招待を開始し、又は前記話題の参加者に基づいて会議又はコミュニケーショングループを作成する。いくつかの実施例において、第1話題インタフェースに会議招待ボタンが存在してよい。該ボタンがトリガ(所定操作)される時、話題内の参加者(例えば、投稿者、返信者)に対して会議招待を開始することができ、会議中に該話題に対してさらなるコミュニケーションを行う。このように、該話題に対するインタラクションをより便利にする。会議創設ボタン又はグループ創設ボタンを提供し、会議創設ボタンがトリガーされた後、話題の参加者(例えば話題の投稿者及び返信

50

情報の投稿者)に基づいて会議を作成し、グループ創設ボタンがトリガーされた後、グループを創設し、話題の参加者を一つのグループに追加する。

【0088】

いくつかの実施例において、本開示の情報処理方法はさらに以下のことを含む:会議カードに対する所定操作にตอบสนองして、会話インタフェースを生成する。いくつかの実施例において、例えば、グループチャット過程において、グループ内のいくつかのメンバーユーザが参加する会議招待を開始し、会議招待カードに対する会話インタフェース生成ボタンをトリガーすることにより、全ての会議参加者に対して新たにグループに設定し、新たな会話インタフェースを形成してよい。その後、新たに生成された会話インタフェースに会議の内容を議論することができ、例えば、様々な話題を投稿する方式で行う。このように、

10

【0089】

本開示の実施例において、インスタント通信クライアント端末の会話インタフェースにおいて話題インタフェースを生成することにより、ユーザーに興味などに基づいて興味のある話題に参加させることができる。話題に加入するか又は参加することにより、自分がインスタント通信クライアント端末内で参加する話題に関連する内容をより集中的に表示させ、従来のクライアント端末において時系列順に従って情報を配列する場合に比べて、ユーザーはより便利にコミュニケーションすることができ、ユーザー自身に関連するコンテンツをより便利に見つけることができ、必要な情報を繰り返して検索する必要がなく、

20

【0090】

また、インスタント通信クライアント端末内に話題情報を導入する場合、話題関連情報は、一般的なインスタント通信メッセージと比べて異なる属性、異なる閲覧需要等があるため、インスタント通信クライアント端末の情報構成及び表示形式に対して新たな挑戦を招く。本開示の方案としては、様々な複雑なメッセージから優れた情報伝送経路、及び情報表示方案を提供した。それにより、情報伝送効率を向上させ、ユーザーが情報を検索するための時間を節約するとともに、メッセージの検索等に消費される計算リソースを節約する。

【0091】

本開示のいくつかの実施例において、インスタント通信装置を提供しており、図11に示すように、

30

入力された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信するために用いられる伝送ユニット10と、

会話グループの会話インタフェースに所定の話題フォーマットで話題情報を表示するために用いられ、所定の話題フォーマットに返信領域を有する表示ユニット20と、

を備え、

伝送ユニット10は、さらに話題情報を返信するための返信情報を受信するために用いられ、

表示ユニット20は、さらに返信情報を話題情報の返信領域に表示するために用いられる。

40

【0092】

本開示の実施例はさらに情報処理装置を提供しており、話題作成モジュール及び話題インタフェース生成モジュールを含む。いくつかの実施例において、話題作成モジュールは会話インタフェースで話題情報を受信し、サーバに前記話題情報に対する話題作成要求を発信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせるように構成される。いくつかの実施例において、話題インタフェース生成モジュールは、会話インタフェースで話題に対する第1話題インタフェースを生成するように構成される;ここで、前記会話インタフェースは、複数の第1話題インタフェースを表示するために用いられる。情報処理方法について説明された内容はここでの情報処理装置にも適用されると理解すべきである。簡

50

単化の目的から、ここでは説明を省略する。

【0093】

本開示のいくつかの実施例において、さらにサーバの制御装置を提供しており、図12に示すように、

会話グループ内の第1ユーザーから送信された話題情報を受信するために用いられる伝送モジュール30と、

話題情報を第1ユーザーに関連付けるために用いられる制御モジュール40と、
を備え、

伝送モジュール30は、さらに会話グループ内のユーザーに話題情報を送信するために用いられ、

伝送モジュール30は、さらに会話グループ内の第2ユーザーから送信された返信情報を受信するために用いられ、

制御モジュール40は、さらに話題情報を返信するため返信情報を第2ユーザーに関連付けるために用いられ、

伝送モジュール30は、さらに会話グループ内に第2ユーザー以外のユーザーに返信情報を送信するために用いられる。

【0094】

装置の実施例に対して、それは基本的に方法実施例に対応するため、関連するところは方法実施例の一部の説明を参照すればよい。以上に説明された装置実施例は模式的なものだけであり、ここで前記分離モジュールとして説明されたモジュールは分離されていなくてもよい。実際の必要に応じてそのうちの一部又は全部のモジュールを選択して本実施例の解決手段の目的を達成することができる。当業者は創造的な労力を要することなく、理解して実施することができる。

【0095】

以上、実施例及び応用例に基づいて本開示の方法及び装置を説明した。また、本開示はさらに端末及び記憶媒体を提供し、以下、これらの端末及び記憶媒体を説明する。

【0096】

以下に図13を参照し、それは本開示の実施例を実現するための電子装置（例えば端末装置又はサーバ）800の構造模式図を示す。本発明の実施例にかかる端末装置は、携帯電話、ノートパソコン、デジタル放送受信機、PDA（パーソナルデジタルアシスタント）、PAD（タブレットコンピュータ）、PMP（携帯型マルチメディアプレーヤ）、車載端末（例えば車載ナビゲーション端末）等の移動端末及びデジタルTV、デスクトップコンピュータ等の固定端末を含むがそれらに限定されない。図に示す電子機器は一例だけであり、本開示の実施例の機能及び使用範囲にいかなる制限を与えない。

【0097】

電子機器800は、処理装置（例えば中央処理装置、グラフィックプロセッサなど）801を含んでもよい。それは、読み取り専用メモリ（ROM）802に記憶されたプログラム又は記憶装置808からランダムアクセスメモリ（RAM）803にロードされたプログラムに基づいて様々な適切な動作及び処理を実行することができる。RAM

803には、さらに電子機器800の操作に必要な様々なプログラム及びデータが記憶される。これらの処理装置801、ROM802、およびRAM803は、バス804により相互に接続されている。バス804には、さらに、入出力インタフェース805が接続されている。

【0098】

一般的に、以下の装置はI/Oインタフェース805に接続することができる:例えばタッチスクリーン、タッチパッド、キーボード、マウス、カメラ、マイクロフォン、加速度計、ジャイロスコープ等の入力装置806;例えば液晶ディスプレイ(LCD)、スピーカ、振動器等を含む出力装置807;例えば磁気テープ、ハードディスク等を含む記憶装置808;及び通信装置809。通信装置809は、電子機器800と他の装置との間で無線または有線の通信を行ってデータをやり取りすることを許可する。図には様々な装置

10

20

30

40

50

を有する電子機器 800 が示されているが、全ての表示装置を実施するか又は備えることは要求されないと理解すべきである。あるいは、代わりに、より多くの装置を実施したり、より少なくしたりしてもよい。

【0099】

特に、本開示の実施例によれば、上記フローチャートを参照して説明したプロセスをコンピュータソフトウェアプログラムとして実現することができる。例えば、本開示の実施例はコンピュータプログラム製品を含み、それはコンピュータ読み取り可能媒体に担持されたコンピュータプログラムを含み、該コンピュータプログラムはフローチャートに示された方法を実行するためのプログラムコードを含む。このような実施例において、該コンピュータプログラムは、通信装置 809 を介してネットワークからダウンロード及びインストールされ、又は記憶装置 808 からインストールされ、又は ROM 802 からインストールされる。該コンピュータプログラムが処理装置 801 により実行される場合、本開示の実施例の方法に限定された上記機能を実行する。

10

【0100】

なお、本開示の上記コンピュータ読み取り可能媒体は、コンピュータ読み取り可能信号媒体又はコンピュータ読み取り可能記憶媒体又は上記両者の任意の組み合わせであってもよい。コンピュータ読み取り可能記憶媒体は、例えば-電気、磁気、光、電磁、赤外線、又は半導体のシステム、装置又はデバイス、又は任意以上の組み合わせであってもよい。コンピュータ読み取り可能記憶媒体のより具体的な例は、以下を含むがそれらに限定されない:一つ又は複数の導線を有する電氣的接続、携帯式コンピュータ磁気ディスク、ハードディスク、ランダムアクセスメモリ (RAM)、読み出し専用メモリ (ROM)、消去可能なプログラマブルリードオンリーメモリ (EPROM 又はフラッシュメモリ)、光ファイバ、携帯型コンパクト磁気ディスク読み出し専用メモリ (CD-ROM)、光記憶デバイス、磁気メモリデバイス、又は上記任意の適切な組み合わせ。本開示において、コンピュータ読み取り可能記憶媒体はプログラムを含むか又は記憶する任意の有形の媒体であってもよく、該プログラムは命令実行システム、装置又はデバイスの使用又はそれと組み合わせて使用されてもよい。本開示において、コンピュータ可読信号媒体はベースバンド又は搬送波の一部として伝播するデータ信号を含むことができ、ここでコンピュータ読み取り可能なプログラムコードを担持する。このような伝播するデータ信号は様々な形式を採用していることができ、電磁信号、光信号又は上記任意の適切な組み合わせを含むがそれらに限定されない。コンピュータ可読信号媒体はさらにコンピュータ読み取り可能記憶媒体以外の任意のコンピュータ読み取り可能媒体であってもよく、該コンピュータ可読信号媒体はコマンド実行システム、装置又はデバイスの使用又はそれと組み合わせて使用されるプログラムを送信し、伝播するか又は伝送することができる。コンピュータ読み取り可能媒体に含まれるプログラムコードは任意の適切な媒体で伝送することができ、以下を含むがそれらに限定されない:電線、光ケーブル、RF (無線周波数) 等、又は上記任意の適切な組み合わせ。

20

30

【0101】

いくつかの実施形態において、クライアント、サーバは HTTP (Hyper Text Transfer Protocol、ハイパー出願書類転送プロトコル) のような任意の現在知られているか又は将来に開発されたチャネルを利用して通信することができ、任意の形式又は媒体のデジタルデータ通信 (例えば、通信ネットワーク) と相互接続することができる。通信ネットワークの例はローカル領域ネットワーク (「LAN」)、ワイド領域ネットワーク (「WAN」)、インターネット (例えば、インターネット) 及びエンドツーエンドネットワーク (例えば、アドホック端のピアツーエンドネットワーク)、及び任意の現在知られているか又は将来に開発されたネットワークを含む。

40

【0102】

上記コンピュータ読み取り可能媒体は、上記電子機器に含まれてもよく、該電子機器に装着されていなく、単独で存在してもよい。

【0103】

50

上記コンピュータ読み取り可能媒体は、一つ又は複数のプログラムを担持し、上記一つ又は複数のプログラムが該電子装置により実行される時、該電子装置は上記本開示の方法を実行する。

【0104】

一種以上のプログラミング言語又はその組み合わせで本開示の操作を実行するためのコンピュータプログラムコードを編集することができ、上記プログラミング言語はオブジェクトのプログラミング言語-例えばJava、talk、C++を含み、さらに一般的なプロセス設計言語-例えば「C」言語又は類似するプログラミング言語を含む。プログラムコードはユーザコンピュータ上で実行され、部分的にユーザコンピュータ上で実行され、一つの独立したソフトウェアパッケージとして実行され、部分的にユーザコンピュータ上の部分で遠隔コンピュータ上で実行され、又は完全に遠隔コンピュータ又はサーバで実行されてもよい。リモートコンピュータに関する場合、リモートコンピュータは任意の種類のネットワークを介してローカル領域ネットワーク(LAN)又はワイド領域ネットワーク(WAN)を含むことができ、ユーザコンピュータに接続され、又は、外部コンピュータ(例えばインターネットサービスプロバイダを利用してインターネットを介して接続される)に接続することができる。

10

【0105】

図面のフローチャート及びブロック図は、本開示の様々な実施例に係るシステム、方法及びコンピュータプログラム製品の実現可能なシステムアーキテクチャ、機能及び操作を示す。この点において、フローチャート又はブロック図における各ブロックは一つのモジュール、プログラムセグメント、又はコードの一部を表すことができ、該モジュール、プログラムセグメント、又はコードの一部は一つ又は複数の所定の論理機能を実現するための実行可能な命令を含む。注意すべきことは、いくつかの代替の実現において、ブロックに標識された機能は図面と異なる順序で発生することができる。例えば、二つの連続的に示されるブロックは実際に基本的に並行して実行されてもよく、それらは逆の順序で実行されてもよく、このような機能に依存する。注意すべきこととして、ブロック図及び/又はフローチャートにおける各ブロック、及びブロック図及び/又はフローチャートにおけるブロックの組み合わせは、所定の機能又は操作を実行する専用のハードウェアに基づくシステムで実現されてもよく、又は専用ハードウェアとコンピュータ指令の組み合わせで実現されてもよい。

20

30

【0106】

本開示の実施例に言及されたユニットは、ソフトウェアの方式で実現されてもよく、ハードウェアの方式で実現されてもよい。ここで、ユニットの名称は、ある場合に該ユニット自体を限定するものではない。

【0107】

本明細書で説明した機能は、少なくとも一部が一つまたは複数のハードウェアロジックによって実行されてもよい。例えば、非限定的に、使用可能な例示的なタイプのハードウェアロジック部品は以下のことを含む:フィールドプログラマブルゲートアレイ(FPGA)、専用集積回路(ASIC)、専用標準製品(ASSP)、システムオンチップ(SOC)、コンプレックスプログラマブルロジックデバイス(CPLD)など。

40

【0108】

本開示の記載において、機械読み取り可能媒体は、有形の媒体であってもよく、命令実行システム、装置又は装置に使用され、又は命令実行システム、装置又は設備と組み合わせて使用されるプログラムを含むか又は記憶してもよい。機械可読媒体は、機械可読信号媒体又は機械可読記憶媒体であってもよい。機械可読媒体は、電子の、磁氣的、光学的、電磁的、赤外線、又は半導体システム、装置又は設備、又は上記内容の任意の適切な組み合わせを含むがそれらに限定されない。機械可読記憶媒体のより具体的な例は、一つ以上の線に基づく電気的接続、携帯式コンピュータディスク、ハードディスク、ランダムアクセスメモリ(RAM)、読み出し専用メモリ(ROM)、消去可能なプログラマブル読み取り専用メモリ(EPROM又はフラッシュメモリ)、光ファイバ、便利式コンパクト

50

フラッシュメモリ（ＣＤ-ＲＯＭ）、光記憶装置、磁気記憶装置、又は上記コンテンツの任意の適切な組み合わせを含む。

【 0 1 0 9 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、インスタント通信クライアント端末に用いられる情報処理方法を提供しており、

入力された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信することと、

会話グループの会話インタフェースに所定の話題フォーマットで話題情報を表示し、所定の話題フォーマットに返信領域を有することと、

話題情報を返信するための返信情報を受信することと、

返信情報は、話題情報の返信領域に表示されることと

を含む。

10

【 0 1 1 0 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、話題情報を返信するための返信情報を受信することは、

入力された返信情報を受信し、返信情報をサーバに送信すること、又は、

サーバから返信情報を受信すること

を含む。

【 0 1 1 1 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、前記会話インタフェースは、話題作成標識を有し、前記話題作成標識がトリガーされた後に話題入力ボックスを表示し、前記話題入力ボックスにより入力された前記話題情報を受信する；又は、

前記会話インタフェースは、情報入力ボックスを有し、前記会話インタフェースの情報入力ボックスにより入力された話題情報を受信する。

20

【 0 1 1 2 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、前記所定の話題フォーマットに返信標識を有し、前記返信標識がトリガーされた後に前記所定のフォーマット内に返信入力ボックスを表示し、前記返信入力ボックスは前記返信情報を入力するために用いられる。

【 0 1 1 3 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、所定の話題フォーマットは、話題表示領域、返信領域及び話題関連領域を含み、

話題関連領域は、話題作成者領域、話題作成時間領域及び話題名称領域の少なくとも一つを含む。

30

【 0 1 1 4 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、返信領域における返信情報の数が所定の数を超える場合、又は前記返信領域における返信情報の占める空間が所定の閾値に達する場合、返信領域を折り畳み、展開標識を表示し、展開標識が返信領域を展開するために用いられる。

【 0 1 1 5 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、会話インタフェースは、第1サブインタフェース及び第2サブインタフェースを備え、

第1サブインタフェースは、会話グループの全ての話題情報を表示するために用いられ、

第2サブインタフェースは、現在のユーザーに関連する関連話題情報を表示することに用いられる。

40

【 0 1 1 6 】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、第2サブインタフェースに少なくとも一つのタイプ標識が表示され、

いずれかのタイプ標識がトリガーされた後、第2サブインタフェースに関連話題情報におけるトリガーされたタイプ標識に関連する話題情報を表示する。

【 0 1 1 7 】

50

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、タイプ標識は、以下の少なくとも一種を含む：

全ての関連話題情報、ユーザーが作成した話題情報、ユーザーが返信した話題情報、ユーザーが予約購読した話題情報及びユーザーに注意を送信した話題情報。

【0118】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、さらに以下のことを含む：

会話グループにおける任意の他のユーザーにより現在のユーザーに送信された注意情報を受信し、会話インタフェースの所定位置に注意情報を送信したユーザーの身分標識を表示する。

【0119】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、会話グループの会話インタフェースは、いずれかのユーザーグループのグループチャットインタフェースである。

【0120】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、前記ユーザーグループのタイプは、話題グループ及びチャットグループを備え、

前記話題グループのグループチャットインタフェースは、話題情報及び話題情報を返信する返信情報を投稿するために用いられ、

前記チャットグループのグループチャットインタフェースは非話題情報を投稿するために用いられ、

前記会話グループの会話インタフェースは、前記話題グループのチャットインタフェース、又は両ユーザーの間の単独チャットインタフェースである。

【0121】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、前記ユーザーグループのタイプは、話題グループ及びチャットグループを備え、

前記話題グループのグループチャットインタフェースは、話題情報及び話題情報を返信する返信情報を投稿するために用いられ、

前記チャットグループのグループチャットインタフェースは、話題情報、話題情報を返信する返信情報及び非話題情報を投稿するために用いられ、

前記会話グループの会話インタフェースは、前記話題グループのチャットインタフェース又は前記チャットグループのグループチャットインタフェースである。

【0122】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、前記会話インタフェースは、会話入口インタフェースの相応のグループに対応し、

前記情報処理方法は、さらに

前記グループ内の第1ユーザーが前記グループ以外の第2ユーザーと前記話題情報とを関連付ける時、前記第2ユーザーが前記グループに参加するか又は前記話題に参加することを黙認する

ことを含む。

【0123】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、さらに、

前記話題情報が公開である場合、前記話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に前記話題情報に関連するインタラクション情報を表示することと、

前記話題情報がプライベートである場合、前記話題情報を転送したことに応答して、転送された話題情報に表示された情報は転送前の前記話題に表示された情報より少ないことを含む。

【0124】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、さらに以下のことを含む：

10

20

30

40

50

所定の操作に応答して、前記話題情報の参加者に対して会議招待を開始し、又は前記話題情報の参加者に基づいて会議又はコミュニケーショングループを作成する。

【0125】

本開示のいくつかの実施例において、サーバの制御方法を提供しており、会話グループ内の第1ユーザーから送信された話題情報を受信することと、話題情報を第1ユーザーに関連付けることと、会話グループ内の第1ユーザー以外のユーザーに話題情報を送信することと、会話グループ内の第2ユーザーから送信された返信情報を受信することと、返信情報及び話題情報を第2ユーザーに関連付け、返信情報は話題情報を返信するために用いられる

10

ことを含み、

会話グループ内の第2のユーザー以外のユーザーに対して返信情報を送信する。

【0126】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理方法を提供しており、前記情報処理方法は、会話インタフェースで話題情報を受信し、サーバに前記話題情報に対する話題作成要求を送信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせることと、前記会話インタフェースで前記話題に対する第1話題インタフェースを生成することとを含み、前記会話インタフェースは、複数の第1話題インタフェースを表示するために用いられる。

【0127】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、さらに以下のことを含む:前記第1話題インタフェースにエクスプレス返信項目及び前記所定のエクスプレス返信項目に対する操作数量を設定する。

20

【0128】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記第1話題インタフェースは、さらに返信表示領域を含み、前記話題に対する返信情報を表示するために用いられる。

【0129】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記返信表示領域に複数の返信情報、及び全ての返信情報の要約情報又は前記返信表示領域内に表示されていない返信情報の要約情報を表示する。

【0130】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記複数の返信情報は、所定の数量の返信情報、又は所定の表示空間を占める返信情報を含む;又は、前記要約情報は、以下の一つ又は複数を含む:前記全ての返信情報の総数、前記未表示の返信情報の数量、所定の条件を満たす返信情報の送信者標識。

30

【0131】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記第1話題インタフェースは、返信領域を含み、返信トリガー操作を受信するために用いられる;返信トリガー操作を受信したことに応答して、第1返信入力領域を表示する;第1返信入力領域内に入力された返信内容を受信する;送信指令を受信したことに応答して、受信された返信内容を送信する。

【0132】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、さらに、話題に入るトリガー操作を受信したことに応答して、前記トリガー操作に対応する話題の第2話題インタフェースを表示することと、前記第2話題インタフェースは前記対応する話題の話題情報、話題の返信情報、及び第2返信入力領域を有することと、第2返信入力領域内に入力された返信内容を受信することと、送信命令を受信したことに応答して、受信された返信内容を送信することとを含む。

40

【0133】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記第2話題インタフェースは前記会話インタフェースをカバーする;前記第2話題インタフェースに戻しコントロールが表示され、戻しトリガー操作を受信すると、前記会話インタフェースに戻るために用いられる。

50

【0134】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記第2話題インタフェースは、前記話題の全ての返信情報である。

【0135】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記第1返信入力領域内の入力コントロールは前記第2返信入力領域内の入力コントロールよりも少ない。

【0136】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記第2話題インタフェースを表示した後、エクスプレス返信項目を展開して表示し、対応する表情返信項目の隣に対応する表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバターを表示し、又は対応する表情返信項目が選択された時に対応する表情を返信したユーザーのユーザー名及び/又はユーザーのアバターを表示する。

10

【0137】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記会話インタフェースに戻った後、前記第1話題インタフェースは、前記会話インタフェースの所定位置に表示される。

【0138】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、前記会話インタフェースは会話入口インタフェースの相応のグループに対応し、前記情報処理方法はさらに以下のことを含む:前記グループ内の第1ユーザーは前記グループ以外の第2ユーザーを前記話題に関連付ける時、前記第2ユーザーを前記グループ又は前記話題に添加する。

20

【0139】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、さらに、前記話題が公開である場合、前記話題を転送したことに応答して、転送された話題において前記話題情報と前記話題に関連するインタラクション情報とを表示すること、又は、前記話題がプライベートである場合、前記話題を転送したことに応答して、転送された話題において表示された情報は転送前の前記話題において表示された情報よりも少ないことを含む。

【0140】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、さらに以下のことを含む:所定の操作に応答して、前記話題の参加者に対して会議招待を開始し、又は前記話題の参加者に基づいて会議又はコミュニケーショングループを作成する。本開示のいくつかの実施例において、サーバの制御方法を提供しており、さらに以下のことを含む:

30

会話グループを、話題情報と関連付ける。

【0141】

本開示のいくつかの実施例において、サーバの制御方法を提供しており、前記第2ユーザーは、前記会話グループ内の指定のユーザーグループ中のユーザーである、又は、前記第2ユーザーは、前記会話グループ内の任意のユーザーである。

【0142】

本開示のいくつかの実施例において、サーバの制御方法を提供しており、さらに、前記会話グループ内の第3ユーザーから送信された取得要求を受信することと、前記第3ユーザーに関連する目標話題情報を取得することと、前記第3ユーザーに前記目標話題情報を送信することにより、前記第3ユーザーのクライアント端末に前記目標話題情報を表示するために用いられることとを含む。

40

【0143】

本開示のいくつかの実施例において、情報処理方法を提供しており、以下のことを含む:会話グループ内の第1ユーザーが前記会話グループ内に話題情報を投稿したことに応答して、前記話題情報と前記会話グループとの関連関係を記録し、前記第1ユーザーと前記話題情報との関連関係を記録する。

【0144】

本開示のいくつかの実施例において、情報処理方法を提供しており、以下のことを含む:

50

前記会話グループ内の第2ユーザーが前記話題情報に対して所定動作を実行したことに応答して、前記所定動作を記録し、前記第2ユーザーと前記所定動作との関連関係を記録する。

【0145】

本開示のいくつかの実施例において、情報処理方法を提供しており、前記会話グループ内の第1ユーザーが前記会話グループ内に投稿した話題情報を取得し、前記話題情報と前記会話グループとの関連関係を記録し、前記第1ユーザーと前記話題情報との関連関係を記録すること、又は、前記会話グループ内の第2ユーザーが前記話題情報に対して実行する所定動作を取得し、前記所定動作を記録し、前記第2ユーザーと前記所定動作との関連関係を記録すること、又は、前記話題情報の返信情報を取得し、前記返信情報及び前記話題情報と前記返信情報との関連関係を記録することと、

10

情報取得要求を受信したことに応答して、情報取得要求に対応する目標標識に基づいて、前記目標標識に関連する話題情報を選別し、選別された話題情報を返すこととを含み、

前記目標標識は、会話グループ標識、ユーザー標識、話題標識の一つ又は複数個を含む。

【0146】

本開示の実施例において、インスタント通信装置を提供しており、入力された話題情報を受信し、話題情報をサーバに送信するために用いられる伝送ユニットと、

会話グループの会話インタフェースに返信領域を有する所定の話題フォーマットで話題情報を表示するために用いられる表示ユニットと、

20

を備え、

伝送ユニットは、さらに話題情報を返信するための返信情報を受信するために用いられ、表示ユニットは、さらに返信情報を話題情報の返信領域に表示するために用いられる。

【0147】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、情報処理装置を提供しており、前記情報処理装置は、会話インタフェースで話題情報を受信し、サーバに前記話題情報に対する話題作成要求を発信することにより、サーバに話題を作成する応答を行わせるように構成される話題作成モジュールと、前記会話インタフェースで前記話題に対する第1話題インタフェースを生成するように配置される話題インタフェース生成モジュールと

30

を備え、

前記会話インタフェースは、複数の第1話題インタフェースを表示するために用いられる。

【0148】

本開示の実施例において、サーバの制御装置を提供しており、会話グループ内の第1ユーザーから送信された話題情報を受信するために用いられる伝送モジュールと、

話題情報を第1ユーザーに関連付けるために用いられる制御モジュールと、

を備え、

伝送モジュールは、さらに会話グループ内のユーザーに話題情報を送信するために用いられ、

40

伝送モジュールは、さらに会話グループ内の第2ユーザーから送信された返信情報を受信するために用いられ、

制御モジュールは、さらに返信情報を第2ユーザーに関連付け、返信情報が話題情報を返信するために用いられ、

伝送モジュールは、さらに会話グループ内に第2ユーザー以外のユーザーに返信情報を送信するために用いられ。

【0149】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、端末を提供しており、少なくとも一つのメモリ及び少なくとも一つのプロセッサを備え、

50

ここで、前記少なくとも一つのメモリはプログラムコードを記憶するために用いられ、前記少なくとも一つのプロセッサは前記少なくとも一つのメモリに記憶されたプログラムコードを呼び出して上記いずれか一項に記載の方法を実行するために用いられる。

【0150】

本開示の一つ又は複数の実施例によれば、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体を提供しており、前記コンピュータ読み取り可能な記憶媒体はプログラムコードを記憶することに用いられ、前記プログラムコードはプロセッサにより実行される時、前記プロセッサが上記いずれか一項に記載の方法を実行するように促進する。

【0151】

以上の説明は本開示の好ましい実施例及び適用される技術原理についての説明に過ぎない。本開示に係る開示範囲は、上記技術特徴の特定の組み合わせによる技術案に限定されるものではなく、同時に上記開示の思考範囲から逸脱することなく、上記技術特徴又はその同等の特徴を任意に組み合わせ形成された他の技術案、例えば、上述した特徴は、本開示に開示されている同様の機能を有する技術特徴（但し、これらに限定されない）を相互に置換したものも含むべきであることが当業者は理解されるべきである。

10

【0152】

また、特定の順序で各操作を説明したが、これらの操作は示された特定の順序又は順序で実行されることを要求するものと理解すべきではない。一定の環境で、マルチタスク及び並列処理が有利である可能性がある。同様に、上記においていくつかの具体的な実現詳細が含まれるが、それらは本開示の範囲を限定するものと解釈されるべきではない。個別の実施例の文脈に記述されたいくつかの特徴をさらに組み合わせることで単一の実施例に実現することができる。逆に、単一の実施例の文脈に記述された様々な特徴も単独で又は任意の適切なサブ組み合わせの方式で複数の実施例で実現することができる。

20

【0153】

構造的特徴及び/又は方法の論理動作に特化した言語を用いて本主題を説明したが、添付の特許請求の範囲に限定された主題は必ずしも上記特定の特徴又は動作に限定されるものではないと理解すべきである。逆に、上記特定の特徴及び動作は、特許請求の範囲を実現する例示的な形態に過ぎない。

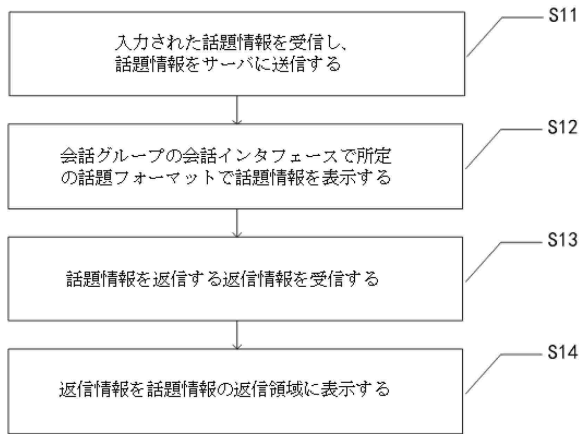
30

40

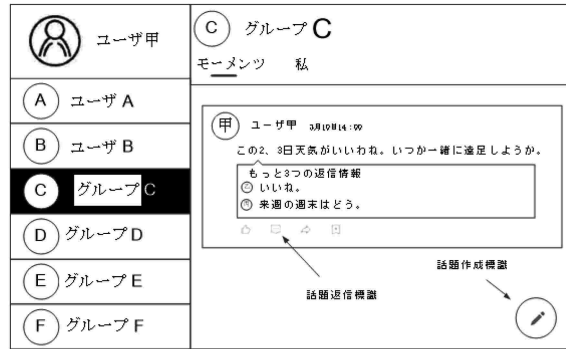
50

【図面】

【図 1】

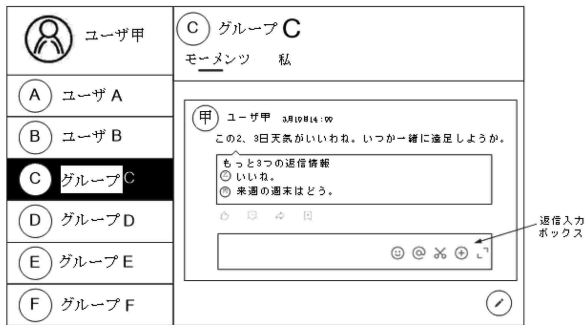


【図 2】

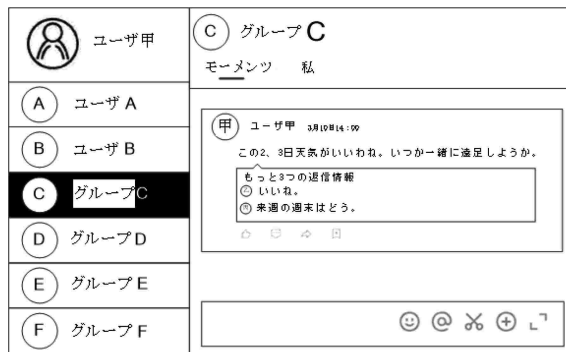


10

【図 3】



【図 4】



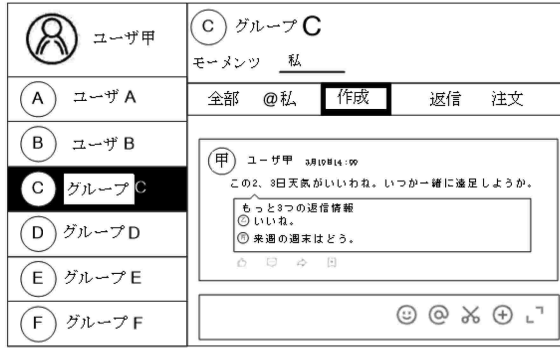
20

30

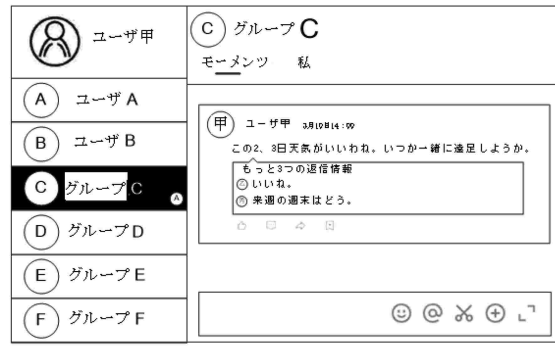
40

50

【図 5】

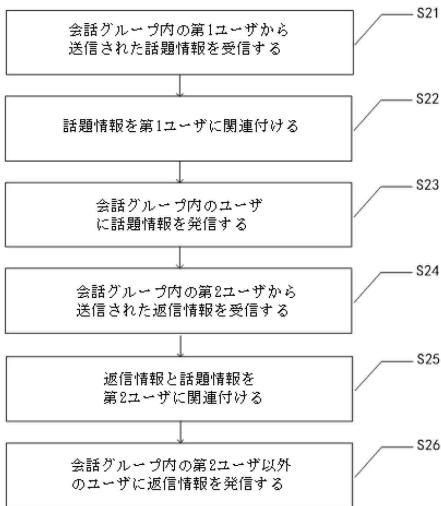


【図 6】

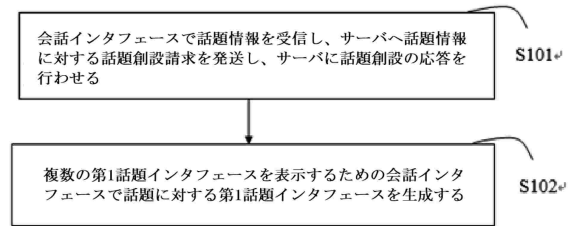


10

【図 7】

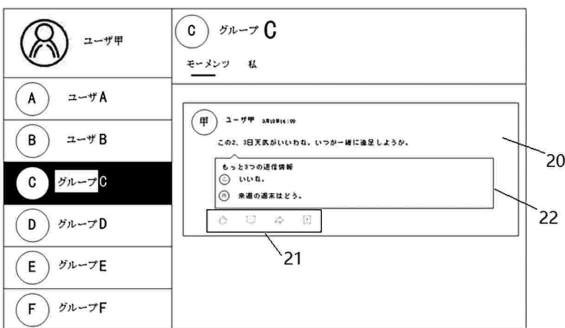


【図 8】



20

【図 9】

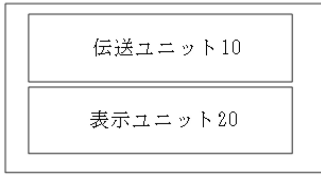


【図 10】

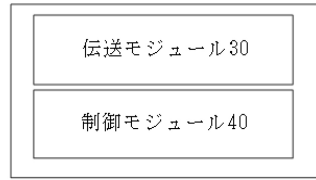


40

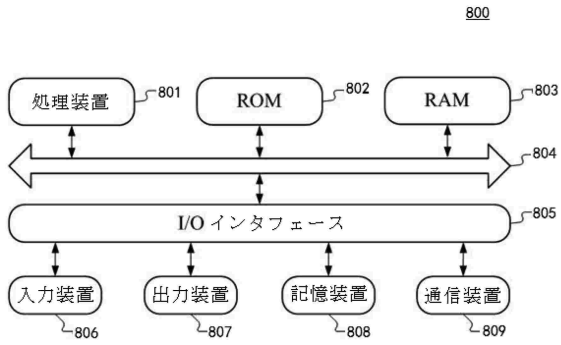
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(33)優先権主張国・地域又は機関

中国(CN)

早期審査対象出願

弁理士 伊東 忠彦

(74)代理人 100135079

弁理士 宮崎 修

(72)発明者 王 ちえん

中国100190北京市海淀区知春路63号中国 衛 星通信大厦今日 頭 条小 郵 局

(72)発明者 張 永昊

中国100190北京市海淀区知春路63号中国 衛 星通信大厦今日 頭 条小 郵 局

(72)発明者 蔣 妍

中国100190北京市海淀区知春路63号中国 衛 星通信大厦今日 頭 条小 郵 局

(72)発明者 張 倩敏

中国100190北京市海淀区知春路63号中国 衛 星通信大厦今日 頭 条小 郵 局

(72)発明者 張 永亮

中国100190北京市海淀区知春路63号中国 衛 星通信大厦今日 頭 条小 郵 局

審査官 岩田 玲彦

(56)参考文献 中国特許出願公開第111669311(CN, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

H04L 51/21

H04L 51/04