

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7687764号

(P7687764)

(45)発行日 令和7年6月3日(2025.6.3)

(24)登録日 令和7年5月26日(2025.5.26)

(51)国際特許分類

F I

H 0 4 L 51/18 (2022.01)

H 0 4 L 51/18

H 0 4 L 51/04 (2022.01)

H 0 4 L 51/04

H 0 4 L 67/54 (2022.01)

H 0 4 L 67/54

H 0 4 N 21/431(2011.01)

H 0 4 N 21/431

H 0 4 N 21/4725(2011.01)

H 0 4 N 21/4725

請求項の数 19 (全30頁)

(21)出願番号 特願2023-571122(P2023-571122)

(86)(22)出願日 令和4年7月8日(2022.7.8)

(65)公表番号 特表2024-519358(P2024-519358  
A)

(43)公表日 令和6年5月10日(2024.5.10)

(86)国際出願番号 PCT/CN2022/104504

(87)国際公開番号 WO2023/020154

(87)国際公開日 令和5年2月23日(2023.2.23)

審査請求日 令和5年11月22日(2023.11.22)

(31)優先権主張番号 202110944261.9

(32)優先日 令和3年8月17日(2021.8.17)

(33)優先権主張国・地域又は機関  
中国(CN)

(73)特許権者 514187420

テンセント・テクノロジー・(シェン  
ジェン)・カンパニー・リミテッド  
中華人民共和国 5 1 8 0 5 7 グアンド  
ン, シェンジェン, ナンシャ・ディス  
トリクト, ミッドウエスト・ディストリ  
クト・オブ・ハイテックパーク ケジジ  
ョンギ・ロード テンセント・ビルディ  
ング 3 5 エフ

(74)代理人 100107766

弁理士 伊東 忠重

(74)代理人 100070150

弁理士 伊東 忠彦

(74)代理人 100135079

弁理士 宮崎 修

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 画面の表示方法及び装置、コンピュータプログラム並びに電子機器

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

電子機器が実行する画面表示方法であって、

ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報を表示するステップであって、前記第1アカウントは、前記ターゲットアプリケーションにログインしているものである、ステップと、

前記チャット情報表示領域に前記第2アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示するステップと、

前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示するステップと、を含む、ことを特徴とする画面表示方法。

10

## 【請求項 2】

前記チャット情報表示領域に前記第2アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示するステップは、

前記第2アカウントが第1ライブルームのライブ配信アカウントであり、かつ前記第2アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、前記チャット情報表示領域に前記第1ライブルームへの第1リンクを表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項1に記載の画面表示方法。

## 【請求項 3】

前記チャット情報表示領域に前記第2アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示するステップは、

20

前記第 2 アカウントが現在ホスティング状態にある場合、前記第 2 アカウントがホスティングをしている画面への第 2 リンクを前記チャット情報表示領域に表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 1 に記載の画面表示方法。

【請求項 4】

前記チャット情報表示領域に前記第 2 アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示するステップは、

前記第 2 アカウントが現在、第 2 ライブルームを視聴している場合、前記チャット情報表示領域に前記第 2 ライブルームへの第 3 リンクを表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 1 に記載の画面表示方法。

【請求項 5】

前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示するステップは、

前記第 1 リンクへの第 1 操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて前記第 1 ライブルームのライブ配信画面を表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 2 に記載の画面表示方法。

【請求項 6】

前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示するステップは、

前記第 2 リンクへの第 2 操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて前記第 2 アカウントがホスティングをしている画面を表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 3 に記載の画面表示方法。

【請求項 7】

前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示するステップは、

前記第 3 リンクへの第 3 操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて前記第 2 ライブルームのライブ配信画面を表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 4 に記載の画面表示方法。

【請求項 8】

前記画面表示方法は、

前記チャット情報表示領域に前記第 2 アカウントの現在の状態に対応する状態情報を表示するステップをさらに含む、ことを特徴とする請求項 1 に記載の画面表示方法。

【請求項 9】

前記チャット情報表示領域に前記第 2 アカウントの現在の状態に対応する状態情報を表示するステップは、

前記第 2 アカウントが第 1 ライブルームのライブ配信アカウントであり、かつ前記第 2 アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、前記チャット情報表示領域に第 1 状態情報を表示するステップであって、前記第 1 状態情報は、前記状態情報に含まれ、前記第 2 アカウントが現在ライブ配信状態にあることを示すためのものである、ステップ、又は、

前記第 2 アカウントが現在ホスティング状態にある場合、前記チャット情報表示領域に第 2 状態情報を表示するステップであって、前記第 2 状態情報は、前記状態情報に含まれ、前記第 2 アカウントが現在ホスティング状態にあることを示すためのものである、ステップ、又は、

前記第 2 アカウントが現在、第 2 ライブルームを視聴している場合、前記チャット情報表示領域に第 3 状態情報を表示するステップであって、前記第 3 状態情報は、前記状態情報に含まれ、前記第 2 アカウントが現在、前記第 2 ライブルームを視聴していることを示すためのものである、ステップ、を含む、ことを特徴とする請求項 8 に記載の画面表示方法。

【請求項 10】

前記画面表示方法は、

前記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットチャットパネルを表示し、前記タ

10

20

30

40

50

ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第1アカウントセットを表示し、前記ターゲットチャットパネルの前記チャット情報表示領域に前記第1アカウントと前記第2アカウントとのチャット情報を表示するステップであって、前記第1アカウントセットにおけるアカウントは、前記第1アカウントとチャットするアカウントであり、前記第2アカウントは、前記第1アカウントセットに含まれ、前記アカウント表示領域において、現在前記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされている、ステップと、

前記第1アカウントセットにおける第3アカウントへの第4操作指示を取得するステップであって、前記第4操作指示は、前記第3アカウントを選択するために用いられる、ステップと、

前記第4操作指示に応じて、前記ターゲットチャットパネルの前記アカウント表示領域において、前記第3アカウントを、現在前記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、前記チャット情報表示領域に前記第1アカウントと前記第3アカウントとのチャット情報を表示するステップと、をさらに含む、ことを特徴とする請求項1に記載の画面表示方法。

#### 【請求項11】

前記画面表示方法は、

前記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットメッセージパネルを表示するステップであって、前記ターゲットメッセージパネルには、ターゲットチャットリストが表示され、前記ターゲットチャットリストにおける各チャットレコードには、前記第1アカウントとチャットする1つのアカウント、及び前記第1アカウントと前記1つのアカウントとのチャット情報の一部が含まれる、ステップと、前記ターゲットメッセージパネルにおける第1チャットレコードへの第5操作指示を取得するステップであって、前記第1チャットレコードは、前記第1アカウントと前記第2アカウントとのチャットレコードであり、前記第5操作指示は、前記第1アカウントと前記第2アカウントとのチャット情報を展開表示するように指示するために用いられる、ステップをさらに含む、

前記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第1アカウントセットを表示し、前記ターゲットチャットパネルの前記チャット情報表示領域に前記第1アカウントと前記第2アカウントとのチャット情報を表示するステップは、

前記第5操作指示に応じて、前記アカウント表示領域に前記第1アカウントセットを表示し、前記アカウント表示領域において、前記第2アカウントを、現在前記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、前記チャット情報表示領域に前記第1アカウントと前記第2アカウントとのチャット情報を表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項10に記載の画面表示方法。

#### 【請求項12】

前記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットチャットパネルを表示するステップは、

ターゲットライブ配信アプリケーションにおいて第3ライブルームのライブ配信画面及び前記ターゲットチャットパネルを表示するステップであって、前記第3ライブルームは、前記第1アカウントが現在視聴しているライブルームであり、前記ターゲットライブ配信アプリケーションは、前記ターゲットアプリケーションに含まれる、ステップ、又は、

ターゲットビデオアプリケーションにおいて第1ビデオの再生画面及び前記ターゲットチャットパネルを表示するステップであって、前記ターゲットビデオアプリケーションは、前記ターゲットアプリケーションに含まれる、ステップを含む、ことを特徴とする請求項10に記載の画面表示方法。

#### 【請求項13】

前記画面表示方法は、

前記ターゲットアプリケーションにおいてターゲット弹幕パネルを表示するステップであって、前記ターゲット弹幕パネルには、前記第3ライブルームを視聴しているアカウントからの弹幕情報が表示されている、ステップと、

前記ターゲット弹幕パネルにおける第1弹幕情報への第6操作指示を取得するステップ

10

20

30

40

50

であって、前記第 1 弾幕情報は、前記第 2 アカウントからの弾幕情報であり、前記第 6 操作指示は、前記第 1 アカウントと前記第 2 アカウントとのチャット情報を展開表示するように指示するために用いられる、ステップと、をさらに含み、

前記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第 1 アカウントセットを表示し、前記ターゲットチャットパネルの前記チャット情報表示領域に前記第 1 アカウントと前記第 2 アカウントとのチャット情報を表示するステップは、

前記第 6 操作指示に応じて、前記アカウント表示領域に前記第 1 アカウントセットを表示し、前記アカウント表示領域において、前記第 2 アカウントを、現在前記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、前記チャット情報表示領域に前記第 1 アカウントと前記第 2 アカウントとのチャット情報を表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 1 2 に記載の画面表示方法。

10

【請求項 1 4】

前記画面表示方法は、

前記ターゲットチャットパネルへの第 7 操作指示を取得するステップであって、前記第 7 操作指示は、前記ターゲットチャットパネルの状態を折り畳んだ状態に切り替えるように指示するために用いられる、ステップと、

前記第 7 操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて前記ターゲットチャットパネルを第 1 チャットパネルに切り替え、前記第 1 チャットパネルに前記第 1 アカウントセットにおける第 4 アカウントを表示するステップであって、前記第 1 チャットパネルは、前記折り畳んだ状態にある前記ターゲットチャットパネルであり、前記第 1 チャットパネルにおいて、前記アカウント表示領域及び前記チャット情報表示領域の表示がキャンセルされる、ステップと、をさらに含み、ことを特徴とする請求項 1 0 に記載の画面表示方法。

20

【請求項 1 5】

前記画面表示方法は、

前記ターゲットアプリケーションにおいて前記第 1 チャットパネルが表示され、かつ前記第 1 アカウントセットにおける第 5 アカウントが前記第 1 アカウントにチャット情報を送信した場合、前記第 1 チャットパネルに表示されたアカウントを前記第 4 アカウントから前記第 5 アカウントに切り替えるステップをさらに含み、ことを特徴とする請求項 1 4 に記載の画面表示方法。

30

【請求項 1 6】

前記第 1 チャットパネルに前記第 1 アカウントセットにおける第 4 アカウントを表示するステップは、

前記第 3 アカウントが、現在前記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされる場合、前記第 1 チャットパネルに前記第 3 アカウントを表示するステップであって、前記第 4 アカウントは、前記第 3 アカウントである、ステップ、又は、

前記第 3 アカウントが、現在前記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされ、かつ前記第 4 アカウントが前記第 1 アカウントセットにおける、前記第 1 アカウントにチャット情報を最新に送信したアカウントである場合、前記第 1 チャットパネルに前記第 4 アカウントを表示するステップを含む、ことを特徴とする請求項 1 4 に記載の画面表示方法。

40

【請求項 1 7】

ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報を表示する第 1 表示モジュールであって、前記第 1 アカウントは、前記ターゲットアプリケーションにログインしているものである、第 1 表示モジュールと、

前記チャット情報表示領域に前記第 2 アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示する第 2 表示モジュールと、

前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示する第 3 表示モジュールと、を備える、ことを特徴とする画面表示装置。

50

**【請求項 18】**

コンピュータプログラムであって、  
プロセッサに請求項 1 ~ 16 のいずれか一項に記載の画面表示方法を実行させることを特徴とするコンピュータプログラム。

**【請求項 19】**

メモリ及びプロセッサを含む電子機器であって、  
前記メモリにコンピュータプログラムが記憶されており、  
前記プロセッサは、前記コンピュータプログラムを実行することにより、請求項 1 ~ 16 のいずれか一項に記載の画面表示方法を実行するように構成される、ことを特徴とする電子機器。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

(関連出願への相互参照)

本願は、2021年8月17日に中国国家知識産権局に提出された、出願番号が202110944261.9で、発明名称が「画面の表示方法及び装置、記憶媒体並びに電子機器」である中国特許出願の優先権を主張するものであり、その全ての内容は、参照により本願に組み込まれるものとする。

**【0002】**

本願は、コンピュータの分野に関し、具体的には、画面の表示方法及び装置、コンピュータプログラム並びに電子機器に関する。

20

**【背景技術】****【0003】**

関連技術では、多くのアプリケーションには、チャット機能が追加されている。例えば、ライブ配信アプリケーション又はビデオアプリケーションは、いずれもチャット機能を持っている。複数のアカウントは、ライブ配信又はビデオの視聴中に、アプリケーションにおいてチャットすることができるため、ライブ配信又はビデオの視聴体験が向上する。

**【0004】**

しかしながら、現在、チャット時に相手アカウントの状態を知ることができず、また、相手アカウントが視聴している画面を知ることができない。ライブ配信アプリケーションにおけるアカウントAとアカウントBのチャットシーンを例とすると、アカウントAとアカウントBは、チャットページでチャット機能のみを持っている。アカウントAがアカウントBの現在の状態を知りたい場合、チャットによりアカウントBの現在の状態を聞く必要がある。アカウントBが現在ライブルームでライブ配信している場合、アカウントAがアカウントBのライブ配信画面を視聴したいと、アカウントにライブルーム情報を聞いて、ライブ配信アプリケーションにおいてライブルームを検索してこそアカウントBのライブルームに入ることができ、操作が複雑である。

30

**【0005】**

また、ライブ配信又はビデオの視聴中に、1つのアカウントが複数のアカウントと同時にチャットする場合があります、この場合に該アカウントは、複数のチャットウィンドウを同時に開く必要がある。しかしながら、上記複数のチャットウィンドウは、多くのアプリケーション画面、例えば、現在視聴しているライブ配信画面又はビデオ画面を遮ることになる。さらに、複数のチャットウィンドウを同時に開くシーンでは、複数のチャットウィンドウによって遮られるアプリケーション画面の面積を減少させるために、ユーザは、一部のチャットウィンドウを閉じ、1つのチャットウィンドウを残す必要がある。しかしながら、この場合、別のアカウントと再度チャットしたいと、上記別のアカウントとチャットするチャットウィンドウを再度開く必要がある。上記閉じてから再度開く操作は、操作ステップを増加させ、操作効率を低下させることになる。

40

**【0006】**

上記問題に対し、現在有効な解決手段が提案されていない。

50

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0007】

本願の実施形態は、チャット時に相手アカウントが視聴している画面を見るための操作が複雑になるという課題を少なくとも解決する、画面の表示方法及び装置、コンピュータプログラム並びに電子機器を提供する。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

本願の実施形態の一態様に係る、電子機器が実行する画面表示方法は、ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報  
10  
を表示するステップであって、前記第1アカウントは、前記ターゲットアプリケーションにログインしているものである、ステップと、前記チャット情報表示領域に前記第2アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示するステップと、前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示するステップと、を含む。

## 【0009】

本願の実施形態の別の態様に係る画面表示装置は、第1アカウントがログインしているターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に前記第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報  
20  
を表示する第1表示モジュールと、前記チャット情報表示領域に前記第2アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示する第2表示モジュールと、前記リンクへの操作指示に応じて、前記ターゲットアプリケーションにおいて、前記リンクに対応する画面を表示する第3表示モジュールと、を備える。

## 【0010】

本願の実施形態のさらに別の態様に係るコンピュータ読み取り可能な記憶媒体には、実行されると、上記画面表示方法を実行するように構成されたコンピュータプログラムが記憶されている。

## 【0011】

本願の実施形態のさらに別の態様に係る電子機器は、メモリ及びプロセッサを含み、上記メモリにコンピュータプログラムが記憶されており、上記プロセッサは、前記コンピュータプログラムを実行することにより、上記画面表示方法を実行するように構成される。  
30

## 【図面の簡単な説明】

## 【0012】

ここで説明される図面は、本願に対するさらなる理解を提供するためのものであり、本願の一部を構成し、本願の例示的な実施形態及びそれらの説明は、本願を説明するものであり、本願に対する不適切な限定を構成するものではない。

【図1】本願の実施形態に係る画面表示方法の適用環境を示す概略図である。

【図2】本願の実施形態に係る画面表示方法のフローチャートである。

【図3】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その1）である。

【図4】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その2）である。  
40

【図5】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その3）である。

【図6】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その4）である。

【図7】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その5）である。

【図8】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その6）である。

【図9】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その7）で  
50

ある。

【図 1 0】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 8）である。

【図 1 1】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 9）である。

【図 1 2】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 1 0）である。

【図 1 3】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 1 1）である。

【図 1 4】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 1 2）である。

10

【図 1 5】本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 1 3）である。

【図 1 6】本願の実施形態に係る情報相互作用の概略図である。

【図 1 7】本願の実施形態に係る状態のフローを示す概略図である。

【図 1 8】本願の実施形態に係る画面表示装置の概略構成図である。

【図 1 9】本願の実施形態に係る電子機器の概略構成図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3】

当業者が本願の解決手段をよりよく理解するために、以下、本願の実施形態における図面を参照して、本願の実施形態における技術手段を明確かつ完全に説明し、明らかに、説明される実施形態は、本願の実施形態の一部に過ぎず、全てではない。本願の実施形態に基づいて、当業者が創造的な労働をしない前提で得られる他の全ての実施形態は、いずれも本願の保護範囲に属する。

20

【 0 0 1 4】

なお、本願の明細書、特許請求の範囲及び上記図面における用語「第 1」、「第 2」などは、類似する対象を区別するためのものであり、必ずしも特定の順序又は優先順位を記述するものではない。ここで説明された本願の実施形態が、ここでの図示又は説明以外の順序でも実施できるように、このように使用されたデータは、適宜入れ替えてもよいことを理解されたい。また、用語「含む」、「備える」及びそれらのいかなる変形は、非排他的な包含をカバーすることを意図し、例えば、一連のステップ又はユニットを含むプロセス、方法、システム、製品又は機器は、明確に示されたステップ又はユニットに限定されず、明確に示されていないか又はこれらのプロセス、方法、製品又は装置に固有の、他のステップ又はユニットを含んでもよい。

30

【 0 0 1 5】

本願の実施形態の一態様は、画面表示方法を提供し、一実施形態として、上記画面表示方法は、図 1 に示す適用環境に適用されてもよいが、これに限定されない。上記適用環境は、端末機器 1 0 2、ネットワーク 1 0 4、及びサーバ 1 0 6 を含む。

【 0 0 1 6】

本実施形態において、上記端末機器 1 0 2 は、ターゲットクライアントがインストールされた端末機器であってもよく、スマートフォン（例えば、Android スマートフォン、iOS スマートフォンなど）、ノートパソコン、タブレットコンピュータ、パームトップコンピュータ、モバイルインターネットデバイス（Mobile Internet Devices、MID）、PAD、デスクトップパソコン、スマートテレビなどのうちの少なくとも 1 つを含んでもよいが、これらに限定されない。ターゲットクライアントは、ライブ配信クライアント、ビデオクライアント、ブラウザクライアント、教育クライアントなどであってもよい。上記ターゲットクライアントは、チャット機能を持っている。

40

【 0 0 1 7】

上記ネットワーク 1 0 4 は、有線ネットワーク、無線ネットワークを含んでもよいが、これらに限定されない。該有線ネットワークは、ローカルエリアネットワーク、メトロポ

50

リタンエリアネットワーク及び広域ネットワークを含み、該無線ネットワークは、ブルートゥース、W I F I 及び他の無線通信を実現するネットワークを含む。

【 0 0 1 8 】

上記サーバ 1 0 6 は、単一のサーバであってもよく、複数のサーバからなるサーバクラスターであってもよく、クラウドサーバであってもよい。上記は、例示的なものに過ぎず、本実施形態はこれを限定しない。

【 0 0 1 9 】

一実施形態として、図 2 に示すように、図 1 9 に示す電子機器が実行する、上記画面表示方法は、以下のステップ S 2 0 2、ステップ S 2 0 4、及びステップ S 2 0 6 を含む。

【 0 0 2 0 】

ステップ S 2 0 2 では、ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報を表示し、上記ターゲットアプリケーションは、上記第 1 アカウントがログインしている。

【 0 0 2 1 】

上記ターゲットアプリケーションは、図 1 9 に示す電子機器にインストールされたアプリケーションであり、例えば、ライブ配信アプリケーションクライアントであってもよく、ビデオアプリケーションクライアントであってもよく、第 1 アカウントが上記ターゲットアプリケーションにログインする。ターゲットチャットパネルには、アカウント表示領域及びチャット情報表示領域が含まれ、アカウント表示領域は、第 1 アカウントとチャットするアカウントを表示し、第 1 アカウントとチャットするアカウントは、複数であってもよい。チャット情報表示領域は、第 1 アカウントと、それとチャットする第 2 アカウントとのチャット情報を表示する。

【 0 0 2 2 】

ステップ S 2 0 4 では、上記チャット情報表示領域に上記第 2 アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示する。

【 0 0 2 3 】

上記現在の状態は、ライブ配信状態、ホスティング状態、ライブ配信視聴状態を含むが、これらに限定されない。

【 0 0 2 4 】

ステップ S 2 0 6 では、上記リンクへの操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて、上記リンクに対応する画面を表示する。

【 0 0 2 5 】

上記チャット情報表示領域に上記第 2 アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示するステップは、上記第 2 アカウントが第 1 ライブルームのライブ配信アカウントであり、かつ上記第 2 アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、上記チャット情報表示領域に上記第 1 ライブルームにジャンプ可能な第 1 リンクを表示するステップ、又は、上記第 2 アカウントが現在ホスティング状態にある場合、上記チャット情報表示領域に上記第 2 アカウントによりホストされている画面にジャンプ可能な第 2 リンクを表示するステップ、又は、上記第 2 アカウントが現在第 2 ライブルームを視聴している場合、上記チャット情報表示領域に上記第 2 ライブルームにジャンプ可能な第 3 リンクを表示するステップを含む。

【 0 0 2 6 】

上記リンクへの操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて、上記リンクに対応する画面を表示するステップは、上記第 1 リンクへの第 1 操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第 1 ライブルームのライブ配信画面を表示するステップ、又は、上記第 2 リンクへの第 2 操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第 2 アカウントがホスティングをしている画面を表示するステップ、又は、上記第 3 リンクへの第 3 操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第 2 ライブルームのライブ配信画面を表示するステップを含む。

【 0 0 2 7 】

10

20

30

40

50

一実施形態として、第2アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報表示領域に第2アカウントが現在ライブ配信している第1ライブルームへの第1リンクを表示する。図3に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その1)であり、ターゲットアプリケーションの画面には、現在ライブ配信しているライブ配信画面301が表示され、チャット情報表示領域には、第1リンク302が表示され、第1リンクには、第1リンクにリンクされるライブ配信の状態がLiveで示されるライブ配信中であることが表示されている。第1リンクには、第2アカウントがライブ配信しているサムネイル、ライブタイトル及びゲーム種類などがさらに含まれてもよい。該第1リンクがタップされると、第1リンクに対応するライブルームの画面303に自動的にジャンプし、ライブ配信が終了すると、該第1リンクが消失する。第1アカウントを用いてライブ配信アプリケーションクライアントにログインしたユーザは、第1リンクに対して操作、例えば、タッチ操作、タップ操作などを行う。ライブ配信アプリケーションクライアントは、該操作に応じて、ライブ配信アプリケーションクライアントにおいて第1リンク302に対応する第1ライブルームのライブ配信画面を表示する。本実施形態において、チャット情報表示領域に第2アカウントによるライブ配信への第1リンクを表示することにより、アカウント同士は、ライブ配信しているコンテンツを共有しやすく、ユーザ体験が向上する。

#### 【0028】

一実施形態として、第2アカウントが現在ホスティング状態にある場合、第2アカウントが現在ホスティングをしている画面への第2リンクを第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報表示領域に表示する。図4に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その2)であり、ターゲットアプリケーションにおいて、現在視聴しているライブ配信画面401が表示され、チャット情報表示領域には、第2リンク402が表示され、第2リンクには、第2リンクにリンクされるのが、Hostで示されるホスティングであることが表示されている。第2リンクには、第2アカウントがホスティングをしているサムネイル、ホスティングタイトル及びゲーム種類などがさらに含まれてもよい。該第2リンクがタップされると、ホスト画面403に自動的にジャンプし、ホスティングが終了すると、該第2リンクが消失する。第1アカウントを用いてライブ配信アプリケーションクライアントにログインしたユーザは、第2リンクに対して操作、例えば、タッチ操作、タップ操作などを行う。ライブ配信アプリケーションクライアントは、該操作に応じて、ライブ配信アプリケーションクライアントにおいて第2リンクに対応するホスト画面を表示する。本実施形態において、チャット情報表示領域に第2アカウントが現在ホスティングをしている画面へのリンクを表示することにより、アカウント同士は、ホスティングをしているコンテンツを共有しやすく、ユーザ体験が向上する。

#### 【0029】

一実施形態として、第2アカウントが現在ライブ配信を視聴している状態にある場合、第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報表示領域に第2アカウントが現在視聴しているライブルームへの第3リンクを表示する。図5に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その3)であり、ターゲットアプリケーションにおいて、現在視聴しているライブ配信画面501が表示され、チャット情報表示領域には、第3リンク502が表示され、第3リンクには、第2アカウントが視聴しているライブルームのサムネイル、第2ライブルームのライブタイトル及びゲーム種類などがさらに表示されている。該第3リンクがタップされると、第2アカウントが現在視聴している第2ライブルームのライブ配信画面に自動的にジャンプし、第2ライブルームのライブ配信が終了すると、該第3リンクが消失する。第1アカウントを用いてライブ配信アプリケーションクライアントにログインしているユーザは、第3リンクに対して操作、例えば、タッチ操作、タップ操作などを行う。ライブ配信アプリケーションクライアントは、該操作に応じて、ライブ配信アプリケーションクライアントにおいて第3リンクに対応する第2ライブルームのライブ配信画面を表示する。本実施形態において、チャット情報

10

20

30

40

50

表示領域に第2アカウントが現在視聴しているライブ配信へのリンクを表示することにより、アカウント同士は、視聴しているライブ配信を共有しやすく、ユーザ体験が向上する。

【0030】

上記方法は、上記チャット情報表示領域に上記第2アカウントの現在の状態に対応する状態情報を表示するステップをさらに含む。

【0031】

一実施形態として、第2アカウントが第1ライブルームでライブ配信している場合、チャット情報表示領域に第2アカウントが現在ライブ配信状態にあることを表示する。第2アカウントが他のアカウントのライブ配信コンテンツをホストしている場合、第2アカウントがホスティング状態にあり、チャット情報表示領域に第2アカウントが現在ホスティング状態にあることを表示する。第2アカウントが他のアカウントの第2ライブルームでのライブ配信コンテンツを視聴している場合、第2アカウントは、第2ライブルームでのライブ配信を視聴している状態にある。

10

【0032】

上記ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に上記第2アカウントの現在の状態に対応する状態情報を表示する上記ステップは、上記第2アカウントが第1ライブルームのライブ配信アカウントであり、かつ上記第2アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、上記チャット情報表示領域に第1状態情報を表示するステップであって、上記第1状態情報は、上記状態情報に含まれ、上記第2アカウントが現在ライブ配信状態にあることを示すためのものである、ステップ、又は、上記第2アカウントが現在ホスティング状態にある場合、上記チャット情報表示領域に第2状態情報を表示するステップであって、上記第2状態情報は、上記状態情報に含まれ、上記第2アカウントが現在ホスティング状態にあることを示すためのものである、ステップ、又は、上記第2アカウントが現在第2ライブルームを視聴している場合、上記チャット情報表示領域に第3状態情報を表示するステップであって、上記第3状態情報は、上記状態情報に含まれ、上記第2アカウントが現在上記第2ライブルームを視聴していることを示すためのものである、ステップ、を含む。

20

【0033】

一実施形態として、第2アカウントがライブ配信状態にあることを例とすると、第2アカウントのユーザ名の下方位置に第1状態情報を表示してもよく、第1状態情報は、第2アカウントがライブ配信していることを示し、第1状態情報のコンテンツは、実際の状況に応じて設定されてもよく、例えば、「現在ライブ配信中(now on live)」、「オンライン」、「ライブ配信中」などである。図6に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その4)であり、図には、第1状態情報601が含まれ、「現在ライブ配信中(now on live)」が表示され、アカウントAがライブ配信していることを示す。

30

【0034】

一実施形態として、第2アカウントがホスティング状態にあることを例とすると、第2アカウントのユーザ名の下方に第2状態情報を表示してもよく、第2状態情報は、第2アカウントがホスティング中であることを示し、第2状態情報は、実際の状況に応じて設定されてもよく、例えば、「ホスティング中」、「現在、ホスティング中(Now hosting)」などである。図7に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その5)であり、図には、第2状態情報701が含まれ、「現在ホスティング中(Now hosting)」が表示され、アカウントAがホスティング中であることを示す。

40

【0035】

一実施形態として、第2アカウントがライブ配信視聴状態にあることを例とすると、第2アカウントのユーザ名の下方に第3状態情報を表示してもよく、第3状態情報は、第2アカウントがライブ配信を視聴していることを示し、第3状態情報は、実際の状況に応じて設定されてもよく、例えば、「ライブ配信視聴中」、「Watching・・・」など

50

である。図 8 に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 6）であり、図には、第 3 状態情報 801 が含まれ、「刺客デιβを視聴している（Watching Assassin Dave）」が表示され、アカウント A がライバー Assassin Dave のライブ配信を視聴していることを示す。第 3 状態情報は、第 2 アカウムのアバター付近に表示される目のパターンの特殊アイコン（icon）状態、例えば、図 8 に示す第 3 状態情報 802 をさらに含んでもよく、目のパターンの特殊 icon 状態は、本実施形態を説明するためのものに過ぎず、具体的な表示パターンは、実際の状況に応じて設定されてもよい。802 に示す目のパターンのアイコンをタップすると、第 2 アカウムの視聴している第 2 ライブルームのライブ配信画面にジャンプすることができる。

10

#### 【0036】

上記実施形態において、チャット情報表示領域にアカウントの現在の状態を表示することにより、第 1 アカウムのは、現在それとチャットする第 2 アカウムの状態を把握しやすく、第 1 アカウムのと第 2 アカウムのは、ライブ配信画面を共有しやすく、ユーザ体験が向上する。

#### 【0037】

上記方法は、上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットチャットパネルを表示し、上記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第 1 アカウムの集合（セット（set）とも呼ぶ）を表示し、上記ターゲットチャットパネルの上記チャット情報表示領域に上記第 1 アカウムのと上記第 2 アカウムのとのチャット情報を表示するステップであって、上記第 1 アカウムの集合におけるアカウントは、上記第 1 アカウムのとチャットするアカウントであり、上記第 2 アカウムのは、上記第 1 アカウムの集合に含まれ、上記アカウント表示領域において、現在上記第 1 アカウムのとチャットしているアカウントとしてマークされている、ステップと、上記第 1 アカウムの集合における第 3 アカウムのへの第 4 操作指示を取得するステップであって、上記第 4 操作指示は、上記第 3 アカウムのを選択するために用いられる、ステップと、上記第 4 操作指示に応じて、上記ターゲットチャットパネルの上記アカウント表示領域において、上記第 3 アカウムのを、現在上記第 1 アカウムのとチャットしているアカウントとしてマークし、上記チャット情報表示領域に上記第 1 アカウムのと上記第 3 アカウムのとのチャット情報を表示するステップと、をさらに含む。

20

30

#### 【0038】

一実施形態として、上記ターゲットアプリケーションがライブ配信クライアントであることを例とすると、第 1 アカウムのは、上記ライブ配信クライアントにログインする。図 9 に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 7）であり、図にターゲットチャットパネルが含まれ、ターゲットチャットパネルにアカウント表示領域 902 及びチャット情報表示領域 903 が含まれ、アカウント表示領域には、第 1 アカウムのとチャットするアカウント A、B、C が表示される。上記第 2 アカウムのがアカウント A であり、第 3 アカウムのがアカウント C であることを例とする。図に示すように、アカウント A は、現在第 1 アカウムのとチャットしているアカウントであり、アカウント表示領域には、現在第 1 アカウムのとチャットしているのがアカウント A であることが表示される。ターゲットチャットパネルのチャット情報表示領域には、第 1 アカウムのとアカウント A とのチャット情報（「ねえ」、「おい」）が表示される。アカウント表示領域 902 には、第 1 アカウムのとチャットする他のアカウントがさらに表示される。ユーザは、アカウント表示領域においてアカウント C を選択してもよく、第 4 操作指示は、アカウント C に対してタップ、タッチなどの操作を行うことで生成される指示であってもよく、ライブ配信クライアントは、第 4 操作指示に応じて、アカウント表示領域に現在第 1 アカウムのとチャットしているのがアカウント C であることを表示し、上記チャット情報表示領域に、第 1 アカウムのとアカウント C とのチャット情報（「素晴らしい」、「神ってる」）を表示する。本実施形態において、チャット情報表示領域に第 1 アカウムのと他のアカウントとのチャット情報を切り替えて表示し、ライブ配信クライアント

40

50

トのチャット情報表示領域に第1アカウントと複数のアカウントとのチャット情報をそれぞれ表示することができ、1つのチャット情報表示領域により第1アカウントと複数のアカウントとのチャット情報をそれぞれ表示することができ、従来技術における、複数のチャットウィンドウがライブ配信画面を遮り、ユーザのライブ配信視聴に影響を与えるという問題を回避し、ユーザのライブ配信の視聴体験を向上させる。

【0039】

上記方法は、上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットメッセージパネルを表示するステップであって、上記ターゲットメッセージパネルには、ターゲットチャットリストが表示され、上記ターゲットチャットリストにおける各チャットレコードには、上記第1アカウントとチャットする1つのアカウント、及び上記第1アカウントと上記1つのアカウントとのチャット情報の一部が含まれる、ステップと、上記ターゲットメッセージパネルにおける第1チャットレコードへの第5操作指示を取得するステップであって、上記第1チャットレコードは、上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャットレコードであり、上記第5操作指示は、上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャット情報を展開表示するように指示するために用いられる、ステップと、をさらに含み、上記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第1アカウント集合を表示し、上記ターゲットチャットパネルのチャット情報表示領域に上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャット情報を表示する上記ステップは、上記第5操作指示に応じて、上記アカウント表示領域に上記第1アカウント集合を表示し、上記アカウント表示領域において、上記第2アカウントを、現在上記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、上記チャット情報表示領域に上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャット情報を表示するステップを含む。

【0040】

一実施形態として、上記ターゲットアプリケーションがライブ配信クライアントであることを例とすると、第1アカウントは、上記ライブ配信クライアントにログインする。図10に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションのページ画面の概略図(その8)であり、図にターゲットメッセージパネル1001が含まれ、ターゲットメッセージパネルにターゲットチャットリストが表示され、ターゲットチャットリストには、第1アカウントとチャットするアカウントA、B、C、D、E、F、及び第1アカウントとアカウントA、B、C、D、E、Fとのチャット情報の一部が含まれる。上記アカウントA、B、C、D、E、Fは、過去時間内に第1アカウントとチャットしたアカウントであり、第1アカウントの友達、見知らぬ人などを含んでもよい。上記のチャット情報の一部は、過去時間内の、第1アカウントとアカウントA、B、C、D、E、Fとのチャット履歴レコードであってもよい。例えば、第1アカウントとアカウントAとのチャット情報の一部の「今日の戦績はどうですか」、第1アカウントとアカウントBとのチャット情報の一部の「オーケー、来るまで待っている」などである。上記第1チャットレコードが第1アカウントとアカウントAとのチャットレコードであることを例とする。ユーザが第1アカウントとアカウントAとのチャットレコードをタップ又はタッチすることにより、図に示すように、第1アカウントとアカウントAとのチャット情報の一部の「今日の戦績はどうですか」をタップすることにより、第5操作指示が生成され、該第5操作指示は、第1アカウントとアカウントAとのチャット情報を展開するように指示するために用いられる。ライブ配信クライアントは、第5操作指示に応じて、図に示すアカウント表示領域にアカウントAを含む第1アカウント集合を表示し、アカウント表示領域に現在第1アカウントとチャットしているアカウントがアカウントAであることを表示し、チャット情報表示領域1002に第1アカウントとアカウントAとのチャット情報(「ねえ」、「おい」)を表示する。本実施形態において、ターゲットチャットリストからアカウントを選択し、選択されたアカウントをターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に表示し、ターゲットチャットパネルのチャット情報表示領域に第1アカウントと、選択されたアカウントとのチャット情報を表示し、ターゲットチャットパネルにより、アカウント表示領域における複数のアカウントと第1アカウントとのチャット情報を切り替えて表示する

10

20

30

40

50

ことができ、従来技術における、複数のチャットウィンドウがライブ配信画面を遮るという問題を回避する。

【0041】

上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットチャットパネルを表示する上記ステップは、ターゲットライブ配信アプリケーションにおいて第3ライブルームのライブ配信画面及び上記ターゲットチャットパネルを表示するステップであって、上記第3ライブルームは、上記第1アカウントが現在視聴しているライブルームであり、上記ターゲットライブ配信アプリケーションは、上記ターゲットアプリケーションに含まれる、ステップ、又は、ターゲットビデオアプリケーションに第1ビデオの再生画面及び上記ターゲットチャットパネルを表示するステップであって、上記ターゲットビデオアプリケーションは、上記ターゲットアプリケーションに含まれる、ステップを含む。

10

【0042】

一実施形態として、上記ターゲットアプリケーションは、ライブ配信アプリケーションクライアントであってもよいし、ビデオアプリケーションクライアントであってもよい。本実施形態において、ライブ配信アプリケーションクライアントを例とする。第1アカウントが現在第3ライブルームのライブ配信画面を視聴している場合、ライブ配信アプリケーションクライアントにおいて第3ライブルームのライブ配信画面及びターゲットチャットパネルを表示する。ターゲットチャットパネルには、第1アカウントとチャットする複数のアカウント、及び第1アカウントと複数のアカウントのそれぞれとのチャットレコードの一部が含まれる。本実施形態において、第1アカウントがライブ配信クライアントにおいて他のアカウントとチャットすることができるため、ユーザのライブ配信の視聴体験が向上する。

20

【0043】

一実施形態として、上記ターゲットアプリケーションがビデオクライアントであることを例とすると、上記ビデオクライアントは、ビデオを再生するためのクライアントであってもよく、ビデオクライアントに再生可能なビデオは、映画、ドラマ、バラエティー番組、ショートビデオなどを含んでもよいが、これらに限定されない。上記第1ビデオは、映画、ドラマ、バラエティー番組、ショートビデオなどであってもよい。上記第1ビデオが映画であることを例とすると、ビデオクライアントにおいて映画の再生画面及びターゲットチャットパネルを表示する。ターゲットチャットパネルには、第1アカウントとチャットする複数のアカウント、及び第1アカウントと複数のアカウントのそれぞれとのチャットレコードの一部が含まれる。本実施形態において、ユーザがビデオクライアントにおいて他のアカウントとチャットすることができるため、ユーザのビデオの視聴体験が向上する。

30

【0044】

上記方法は、上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲット弾幕パネルを表示するステップであって、上記ターゲット弾幕パネルには、上記第3ライブルームを視聴しているアカウントからの弾幕情報が表示されている、ステップと、上記ターゲット弾幕パネルにおける第1弾幕情報への第6操作指示を取得するステップであって、上記第1弾幕情報は、上記第2アカウントからの弾幕情報であり、上記第6操作指示は、上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャット情報を展開表示するように指示するために用いられる、ステップと、をさらに含み、上記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第1アカウント集合を表示し、上記ターゲットチャットパネルのチャット情報表示領域に上記第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報を表示するステップは、上記第6操作指示に応じて、上記アカウント表示領域に上記第1アカウント集合を表示し、上記アカウント表示領域において、上記第2アカウントを、現在上記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、上記チャット情報表示領域に上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャット情報を表示するステップを含む。

40

【0045】

一実施形態として、上記ターゲットアプリケーションがライブ配信アプリケーションク

50

ライアントであることを例とすると、ターゲット弾幕パネルは、第3ライブルームの視聴ユーザからの弾幕情報を表示することができ、第3ライブルームの視聴ユーザは、視聴アカウントによりライブ配信アプリケーションクライアントにログインする。図11に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その9)であり、図にターゲット弾幕パネル1101が含まれ、該ターゲット弾幕パネルには、第3ライブルームの視聴アカウントH、I、Jなどからの弾幕情報が表示され、例えば、ターゲット弾幕パネルには、アカウントHから送信された「フォローありがとう!皆さん楽しんでね」が表示されている。プレイヤーは、該ターゲット弾幕パネルに表示された複数のアカウントからチャットしたいアカウントを選択することができ、具体的には、アカウントからの弾幕情報をタップすることにより該アカウントを選択することができる。上記第2アカウントが図中のアカウントIであることを例とすると、ユーザは、アカウントIからの弾幕情報をタップしてアカウントIを選択することができる。例えば、ユーザは、アカウントIからの弾幕「ゲームに参加したい」をタップして、第6操作指示を生成し、ライブ配信クライアントは、第6操作指示に応じて、アカウント表示領域1102に第1アカウントとチャットする第1アカウント集合を表示し、第1アカウント集合には、アカウントIが含まれる。また、アカウント表示領域1102に現在第1アカウントとチャットしているアカウントがアカウントIであることを表示し、チャット情報表示領域1103に第1アカウントとアカウントIとのチャット情報(「ねえ」、「おい」)を表示する。

【0046】

10

一実施形態として、ターゲット弾幕パネルへコメントを投稿した各アカウントは、一意のユーザ識別子(User Identification、UIDと略称する)を有し、弾幕をタップしてユーザパネルを展開し、そして、「メッセージ」ボタンをタップした後、「C2Cコンバセッション」イベントがトリガーされ、UIDがパラメータとして含まれる。ターゲットアプリケーションは、「C2Cコンバセッション」イベントを受信した後、ターゲットチャットパネルを隠し状態から表示状態に変更し、その後にIM SDKのインタフェースgetConversationProfileによりUIDをパラメータとしてコンバセッションを作成し、そして、getConversationMessageListによりメッセージリストをプルして表示することができる。図12に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションのページ画面の概略図(その10)であり、図にターゲット弾幕パネル1201が含まれ、該ターゲット弾幕パネルには、第1ライブルームの視聴アカウントH、I、Jなどからの弾幕情報が表示され、例えば、ターゲット弾幕パネルには、アカウントHからの「フォローありがとう!皆さん楽しんでね」が表示されている。プレイヤーは、該ターゲット弾幕パネルに表示された複数のアカウントからチャットしたいアカウントを選択することができ、具体的には、アカウントからの弾幕情報をタップすることにより該アカウントを選択することができる。上記第2アカウントが図中のアカウントIであることを例とすると、ユーザは、アカウントIからの弾幕情報をタップしてアカウントIを選択することができる。例えば、ユーザは、アカウントIからの弾幕「ゲームに参加したい」をタップすると、ライブ配信クライアントにおいてユーザパネル1202が表示され、該ユーザパネルは、アカウントIとのチャットを開始するように促す。例えば、ユーザが「チャット」ボタンをタップした場合、アカウント表示領域1203に第1アカウントとチャットする第1アカウント集合を表示し、第1アカウント集合にアカウントIが含まれる。また、アカウント表示領域1203に現在第1アカウントとチャットしているアカウントがアカウントIであることを表示し、チャット情報表示領域1204に第1アカウントとアカウントIとのチャット情報(「ねえ」、「おい」)を表示する。

20

30

40

【0047】

上記実施形態において、ターゲット弾幕パネルにおいて、チャットしたい第2アカウントを選択し、第2アカウントをターゲットチャットパネルに追加し、ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第1アカウントとチャットする第2アカウントを表示し、チャット情報表示領域に第1アカウントと第2アカウントとのチャットレコードを表示す

50

る。ユーザのチャット操作フローを簡略化し、チャット効率を高め、ユーザ体験を向上させる。

【 0 0 4 8 】

上記方法は、上記ターゲットチャットパネルへの第7操作指示を取得するステップであって、上記第7操作指示は、上記ターゲットチャットパネルの状態を折り畳んだ状態に切り替えるように指示するために用いられる、ステップと、上記第7操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記ターゲットチャットパネルを第1チャットパネルに切り替え、上記第1チャットパネルに上記第1アカウント集合における第4アカウントを表示するステップであって、上記第1チャットパネルは、上記折り畳んだ状態にある上記ターゲットチャットパネルであり、上記第1チャットパネルにおいて、上記アカウント表示領域及び上記チャット情報表示領域の表示がキャンセルされる、ステップと、をさらに含む。

10

【 0 0 4 9 】

一実施形態として、図13に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その11)であり、ターゲットチャットパネルは、縮小コントロール1301を含み、ユーザは、上記コントロールをタッチして、ターゲットチャットパネルを折り畳んだ状態に切り替えることができ、折り畳んだ状態の第1チャットパネルは、図中の1302に示すとおりであり、折り畳んだ状態の第1チャットパネルには、第1アカウントとチャットするアカウントDのユーザ名が表示され、また、拡大コントロール1303が表示され、ユーザは、拡大コントロールをタッチして第1チャットパネルを展開状態のターゲットチャットパネルに切り替えることができる。折り畳んだ状態の第1チャットパネルには、さらに、クローズコントロール1304が表示され、ユーザは、クローズコントロールをタップして第1チャットパネルを閉じることができる。第1チャットパネルは、ターゲットチャットパネルの縮小状態のチャットパネルであり、ターゲットチャットパネルに比べて、第1チャットパネルには、アカウント表示領域及びチャット情報表示領域がない。本実施形態において、ターゲットチャットパネルを折り畳んだ状態の第1チャットパネルに切り替えることにより、チャットパネルのライブ配信画面における表示領域が減少し、ユーザ体験が向上する。

20

【 0 0 5 0 】

上記方法は、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第1チャットパネルが表示され、かつ上記第1アカウント集合における第5アカウントが上記第1アカウントにチャット情報を送信した場合、上記第1チャットパネルに表示されたアカウントを上記第4アカウントから上記第5アカウントに切り替えるステップをさらに含む。

30

【 0 0 5 1 】

一実施形態として、上記折り畳んだ状態の第1チャットパネルに表示されたアカウントは、最近第1アカウントにチャット情報を送信したアカウントであってもよい。図14に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図(その12)であり、第1チャットパネル1401にアカウントDが表示され、アカウントEが第1アカウントにチャット情報を送信した場合、第1チャットパネルに表示されたアカウントDがアカウントEに切り替えられる。本実施形態において、最近第1アカウントにチャット情報を送信したアカウントを、折り畳んだ状態の第1チャットパネルに表示することにより、受信した最新のチャット情報をユーザにタイムリーに通知し、チャット効率を向上させることができる。

40

【 0 0 5 2 】

上記第1チャットパネルに上記第1アカウント集合における第4アカウントを表示する上記ステップは、上記第3アカウントが、現在上記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされる場合、上記第1チャットパネルに上記第3アカウントを表示するステップであって、上記第4アカウントは、上記第3アカウントである、ステップ、又は、上記第3アカウントが、現在上記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされ、かつ上記第4アカウントが上記第1アカウント集合における、上記第1

50

アカウントにチャット情報を最新に送信したアカウントである場合、上記第 1 チャットパネルに上記第 4 アカウントを表示するステップ、を含む。

【 0 0 5 3 】

一実施形態として、折り畳んだ状態の第 1 チャットパネルに表示されたアカウント名前は、現在第 1 アカウントとチャットしているアカウントの名前であってもよいし、第 1 アカウントにチャット情報を最新に送信したアカウントであってもよい。現在第 1 アカウントとチャットしているのがアカウント A であると仮定すると、折り畳んだ状態の第 1 チャットパネルにアカウント A が表示される。第 1 アカウントが最近受信した最新のチャット情報がアカウント C からのチャット情報であると、第 1 チャットパネルにアカウント C が表示される。本実施形態において、折り畳んだ状態の第 1 チャットパネルにおいて、現在第 1 アカウントとチャットしているアカウントを表示するか、又は第 1 アカウントに最新のチャット情報を送信したアカウントを表示することにより、第 1 アカウントは、最新に受信したチャット情報をタイムリーに表示することができ、第 1 アカウントのチャット効率が向上する。

10

【 0 0 5 4 】

一実施形態として、第 1 アカウントが新しいメッセージを受信した場合、アカウント表示領域は、該メッセージのアカウントのアバターを頂部に送信し、数字付きのマークを表示して通知し、図 1 5 に示すように、本願の実施形態に係るターゲットアプリケーションの画面の概略図（その 1 3）であり、図にマーク 1 5 0 1 及びマーク 1 5 0 2 が表示され、マーク 1 5 0 1 は、アカウント B が第 1 アカウントに 1 つの新しいメッセージを送信したが、第 1 アカウントが該新しいメッセージを読まないことを示し、マーク 1 5 0 2 は、アカウント C が第 1 アカウントに 2 つの新しいメッセージを送信したが、第 1 アカウントがこれらの 2 つの新しいメッセージを読まないことを示す。本実施形態において、受信された最新のメッセージが読まれないことを、マークにより第 1 アカウントに通知することにより、第 1 アカウントが新しいメッセージを見落とすことを回避し、チャット情報を読む正確性を向上させる。

20

【 0 0 5 5 】

一実施形態として、ライブ配信クライアント又はビデオクライアントにチャット機能を追加して、インスタントメッセージングをライブ配信クライアント又はビデオクライアントに適用することにより、ユーザのライブ配信又はビデオの視聴体験を向上させることができる。図 1 6 に示すように、本願に係る情報相互作用の概略図であり、図にターゲットアプリケーションが含まれ、該ターゲットアプリケーションは、端末機器にインストールされ、ライブ配信アプリケーションであってもよいし、ビデオアプリケーションであってもよい。図には、さらに、インスタントメッセージングサーバ、ウェブサイトサーバが含まれ、図に示す情報相互作用は、以下のステップ S 1 6 0 2、ステップ S 1 6 0 4、ステップ S 1 6 0 6、ステップ S 1 6 0 8、ステップ S 1 6 1 0、ステップ S 1 6 1 2、ステップ S 1 6 1 4 を含む。

30

【 0 0 5 6 】

ステップ S 1 6 0 2 では、ユーザは、第 1 アカウントによりターゲットアプリケーションにログインし、ターゲットアプリケーションによりウェブサイトサーバにログインキーを送信し、該ログインキーは、アカウント、パスワードなどを含むが、これらに限定されず、アカウントは、携帯電話番号、メールアドレス、ユーザ名などであってもよく、パスワードは、第 1 アカウントを登録する際にユーザにより設定されたパスワードである。サイトによるログインキーの検証に成功した場合、ターゲットアプリケーションにログイン成功メッセージを返す。

40

【 0 0 5 7 】

ステップ S 1 6 0 4 では、ターゲットアプリケーションは、インスタントメッセージングサーバにログインキーを送信し、該ログインキーは、アカウント、パスワードなどを含むが、これらに限定されず、アカウントは、携帯電話番号、メールアドレス、ユーザ名などであってもよく、パスワードは、第 1 アカウントを登録する際にユーザにより設定され

50

たパスワードである。インスタントメッセージングサーバによるログインキーの検証に成功した場合、ターゲットアプリケーションにログイン成功メッセージを返す。

【 0 0 5 8 】

ステップ S 1 6 0 6 では、ターゲットアプリケーションとインスタントメッセージングサーバは、ロングリンクを作成して、メッセージ通知及び新しいメッセージブッシュをリアルタイムに受信する。インスタントメッセージングサーバは、ターゲットアプリケーションのターゲットメッセージパネルのターゲットチャットリストを更新し、ターゲットチャットリストには、第 1 アカウントとチャットするアカウント、及びチャット情報の一部が含まれる。

【 0 0 5 9 】

ステップ S 1 6 0 8 では、第 1 アカウントは、ターゲットアプリケーションを介してウェブサイトサーバにチャット情報を送信し、ウェブサイトサーバは、ターゲットアプリケーションに、最新に受信したチャット情報を送信する。

【 0 0 6 0 】

ステップ S 1 6 1 0 では、ターゲットアプリケーションは、アカウント表示領域を更新し、受信したメッセージの数を更新し、最新のメッセージを受信したことを示すマークを更新する。

【 0 0 6 1 】

ステップ S 1 6 1 2 では、ターゲットアプリケーションは、インスタントメッセージングサーバから送信された新しいメッセージを受信し、アカウント表示領域を更新し、受信したメッセージの数を更新し、最新のメッセージを受信したことを示すマークを更新する。

【 0 0 6 2 】

ステップ S 1 6 1 4 では、第 1 アカウントは、ターゲットアプリケーションを介してインスタントメッセージングサーバにチャット情報を送信し、インスタントメッセージングサーバは、チャット情報をウェブサイトサーバに転送し、ウェブサイトサーバは、チャット情報を送信できるか否かを検証し、検証に成功した場合、インスタントメッセージングサーバに、送信できることを示すメッセージ通知を送信し、インスタントメッセージングサーバは、ターゲットアプリケーションに、チャット情報送信成功の通知を返す。

【 0 0 6 3 】

上記実施形態により、ターゲットアプリケーションにおいてライブ配信又はビデオを視聴するときに、アカウント同士は、より容易にチャット交流することになる。新しいメッセージが来る場合、マーク又はシステムメッセージによりユーザにタイムリーに通知することができる。また、ユーザのチャットメッセージをより長い期間保存することができる。また、アカウントの状態情報をタップしてチャット画面にライブ配信通知メッセージを表示することにより、ユーザは、該友達がライブ配信するか又は視聴するライブ配信の大まかなコンテンツを予め知ることができ、該ライブルームにジャンプするか否かを決定することができ、ユーザは、視聴したいライブルームをより容易に選択することができる。

【 0 0 6 4 】

一実施形態として、IM SDKによりコンバセッションリストをブルし、各コンバセッションに含まれる情報は、コンバセッション識別子、ユーザ識別子、ユーザアバター、ユーザ名、未読メッセージの数などを含むが、これらに限定されない。IM SDKは、ライブ配信関連コンテンツを含まず、チャット情報コンテンツを含んでもよい。しかしながら、同じアカウントシステムが用いられるため、ユーザUIDによりバックグラウンドからユーザの現在の状態をクエリすることができる。コンバセッションにおけるUIDにより、バックグラウンドにgetUserStatusInfoListを送信して状態をクエリするようにリクエストし、クエリした現在ユーザの追加情報は、ライブ配信状態、ホスティング状態、視聴状態を含み、ユーザ情報に基づいてその現在の状態を表示する。図 1 7 に示すように、本願の実施形態に係る状態のフローを示す概略図であり、以下のステップ S 1 7 0 2、ステップ S 1 7 0 4、ステップ S 1 7 0 6、ステップ S 1 7 0 8、ステップ S 1 7 1 0、ステップ S 1 7 1 2 を含む。

10

20

30

40

50

## 【0065】

ステップS1702では、ターゲットアプリケーションにおいてターゲットチャットパネルを表示し、ターゲットチャットパネルのチャット情報表示領域に上記第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報を表示する。

## 【0066】

ステップS1704では、第2アカウントがライブ配信しているか否か、ホスティングをしているか否か、ライブ配信を視聴しているか否かを判断する。

## 【0067】

ステップS1706では、第2アカウントがライブ配信している場合、`getLiveInfo`インタフェースを介して、第2アカウントによるライブ配信のライブ配信情報を取得し、チャット情報表示領域に第2アカウントのライブ配信情報を表示し、第2アカウントによるライブ配信へのリンクが含まれるが、これに限定されない。

10

## 【0068】

ステップS1708では、第2アカウントがホスティングをしている場合、`getLiveInfo`インタフェースを介して、第2アカウントによるホスティングのホスティング情報を取得し、チャット情報表示領域に第2アカウントのホスティング情報を表示し、ホスティングリンクが含まれるが、これに限定されない。

## 【0069】

ステップS1710では、第2アカウントがライブ配信を視聴している場合、第2アカウントが隠しモードにあるか否かを判断し、そうでなければ、第2アカウントが現在視聴しているライブ配信における比較的活発なライブルーム情報を返し、チャット情報表示領域に活発なライブルーム情報を表示し、ライブルームへのリンクが含まれるが、これに限定されない。

20

## 【0070】

ステップS1712では、ターゲットアプリケーションは、ライブ配信をタップするためのリンク又はカードを取得し、リンク又はカードに対応するライブルームに入り、ターゲットアプリケーションにおいてライブ配信画面を表示する。

## 【0071】

上記実施形態において、アカウントの個人チャットメッセージ構造は、IM SDKのデフォルト構造をベースとし、そのデフォルト構造は主にテキストである。絵文字(`emoji`)は、テキストエスケープにより実現することができる。ユーザにより送信される絵文字は、実際にコロン(:)で始まりワードを組み合わせたテキストである。クライアントでレンダリングする際に、まず、正規表現により絵文字を分割して、絵文字名を取得してから、構成された絵文字画像に対応付ければ正確に表示することができる。友達リクエストは、カスタムメッセージにより機能を実現することができ、その構造がJSON文字列である。ユーザが友達リクエストを開始する場合、サービスエンドにより出す。普通のテキストメッセージと区別するために、コンテンツをJSON文字列「`{ "type": "FRIEND_REQUEST", "content": "Hi, Lets be friend." }`」にする。

30

## 【0072】

上記実施形態において、ユーザは、既存の友達とビデオを視聴しながらチャットするだけでなく、弾幕領域のユーザに対して、弾幕領域のコンテンツの邪魔を回避するように1対1でチャットするリクエストを開始することができる。

40

## 【0073】

なお、前述の各方法の実施形態については、説明を簡便にするために、一連の動作の組み合わせとして表現したが、当業者であれば、本願が説明された動作順序に限定されるものではなく、本願に基づいて、一部のステップが他の順序で又は同時に行われてもよいことを知るべきである。そして、当業者であれば、明細書に説明された実施形態に係る動作及びモジュールが、必ずしも本願において必須ではないことを知るべきである。

## 【0074】

50

本願の実施形態の別の態様は、上記画面表示方法を実行する画面表示装置をさらに提供する。図18に示すように、該装置は、ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第1アカウントと第2アカウントとのチャット情報を表示する第1表示モジュール1802であって、上記第1アカウントは、上記ターゲットアプリケーションにログインしているものである、第1表示モジュール1802と、上記チャット情報表示領域に上記第2アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示する第2表示モジュール1804と、上記リンクへの操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて、上記リンクに対応する画面を表示する第3表示モジュール1806と、を備える。

【0075】

上記装置は、さらに、上記第2アカウントが第1ライブルームのライブ配信アカウントであり、かつ上記第2アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、上記チャット情報表示領域に上記第1ライブルームへの第1リンクを表示し、上記第2アカウントが現在ホスティング状態にある場合、上記第2アカウントがホスティングをしている画面への第2リンクを上記チャット情報表示領域に表示し、上記第2アカウントが現在第2ライブルームを視聴している場合、上記チャット情報表示領域に上記第2ライブルームへの第3リンクを表示する。

10

【0076】

上記装置は、さらに、上記第1リンクへの第1操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第1ライブルームのライブ配信画面を表示し、上記第2リンクへの第2操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第2アカウントがホスティングをしている画面を表示し、上記第3リンクへの第3操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第2ライブルームのライブ配信画面を表示する。

20

【0077】

上記装置は、さらに、上記チャット情報表示領域に上記第2アカウントの現在の状態に対応する状態情報を表示する。

【0078】

上記装置は、さらに、上記第2アカウントが第1ライブルームのライブ配信アカウントであり、かつ上記第2アカウントが現在ライブ配信状態にある場合、上記チャット情報表示領域に第1状態情報を表示し、上記第1状態情報は、上記状態情報に含まれ、上記第2アカウントが現在ライブ配信状態にあることを示すためのものであり、上記第2アカウントが現在ホスティング状態にある場合、上記チャット情報表示領域に第2状態情報を表示し、上記第2状態情報は、上記状態情報に含まれ、上記第2アカウントが現在ホスティング状態にあることを示すためのものであり、上記第2アカウントが現在第2ライブルームを視聴している場合、上記チャット情報表示領域に第3状態情報を表示し、上記第3状態情報は、上記状態情報に含まれ、上記第2アカウントが現在上記第2ライブルームを視聴していることを示すためのものである。

30

【0079】

上記装置は、さらに、上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットチャットパネルを表示し、上記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第1アカウント集合を表示し、上記ターゲットチャットパネルの上記チャット情報表示領域に上記第1アカウントと上記第2アカウントとのチャット情報を表示し、上記第1アカウント集合におけるアカウントは、上記第1アカウントとチャットするアカウントであり、上記第2アカウントは、上記第1アカウント集合に含まれ、上記アカウント表示領域において、現在上記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされており、上記装置は、上記第1アカウント集合における第3アカウントへの第4操作指示を取得し、上記第4操作指示は、上記第3アカウントを選択するために用いられ、上記装置は、上記第4操作指示に応じて、上記ターゲットチャットパネルの上記アカウント表示領域において、上記第3アカウントを、現在上記第1アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、上記チャット情報表示領域に上記第1アカウントと上記第3アカウントとのチャット情報

40

50

を表示する。

【 0 0 8 0 】

上記装置は、さらに、上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲットメッセージパネルを表示し、上記ターゲットメッセージパネルには、ターゲットチャットリストが表示され、上記ターゲットチャットリストにおける各チャットレコードには、上記第 1 アカウントとチャットする 1 つのアカウント、及び上記第 1 アカウントと上記 1 つのアカウントとのチャット情報の一部が含まれ、上記装置は、上記ターゲットメッセージパネルにおける第 1 チャットレコードへの第 5 操作指示を取得し、上記第 1 チャットレコードは、上記第 1 アカウントと上記第 2 アカウントとのチャットレコードであり、上記第 5 操作指示は、上記第 1 アカウントと上記第 2 アカウントとのチャット情報を展開表示するように指示するために用いられ、上記装置は、上記第 5 操作指示に応じて、上記アカウント表示領域に上記第 1 アカウント集合を表示し、上記アカウント表示領域において、上記第 2 アカウントを、現在上記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、上記チャット情報表示領域に上記第 1 アカウントと上記第 2 アカウントとのチャット情報を表示する。

10

【 0 0 8 1 】

上記装置は、さらに、ターゲットライブ配信アプリケーションにおいて第 3 ライブルームのライブ配信画面及び上記ターゲットチャットパネルを表示し、上記第 3 ライブルームは、上記第 1 アカウントが現在視聴しているライブルームであり、上記ターゲットライブ配信アプリケーションは上記ターゲットアプリケーションに含まれ、上記装置は、ターゲットビデオアプリケーションに第 1 ビデオの再生画面及び上記ターゲットチャットパネルを表示し、上記ターゲットビデオアプリケーションは上記ターゲットアプリケーションに含まれる。

20

【 0 0 8 2 】

上記装置は、さらに、上記ターゲットアプリケーションにおいてターゲット弹幕パネルを表示し、上記ターゲット弹幕パネルには、上記第 3 ライブルームを視聴しているアカウントからの弹幕情報が表示されており、上記装置は、上記ターゲット弹幕パネルにおける第 1 弹幕情報への第 6 操作指示を取得し、上記第 1 弹幕情報は、上記第 2 アカウントからの弹幕情報であり、上記第 6 操作指示は、上記第 1 アカウントと上記第 2 アカウントとのチャット情報を展開表示するように指示するために用いられ、上記ターゲットチャットパネルのアカウント表示領域に第 1 アカウント集合を表示し、上記ターゲットチャットパネルのチャット情報表示領域に上記第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報を表示することは、上記第 6 操作指示に応じて、上記アカウント表示領域に上記第 1 アカウント集合を表示し、上記アカウント表示領域において、上記第 2 アカウントを、現在上記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークし、上記チャット情報表示領域に上記第 1 アカウントと上記第 2 アカウントとのチャット情報を表示することを含む。

30

【 0 0 8 3 】

上記装置は、さらに、上記ターゲットチャットパネルへの第 7 操作指示を取得し、上記第 7 操作指示は、上記ターゲットチャットパネルの状態を折り畳んだ状態に切り替えるように指示するために用いられ、上記装置は、上記第 7 操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記ターゲットチャットパネルを第 1 チャットパネルに切り替え、上記第 1 チャットパネルに上記第 1 アカウント集合における第 4 アカウントを表示し、上記第 1 チャットパネルは、上記折り畳んだ状態にある上記ターゲットチャットパネルであり、上記第 1 チャットパネルにおいて、上記アカウント表示領域及び上記チャット情報表示領域の表示がキャンセルされる。

40

【 0 0 8 4 】

上記装置は、さらに、上記ターゲットアプリケーションにおいて上記第 1 チャットパネルが表示され、かつ上記第 1 アカウント集合における第 5 アカウントが上記第 1 アカウントにチャット情報を送信した場合、上記第 1 チャットパネルに表示されたアカウントを上記第 4 アカウントから上記第 5 アカウントに切り替える。

50

## 【 0 0 8 5 】

上記装置は、さらに、上記第 3 アカウントが、現在上記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされる場合、上記第 1 チャットパネルに上記第 3 アカウントを表示し、上記第 4 アカウントは上記第 3 アカウントであり、上記装置は、上記第 3 アカウントが、現在上記第 1 アカウントとチャットしているアカウントとしてマークされ、かつ上記第 4 アカウントが上記第 1 アカウント集合における、上記第 1 アカウントにチャット情報を最新に送信したアカウントである場合、上記第 1 チャットパネルに上記第 4 アカウントを表示する。

## 【 0 0 8 6 】

本願の実施形態において、チャット情報表示領域に、チャットする相手アカウント（例えば、第 2 アカウント）の現在の状態に対応するリンクが表示され、該リンクに、ライブ配信している、ホスティングをしている、ライブ配信を視聴しているなどの第 2 アカウントの現在の状態が表示され、該リンクへの操作指示に応じて、該リンクに対応する画面にジャンプすることができる。例えば、第 2 アカウントが現在第 1 ライブルームでライブ配信している場合、第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報表示領域に第 1 ライブルームへの第 1 リンクが表示され、第 1 アカウントは、第 1 リンクをタップすることにより第 1 ライブルームに入ることができ、第 2 アカウントが現在ホスティングをしている場合、第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報表示領域に第 2 アカウントがホスティングをしている画面への第 2 リンクが表示され、第 1 アカウントは、第 2 リンクをタップすることにより、第 2 アカウントがホスティングをしている画面に入ることができ、第 2 アカウントが現在第 2 ライブルームを視聴している場合、第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報表示領域に第 2 ライブルームにリンク可能な第 3 リンクが表示され、第 1 アカウントは、第 3 リンクをタップすることにより第 2 ライブルームに入ることができる。

## 【 0 0 8 7 】

本願の実施形態によれば、チャット時に相手の状態を確認することができ、例えば、相手の現在の状態に対応するリンクには、相手が現在ライブ配信しているか、又はホスティングをしているか、又はライブ配信を視聴しているなどの状態が表示されてもよく、チャット時に、相手の視聴中の画面を見ることができ、例えば、対応するリンクをタップすることにより、相手が現在ライブ配信しているライブルーム、ホスティングをしているライブルーム、又は視聴しているライブルームにそれぞれ入ることができる。背景技術に言及した、チャット時に相手アカウントの視聴中の画面を見るための操作が複雑になるという課題を解決し、操作ステップを減少させ、操作効率を向上させる。

## 【 0 0 8 8 】

本願の実施形態のさらに別の態様は、上記画面表示方法を実行する電子機器をさらに提供し、該電子機器は、図 1 に示す端末機器又はサーバであってもよい。本実施形態において、該電子機器が端末機器であることを例として説明する。図 1 9 に示すように、該電子機器は、メモリ 1 9 0 2 及びプロセッサ 1 9 0 4 を含み、該メモリ 1 9 0 2 にコンピュータプログラムが記憶され、該プロセッサ 1 9 0 4 が、コンピュータプログラムを実行することにより、上記いずれか一項の方法の実施形態におけるステップを実行するように構成される。

## 【 0 0 8 9 】

本実施形態において、上記電子機器は、コンピュータネットワークにおける複数のネットワーク機器のうちの少なくとも 1 つのネットワーク機器に位置してもよい。

## 【 0 0 9 0 】

本実施形態において、上記プロセッサは、コンピュータプログラムを実行することにより以下のステップ S 1 ~ S 3 を実行するように構成されてもよい。

## 【 0 0 9 1 】

ステップ S 1 では、ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報を表示し、上記第 1 アカウントは、上記ターゲッ

10

20

30

40

50

トアプリケーションにログインしているものである。

【 0 0 9 2 】

ステップ S 2 では、上記チャット情報表示領域に上記第 2 アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示する。

【 0 0 9 3 】

ステップ S 3 では、上記リンクへの操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて、上記リンクに対応する画面を表示する。

【 0 0 9 4 】

当業者が理解できるように、図 1 9 に示す構造は、例示的なものに過ぎず、電子機器は、スマートフォン（例えば、Androidスマートフォン、iOSスマートフォンなど）、タブレットコンピュータ、パームトップコンピュータ及びモバイルインターネットデバイス（Mobile Internet Devices、MID）、PADなどの端末機器であってもよい。図 1 9 は、上記電子機器の構造を限定するものではない。例えば、電子機器は、図 1 9 に示すものより多いか又は少ないコンポーネント（例えば、ネットワークインタフェースなど）を含んでもよく、図 1 9 に示すものと異なる配置を有してもよい。

【 0 0 9 5 】

メモリ 1 9 0 2 は、ソフトウェアプログラム及びモジュール、例えば、本願の実施形態における画面表示方法及び装置に対応するプログラム命令／モジュールを記憶することができ、プロセッサ 1 9 0 4 は、メモリ 1 9 0 2 に記憶されているソフトウェアプログラム及びモジュールを実行することにより、様々な機能アプリケーション及びデータ処理を実行し、すなわち、上記画面表示方法を実現する。メモリ 1 9 0 2 は、高速ランダムアクセスメモリを含み、さらに不揮発性メモリ、例えば、1 つ以上の磁気記憶装置、フラッシュメモリ、又は他の不揮発性ソリッドステートメモリを含んでもよい。いくつかの実例において、メモリ 1 9 0 2 は、プロセッサ 1 9 0 4 に対して遠隔に設置されたメモリをさらに含んでもよく、これらの遠隔メモリは、ネットワークを介して端末に接続されてもよい。上記ネットワークの実例は、インターネット、イントラネット、ローカルエリアネットワーク、モバイル通信ネットワーク及びそれらの組み合わせを含むが、これらに限定されない。一例として、図 1 9 に示すように、上記メモリ 1 9 0 2 は、上記画面表示装置の第 1 表示モジュール 1 8 0 2、第 2 表示モジュール 1 8 0 4、第 3 表示モジュール 1 8 0 6 を含むが、これらに限定されない。また、上記画面表示装置の他のモジュールユニットを含んでもよいが、これに限定されず、本例において、説明を省略する。

【 0 0 9 6 】

上記転送装置 1 9 0 6 は、ネットワークを介してデータを受信又は送信する。上記ネットワークの具体的な実例は、有線ネットワーク及び無線ネットワークを含んでもよい。一実例において、転送装置 1 9 0 6 は、ネットワークアダプタ（Network Interface Controller、NIC）を含み、ネットワークケーブル、他のネットワーク機器を介してルーターに接続することにより、インターネット又はローカルエリアネットワークと通信することができる。一実例において、転送装置 1 9 0 6 は、無線周波数（Radio Frequency、RF）モジュールであり、無線方式によりインターネットと通信する。

【 0 0 9 7 】

また、上記電子機器は、上記チャット情報表示領域を表示するディスプレイ 1 9 0 8 と、上記電子機器の各モジュール部品を接続する接続バス 1 9 1 0 とを含んでもよい。

【 0 0 9 8 】

他の実施形態において、上記端末機器又はサーバは、分散システムにおけるノードであってもよく、該分散システムは、ブロックチェーンシステムであってもよく、該ブロックチェーンシステムは、複数の該ノードをネットワーク通信の方式で接続して形成された分散システムであってもよい。ノード間は、ピアツーピア（P2P、Peer To Peer）ネットワークを構成することができ、任意の形態のコンピューティングデバイス、例

10

20

30

40

50

えば、サーバ、端末などの電子機器は、いずれも該ピアツーピアネットワークに参加して該ブロックチェーンシステムにおけるノードとすることができる。

【 0 0 9 9 】

本願の一態様は、コンピュータプログラム製品又はコンピュータプログラムを提供し、該コンピュータプログラム製品又はコンピュータプログラムは、コンピュータ命令を含み、該コンピュータ命令は、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に記憶されている。コンピュータ機器のプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体から該コンピュータ命令を読み取り、かつ該コンピュータ命令を実行することにより、該コンピュータ機器は、上記様々な実施形態に係る方法を実行する。該コンピュータプログラムは、実行されると、上記いずれか一項の方法実施形態におけるステップを実行するように構成される。

10

【 0 1 0 0 】

本実施形態において、上記コンピュータ読み取り可能な記憶媒体は、以下のステップ S 1 ~ S 3 を実行するコンピュータプログラムを記憶するように構成されてもよい。

【 0 1 0 1 】

ステップ S 1 では、ターゲットアプリケーションのチャット情報表示領域に第 1 アカウントと第 2 アカウントとのチャット情報を表示し、上記第 1 アカウントは、上記ターゲットアプリケーションにログインしているものである。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 2 では、上記チャット情報表示領域に上記第 2 アカウントの現在の状態に対応するリンクを表示する。

20

【 0 1 0 3 】

ステップ S 3 では、上記リンクへの操作指示に応じて、上記ターゲットアプリケーションにおいて、上記リンクに対応する画面を表示する。

【 0 1 0 4 】

本実施形態において、当業者が理解できるように、上記実施形態の様々な方法の全て又は一部のステップは、プログラムにより端末機器の関連するハードウェアに命令して実現されてもよく、該プログラムは、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に記憶されてもよく、記憶媒体は、USBフラッシュメモリ、リードオンリーメモリ (Read - Only Memory、ROM)、ランダムアクセスメモリ (Random Access Memory、RAM)、磁気ディスク又は光ディスクなどを含んでもよい。

30

【 0 1 0 5 】

上記本願の実施形態の番号は、説明のためのものに過ぎず、実施形態の優劣を示すものではない。

【 0 1 0 6 】

上記実施形態における集積されたユニットは、ソフトウェア機能ユニットの形態で実現され、かつ独立した製品として販売又は使用されると、上記コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に記憶されてもよい。このような理解に基づいて、本願の技術手段の本質的な又は従来技術に貢献する部分、又は該技術手段の全て又は一部は、ソフトウェア製品の形態で具現化されてもよく、該コンピュータソフトウェア製品は、記憶媒体に記憶されており、1台以上のコンピュータ機器 (パーソナルコンピュータ、サーバ又はネットワーク機器などであってもよい) に本願の各実施形態に記載の方法の全て又は一部のステップを実行させるいくつかの命令を含む。

40

【 0 1 0 7 】

本願の上記実施形態において、各実施形態に対する説明には、それぞれ重点が置かれるが、ある実施形態に詳述されない部分について、他の実施形態の関連説明を参照することができる。

【 0 1 0 8 】

本願に係るいくつかの実施形態において、開示されたクライアントが他の形態で実現することができることを理解すべきである。以上に説明された装置の実施形態は、例示的なものに過ぎず、例えば、上記ユニットの区分は、ロジック機能に応じた区分に過ぎず、実

50

際に実現する際には、別の区分方式が可能であり、例えば、複数のユニット又はコンポーネントは、別のシステムに結合又は集積してもよく、或いは、いくつかの特徴を無視したり、実行しなかったりしてもよい。また、示されるか又は検討される相互結合又は直接結合又は通信可能な接続は、いくつかのインタフェース、ユニット又はモジュールを介した間接結合又は通信可能な接続であってもよく、電氣的又は他の形態であってもよい。

【0109】

上記で分離部材として説明したユニットは、物理的に分離してもよく、分離しなくてもよく、ユニットとして示された部材は、物理ユニットであってもよく、物理ユニットでなくともよく、すなわち、1つの場所に位置してもよく、複数のネットワークユニットに分散してもよい。実際のニーズに応じてこれらの一部又は全てのユニットを選択して本実施形態の技術案の目的を達成してもよい。

10

【0110】

また、本願の各実施形態における各機能ユニットは、1つの処理ユニットに集積されてもよく、各ユニットは、個別に物理的に存在してもよく、2つ以上のユニットは、1つのユニットに集積されてもよい。上記集積されたユニットは、ハードウェアの形態で実現されてもよく、ソフトウェア機能ユニットの形態で実現されてもよい。

【0111】

以上の説明は、本願のいくつかの実施形態に過ぎず、説明すべきこととして、当業者にとって、本願の原理から逸脱することなく、さらに複数の改善及び修正を行うことができ、これらの改善及び修正も本願の保護範囲内にあると考えられる。

20

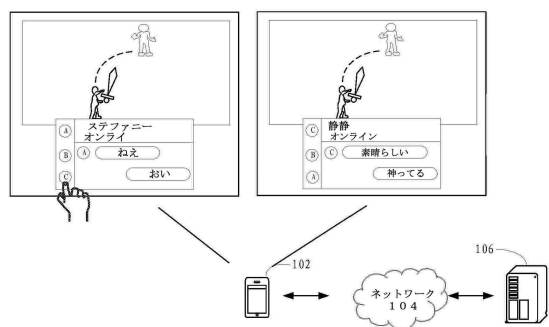
30

40

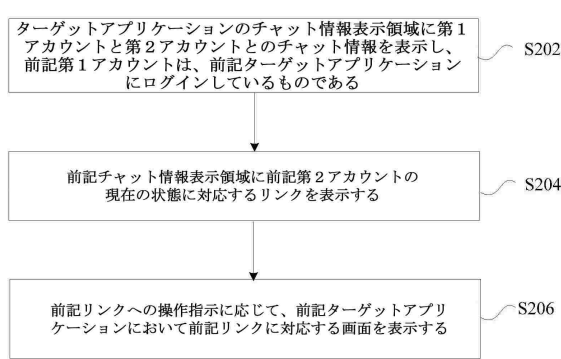
50

【図面】

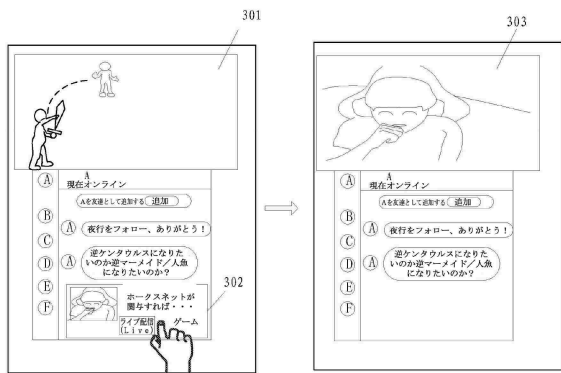
【図 1】



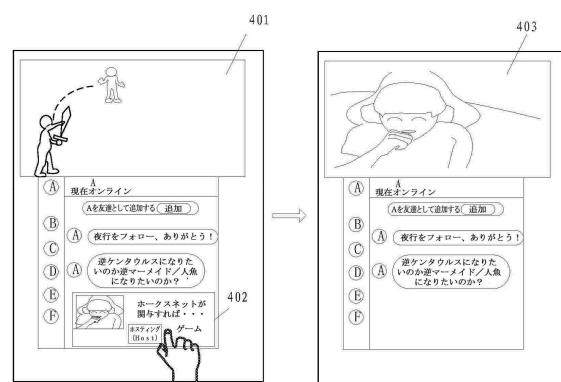
【図 2】



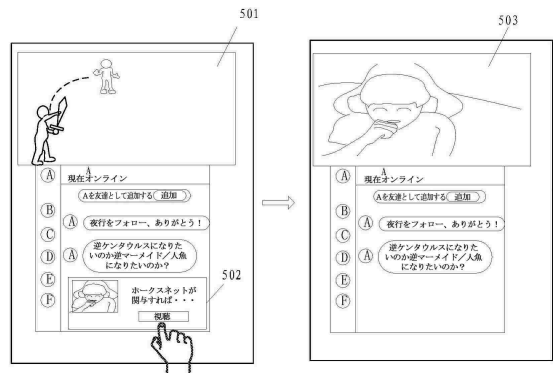
【図 3】



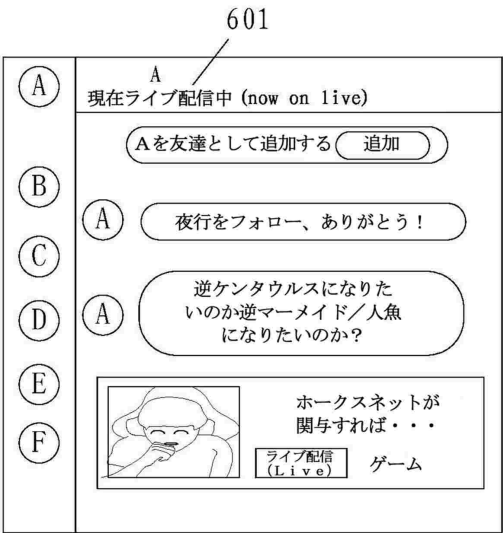
【図 4】



【図 5】

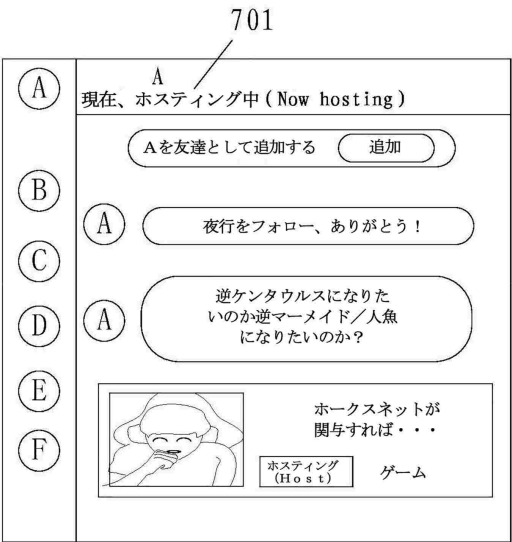


【図 6】

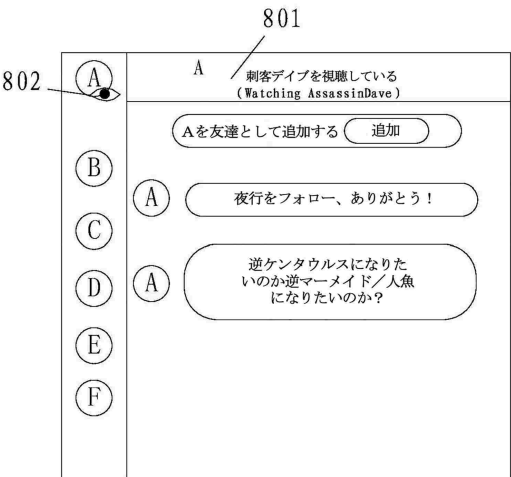


10

【図 7】



【図 8】



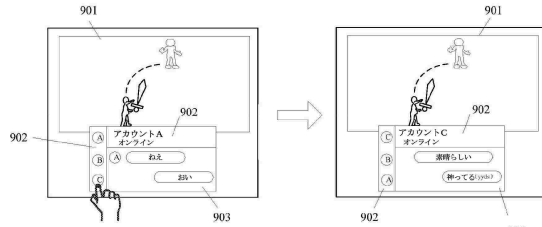
20

30

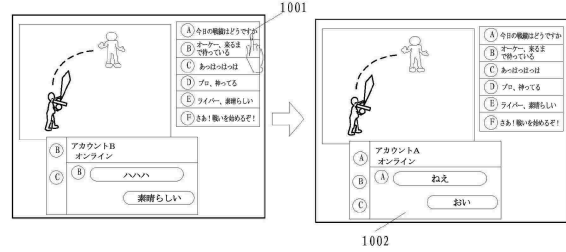
40

50

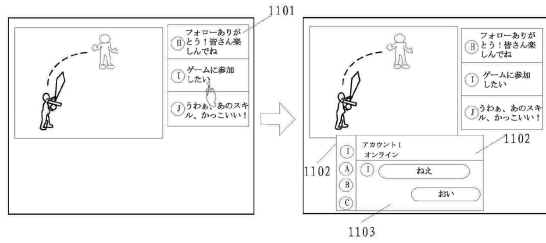
【図 9】



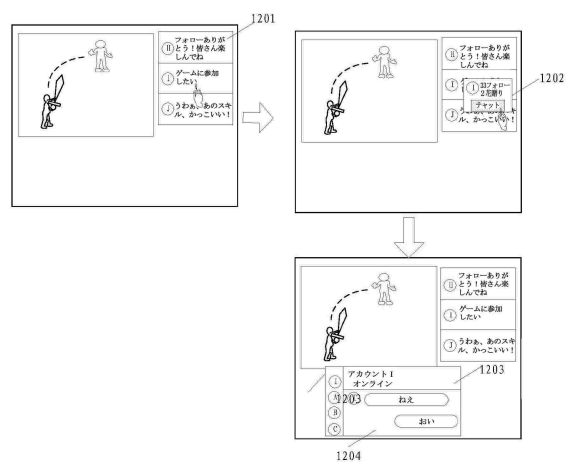
【図 10】



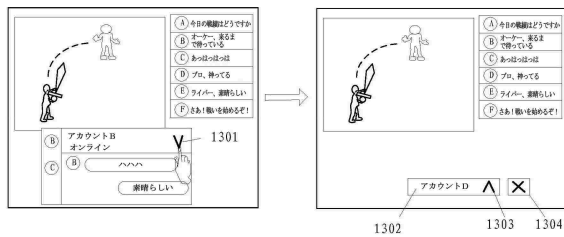
【図 11】



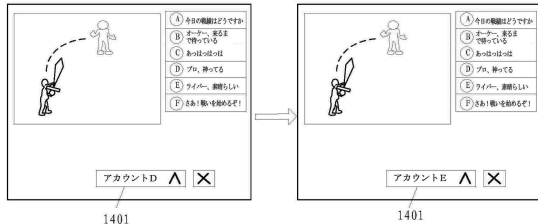
【図 12】



【図 13】



【図 14】



10

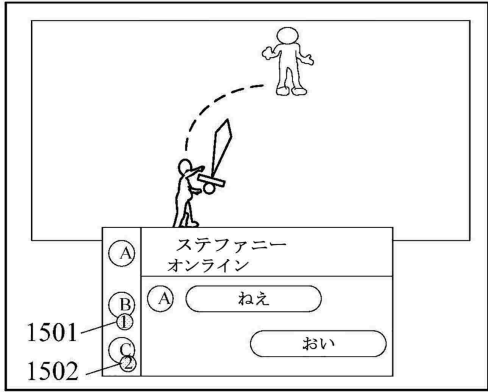
20

30

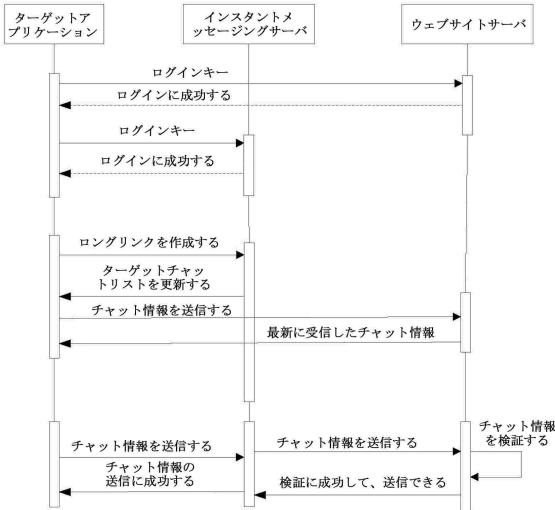
40

50

【図 15】

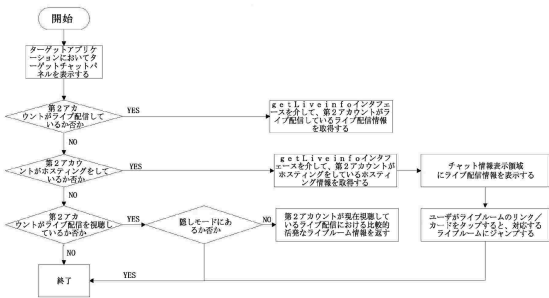


【図 16】

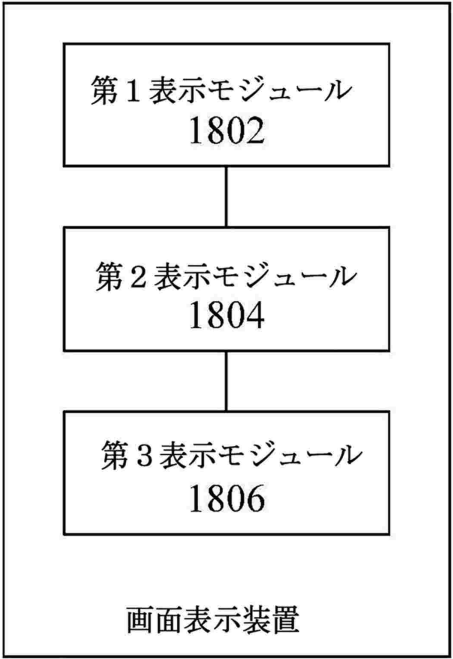


10

【図 17】



【図 18】



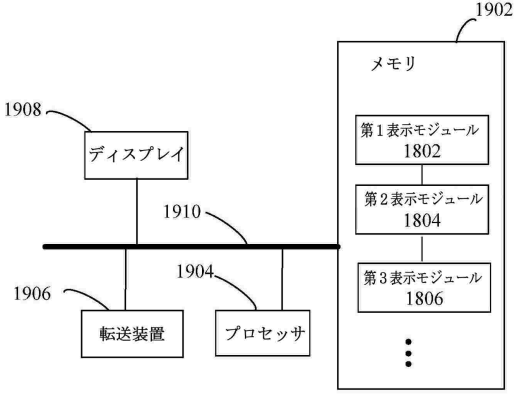
20

30

40

50

【図 19】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 ジョウ, ウェンジュン  
中華人民共和国 5 1 8 0 5 7 グアンドン シェンジェン ナンシャン・ディストリクト ミッドウ  
エスト・ディストリクト・オブ・ハイテックパーク ケジジョンギ・ロード テンセント・ビルディ  
ング 3 5 エフ
- (72)発明者 シャオ, ジジェ  
中華人民共和国 5 1 8 0 5 7 グアンドン シェンジェン ナンシャン・ディストリクト ミッドウ  
エスト・ディストリクト・オブ・ハイテックパーク ケジジョンギ・ロード テンセント・ビルディ  
ング 3 5 エフ
- (72)発明者 ジャオ, ウェイチェン  
中華人民共和国 5 1 8 0 5 7 グアンドン シェンジェン ナンシャン・ディストリクト ミッドウ  
エスト・ディストリクト・オブ・ハイテックパーク ケジジョンギ・ロード テンセント・ビルディ  
ング 3 5 エフ
- 審査官 岩田 玲彦
- (56)参考文献 特表 2 0 1 5 - 5 3 4 6 7 6 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
- H 0 4 L 5 1 / 1 8
  - H 0 4 L 5 1 / 0 4
  - H 0 4 L 6 7 / 5 4
  - H 0 4 N 2 1 / 4 3 1
  - H 0 4 N 2 1 / 4 7 2 5