

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2020年7月30日(30.07.2020)



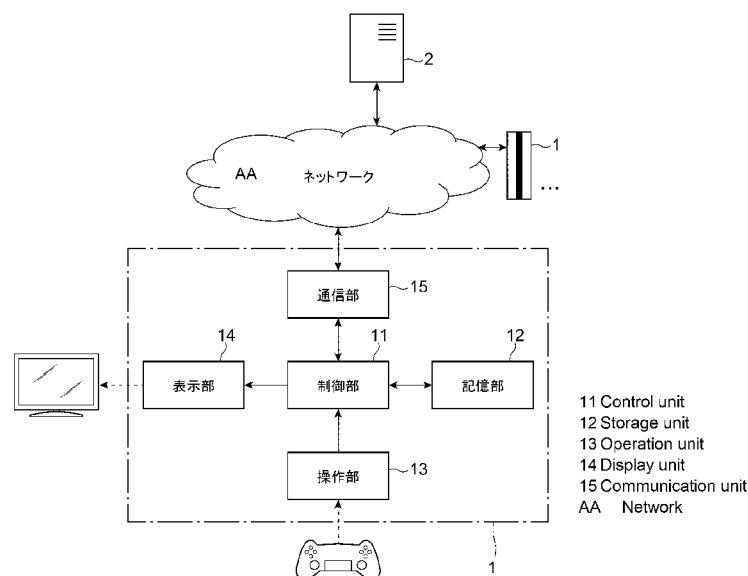
(10) 国際公開番号

WO 2020/153232 A1

- (51) 国際特許分類:
G06F 13/00 (2006.01) *A63F 13/847* (2014.01)
A63F 13/537 (2014.01) *A63F 13/86* (2014.01)
A63F 13/795 (2014.01) *A63F 13/87* (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2020/001345
- (22) 国際出願日: 2020年1月16日(16.01.2020)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2019-010548 2019年1月24日(24.01.2019) JP
- (71) 出願人: 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.) [JP/
- JP]; 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 村瀬 ゆりか (MULASE, Yurika); 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP). 河村 大輔 (KAWAMURA, Daisuke); 〒1080075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 竹居 信利 (TAKEI Nobutoshi); 〒1600022 東京都新宿区新宿 6 丁目 7-1 エルプリメント新宿 308 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ,

(54) **Title:** INFORMATION PROCESSING DEVICE, CONTROL METHOD FOR INFORMATION PROCESSING DEVICE, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: 情報処理装置、情報処理装置の制御方法、及びプログラム



(57) **Abstract:** Provided is an information processing device which is connected to a server via a network to be communicable with each other and acquires provision information including information regarding the playing of a game in another information processing device from the server. The information processing device operates in at least one mode among a game play mode that causes a user to play the game and a zoom-out mode that presents the acquired provision information, and in the zoom-out mode, acquires provision information related to the playing of the game by another user selected under

BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

a predetermined selection condition, from the provision information, and presents the acquired provision information.

(57) 要約: ネットワークを介してサーバとの間で通信可能に接続され、当該サーバから他の情報処理装置におけるゲームのプレイに係る情報を含む提供情報を取得する情報処理装置であって、ユーザにゲームをプレイさせるゲームプレイモードと、取得した提供情報を提示するズームアウトモードとの少なくともいずれかのモードで動作し、ズームアウトモードにおいては、提供情報のうち、予め定めた選択条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る提供情報を取得し、当該取得した提供情報を提示する。

明 細 書

発明の名称：

情報処理装置、情報処理装置の制御方法、及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、情報処理装置、情報処理装置の制御方法、及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] 家庭用ゲーム機等の情報処理装置で行われるゲームのうちには、ネットワークを介して接続された、他の情報処理装置のユーザとともに協力して目的を達成するものがある。このようなプレイのために、予め特定のユーザを「フレンド」として登録しておき、協力を呼びかける際に、当該登録した情報を利用することが広く行われている。

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0003] しかしながら、従来の技術では、あるユーザAが協力を呼びかけようとするとき、他のユーザB，C…が、現在ユーザAのプレイしているゲームと同じゲームをプレイしているとは限らない。また、ユーザB，C…が、それぞれ単独でプレイに集中している場合など、これらのユーザB，C…に対して協力を呼びかけるタイミングが適切でない場合もある。

[0004] さらに、ユーザは、他のユーザがどのようなプレイをしているかを必ずしも把握できないため、あるユーザをフレンドとして登録するか否かの判断も難しい場合があった。

[0005] このように、従来例の技術では、他の情報処理装置を利用しているユーザの状況が把握しにくく、ユーザ同士のコミュニケーションが困難となっている場合があった。

[0006] 本発明は上記実情に鑑みて為されたもので、ユーザ同士のコミュニケーションを支援できる情報処理装置、情報処理装置の制御方法、及びプログラム

を提供することを、その目的の一つとする。

課題を解決するための手段

[0007] 上記従来例の問題点を解決する本発明の一態様は、ネットワークを介してサーバとの間で通信可能に接続され、当該サーバから他の情報処理装置におけるゲームのプレイに係る情報を含む提供情報を取得する情報処理装置であって、ユーザにゲームをプレイさせるゲームプレイモードと、前記取得した提供情報を提示するズームアウトモードとの少なくともいずれかのモードで動作する処理手段と、前記ズームアウトモードにおいて、前記提供情報のうち、予め定めた選択条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る提供情報を取得する取得手段と、前記ズームアウトモードにおいて、前記取得した提供情報を提示する提示手段と、を含むこととしたものである。

発明の効果

[0008] 本発明によると、ユーザ同士のコミュニケーションが支援される。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の実施の形態に係る情報処理装置の構成及び接続の例を表すブロック図である。

[図2]本発明の実施の形態に係る情報処理装置が保持するデータベースの一例を表す説明図である。

[図3]本発明の実施の形態に係る情報処理装置の例を表す機能ブロック図である。

[図4]本発明の実施の形態に係る情報処理装置の画面表示例を表す説明図である。

[図5]本発明の実施の形態に係る情報処理装置が表示するユーザの状況の情報の例を表す説明図である。

[図6]本発明の実施の形態に係る情報処理装置が表示するフレンドリストの例を表す説明図である。

発明を実施するための形態

- [0010] 本発明の実施の形態に係る情報処理装置 1 は、例えば家庭用ゲーム機であり、図 1 に例示するように、ネットワークを介してサーバ 2 との間で通信可能に接続されている。またこのサーバ 2 はネットワークを介して複数の情報処理装置 1 に接続されている。
- [0011] 情報処理装置 1 は、図 1 に例示したように、制御部 1 1 と記憶部 1 2 と操作部 1 3 と表示部 1 4 と通信部 1 5 とを含んで構成されるコンピュータ機器である。この制御部 1 1 は、CPU 等のプログラム制御デバイスであって、記憶部 1 2 に格納されたプログラムに従って動作する。
- [0012] 本実施の形態において、この制御部 1 1 は、サーバ 2 との間で通信を行って、サーバ 2 が提供するゲームをユーザにプレイさせる。また、制御部 1 1 は、ユーザからメッセージ等、サーバ 2 を介して送受する情報（提供情報の一例）を受信して、サーバ 2 に対して当該メッセージの情報等を送出する。
- [0013] 制御部 1 1 は、サーバ 2 から提供されるゲーム画面を全画面で表示してユーザにゲームをプレイさせるゲームプレイモードと、他の情報処理装置 1 が提供したメッセージ情報等、種々の提供情報を提示するズームアウトモードとを少なくとも含む、複数のモードのいずれかのモードで動作する。ここでズームアウトモードでは、ゲームのプレイに係る情報を含む提供情報のうち、予め定めた条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る情報を提示する。この制御部 1 1 の動作については後に詳しく述べる。
- [0014] 記憶部 1 2 は、メモリデバイスやディスクデバイス等であり、制御部 1 1 によって実行されるプログラムを保持する。このプログラムは、コンピュータ可読かつ非一時的な記録媒体に格納されて提供されたものであってもよい。またこの記憶部 1 2 は、制御部 1 1 のワークメモリとしても動作する。
- [0015] 操作部 1 3 は、ゲームコントローラ等から入力されるユーザの指示操作を受け入れて制御部 1 1 に出力する。表示部 1 4 は、制御部 1 1 から入力される指示に従ってディスプレイ等に画像データを出力して表示させる。
- [0016] 通信部 1 5 は、ネットワークインタフェース等であり、制御部 1 1 から入力される指示に従い、サーバ 2 や他の情報処理装置 1 に対してネットワーク

を介して情報を送出する。またこの通信部 15 は、サーバ 2 や他の情報処理装置 1 から受信した情報を制御部 11 に出力する。

[0017] サーバ 2 は、一般的なサーバコンピュータを用いて実現される。このサーバ 2 は、ネットワークを介して複数の情報処理装置 1 との間で通信可能に接続される。このサーバ 2 は、情報処理装置 1 のユーザを認証して、各情報処理装置 1 のユーザを識別する情報を取得する。このユーザを認証する処理は、ユーザ名とパスワードを用いた方法等、広く知られた認証処理の方法を用いて実現できる。

[0018] またサーバ 2 は、ユーザを認証した後、情報処理装置 1 から所定の時間（ログインセッション継続時間）を超えて何らの操作の情報を受信しない状態となるまで、ユーザがログインしているものとしてゲームの処理を継続する。また、サーバ 2 は、ログインセッション継続時間を超えて何らの操作の情報を受信しない状態となると、ユーザがログアウトしたものとして、例えば当該ユーザを識別する情報に関連付けて保持しているメッセージ等の情報を削除する（保持しない状態とする）。

[0019] 本実施の形態のサーバ 2 は、複数の情報処理装置 1 のユーザによりプレイされるゲームサービスアプリケーションを実行している。このサーバ 2 は、サーバ 2 自身がサービスとして提供しているゲームをプレイしている各ユーザの個別の情報（ユーザ毎情報）と、ユーザ間で共有されるゲーム情報とを保持し、各ユーザの情報処理装置 1 に対して、対応するユーザに提示すべきゲーム画面に関する情報を送信する。

[0020] ここでユーザ毎情報は、ユーザを識別する情報に関連付けて保持され、ゲーム中のユーザの位置や状態（向きや攻撃・防御の状態など）の情報のほか、ユーザのゲームの進行状態の情報や達成状況の情報等を含む。このうち進行状態を表す情報は例えばユーザの「レベル」情報（戦闘型のゲーム等において攻撃力等のパラメータに影響する情報）や、ステージの情報（複数のステージをクリアしていくゲームの場合における、攻略中のステージを特定する情報）等である。

[0021] また、ゲームの達成状況の情報は、例えば、ゲームごとに予め定められた複数の目標のうち、達成した目標を特定する情報のリスト等である。

[0022] ここでは本実施の形態の具体的な一例として、このサーバ2が、複数のユーザが参加可能な戦闘型のゲームのサービスを提供するものとして説明する。もっともこれは一例であり、サーバ2が提供するゲーム等のサービスは戦闘型のゲームに限られない。

ここでの例では、サーバ2は、各ユーザが共有するマップ情報や、敵キャラクタの位置や状態（どの向きに向いているかや、攻撃をしているか否か、行動可能であるか否かなど）を表すゲーム情報を保持し、敵キャラクタを移動させ、あるいはその状態を更新する処理を行う。またこの例のサーバ2は、各ユーザの情報処理装置1から、ユーザが制御するゲーム内のキャラクタの位置を移動させる指示や、当該キャラクタによる攻撃の指示等を受け入れて、当該指示に従ってユーザ毎情報やゲーム情報を更新する。そしてサーバ2は、当該ユーザ毎情報やゲーム情報に基づいて、各情報処理装置1が、そのユーザに対して提示すべきゲーム画面の情報（画像データ）を生成して、対応する情報処理装置1に対して送信する等の処理を実行する。このような、サーバ2による多人数参加型のゲームの処理実行方法については広く知られているため、ここでのさらに詳しい説明は省略する。

[0023] また本実施の形態の例では、このサーバ2はさらに、情報処理装置1から当該情報処理装置1を利用しているユーザとは異なる他のユーザ（閲覧対象ユーザ）を識別する情報とともに、当該情報で特定されるユーザ（閲覧希望対象ユーザ）に対して提供されているゲーム画面の閲覧希望を受け入れて、当該閲覧希望対象ユーザに提供されているゲーム画面の情報を、閲覧希望を送信した情報処理装置1に対して配信する（ゲーム画面配信）。

[0024] サーバ2は、このようにゲーム画面の配信を受けている、他のユーザのゲーム画面を閲覧しているユーザ（閲覧ユーザ）からコメントの投稿を受け付けて、同じゲーム画面を閲覧している閲覧ユーザと、閲覧対象ユーザとがそれぞれ利用している情報処理装置1に対して、当該投稿されたコメントを提

供情報の一つとして送出してもよい。

[0025] また、このサーバ2は、情報処理装置1のユーザから、他のユーザを識別する情報とともに、当該情報で特定されるユーザを、「フレンド」として登録する処理を実行する。具体的にサーバ2は、図2に例示するように、ユーザを識別するユーザ識別情報（ID）に対して、当該ユーザがフレンドとして登録した他のユーザを識別する情報（FID）を関連付けて、フレンドデータベースとして保持する。

[0026] さらにサーバ2は、情報処理装置1から所定の提供情報を受信すると、提供情報を送信した情報処理装置1のユーザを識別する情報を取得して、提供情報の種類ごとに予め定められた処理を実行する。ここで所定の提供情報には、例えば当該提供情報を送信した情報処理装置1のユーザが入力したメッセージの情報が含まれてもよい。さらにこのメッセージの情報には、メッセージの宛先やメッセージの内容を表す文字列情報だけでなく、ユーザが設定したメッセージの重要度を表す情報等の付帯情報が含まれてもよい。

[0027] またサーバ2は情報処理装置1に対して情報を送信する処理、例えば送信先となる情報処理装置1のユーザがプレイしているゲーム画面の画像データ等を配信する処理など、種々の所定の処理を実行する。

[0028] 本実施の形態の一例では、このサーバ2は、いずれかの情報処理装置1（要求元の情報処理装置1）から提供情報の要求を受け入れる。そしてサーバ2は、要求された提供情報を、当該要求元の情報処理装置1に対して送出する。例えばサーバ2は、あるユーザから提供情報として宛先を特定する情報とともにメッセージを受信すると、当該ユーザを識別する情報に関連付けて、当該受信した、宛先を特定する情報とメッセージとを関連付けて保持する。そしてサーバ2は、他のユーザの情報処理装置1から提供情報の要求があったときに、当該保持しているメッセージのうち、関連付けられた宛先の情報に、提供情報の要求元である情報処理装置1のユーザが含まれているようなメッセージを選択して、当該選択したメッセージを当該情報処理装置1に対して送出する。

- [0029] ここで宛先の情報は、ユーザを識別する情報そのもののほか、フレンドである旨の情報、あるいは公開のメッセージであることを表す情報であってもよい。フレンドである旨の情報が宛先となっている場合は、サーバ2は、提供情報の要求元である情報処理装置1のユーザ（区別のため要求ユーザと呼ぶ）のフレンドとなっているユーザ（送信ユーザ）が送信したメッセージを、要求ユーザの情報処理装置1に対して送出する。
- [0030] また公開のメッセージであることを表す情報が、宛先の情報として設定されているときには、当該宛先の情報に関連付けられたメッセージは、全てのユーザの情報処理装置1宛に送信可能なメッセージとして（全員宛のメッセージとして）扱われることとしてもよい。
- [0031] 次に情報処理装置1の制御部11の動作について説明する。本発明の実施の形態に係る情報処理装置1の制御部11は、機能的には、図3に例示するように、アプリケーション制御部21と、提供情報送信部22と、画面表示制御部23と、提供情報要求部24と、提供情報取得部25とを含んで構成される。
- [0032] アプリケーション制御部21は、ゲームアプリケーションの処理を実行する。本実施の形態の一例では、このアプリケーション制御部21が実行するゲームアプリケーションは、起動されると、サーバ2に対してユーザの認証情報を送出してサーバ2に認証を要求する。そしてこのアプリケーション制御部21は、認証に成功した後、サーバ2が提供しているゲームサービスにアクセスして、ユーザから入力される指示の内容をサーバ2に送出し、また、サーバ2が送信するゲーム画面の情報を受信して、当該ゲーム画面の情報を表示出力する。
- [0033] 提供情報送信部22は、ユーザからメッセージの入力を受け入れると、当該入力されたメッセージをサーバ2に対して送出する。なお、本実施の形態の例では、メッセージには、重要度の情報が設定可能となっているものとする。この場合、設定された重要度の情報がメッセージの内容を表す情報とともにサーバ2に対して送出される。

[0034] 画面表示制御部 23 は、情報処理装置 1 が表示する画面の内容を、ユーザの指示に従って制御する。本実施の形態のある例では、情報処理装置 1 は、図 4 に例示するようにゲームの画面を全画面表示するゲームプレイモード（図 4（a））と、他の情報処理装置 1 が提供した提供情報を提示するズームアウトモード（図 4（b）,（c））とをユーザの指示により切り替えて画面の表示を制御する。

[0035] またこの画面表示制御部 23 は、ユーザがズームアウトモードに設定すべき旨の指示を行ったときには、提供情報要求部 24 に対して提供情報の要求を行うべき旨の指示を出力し、当該要求に対してサーバ 2 が応答して送出した提供情報を、提供情報取得部 25 から取得して、ゲーム画面（図 4（b）,（c）の GS）の外側に表示する。この画面表示制御部 23 による画面の表示例については後に述べる。

[0036] 提供情報要求部 24 は、画面表示制御部 23 から提供情報を取得するべき旨の指示を受けて、当該指示に従って、サーバ 2 に対して、他の情報処理装置 1 のユーザが提供した提供情報の要求を行う。本実施の形態の一例では、この提供情報要求部 24 は、要求する提供情報に係る条件（選択条件）をサーバ 2 に対して送出する。

[0037] この選択条件は、提供情報の選択に係る条件であり、例えばフレンドとなっているユーザの提供情報をいくつ（何人分）取得するかといった条件や、自己のゲームの進行状態に関わる条件（例えば自己が攻略中、あるいは攻略済みのステージを攻略しているユーザの提供情報を選択するとの条件等）である。

[0038] 本実施の形態では、この提供情報要求部 24 が送出する選択条件は、予めユーザが設定しておくものとする（フレンドのゲーム画面をいくつ取得するか、未攻略のステージを見ない、等の設定を、情報処理装置 1 が予めユーザから受け入れておけばよい）。また本実施の形態のある例では、この提供情報要求部 24 は、複数の互いに異なる選択条件に係る提供情報の要求をサーバ 2 に対して行ってもよい。

- [0039] 提供情報取得部 25 は、サーバ 2 が、提供情報要求部 24 が送出した要求に応答して送出した提供情報を受信して画面表示制御部 23 に出力する。
- [0040] 本実施の形態の一例では、以上のように情報処理装置 1 が、サーバ 2 に対して他の情報処理装置 1 のユーザが提供した提供情報の要求を行う際に、選択条件を指定するので、サーバ 2 は次のようにして、提供情報を選択して送出する。
- [0041] 既に述べたようにサーバ 2 は、ネットワークを介して接続された情報処理装置 1 からメッセージを受信して、当該情報処理装置 1 のユーザを識別する情報に関連付けて保持している。またサーバ 2 は、情報処理装置 1 に対して送出するゲーム画面の情報を保持している。そしてサーバ 2 はユーザを識別する情報に関連付けて、ユーザ毎情報として、ユーザのゲームの進行状態に関する情報等を保持している。さらにサーバ 2 はあるユーザを識別する情報に関連付けて、当該情報で識別されるユーザとフレンドとして登録している他のユーザを識別する情報を関連付けたフレンドデータベースを保持している。
- [0042] 例えばサーバ 2 が、ユーザを識別する情報とともに、選択条件として、フレンドとして登録しているユーザのゲーム画面を 2 人分取得するとの条件と、提供情報の要求とを受け入れると、サーバ 2 は、当該要求に応答して、受信した情報で識別されるユーザのフレンドのリストを、フレンドデータベースを参照して取得する。そしてサーバ 2 は、当該取得したリストに含まれる情報で識別されるユーザのうち、現在ログインの状態にあるユーザを選択する。ここで該当するユーザが 2 名以上存在する場合は、ランダムに 2 名を抽出してもよい。サーバ 2 は、ここで選択ないし抽出した 2 名のユーザのゲーム画面の情報を取得し、提供情報を要求した情報処理装置 1 に対して当該取得したゲーム画面の情報を、他の情報処理装置 1 が提供した提供情報として送出する。このとき、各ゲーム画面の情報に関連付けて、当該ゲーム画面に係るユーザを識別する情報（例えばユーザの登録名等でよい）や、ユーザのゲームの進行状態を表す情報等を（これらも他の情報処理装置 1 が提供した

提供情報として）併せて送出してもよい。また、当該ゲーム画面に係るユーザが制御しているキャラクタが、ゲーム中で「死亡」状態となった場合には当該状態を表す情報（キャラクタの状態を表す情報）も（他の情報処理装置 1 が提供した提供情報として）併せて送出してもよい。さらに当該ユーザが最後に送信したメッセージを表す情報やその重要度の情報を併せて他の情報処理装置 1 が提供した提供情報の一つとして送出してもよい。

[0043] 次に、情報処理装置 1 の画面表示制御部 23 による画面表示の例について説明する。本実施の形態の情報処理装置 1 は、ユーザがゲームをプレイしている通常の状態では、図 4（a）に例示したように、ゲームの画面を全画面表示するゲームプレイモード（図 4（a））での表示を行っている。この状態では、情報処理装置 1 は、サーバ 2 から当該情報処理装置 1 のユーザのゲーム画面の情報を受信して、当該受信したゲーム画面の情報をそのまま表示している。

[0044] また、サーバ 2 は当該情報処理装置 1 に対しては、ゲーム画面の情報だけでなく、特に当該情報処理装置 1 のユーザ宛に送信されたメッセージがあるとき等、通知を行うべきときには、通知がある旨を表す情報を情報処理装置 1 に対して送信する。

[0045] 情報処理装置 1 は、ゲームプレイモードでの表示を行っている間にこの通知がある旨の情報を受信すると、サーバ 2 からの通知があることを表すアイコン（N）を、ゲーム画面に重ね合わせて表示してもよい（図 4（a））。

[0046] 情報処理装置 1 は、ユーザから表示を切り替える指示を受けると、他の情報処理装置 1 が提供した提供情報を提示するズームアウトモードの表示に、表示内容を切り替える。このズームアウトモードの表示を行う際、当初、情報処理装置 1 は、サーバ 2 から当該情報処理装置 1 に対して送出される、当該情報処理装置 1 のユーザのゲーム画面（GS）の全体を画面の一部に含めて表示する。またズームアウトモードの表示では、情報処理装置 1 は、このゲーム画面（GS）の表示とともに、このユーザのゲーム画面を閲覧している閲覧ユーザのリスト（多数のユーザがいる場合はそのうち一部を、ランダ

ムに所定の数だけ選択して、あるいはコメントの投稿が多い順または最近の順に所定の数だけ選択してもよい）を表示し（W）、また当該リストに含まれるユーザがコメントを投稿したときには、当該コメントの内容を、（例えば吹き出し状にして）表示する。なお、図4（b）の例では、閲覧ユーザのリストが、閲覧ユーザのアイコンの一覧として表示される例を示しており、さらに各アイコンは画面の端に、その一部がはみ出すように（一部が欠けた状態で）表示されるものとしている。なお、この例では、サーバ2は予めユーザごとのアイコンの登録を受けておき、ユーザを識別する情報に関連付けて保持し、リストの表示などの際に、当該リストとして表示するユーザを識別する情報に関連付けて保持しているアイコンの情報を、情報処理装置1に対して送信するものとする。

[0047] さらに情報処理装置1は、コメントを表示しているユーザについては、上述のように吹き出しを表示するとともに、アイコンを画面中央に向かって移動させてその全体が表示されるように制御してもよい（図4（b）、W）。

[0048] そして情報処理装置1は、このズームアウトモードの画面の表示中、他のユーザのゲーム画面をサーバ2に対して要求して、サーバ2から当該要求に応じて受信される他のユーザのゲーム画面を表示してもよい（FS、OS）。このうち図4（b）の例では、まず自己のゲーム画面（GS）に隣接して、2つのフレンドのゲーム画面（FS）を表示している例を示している。

[0049] さらに情報処理装置1は、ズームアウトモードの画面の表示中は、ユーザ宛のメッセージの提供をサーバ2に対して要求し、サーバ2が当該要求に応じてメッセージの情報を送信したときには、当該情報を受信して、メッセージを画面内に表示してもよい（M）。

[0050] またここでの例では、情報処理装置1は、スクロール操作により、この時点で表示されていない情報が表示できることを示すため、画面の端（図4（b）の例では右端）に所定の画像加工処理を施している（B）。図4（b）の例ではブラー処理を施した例を示している。もっとも、この処理はブラーに限られず、ガウスフィルタ等によってぼけを形成する処理であってもよい

し、明度を変化させるなどの処理であってもよい。

[0051] 情報処理装置 1 が図 4 (b) に例示するズームアウトモードでの表示を行っているときに、ユーザがスクロール（図の例では右側へのスクロール操作）の操作を行うと、情報処理装置 1 は、さらに他のユーザのゲーム画面を表示するようにしてもよい（図 4 (c)）。図 4 (c) の例では、図 4 (b) にも表示されていた 2 つのフレンドのゲーム画面（F S）に加えて、フレンドでないユーザのゲーム画面（O S）が複数表示されている状態を示している。

[0052] この表示を行うため、情報処理装置 1 は、フレンド 2 名分の画面情報のほか、フレンドでないユーザを選択条件として、そのゲーム画面等の提供情報の取得要求を、サーバ 2 に対して行う。そして情報処理装置 1 は、サーバ 2 が当該要求に応じて送信するフレンドのゲーム画面（F S）と、他のユーザのゲーム画面（O S）とを配列して表示する。なお、情報処理装置 1 は、フレンドとそうでないユーザとのゲーム画面を、それぞれ区別可能な態様で表示する。図 4 (c) の例では、セパレータ（S）によって画面の領域を区分し、フレンドであるとの選択条件（第 1 の選択条件）で選択された他のユーザのゲームのプレイに係る情報（ここではゲーム画面）を、区分された領域の一つ（第 1 の情報提示領域に相当）に配列して表示するとともに、フレンドでないとの選択条件（第 2 の選択条件）で選択された他のユーザのゲームのプレイに係る情報は、上記第 1 の情報提示領域に相当する領域とは異なる領域（第 2 の情報提示領域）に配列して表示している。

[0053] 本実施の形態では情報処理装置 1 は、このように、互いに異なる選択条件で選択された他のユーザのゲームのプレイに係る情報は、互いに区別可能な態様で、例えばここでの例のように表示する領域を区分して、各領域に表示するなどして、提示する。

[0054] また情報処理装置 1 は、図 4 (b), (c) に示すように、他のユーザのゲームのプレイに係る情報（ここではゲーム画面）にも、対応するユーザ（以下区別のため、提示中ユーザと呼ぶ）を識別する情報に関連付けてサーバ

2が保持するアイコンの情報等を併せて表示してもよい。さらに、当該提示中ユーザが、この情報処理装置1のユーザ宛の（全ユーザ宛、または提示中ユーザがフレンドである場合はフレンド宛のものを含む）メッセージを提供しているときには、サーバ2は当該メッセージを情報処理装置1宛に送信し、情報処理装置1が、当該メッセージをユーザのアイコン等の近傍に、例えば図4（c）に例示するように吹き出しとともに、表示することとしてもよい（MS）。

[0055] [ゲームの中断]

なお、このようにゲームプレイモード以外のモードでの表示を行う際には、情報処理装置1は、ゲームの処理を中断する（サーバ2に対してユーザの操作内容を伝達しない）ようにしてもよい。この場合、サーバ2によって実行されているゲームの内容は進行してしまってもよい。

[0056] [サーバによる提供情報の選択]

また本実施の形態のここまでの説明では、情報処理装置1から受信する選択条件により、サーバ2が提供情報を提供するユーザを選択することとしていたが、本実施の形態はこの例に限られない。

[0057] 例えば、情報処理装置1から受信した選択条件に基づいて選択されるユーザが多数である場合（予め定めたしきい値を超えるユーザが選択される場合）、サーバ2は情報処理装置1から受信した選択条件により選択されたユーザのうちから、提供情報を提供するユーザをさらに絞り込む。この絞り込みは例えば次のようにして行われる。

[0058] すなわち、サーバ2は、情報処理装置1から受信した選択条件により選択されたユーザのうちからランダムに、予め定めた数のユーザを選択してもよい。またサーバ2は、情報処理装置1から受信した選択条件により選択されたユーザのうち、重要度が高いものとして設定されているメッセージを提供しているユーザ（さらにそのうちランダムに絞り込んでもよい）を選択してもよい。

[0059] またサーバ2は、選択条件を送信した情報処理装置1のユーザのゲームの

進行状態の情報（レベルの情報）を参照し、当該レベルの情報に基づいて上記のユーザの絞り込みを行なってもよい。例えばサーバ2は、ゲームの進行状態を表すレベルが、上記参照したレベルと同じであるユーザ、あるいはレベルが上記参照したレベルの情報以下であるユーザに絞り込んでもよい。

[0060] さらにサーバ2は、ユーザが送信したメッセージの内容に基づいて絞り込みを行ってもよい。具体的に、ユーザが送信したメッセージにレベルに関する言及が含まれている場合、すなわち「レベルX」（Xは任意の数値に合致するものとする）なる文字列（正規表現文字列）が含まれているときには、サーバ2は、当該文字列が表すレベル x と、選択条件を送信した情報処理装置1のユーザのゲームの進行状態の情報（レベルの情報 y ）とを比較し、 $y \geq x$ であるときに、当該メッセージを送信したユーザを絞り込みの対象に含める（ $y < x$ であるときに絞り込みの対象から除外する）。

[0061] これにより、例えば「レベル20以上の方を募集！」のようなメッセージを送信したユーザのゲーム画面は、レベル20未満のレベルのユーザの情報処理装置1には提供されないこととなり、適切な相手にメッセージ等の提供情報が提示されるようになる。

[0062] またサーバ2は、実行中のゲームアプリケーションからの指示によって絞り込みを実行してもよい。例えば、サーバ2は、ゲーム内で操作しているキャラクタの体力情報が予め定めたしきい値を下回っているユーザを絞り込みの対象に含めてもよい。これによると、キャラクタや当該キャラクタが参加しているパーティがゲーム内で危機的な状況にあるときに、当該キャラクタを操作しているユーザのゲーム画面が、優先的に他のユーザの情報処理装置1に対して提供されるため、補助等を受けることが期待できる。

[0063] [提供情報の提供側からの制限]

またサーバ2は、予めユーザから提供情報の提供先について制限する情報（限定情報）を受け付けておき、当該限定情報に基づいて、上述の絞り込みを実行してもよい。本実施の形態においてこの限定情報は、例えばフレンドに限定するとの条件を表す情報、あるいは、レベルに関する条件を表す情報

であってもよい。

[0064] サーバ2は、情報処理装置1から受信した選択条件により選択されたユーザのうち、限定情報が設定されているユーザについては、当該限定情報で表される条件を満足するときに絞り込みの対象に含める。具体的にフレンドに限定するとの限定情報が設定されているユーザについては、選択条件の送信元である情報処理装置1のユーザがフレンドでない場合は、絞り込みの対象から除外する。この限定情報は、任意のタイミングでユーザから指定可能としておくことが好適である。

[0065] [サーバが複数のゲームをサービスしている場合]

さらに本実施の形態のある例では、サーバ2は、複数種類のゲームのサービスを提供していてもよい。この場合、上記絞り込みの条件は、選択条件の送信元である情報処理装置1のユーザがプレイ中のゲームと同じ種類のゲームをプレイしているユーザに絞り込んでもよい。また、サーバ2は、選択条件の送信元である情報処理装置1のユーザがプレイ中のゲームとは異なる種類のゲームをプレイしているユーザに絞り込んでもよい。

[0066] [コマ落とし表示]

さらに本実施の形態においてサーバ2が情報処理装置1に対して提供する提供情報としてのゲーム画面の情報は、必ずしも動画像（毎秒複数フレームの画像）でなくてもよい。例えば、30秒ごとに1フレームの画像を抽出して、提供してもよい。このようにすると、ネットワークの負荷を軽減できる。

[0067] [ユーザの状態表示の他の例]

さらに本実施の形態の例では、情報処理装置1がズームアウトモードで表示している間、閲覧ユーザや、ゲーム画像等を表示しているユーザ（提示ユーザ）のアイコンや、当該ユーザのユーザ名等を表示することとしていた（図4（b）のW，FS等）。

[0068] この閲覧ユーザや提示ユーザ（以下まとめて表示対象ユーザと呼ぶ）の状態に関わる表示は、さらに次のように行われてもよい。すなわち本実施の形

態では、情報処理装置 1 は、表示対象ユーザに関する種々の情報をサーバ 2 から取得して、当該情報を表す画像を、対応する表示対象ユーザのアイコンの近傍に表示する。

[0069] 一例として本実施の形態では、図 5 に例示するように、表示対象ユーザのアイコンを含む矩形領域を予め定め、この領域内にのみ当該表示対象ユーザに関する情報を表示するよう情報処理装置 1 が制御してもよい。

[0070] ここでサーバ 2 が提供する表示対象ユーザに関する情報は、既に述べたように、アイコン (C) やユーザ名 (U) 等のほか、ゲーム中で当該表示対象ユーザが制御しているキャラクタの情報 (S) を含む。例えば当該キャラクタがゲーム中で「移動中」である、「攻撃を受けている」、「死亡状態である」、「リスポーンした」、といった情報や、ゲーム空間内でのキャラクタの所在 (安全地帯に所在するのか、戦闘フィールドに所在するのか、など) が、サーバ 2 から提供される。またサーバ 2 は、ゲーム中で表示対象ユーザが何らかの目標を達成したときには、当該目標を達成した旨の情報を、提供情報として送信してもよい。

[0071] そして情報処理装置 1 は、これらの情報の提供を受けて、例えば制御しているキャラクタが「死亡」した表示対象ユーザについては、キャラクタがゲーム内で死亡したことを表す文字列とともに、表示対象ユーザのアイコンをモノトーンに変換して表示することとしてもよい。あるいは、アイコンを点滅させてもよい。

[0072] また当該制御しているキャラクタのゲーム内での体力 (体力が「0」となったときに死亡するものとする) が予め定めたしきい値を下回ったときに、情報処理装置 1 は、当該キャラクタを制御している表示対象ユーザの上記アイコン近傍の矩形領域外周に黄色の枠を表示する等の処理を行ってもよい。

[0073] さらにゲーム内での目標を達成した表示対象ユーザについては、当該表示対象ユーザが何らかの目標を達成したことを表す情報をサーバ 2 から受信して、情報処理装置 1 が当該表示対象ユーザのアイコンの近傍にトロフィーの画像を表示することとしてもよい。

[0074] また、本実施の形態の一例では、情報処理装置 1 は、表示対象ユーザからのメッセージとしてサーバ 2 から受信した情報に基づいて、情報の表示を行ってもよい。例えばメッセージに「助けて」のような予め定めた文字列が含まれる場合に、当該文字列に関連付けて予め定められた画像、一例としては旗の画像を表示対象ユーザのアイコン近傍に表示してもよい。

[0075] [ユーザの行動]

さらにサーバ 2 がユーザに関して提供する提供情報は、ユーザが提供した情報に限られず、ユーザの行動に基づく情報であってもよい。例えば情報処理装置 1 のユーザは、ゲーム画面のスクリーンショットを撮影したり、スクリーンショットをシェアするための設定を行ったりといった行動を行うことが可能となってもよく、この場合サーバ 2 は、当該撮影された、あるいはシェアの対象となったスクリーンショットの画像を提供情報として取得して、他のユーザに提供する。

[0076] この場合も、情報処理装置 1 は、画面に表示している表示対象ユーザがスクリーンショットを撮影したときには、当該撮影されたスクリーンショットの画像をサーバ 2 を通じて受信し、当該画像を、当該表示対象ユーザのアイコン近傍に表示してもよい。

[0077] [チャット]

またサーバ 2 は、ゲームをプレイしているユーザ間のチャットのサービスを提供してもよい。このチャットのサービスは、例えば情報処理装置 1 を操作するユーザがチャットを開設する指示を行って、サーバ 2 に対してチャットに係る情報を一時的に蓄積する仮想的な空間（チャットルーム）を開設させる。

[0078] サーバ 2 は、チャットルームを開設すると、そのチャットルームに固有の識別情報を発行する。サーバ 2 は、その後、複数の情報処理装置 1 からこのチャットルームへの参加要求を受け入れ、当該チャットルームの識別情報と、参加要求を行った情報処理装置 1 のユーザを識別する情報とを互いに関連付けて保持する。

- [0079] 以下、チャットルームに参加しているユーザが利用する情報処理装置 1 は、ユーザの音声信号を、当該情報処理装置 1 に接続されたマイク（不図示）を介して取得してデジタルの音声データに変換し、当該音声データをサーバ 2 に送出する。またこの情報処理装置 1 は、サーバ 2 からユーザが参加しているチャットルームに蓄積された音声データを受信して、当該受信した音声データに基づく音声を鳴動する。
- [0080] サーバ 2 は、情報処理装置 1 から音声データを受信すると、当該音声データの受信元である情報処理装置 1 のユーザが参加している（当該ユーザを識別するユーザ識別情報に関連付けられている情報で識別される）チャットルームに当該音声データを蓄積させる。そして、当該音声データを、当該チャットルームに参加している各ユーザの情報処理装置 1 宛に送出する。
- [0081] このようなチャットに関する処理は広く知られた方法を採用できるので、この一例のほか、詳しい説明は省略する。
- [0082] 本実施の形態では、サーバ 2 は、当該チャットルームに蓄積した音声データに基づいて文字列の情報を得る。この処理もまた、音声の認識処理として広く知られた方法を採用できる。
- [0083] そしてサーバ 2 は、この音声データに基づいて得た文字列の情報を、当該チャットルームに参加する各ユーザの提供情報として、提供情報を要求する情報処理装置 1 に対して送出する。なお、サーバ 2 は、文字列の情報の元となった音声データの送出元の情報処理装置 1 のユーザを識別する情報（対応ユーザ情報）を当該提供情報に含めてもよい。
- [0084] この例では、サーバ 2 は、チャットルームに参加しているユーザに関する提供情報を、情報処理装置 1 に対して送信する場合、当該ユーザの情報処理装置 1 から受信される情報やゲーム画面の情報のほか、当該ユーザが参加するチャットルームに蓄積された音声データに基づく文字列の情報（及びその対応ユーザ情報）を併せて送信することとしてもよい。
- [0085] 情報処理装置 1 では、この文字列の情報とそれに関連したユーザを識別する対応ユーザ情報を受信すると、表示対象ユーザのアイコン近傍に、チャッ

ト中である旨の表示（例えば図5に示したようなヘッドセットを付けている人物の画像の表示（K））を行うとともに、受信した文字列の情報を（当該表示対象ユーザを対応ユーザ情報とするものでなくても）、表示する。これにより、チャットの様子が把握可能となる。

[0086] なお、音声データではなく文字列を直接入力することでチャットを行っている場合は、当該入力された文字列をそのまま（音声認識結果の代わりに）利用して上述の処理を行ってもよい。

[0087] [フレンドリスト表示]

また、ここまでの説明では、ゲーム画面の画像データとともに、ユーザの状態に関わる表示を行う例について説明したが、本実施の形態はこの例に限られない。例えば情報処理装置1は、フレンドリストの表示の指示を受けて、サーバ2に対して情報処理装置1のユーザを識別する情報と、フレンドリストの要求とを送信する。

[0088] サーバ2がこの要求に応答して、当該要求とともに受信したユーザ識別情報に関連付けてフレンドデータベースに格納されているユーザを識別する情報のリストを取得して、要求元の情報処理装置1に送出すると、このリストの提供を受けた情報処理装置1は、次のようにフレンドリストを表示する。

[0089] 本実施の形態のこの例では、サーバ2が当該リストを送出した後、上述の例と同様に、当該リストに含まれる情報で識別されるユーザの状態に関わる情報や、当該ユーザの行動に関わる情報等（これらユーザの状態や行動等に関わる情報を、以下、ユーザ状態情報と呼ぶ）を、他の情報処理装置1の提供情報の一つとして取得して、リストの宛先とした情報処理装置1に対して送信する。

[0090] 情報処理装置1は、例えば図6に例示するように、ゲーム画面を提供情報として提供しているユーザ（A）に係る情報（当該ユーザのアイコンを含む、以下同じ）を表示する欄を識別可能な態様で示すとともに、サーバ2に対してログインをした順に、ログイン中のフレンド（となっているユーザ）に係る情報を表示する欄（B）と、現在ログインしていないフレンド（となっ

ているユーザ）に係る情報を表示する欄（C）とを配列する。

[0091] そして情報処理装置 1 は、サーバ 2 からリストに含められたユーザ（表示対象ユーザ）のユーザ状態情報を、他の情報処理装置 1 の提供情報の一つとして受信すると、ゲーム画面とともに表示する際と同様に、当該ユーザ状態情報に係る表示対象ユーザの情報を表示する欄に、当該情報を表示し、あるいは、当該情報に係る表示対象ユーザの情報の表示態様を異ならせて、ユーザ状態情報に基づく表示を行う。

[0092] 例えば、このユーザ状態情報には、ゲーム中で当該表示対象ユーザが制御しているキャラクタのゲーム内での状態を表す情報を含む。そして本実施の形態の一例では、当該ユーザが制御しているキャラクタがゲーム中で「死亡状態である」などといった情報やゲーム空間内での所在の情報が、サーバ 2 から提供されると、キャラクタのゲーム内での状態を表す文字列とともに、表示対象ユーザのアイコンをモノトーンに変換する、あるいはアイコンを点滅する、などといった表示を行う。またサーバ 2 が、ゲーム中で表示対象ユーザが何らかの目標を達成したときに、当該目標を達成した旨の情報を、提供情報として送信する場合、情報処理装置 1 は、当該表示対象ユーザの情報を表示する欄に、トロフィーの画像を含めて表示する等の処理を行う。

[0093] また本実施の形態のこの例では、ログインしていないフレンドについてもその情報が表示される（図 6（C））。サーバ 2 は、このようなフレンドについては、次のような情報を提供してもよい。

[0094] すなわち、サーバ 2 は、ユーザごとに、過去所定期間内（例えば過去 1 ヶ月）においてログインをしていた時間帯に係るヒストグラムを生成しておく。そしてサーバ 2 は、当該ヒストグラムのうち、予め定めたしきい値を超える時間帯が、ユーザがログインしやすい時間帯（推定ログイン時間帯）であると推定する。

[0095] このようにしてサーバ 2 は、当該ユーザごとの推定ログイン時間帯の情報を得て、上記リストを情報処理装置 1 に提供したときには、その時点でログインしていないユーザに関しては、直近の推定ログイン時間帯を表す情報を

、リストの提供先となった情報処理装置 1 に対して送出する。

[0096] そして情報処理装置 1 は、ログインしていないユーザの情報を表示する欄に、対応するユーザの推定ログイン時間帯の情報を表示する。これにより、フレンドがログインしやすい時間帯を把握可能となり、協力プレイの機会が得られることとなる。

[0097] なお、これらの情報の表示は、リスト表示の場合に限られない。ズームアウトモードにあるときであっても（またゲームプレイモードであっても）、他のユーザのアイコンが表示されるときにはいつでも、当該表示されている他のユーザ状態情報を所定のタイミングごとに（例えば定期的に）繰り返し要求して取得し、取得した情報に基づいて表示を変化させ、あるいは表示の態様を異ならせてもよい。具体的には、ユーザ状態情報に基づき、対応するユーザのアイコンの表示をモノトーンに変換したり、点滅したり、といったように表示の態様を変更することとしてもよい。

[0098] [盛り上がりの表示]

また、ここまでの説明では、サーバ 2 は、情報処理装置 1 で表示する表示対象ユーザに関しては例えばメッセージの内容や、チャットの内容等の情報を提供して表示可能な状態としていたが本実施の形態はこの限りではなく、例えばチャットの文字列を送出したときに、文字列が送出された旨を表す情報（内容まで含めない情報）を情報処理装置 1 に対して提供することとしてもよい。

[0099] この例では、情報処理装置 1 は、当該情報を受信したときに吹き出しのアイコンのみを表示することなどとしてもよい。さらにサーバ 2 は、表示対象ユーザのゲームの操作の頻度に関する情報の提供を行ってもよい。そして情報処理装置 1 は、当該操作の頻度に応じて、表示対象ユーザの情報を表示する欄の外周線の色を変化させるなどの処理を行ってもよい。

[0100] このようにすると、フレンド等の各ユーザがどの程度ゲームに関する操作して行っているかや、チャット等を頻繁に行っているかといった盛り上がりが情報処理装置 1 のユーザに対して可視化され、当該情報処理装置 1 のユー

ザは、この可視化された情報を、フレンド等に対してメッセージを送信するタイミングの参考に供したり、ゲームへの参加の打診をする相手の選択の参考に供したりできる。

[0101] このように本実施の形態によると、ライブ感のあるユーザの状態に係る情報やステータスの情報を、フレンドリストやゲーム画面の一覧表示の際に得ることができ、ユーザ同士のコミュニケーションを支援できる。

[0102] [ゲーム画面の情報]

また、ここまでの説明では、サーバ2がゲーム画面の情報を生成して各情報処理装置1に提供することとしていたが、この処理の方法もここでの例に限られず、サーバ2は、ゲームの画面生成に必要な情報（ゲームフィールドの3次元的形状の情報や、敵キャラクタの所在位置等のゲームパラメータ情報）を情報処理装置1に送出して、情報処理装置1にてゲーム画面の情報を生成させて表示させるようにしてもよい。

[0103] この場合、ゲーム画面の提供を行うときには、サーバ2は、各情報処理装置1から、当該情報処理装置1が生成したゲーム画面の情報を取得することとなる。

符号の説明

[0104] 1 情報処理装置、2 サーバ、11 制御部、12 記憶部、13 操作部、14 表示部、15 通信部、21 アプリケーション制御部、22 提供情報送信部、23 画面表示制御部、24 提供情報要求部、25 提供情報取得部。

請求の範囲

- [請求項1] ネットワークを介してサーバとの間で通信可能に接続され、当該サーバから他の情報処理装置におけるゲームのプレイに係る情報を含む提供情報を取得する情報処理装置であって、
- ユーザにゲームをプレイさせるゲームプレイモードと、前記取得した提供情報を提示するズームアウトモードとの少なくともいずれかのモードで動作する処理手段と、
- 前記ズームアウトモードにおいて、前記提供情報のうち、予め定めた選択条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る提供情報を取得する取得手段と、
- 前記ズームアウトモードにおいて、前記取得した提供情報を提示する提示手段と、
- を含む情報処理装置。
- [請求項2] 請求項1に記載の情報処理装置であって、
- 前記選択条件には、第1の選択条件と、当該第1の選択条件とは異なる第2の選択条件とを含み、前記提示手段は、前記第1の選択条件で選択された他のユーザのゲームのプレイに係る情報を提示する第1の情報提示領域と、前記第2の選択条件で選択された他のユーザのゲームのプレイに係る情報を提示する第2の情報提示領域とを含む画像を表示して情報の提示を行う情報処理装置。
- [請求項3] 請求項1または2に記載の情報処理装置であって、
- 前記他のユーザのゲームのプレイに係る情報の選択条件には、ゲームの進行を表す情報に係る条件を含む情報処理装置。
- [請求項4] 請求項1から3のいずれか一項に記載の情報処理装置であって、
- 前記取得手段は、予め定めた選択条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る提供情報として、当該他のユーザの状態に関わる情報を取得し、
- 取得した提供情報を提示する際には、当該提示する提供情報に係る

他のユーザのアイコンを表示するとともに、当該アイコンの表示態様を、前記取得した、当該他のユーザの状態に関わる情報に基づいて変更して提示する情報処理装置。

[請求項5] 請求項4に記載の情報処理装置であって、
前記他のユーザの状態に関わる情報には、当該他のユーザが制御しているキャラクタの、ゲーム内での状態に関わる情報が含まれ、
当該他のユーザの状態に関わる情報に基づいて、当該他のユーザのアイコンを表示する際には、当該他のユーザが制御しているキャラクタの、ゲーム内での状態に関わる情報に基づいて、当該他のユーザのアイコンの表示態様を変更して提示する情報処理装置。

[請求項6] ネットワークを介してサーバとの間で通信可能に接続され、当該サーバから他の情報処理装置におけるゲームのプレイに係る情報を含む提供情報を取得する情報処理装置を用い、
ユーザにゲームをプレイさせるゲームプレイモードと、前記取得した提供情報を提示するズームアウトモードとの少なくともいずれかのモードで動作し、
取得手段が、前記ズームアウトモードにおいて、前記提供情報のうち、予め定めた選択条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る提供情報を取得し、
提示手段が、前記ズームアウトモードにおいて、前記取得した提供情報を提示する情報処理装置の制御方法。

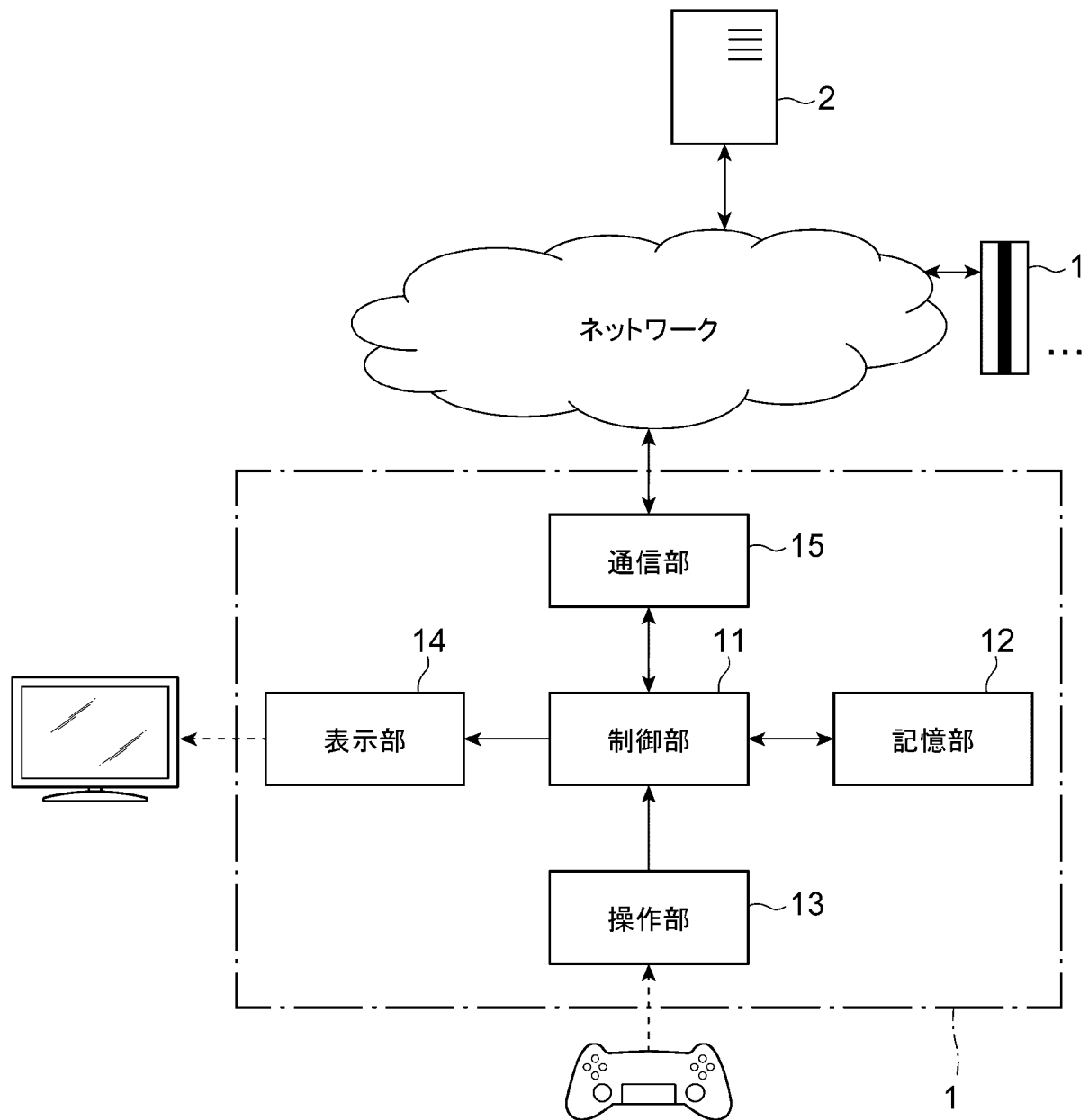
[請求項7] ネットワークを介してサーバとの間で通信可能に接続され、当該サーバから他の情報処理装置におけるゲームのプレイに係る情報を含む提供情報を取得する情報処理装置を、
ユーザにゲームをプレイさせるゲームプレイモードと、前記取得した提供情報を提示するズームアウトモードとの少なくともいずれかのモードで動作する処理手段と、
前記ズームアウトモードにおいて、前記提供情報のうち、予め定め

た選択条件で選択される他のユーザのゲームのプレイに係る提供情報を取得する取得手段と、

前記ズームアウトモードにおいて、前記取得した提供情報を提示する提示手段と、

として機能させるプログラム。

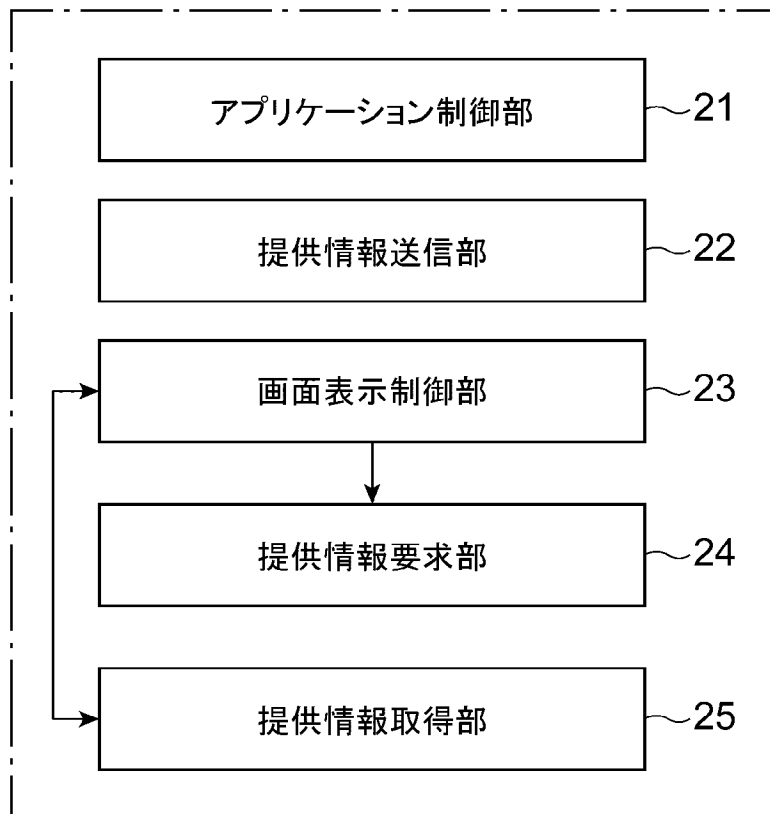
[図1]



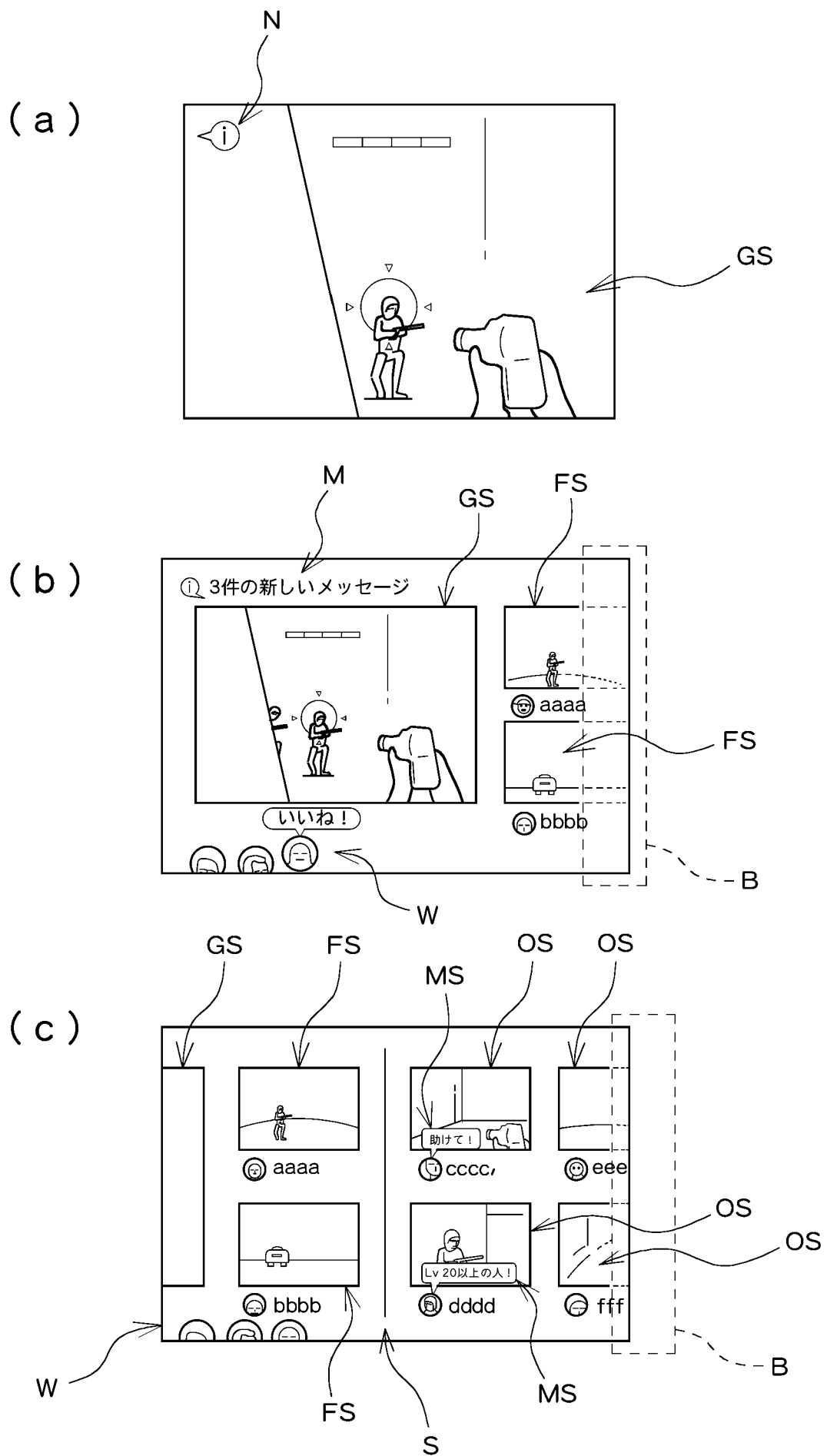
[図2]

ユーザ識別情報		フレンド	
aaaa	bbbb	cccc	⋮
	bbbb	dddd	⋮

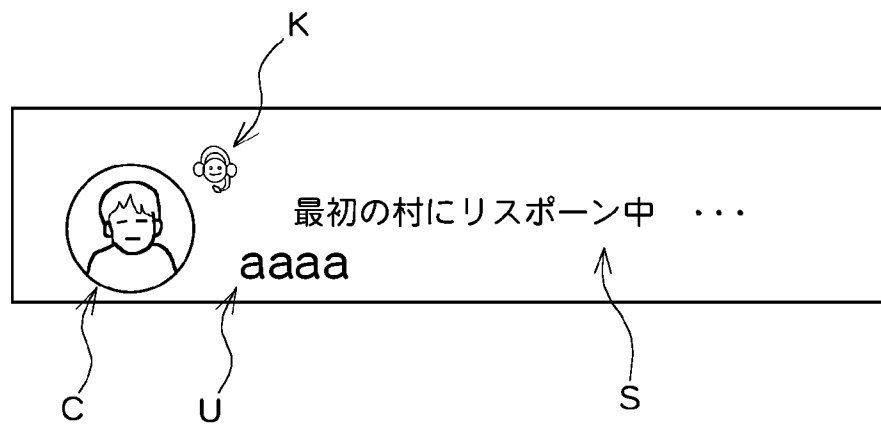
[図3]



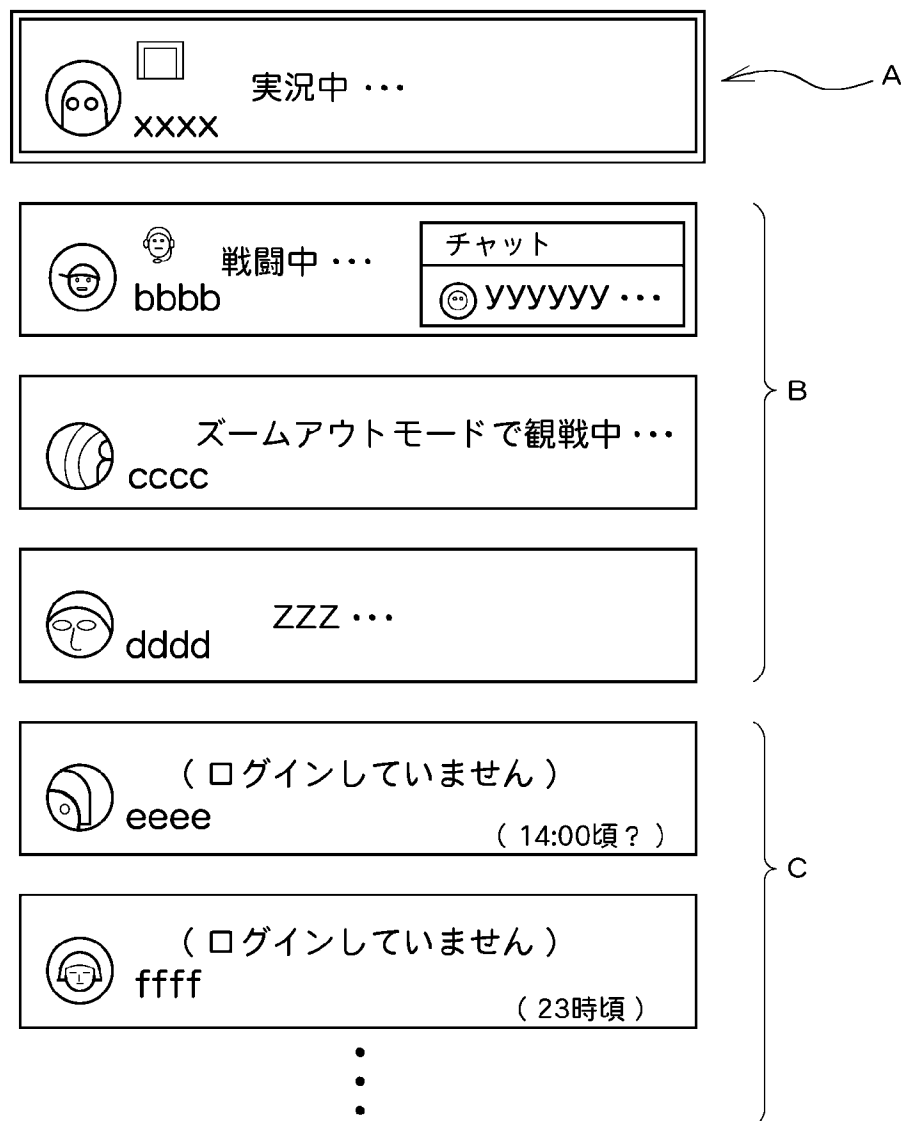
[図4]



[図5]



[図6]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/001345

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06F 13/00(2006.01)i; A63F 13/537(2014.01)i; A63F 13/795(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i; A63F 13/86(2014.01)i; A63F 13/87(2014.01)i

FI: A63F13/87; A63F13/795; A63F13/86; A63F13/847; A63F13/537;
G06F13/00 650A

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06F13/00; A63F13/537; A63F13/795; A63F13/847; A63F13/86; A63F13/87

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2020

Registered utility model specifications of Japan 1996-2020

Published registered utility model applications of Japan 1994-2020

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2005-160579 A (PLANET COJP KK) 23.06.2005	1, 3
Y	(2005-06-23) paragraphs [0032]-[0043], fig. 3-8	4, 5
A		2
Y	JP 4212611 B2 (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.) 21.01.2009 (2009-01-21) paragraphs [0032], [0033], fig. 9, 10	4, 5



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
06 March 2020 (06.03.2020)Date of mailing of the international search report
24 March 2020 (24.03.2020)Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2020/001345

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
JP 2005-160579 A	23 Jun. 2005	(Family: none)	
JP 4212611 B2	21 Jan. 2009	US 2008/0016446 A1 paragraphs [0047], [0048], fig. 9, 10	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） G06F 13/00(2006.01)i; A63F 13/537(2014.01)i; A63F 13/795(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i; A63F 13/86(2014.01)i; A63F 13/87(2014.01)i FI: A63F13/87; A63F13/795; A63F13/86; A63F13/847; A63F13/537; G06F13/00 650A																	
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） G06F13/00; A63F13/537; A63F13/795; A63F13/847; A63F13/86; A63F13/87 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922 - 1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971 - 2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996 - 2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994 - 2020年</td> </tr> </table> 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）			日本国実用新案公報	1922 - 1996年	日本国公開実用新案公報	1971 - 2020年	日本国実用新案登録公報	1996 - 2020年	日本国登録実用新案公報	1994 - 2020年							
日本国実用新案公報	1922 - 1996年																
日本国公開実用新案公報	1971 - 2020年																
日本国実用新案登録公報	1996 - 2020年																
日本国登録実用新案公報	1994 - 2020年																
C. 関連すると認められる文献 <table border="1"> <thead> <tr> <th>引用文献の カテゴリー*</th> <th>引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示</th> <th>関連する 請求項の番号</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>JP 2005-160579 A（有限会社プラネットシーオージェイピー）23.06.2005（2005 - 06 - 23） 段落0032-0043, 図3-8</td> <td>1, 3</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td></td> <td>4, 5</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>JP 4212611 B2（株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント）21.01.2009 （2009 - 01 - 21） 段落0032, 0033, 図9, 10</td> <td>4, 5</td> </tr> </tbody> </table>			引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号	X	JP 2005-160579 A（有限会社プラネットシーオージェイピー）23.06.2005（2005 - 06 - 23） 段落0032-0043, 図3-8	1, 3	Y		4, 5	A		2	Y	JP 4212611 B2（株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント）21.01.2009 （2009 - 01 - 21） 段落0032, 0033, 図9, 10	4, 5
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号															
X	JP 2005-160579 A（有限会社プラネットシーオージェイピー）23.06.2005（2005 - 06 - 23） 段落0032-0043, 図3-8	1, 3															
Y		4, 5															
A		2															
Y	JP 4212611 B2（株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント）21.01.2009 （2009 - 01 - 21） 段落0032, 0033, 図9, 10	4, 5															
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。																	
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献																	
国際調査を完了した日 06.03.2020		国際調査報告の発送日 24.03.2020															
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 佐々木 崇 2D 5364 電話番号 03-3581-1101 内線 3241															

PCT/JP2020/001345

様式 PCT/ISA/210 (パテントファミリー用別紙) (2015年1月)