

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第6部門第3区分
 【発行日】令和6年3月29日(2024.3.29)

【公開番号】特開2023-163180(P2023-163180A)
 【公開日】令和5年11月9日(2023.11.9)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-211
 【出願番号】特願2023-112761(P2023-112761)
 【国際特許分類】

G 0 6 T 1 3 / 4 0 (2 0 1 1 . 0 1)

10

H 0 4 N 2 1 / 6 5 8 (2 0 1 1 . 0 1)

H 0 4 N 2 1 / 2 7 (2 0 1 1 . 0 1)

H 0 4 N 2 1 / 2 5 8 (2 0 1 1 . 0 1)

G 0 6 F 3 / 0 1 (2 0 0 6 . 0 1)

G 0 6 F 3 / 0 4 8 (2 0 1 3 . 0 1)

【 F I 】

G 0 6 T 1 3 / 4 0

H 0 4 N 2 1 / 6 5 8

H 0 4 N 2 1 / 2 7

H 0 4 N 2 1 / 2 5 8

20

G 0 6 F 3 / 0 1 5 1 0

G 0 6 F 3 / 0 4 8

【手続補正書】

【提出日】令和6年3月21日(2024.3.21)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

30

【特許請求の範囲】

【請求項1】

一又は複数のコンピュータプロセッサを備える情報処理システムであって、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、
ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付部と、
前記受付部が受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御部と
 を備え、
前記第一表示制御部は、前記ユーザ端末から第一の操作情報を受け付けたことに応じて、
前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させ、
前記所定の演出効果は、前記キャラクタオブジェクトが前記ユーザの動きに基づいて動作していないことを他のユーザに示すためのオブジェクトを、前記キャラクタオブジェクトに関連付けて表示するものである情報処理システム。

40

【請求項2】

前記所定の演出効果は、前記キャラクタオブジェクトが前記ユーザの動きに基づいて動作していないことを前記他のユーザに示すためのオブジェクトを、静止状態の前記キャラクタオブジェクトに関連付けて表示するものであることを特徴とする請求項1に記載の情報処理システム。

【請求項3】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

50

前記ユーザによる前記表示の制御に関する設定を受け付ける設定受付部を備え、
 前記設定受付部は、
 前記表示の制御中の音声入力に関する設定、または、
 前記所定の演出効果を適用中のキャラクタオブジェクトに関する設定
 の少なくとも一つについての設定を受け付けることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 4】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのギフトの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記ギフトに対応するギフトオブジェクトの前記仮想空間への表示を制御する第二表示
 制御部を備え、

前記第二表示制御部は、前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中には前記ギフトオブジェクトの表示は行わず、前記第一表示制御部による表示の制御が終了した後に、前記表示要求に応じた前記ギフトオブジェクトを所定の順序で表示させることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 5】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのコメントの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記コメントの前記仮想空間への表示を制御する第三表示制御部を備え、
 前記第三表示制御部は、

前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、
 前記第一表示制御部による表示の制御中に表示を行い、

少なくとも前記ユーザ端末の画面に対し、前記第一表示制御部による表示の制御中に受け付けられた表示要求についてのコメントであることが識別可能な態様で前記コメントを表示させることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 6】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記第一表示制御部が前記表示の制御を行ったタイミングからの経過時間を計測する計測部を備え、

前記第一表示制御部は、前記表示の制御を行っている仮想空間に、前記経過時間を表示させることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 7】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、
 ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付ステップと、
 前記受付ステップにおいて受け付けられた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御ステップと

を実行させ、
 前記第一表示制御ステップでは、前記ユーザ端末から第一の操作情報を受け付けたこと
 に応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させ、

前記所定の演出効果は、前記キャラクタオブジェクトが前記ユーザの動きに基づいて動作していないことを他のユーザに示すためのオブジェクトを、前記キャラクタオブジェクトに関連付けて表示するものである情報処理方法。

【請求項 8】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、
 ユーザの動きに基づいて動作するキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する情報および前記ユーザの所定の操作に関する情報をサーバ装置に送信する送信機能と、

前記ユーザの所定の操作に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御機能と

を実行させ

前記第一表示制御機能は、前記ユーザから第一の操作情報を受け付けたことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させ、

前記所定の演出効果は、前記キャラクタオブジェクトが前記ユーザの動きに基づいて動作していないことを他のユーザに示すためのオブジェクトを、前記キャラクタオブジェクトに関連付けて表示するものであるコンピュータプログラム。

【請求項 9】

一又は複数のコンピュータプロセッサを備える情報処理システムであって、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付部と、

10

前記受付部が受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御部と

を備え、

前記第一表示制御部は、前記ユーザ端末から第一の操作情報を受け付けたことに応じて、

前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させ、

前記第一の操作情報は、前記ユーザ端末の画面に表示された第一の操作オブジェクトに対する前記ユーザによる操作に応じて前記ユーザ端末から送信され、

前記第一表示制御部は、前記ユーザ端末から第三の操作情報を受け付けたことに応じて、前記表示の制御を終了する情報処理システム。

【請求項 10】

20

前記所定の演出効果は、前記キャラクタオブジェクトが前記ユーザの動きに基づいて動作していないことを他のユーザに示すためのオブジェクトを、前記キャラクタオブジェクトに関連付けて表示するものであることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 11】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

前記ユーザによる前記表示の制御に関する設定を受け付ける設定受付部を備え、

前記設定受付部は、

前記表示の制御中の音声入力に関する設定、または、

前記所定の演出効果を適用中のキャラクタオブジェクトに関する設定

30

の少なくとも一つについての設定を受け付けることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 12】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのギフトの表示要求を受け付け、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

前記ギフトに対応するギフトオブジェクトの前記仮想空間への表示を制御する第二表示制御部を備え、

前記第二表示制御部は、前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中には前記ギフトオブジェクトの表示は行わず、前記第一表示制御部による表示の制御が終了した後に、前記表示要求に応じた前記ギフトオブジェクトを所定の順序で表示させることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理システム。

40

【請求項 13】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのコメントの表示要求を受け付け、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

前記コメントの前記仮想空間への表示を制御する第三表示制御部を備え、

前記第三表示制御部は、

前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中に表示を行い、

少なくとも前記ユーザ端末の画面に対し、前記第一表示制御部による表示の制御中に

50

受け付けられた表示要求についてのコメントであることが識別可能な態様で前記コメントを表示させることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 14】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

前記第一表示制御部が前記表示の制御を行ったタイミングからの経過時間を計測する計測部を備え、

前記第一表示制御部は、前記表示の制御を行っている仮想空間に、前記経過時間を表示させることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理システム。

【請求項 15】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付ステップと、

前記受付ステップにおいて受け付けられた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御ステップと

を実行させ、

前記第一表示制御ステップでは、前記ユーザ端末から第一の操作情報を受け付けたことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させ、

前記第一の操作情報は、前記ユーザ端末の画面に表示された第一の操作オブジェクトに対する前記ユーザによる操作に応じて前記ユーザ端末から送信され、

前記第一表示制御ステップでは、前記ユーザ端末から第三の操作情報を受け付けたことに応じて、前記表示の制御を終了する情報処理方法。

【請求項 16】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザの動きに基づいて動作するキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する情報および前記ユーザの所定の操作に関する情報をサーバ装置に送信する送信機能と、

前記ユーザの所定の操作に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御機能と

を実現させ、

前記第一表示制御機能は、前記ユーザの操作による第一の操作情報を受け付けたことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させ、

前記第一の操作情報は、画面に表示された第一の操作オブジェクトに対する前記ユーザによる操作に応じて送信され、

前記第一表示制御機能は、前記ユーザの操作による第三の操作情報を受け付けたことに応じて、前記表示の制御を終了するコンピュータプログラム。

【請求項 17】

一又は複数のコンピュータプロセッサを備える情報処理システムであって、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付部と、

前記受付部が受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御部と

を備え、

前記第一表示制御部は、前記ユーザ端末から第一の操作情報を受け付けたことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに関連する所定のキャラクタ画像を含む演出画面を表示させる情報処理システム。

【請求項 18】

前記演出画面に含まれるキャラクタ画像は、前記キャラクタオブジェクトを二次元化したもの、または、前記キャラクタオブジェクトのサイズを小さくしたものであって、当該キャラクタ画像は、前記ユーザの動きに基づいて動作しないものであることを特徴とする請求項 17 に記載の情報処理システム。

【請求項 19】

10

20

30

40

50

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記ユーザによる前記表示の制御に関する設定を受け付ける設定受付部を備え、
 前記設定受付部は、
 前記演出画面の背景に関する設定、
 前記演出画面に表示するテキストに関する設定、
 前記表示の制御中の音声入力に関する設定、または、
 前記キャラクタ画像に関する設定

の少なくとも一つについての設定を受け付けることを特徴とする請求項 17 に記載の情報処理システム。

【請求項 20】

10

前記設定受付部は、前記ユーザの操作により撮影された前記キャラクタオブジェクトの静止画を、前記演出画面に表示するキャラクタ画像として設定可能であることを特徴とする請求項 19 に記載の情報処理システム。

【請求項 21】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのギフトの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記ギフトに対応するギフトオブジェクトの前記仮想空間への表示を制御する第二表示制御部を備え、

前記第二表示制御部は、前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中には前記ギフトオブジェクトの表示は行わず、前記第一表示制御部による表示の制御が終了した後に、前記表示要求に応じた前記ギフトオブジェクトを所定の順序で表示させることを特徴とする請求項 17 に記載の情報処理システム。

20

【請求項 22】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのコメントの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記コメントの前記仮想空間への表示を制御する第三表示制御部を備え、
 前記第三表示制御部は、

前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中に表示を行い、

30

少なくとも前記ユーザ端末の画面に対し、前記第一表示制御部による表示の制御中に受け付けられた表示要求についてのコメントであることが識別可能な態様で前記コメントを表示させることを特徴とする請求項 17 に記載の情報処理システム。

【請求項 23】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

前記第一表示制御部が前記表示の制御を行ったタイミングからの経過時間を計測する計測部を備え、

前記第一表示制御部は、前記表示の制御を行っている動画に、前記経過時間を表示させることを特徴とする請求項 17 に記載の情報処理システム。

【請求項 24】

40

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付ステップと、

前記受付ステップにおいて受け付けられた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御ステップと

を実行させ、

前記第一表示制御ステップでは、前記ユーザ端末から第一の操作情報を受け付けたことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに関連する所定のキャラクタ画像を含む演出画面を表示させる情報処理方法。

【請求項 25】

50

一又は複数のコンピュータプロセッサに、
 ユーザの動きに基づいて動作するキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する情報
 および前記ユーザの所定の操作に関する情報をサーバ装置に送信する送信機能と、
 前記ユーザの所定の操作に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間
 に関する表示の制御を行う第一表示制御機能と
 を実現させ、

前記第一表示制御機能は、前記ユーザの操作による第一の操作情報を受け付けたことに
 応じて、前記キャラクタオブジェクトに関連する所定のキャラクタ画像を含む演出画面を
 表示させるコンピュータプログラム。

【請求項 26】

一又は複数のコンピュータプロセッサを備える情報処理システムであって、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、
ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付部と、
前記受付部が受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジ
ェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御部と
 を備え、
前記第一表示制御部は、前記受付部が前記ユーザ端末から第二の操作情報を所定時間受け
付けないことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させる情報
処理システム。

【請求項 27】

前記所定の演出効果は、前記キャラクタオブジェクトが前記ユーザの動きに基づいて動
 作していないことを他のユーザに示すためのオブジェクトを、前記キャラクタオブジェク
 トに関連付けて表示するものであることを特徴とする請求項 26 に記載の情報処理システ
 ム。

【請求項 28】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記ユーザによる前記表示の制御に関する設定を受け付ける設定受付部を備え、
 前記設定受付部は、
 前記所定時間に関する設定、
 前記表示の制御中の音声入力に関する設定、
 前記所定の演出効果を適用中のキャラクタオブジェクトに関する設定
 の少なくとも一つについての設定を受け付けることを特徴とする請求項 26 に記載の情報
 処理システム。

【請求項 29】

前記第二の操作情報は、前記ユーザ端末からの音声情報および/または前記キャラクタ
 オブジェクトを動作させるためのモーション情報であることを特徴とする請求項 26 に記
 載の情報処理システム。

【請求項 30】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのギフトの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記ギフトに対応するギフトオブジェクトの前記仮想空間への表示を制御する第二表示
 制御部を備え、
 前記第二表示制御部は、前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付
 けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中には前記ギフトオブジェ
 クトの表示は行わず、前記第一表示制御部による表示の制御が終了した後に、前記表示要
 求に応じた前記ギフトオブジェクトを所定の順序で表示させることを特徴とする請求項 2
 6 に記載の情報処理システム。

【請求項 31】

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのコメントの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

10

20

30

40

50

前記コメントの前記仮想空間への表示を制御する第三表示制御部を備え、

前記第三表示制御部は、

前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中に表示を行い、

少なくとも前記ユーザ端末の画面に対し、前記第一表示制御部による表示の制御中に受け付けられた表示要求についてのコメントであることが識別可能な態様で前記コメントを表示させることを特徴とする請求項 2 6 に記載の情報処理システム。

【請求項 3 2】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

前記第一表示制御部が前記表示の制御を行ったタイミングからの経過時間を計測する計測部を備え、

前記第一表示制御部は、前記表示の制御を行っている動画に、前記経過時間を表示させることを特徴とする請求項 2 6 に記載の情報処理システム。

【請求項 3 3】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付ステップと、

前記受付ステップにおいて受け付けられた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御ステップと

を実行させ、

前記第一表示制御ステップでは、前記受付ステップにおいて前記ユーザ端末から第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させる情報処理方法。

【請求項 3 4】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザの動きに基づいて動作するキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する情報および前記ユーザの所定の操作に関する情報をサーバ装置に送信する送信機能と、

前記ユーザの所定の操作に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御機能と

を実現させ、

前記第一表示制御機能は、前記ユーザの操作による第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに所定の演出効果を適用させるコンピュータプログラム。

【請求項 3 5】

一又は複数のコンピュータプロセッサを備える情報処理システムであって、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付部と、

前記受付部が受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御部と

を備え、

前記第一表示制御部は、前記受付部が前記ユーザ端末から第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに関連する所定のキャラクタ画像を含む演出画面を表示させる情報処理システム。

【請求項 3 6】

前記演出画面に含まれるキャラクタ画像は、前記キャラクタオブジェクトを二次元化したもの、または、前記キャラクタオブジェクトのサイズを小さくしたものであって、当該キャラクタ画像は、前記ユーザの動きに基づいて動作しないものであることを特徴とする請求項 3 5 に記載の情報処理システム。

【請求項 3 7】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、

10

20

30

40

50

前記ユーザによる前記表示の制御に関する設定を受け付ける設定受付部を備え、
 前記設定受付部は、
 前記演出画面の背景に関する設定、
 前記所定時間に関する設定、
 前記演出画面に表示するテキストに関する設定、
 前記表示の制御中の音声入力に関する設定、
 前記キャラクタ画像に関する設定

の少なくとも一つについての設定を受け付けることを特徴とする請求項 35 に記載の情報処理システム。

【請求項 38】

10

前記設定受付部は、前記ユーザの操作により撮影された前記キャラクタオブジェクトの静止画を、前記演出画面に表示するキャラクタ画像として設定可能であることを特徴とする請求項 37 に記載の情報処理システム。

【請求項 39】

前記第二の操作情報は、前記ユーザ端末からの音声情報および/または前記キャラクタオブジェクトを動作させるためのモーション情報であることを特徴とする請求項 35 に記載の情報処理システム。

【請求項 40】

20

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのギフトの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記ギフトに対応するギフトオブジェクトの前記仮想空間への表示を制御する第二表示制御部を備え、

前記第二表示制御部は、前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中には前記ギフトオブジェクトの表示は行わず、前記第一表示制御部による表示の制御が終了した後に、前記表示要求に応じた前記ギフトオブジェクトを所定の順序で表示させることを特徴とする請求項 35 に記載の情報処理システム。

【請求項 41】

30

前記受付部は、さらに、他のユーザ端末からのコメントの表示要求を受け付け、
 前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記コメントの前記仮想空間への表示を制御する第三表示制御部を備え、
 前記第三表示制御部は、

前記第一表示制御部による表示の制御中に前記受付部が受け付けた表示要求について、前記第一表示制御部による表示の制御中に表示を行い、

少なくとも前記ユーザ端末の画面に対し、前記第一表示制御部による表示の制御中に受け付けられた表示要求についてのコメントであることが識別可能な態様で前記コメントを表示させることを特徴とする請求項 35 に記載の情報処理システム。

【請求項 42】

40

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、
 前記第一表示制御部が前記表示の制御を行ったタイミングからの経過時間を計測する計測部を備え、

前記第一表示制御部は、前記表示の制御を行っている動画に、前記経過時間を表示させることを特徴とする請求項 35 に記載の情報処理システム。

【請求項 43】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、
 ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付ステップと、
 前記受付ステップにおいて受け付けられた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御ステップと
 を実行させ、

50

前記第一表示制御ステップでは、前記受付ステップにおいて前記ユーザ端末から第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに関連する所定のキャラクタ画像を含む演出画面を表示させる情報処理方法。

【請求項 4 4】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザの動きに基づいて動作するキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する情報および前記ユーザの所定の操作に関する情報をサーバ装置に送信する送信機能と、

前記ユーザの所定の操作に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御機能と
を実行させ、

10

前記第一表示制御機能は、前記ユーザから第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記キャラクタオブジェクトに関連する所定のキャラクタ画像を含む演出画面を表示させるコンピュータプログラム。

【請求項 4 5】

一又は複数のコンピュータプロセッサを備える情報処理システムであって、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付部と、

前記受付部が受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御部と
を備え、

20

前記第一表示制御部は、前記受付部が前記所定の操作情報として第一の操作情報を受け付けたことに応じて、または、前記受付部が前記所定の操作情報として第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記ユーザによるリアクションが行われない状態であることを他のユーザに示すための表示の制御を行う情報処理システム。

【請求項 4 6】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付ステップと、

前記受付ステップにおいて受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御ステップと
を実行させ、

30

前記第一表示制御ステップでは、前記受付ステップにおいて前記所定の操作情報として第一の操作情報を受け付けたことに応じて、または、前記受付ステップにおいて前記所定の操作情報として第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記ユーザによるリアクションが行われない状態であることを他のユーザに示すための表示の制御を行う情報処理方法。

【請求項 4 7】

一又は複数のコンピュータプロセッサに、

ユーザのユーザ端末から所定の操作情報を受け付ける受付機能と、

前記受付ステップにおいて受け付けた前記所定の操作情報に応じて、前記ユーザのキャラクタオブジェクトを含む仮想空間に関する表示の制御を行う第一表示制御機能と
を実現させ、

40

前記第一表示制御機能は、前記受付機能が前記所定の操作情報として第一の操作情報を受け付けたことに応じて、または、前記受付機能が前記所定の操作情報として第二の操作情報を所定時間受け付けないことに応じて、前記ユーザによるリアクションが行われない状態であることを他のユーザに示すための表示の制御を行うコンピュータプログラム。

50