

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6600868号
(P6600868)

(45) 発行日 令和1年11月6日(2019.11.6)

(24) 登録日 令和1年10月18日(2019.10.18)

(51) Int.Cl.	F I
G 0 6 F 13/00 (2006.01)	G 0 6 F 13/00 6 5 0 B
G 0 6 F 3/0484 (2013.01)	G 0 6 F 3/0484 1 2 0

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2018-192404 (P2018-192404)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成30年10月11日(2018.10.11)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2017-134320 (P2017-134320) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成26年2月21日(2014.2.21)	(72) 発明者	大柴 慎吾
(65) 公開番号	特開2019-12566 (P2019-12566A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成31年1月24日(2019.1.24)	審査官	北川 純次
審査請求日	平成30年11月7日(2018.11.7)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 メッセージ表示端末、メッセージ送信サーバ、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを、各ユーザに対応するユーザオブジェクトと関連付けて表示させる表示制御手段と、前記表示されたメッセージオブジェクトに関する履歴情報に基づいて表示されるメッセージオブジェクトを選択する第1の選択操作を受け付ける第1の受付手段と、前記第1の選択操作の後の操作により前記ユーザオブジェクトを選択する第2の選択操作を受け付ける第2の受付手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記第1の選択操作によって選択された前記メッセージオブジェクトを、前記第2の選択操作によって選択されたユーザオブジェクトのメッセージとして識別可能な表示態様で表示させることを特徴とするメッセージ表示端末

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、メッセージ表示端末、メッセージ送信サーバ、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、複数のユーザの各々がメッセージを入力してユーザ間のコミュニケーションを実現する技術が知られている。例えば、特許文献1には、複数のユーザが参加するチャットにおいて、各ユーザが、所定の入力フォームに自分のメッセージを入力する装置が記

20

載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第4637192号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1の技術では、各ユーザは、いちいち入力フォームにメッセージを打ち込まなければならないため、入力の手間がかかっていた。

10

【0005】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、メッセージを入力する手間を軽減することが可能なメッセージ表示端末、メッセージ送信サーバ、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明に係るメッセージ表示端末は、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを、入力者を識別可能な表示態様で表示させるメッセージ表示端末であって、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段と、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを、当該選択操作をしたユーザを入力者として識別可能な表示態様で表示させる表示制御手段と、を含むことを特徴とする。

20

【0007】

また、本発明に係るメッセージ表示端末は、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させるメッセージ表示端末であって、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段と、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させる表示制御手段と、を含むことを特徴とする。

30

【0008】

また、本発明に係るメッセージ送信サーバは、複数のユーザの各々が入力したメッセージに関するメッセージデータを、各ユーザの端末に送信するメッセージ送信サーバであって、前記各ユーザの端末から、前記メッセージを表すメッセージオブジェクトが選択されたことを示すメッセージ選択通知を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した前記メッセージ選択通知に応じて、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージに関するメッセージデータを、当該メッセージ選択通知の送信元のユーザを入力者として生成するデータ生成手段と、前記データ生成手段により生成された前記メッセージデータを、前記各ユーザの端末に送信する送信手段と、を含むことを特徴とする。

40

【0009】

また、本発明に係るプログラムは、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを、入力者を識別可能な表示態様で表示させるコンピュータを、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセ

50

ージを表すメッセージオブジェクトを、当該選択操作をしたユーザを入力者として識別可能な表示態様で表示させる表示制御手段、として機能させる。

【 0 0 1 0 】

また、本発明に係るプログラムは、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させるコンピュータを、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させる表示制御手段、として機能させる。

10

【 0 0 1 1 】

また、本発明に係るプログラムは、複数のユーザの各々が入力したメッセージに関するメッセージデータを、各ユーザの端末に送信するコンピュータを、前記各ユーザの端末から、前記メッセージを表すメッセージオブジェクトが選択されたことを示すメッセージ選択通知を受信する受信手段、前記受信手段が受信した前記メッセージ選択通知に応じて、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージに関するメッセージデータを、当該メッセージ選択通知の送信元のユーザを入力者として生成するデータ生成手段、前記データ生成手段により生成された前記メッセージデータを、当該メッセージ選択通知の送信元のユーザを入力者として、前記各ユーザの端末に送信する送信手段、として機能させる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】実施形態に係るメッセージ制御システムの全体構成を示す図である。

【図 2】ユーザのメッセージ表示端末に表示されるチャット画像の一例を示す図である。

【図 3】ユーザがメッセージを流用した場合の画面遷移図である。

【図 4】メッセージ制御システムで実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。

【図 5】メッセージデータベースのデータ格納例を示す図である。

【図 6】メッセージ制御システムが実行する処理を示すフロー図である。

【図 7】実施形態 2 の機能ブロック図である。

30

【図 8】実施形態 2 のメッセージ制御システムが実行する処理を示すフロー図である。

【図 9】実施形態 3 の機能ブロック図である。

【図 10】実施形態 3 のメッセージ制御システムが実行する処理を示すフロー図である。

【図 11】変形例の機能ブロック図である。

【図 12】ユーザのメッセージ表示端末で表示されるチャット画像を示す図である。

【図 13】ユーザのメッセージ表示端末で表示されるチャット画像を示す図である。

【図 14】ユーザのメッセージ表示端末で表示されるチャット画像を示す図である。

【図 15】チャット画像の一例を示す図である。

【図 16】チャット画像の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

40

【 0 0 1 3 】

[1 . 実施形態 1]

以下、本発明の実施形態の例について図面に基づき詳細に説明する。本実施形態では、本発明に係るメッセージ送信サーバ及びメッセージ表示端末を、複数のユーザが参加するチャットを制御するメッセージ制御システムに適用した場合を例に挙げて説明する。

【 0 0 1 4 】

[1 - 1 . メッセージ制御システムの全体構成]

図 1 は、実施形態に係るメッセージ制御システムの全体構成を示す図である。図 1 に示すように、メッセージ制御システム 1 は、メッセージ送信サーバ 10 及び複数のメッセージ表示端末 20 を含む。メッセージ送信サーバ 10 及び各メッセージ表示端末 20 は、通

50

信ネットワーク 2 を介して、互いにデータ送受信可能に接続される。

【 0 0 1 5 】

メッセージ送信サーバ 1 0 は、サーバコンピュータによって実現される。図 1 に示すように、メッセージ送信サーバ 1 0 は、制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 を含む。制御部 1 1 は、例えば、マイクロプロセッサ等を含み、オペレーティングシステムやその他のプログラムに従って処理を実行する。記憶部 1 2 は、主記憶部（例えば、R A M）及び補助記憶部（例えば、ハードディスクドライブ又はソリッドステートドライブ）を含む。通信部 1 3 は、通信ネットワーク 2 を介してデータ通信を行うためのものである。

【 0 0 1 6 】

メッセージ表示端末 2 0 は、ユーザが操作するコンピュータである。例えば、メッセージ表示端末 2 0 は、携帯電話機（スマートフォンを含む）、携帯情報端末（タブレット型コンピュータを含む）、ゲーム機、又はパーソナルコンピュータによって実現される。図 1 に示すように、メッセージ表示端末 2 0 は、制御部 2 1、記憶部 2 2、通信部 2 3、操作部 2 4、及び表示部 2 5 を含む。

10

【 0 0 1 7 】

制御部 2 1、記憶部 2 2、及び通信部 2 3 は、メッセージ送信サーバ 1 0 の制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 と同様である。操作部 2 4 は、入力デバイスであり、例えば、タッチパネル等である。表示部 2 5 は、例えば、液晶表示パネル又は有機 E L ディスプレイ等であり、制御部 2 1 の指示に従って各種画像を表示する。

【 0 0 1 8 】

20

なお、本実施形態において、記憶部 1 2 や記憶部 2 2 に記憶されるものとして説明するプログラムやデータは、例えば、通信ネットワーク 2 を介してメッセージ送信サーバ 1 0 やメッセージ表示端末 2 0 に供給されるようにしてもよい。また、メッセージ送信サーバ 1 0 又はメッセージ表示端末 2 0 は、コンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体（例えば、メモリカード）に記憶されたプログラム又はデータを読み取るための構成要素を含むようにしてもよい。そして、情報記憶媒体を介してメッセージ送信サーバ 1 0 又はメッセージ表示端末 2 0 にプログラムやデータを供給するようにしてもよい。

【 0 0 1 9 】

[1 - 2 . メッセージ制御システムにおいて実行されるチャット]

次に、ゲームをプレイする 4 人のユーザが、共通の敵を倒すために協力しながらチャットを行う場面を例に挙げて、メッセージ制御システム 1 において実行されるチャットについて説明する。ここでは、これら 4 人のユーザを、それぞれユーザ A、B、C 及び D と記載する。また、ここでのユーザとは、メッセージを入力する人（メッセージ表示端末 2 0 を操作する人）である。

30

【 0 0 2 0 】

図 2 は、ユーザ A のメッセージ表示端末 2 0 に表示されるチャット画像の一例を示す図である。図 2 に示すように、チャット画像 3 0 には、複数のユーザの各々のメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 A ~ 3 2 C（以降、これらをまとめてメッセージオブジェクト 3 2 ともいう。）と、チャットに参加する各ユーザを表すアバタ画像 3 4 A ~ 3 4 D（以降、これらをまとめてアバタ画像 3 4 ともいう。）と、が表示される。

40

【 0 0 2 1 】

メッセージは、ユーザが操作する端末間で伝達される情報の内容であり、例えば、ユーザにより入力又は指定された、記号列、画像、動画像、音声、又はこれらの組み合わせ等のことである。ここでの記号列とは、文字列（テキスト）の他に、言語以外の記号（例えば、顔文字、アスキーアート、又はユーザ同士でのみ通じる暗号などを構成するプラスマイナスなどの記号）を含む意味である。メッセージオブジェクトは、メッセージを表す画像ともいえる。即ち、単にメッセージと記載した場合は、テキストなどの内容自体を示し、メッセージオブジェクトと記載した場合は、表示部 2 5 における表示対象を示し、これらを区別する。なお、メッセージオブジェクト 3 2 は、図 2 のように 2 次元で表されるものではなく、仮想空間内で 3 次元で表されるものであってもよい。

50

【 0 0 2 2 】

メッセージオブジェクト 3 2 A は、ユーザ D が入力したメッセージを示す。このため、ユーザ D のアバタ画像 3 4 D から吹き出しが伸びるように、メッセージオブジェクト 3 2 A が表示されている。同様に、メッセージオブジェクト 3 2 B 及び 3 2 C は、それぞれ、ユーザ B 及び A が入力したメッセージを示す。このため、メッセージオブジェクト 3 2 B は、ユーザ B のアバタ画像 3 4 B から吹き出しが伸びるように表示され、メッセージオブジェクト 3 2 C は、ユーザ A のアバタ画像 3 4 A から吹き出しが伸びるように表示される。このように、各メッセージオブジェクト 3 2 は、メッセージの入力者を識別可能な表示態様で表示されている。ここでの入力者とは、人そのものではなく、メッセージを入力したユーザを識別する情報（例えば、ユーザの名称やアカウント）やメッセージ表示端末 2 0 を識別する情報である。

10

【 0 0 2 3 】

また、チャット画像 3 0 では、メッセージが新しいほど、メッセージオブジェクト 3 2 が上に表示されるようになっていく。このため、図 2 に示す画面例では、最上面に表示されたメッセージオブジェクト 3 2 A が示すメッセージが最も新しく、最下面に表示されたメッセージオブジェクト 3 2 C が示すメッセージが最も古いことになる。更に、各メッセージオブジェクト 3 2 は、一定時間が経過すると、チャット画像 3 0 から消去されるようになっていく。即ち、折り重なって表示される各メッセージオブジェクト 3 2 は、最下面にあるものから消去される。

【 0 0 2 4 】

20

ユーザ A は、入力フォーム 3 6 にメッセージを入力して送信ボタン 3 8 を選択すると、新たなメッセージを送信することができる。即ち、ユーザ A が送信ボタン 3 8 を選択すると、入力フォーム 3 6 に入力したメッセージを表す新たなメッセージオブジェクト 3 2 が、ユーザ A のアバタ画像 3 4 A から伸びるように表示される。更に、本実施形態では、ユーザ A は、入力フォーム 3 6 にメッセージを入力しなくても、既に表示されているメッセージオブジェクト 3 2 を選択することで、そのメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージを流用して、新たなメッセージとすることができる。

【 0 0 2 5 】

図 3 は、ユーザ A がメッセージを流用した場合の画面遷移図である。図 3 に示すように、ユーザ A が、ユーザ D のメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 D を、自分のアバタ画像 3 4 A にドラッグアンドドロップすると（図 3 のチャット画像 3 0 A の状態）、そのメッセージオブジェクト 3 2 D が示すメッセージを流用して、自分が入力したメッセージとして発言することができる。このため、チャット画像 3 0 B に示すように、メッセージオブジェクト 3 2 D が示すメッセージと同じメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 E が、ユーザ A の発言として表示される。

30

【 0 0 2 6 】

なお、図 2 及び図 3 では、ユーザ A のメッセージ表示端末 2 0 に表示されるチャット画像 3 0 を例に挙げて説明したが、ユーザ B、C、及び D のチャット画像 3 0 でも同様に、ユーザ A が流用したメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 D が表示される。更に、ユーザ B、C、及び D も、上記と同様に、自分のメッセージ表示端末 2 0 に表示されたメッセージオブジェクト 3 2 を自分のアバタ画像 3 4 にドラッグアンドドロップすることで、そのメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージを流用して、自分の発言とすることができる。以下、本技術を実現するための処理を詳細に説明する。

40

【 0 0 2 7 】

[1 - 3 . メッセージ制御システムにおいて実現される機能]

図 4 は、メッセージ制御システム 1 で実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。ここでは、各メッセージ表示端末 2 0 で実現される機能を説明した後に、メッセージ送信サーバ 1 0 で実現される機能を説明する。なお、図 4 では、簡略化のため、1 つのメッセージ表示端末 2 0 のみ図示しているが、各メッセージ表示端末 2 0 で同様の機能が実現される。

50

【 0 0 2 8 】

[1 - 3 - 1 . 各メッセージ表示端末で実現される機能]

各メッセージ表示端末 2 0 では、データ記憶部 5 0、入力操作受付部 5 2、送信操作受付部 5 4、選択操作受付部 5 6、送受信部 5 8、及び表示制御部 6 0 が実現される。入力操作受付部 5 2、送信操作受付部 5 4、及び選択操作受付部 5 6 は、制御部 2 1 及び操作部 2 4 を主として実現され、送受信部 5 8 は、制御部 2 1 及び通信部 2 3 を主として実現され、表示制御部 6 0 は、制御部 2 1 及び表示部 2 5 を主として実現される。

【 0 0 2 9 】

[データ記憶部]

データ記憶部 5 0 は、チャット画像 3 0 を表示させるために必要なデータを記憶する。例えば、データ記憶部 5 0 は、後述する送受信部 5 8 がメッセージ送信サーバ 1 0 の送受信部 6 4 から受信したメッセージに関するメッセージデータを記憶する。なお、一定時間が経過したメッセージオブジェクト 3 2 は表示部 2 5 から消去されるので、そのメッセージオブジェクト 3 2 を表示させるためのデータは、一定時間経過後、データ記憶部 5 0 から消去するようにしてもよい。

10

【 0 0 3 0 】

[入力操作受付部]

入力操作受付部 5 2 は、メッセージの入力を受け付ける。例えば、入力操作受付部 5 2 は、ユーザによる記号列の入力や画像の指定を受け付ける。なお、メッセージに含まれる画像は、メッセージ表示端末 2 0 に記憶されていてもよいし、メッセージ送信サーバ 1 0

20

【 0 0 3 1 】

[送信操作受付部]

送信操作受付部 5 4 は、入力されたメッセージを送信するための送信操作を受け付ける。送信操作は、予め定められた操作であればよく、本実施形態では、送信操作受付部 5 4 は、入力フォーム 3 6 に入力されたメッセージを送信するための送信ボタン 3 8 の選択を受け付けることになる。

【 0 0 3 2 】

[選択操作受付部]

選択操作受付部 5 6 は、メッセージオブジェクト 3 2 を選択するための選択操作を受け付ける。選択操作は、送信操作とは異なる操作である。選択操作は、表示部 2 5 に表示されたメッセージオブジェクト 3 2 のうち少なくとも一つを指定する操作ともいえる。選択操作では、選択操作をするユーザが入力したメッセージ（即ち、自分が入力したメッセージ）を表すメッセージオブジェクト 3 2 が選択されてもよいし、選択操作をするユーザとは異なるユーザが入力したメッセージ（即ち、他人が入力したメッセージ）を表すメッセージオブジェクト 3 2 が選択されてもよい。

30

【 0 0 3 3 】

なお、選択操作は、第 1 の選択操作と第 2 の選択操作との 2 つの操作に分けてもよい。この場合、例えば、「第 1 の選択操作」は、メッセージオブジェクト 3 2 をドラッグすることに相当し、「第 2 の選択操作」は、それを所定の位置（自分のアバター画像 3 4 などの位置）にドロップすることに相当する。また、選択操作は、これに限られず、タップ、ダブルタップ、タップしたまま長押しすること、ピンチアウト、又はピンチインしてメッセージオブジェクト 3 2 を選択することであってもよい。

40

【 0 0 3 4 】

[送受信部]

送受信部 5 8 は、メッセージ送信サーバ 1 0 の送受信部 6 4 と各種データを送受信する。本実施形態では、送受信部 5 8 は、メッセージ送信サーバ 1 0 のデータ生成部 7 0 が生成したメッセージデータを送受信部 5 8 を介して受信する。送受信部 5 8 が受信したメッセージデータは、データ記憶部 5 0 に記録される。

【 0 0 3 5 】

50

また例えば、送受信部 58 は、メッセージが入力されたことを示すメッセージ入力通知をメッセージ送信サーバ 10 に送信する。メッセージ入力通知とは、その送信元においてメッセージが入力されたことを示す通知であり、予め定められた形式のデータを送信することで行われる。ここでの送信元とは、メッセージの入力及び送信操作を受け付けたメッセージ表示端末 20（送信操作をしたユーザのメッセージ表示端末 20）である。

【0036】

メッセージ入力通知には、入力フォーム 36 に入力されたメッセージやその入力者を特定する情報（例えば、ユーザを特定する情報やメッセージ表示端末 20 を特定する情報）が含まれる。メッセージ入力通知は、各ユーザのメッセージ表示端末 20 において、入力フォーム 36 にメッセージが入力された状態で送信ボタン 38 が選択されたときに、そのメッセージ表示端末 20 から送信される。別の言い方をすれば、メッセージ入力通知は、ユーザが送信操作をしたときに送信される。

10

【0037】

また、送受信部 58 は、選択操作受付部 56 が選択操作を受け付けたことを示すメッセージ選択通知を送信する。メッセージ選択通知とは、その送信元においてメッセージオブジェクト 32 が選択されたことを示す通知であり、予め定められた形式のデータを送信することで行われる。ここでの送信元とは、選択操作を受け付けたメッセージ表示端末 20（選択操作をしたユーザのメッセージ表示端末 20）である。

【0038】

メッセージ選択通知には、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージを識別する情報（例えば、メッセージ ID）やその送信元を特定する情報（例えば、ユーザを特定する情報やメッセージ表示端末 20 を特定する情報）が含まれる。メッセージ選択通知は、各ユーザのメッセージ表示端末 20 において、メッセージオブジェクト 32 が選択されたときに、そのメッセージ表示端末 20 から送信される。別の言い方をすれば、メッセージ選択通知は、ユーザが選択操作をしたときに送信される。

20

【0039】

〔表示制御部〕

表示制御部 60 は、後述する送受信部 58 が送信したメッセージデータに基づいて、チャット画像 30 を表示部 25 に表示させる。表示制御部 60 は、各ユーザが入力したメッセージを表すメッセージオブジェクト 32 を、そのメッセージの入力者を識別可能な表示態様で表示させる。

30

【0040】

入力者を識別可能な表示態様とは、メッセージオブジェクト 32 が表すメッセージの入力者を特定できるように表示させることである。入力者を識別する情報は、入力者を示す画像又は記号列であり、ここでは、アバタ画像 34 に相当する。例えば、表示制御部 60 は、メッセージオブジェクト 32 と入力者を識別する情報とを関連付けて表示させる。具体的には、表示制御部 60 は、アバタ画像 34 から吹き出しが伸びるようにメッセージオブジェクト 32 を表示させたり、アバタ画像 34 とメッセージオブジェクト 32 を線で接続させたりする。他にも例えば、表示制御部 60 は、メッセージオブジェクト 32 とアバタ画像 34 を互いに同じ表示態様（例えば、同じ色、模様、輝度、形状、大きさ）で表示させることで、入力者を識別可能なようにしてもよい。

40

【0041】

本実施形態では、表示制御部 60 は、選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択されたメッセージオブジェクト 32 を利用して生成されるメッセージデータに基づいて、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクト 32 を、当該選択操作をしたユーザを入力者として識別可能な表示態様で表示させる。ここでは、後述するデータ生成部 70 が、上記メッセージデータを生成する。

【0042】

選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージに基づいて定まるメッセージ

50

とは、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージと同じメッセージ、又は、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージを変更したメッセージである。上記同じメッセージとは、選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が示すメッセージと内容が同一であるメッセージ（選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が示すメッセージと完全一致するメッセージ）である。一方、上記変更したメッセージとは、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージと内容の一部が共通するメッセージ（選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が示すメッセージと部分一致するメッセージ）である。なお、異なる部分（流用元と異なる部分）は、ユーザが手入力したものではなく、メッセージ送信サーバ 1 0 又はメッセージ表示端末 2 0 側で別の記号列や画像をつけ足し又は置き換えたり、一部の記号列や画像を削除したりしたものである。実施形態 1 では、表示制御部 6 0 が上記同じメッセージを表示させる場合を説明し、変形例で、表示制御部 6 0 が上記変更したメッセージを表示させる場合を説明する。

10

【 0 0 4 3 】

なお、実施形態 1 では、何れかのユーザが選択操作を行うと、それに応じてメッセージ送信サーバ 1 0 のデータ生成部 7 0 がメッセージデータを生成する場合を説明するが、後述する実施形態 2 及び 3 で説明するように、メッセージ表示端末 2 0 側でメッセージデータが生成されるようにしてもよい。

【 0 0 4 4 】

[1 - 3 - 2 . メッセージ送信サーバで実現される機能]

20

メッセージ送信サーバ 1 0 では、データ記憶部 6 2、送受信部 6 4、及びデータ生成部 7 0 が実現される。例えば、データ記憶部 6 2 は、記憶部 1 2 を主として実現され、送受信部 6 4 は、制御部 1 1 及び通信部 1 3 を主として実現され、データ生成部 7 0 は、制御部 1 1 を主として実現される。

【 0 0 4 5 】

[データ記憶部]

データ記憶部 6 2 は、メッセージデータを格納するメッセージデータベースを記憶する。図 5 は、メッセージデータベースのデータ格納例を示す図である。図 5 に示すように、メッセージデータベースには、メッセージ ID、入力者情報、メッセージ、及び時刻情報が関連付けられて格納される。メッセージデータベースに格納される各レコードが、メッセージデータに相当する。メッセージデータは、メッセージを管理（例えば、メッセージを特定又は表示等）するために必要なデータであり、ここでは、メッセージを表示するために必要なデータを含んだデータといえる。図 5 に示すメッセージ ID は、各メッセージを一意に識別するための情報である。入力者情報は、入力者を識別する情報であり、ここでは、メッセージを入力（送信）したユーザを識別する情報である。時刻情報は、メッセージの入力時間である。時刻情報は、日時を示してもよいし、時刻のみを示してもよい。

30

【 0 0 4 6 】

なお、データ記憶部 6 2 に記憶されるデータは、上記の例に限られない。データ記憶部 6 2 は、ユーザ間でのメッセージのやり取りを実現するためのデータを記憶していればよい。例えば、データ記憶部 6 2 は、チャットに参加するユーザを識別する情報や、各ユーザの詳細情報を記憶していてもよい。他にも例えば、データ記憶部 6 2 は、メッセージオブジェクト 3 2 やアバタ画像 3 4 などの各種画像データを記憶してもよい。

40

【 0 0 4 7 】

[送受信部]

送受信部 6 4 は、送受信部 5 8 と各種データを送受信する。ここでは、送受信部 6 4 は、通知受信部 6 6 及びデータ送信部 6 8 を含む。通知受信部 6 6 は、各ユーザのメッセージ表示端末 2 0 から、メッセージが入力されたことを示すメッセージ入力通知を受信する。また、通知受信部 6 6 は、各ユーザのメッセージ表示端末 2 0 から、メッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 が選択されたことを示すメッセージ選択通知を受信する。

【 0 0 4 8 】

50

データ送信部 68 は、データ生成部 70 が生成したメッセージデータを、各ユーザのメッセージ表示端末 20 に送信する。例えば、データ送信部 68 は、各ユーザが入力したメッセージデータを、各メッセージ表示端末 20 に送信する。また例えば、データ送信部 68 は、送受信部 64 が受信したメッセージ選択通知に応じて、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージに基づいて定まるメッセージに関するメッセージデータ（本実施形態では、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージと同じメッセージに関するメッセージデータ）を、当該メッセージ選択通知の送信元のユーザを入力者として、各ユーザのメッセージ表示端末 20 に送信することになる。

【0049】

[データ生成部]

データ生成部 70 は、メッセージ入力通知やメッセージ選択通知を受信すると、その受信内容に基づいて、メッセージデータを生成する。例えば、データ生成部 70 は、送受信部 64 が受信したメッセージ入力通知に応じて、メッセージ入力通知が示すメッセージにメッセージ ID を発行して、メッセージ入力通知の送信元を示す入力者情報及び現在日時とともにメッセージデータベースに格納する。

【0050】

また例えば、データ生成部 70 は、送受信部 64 が受信したメッセージ選択通知に応じて、選択されたメッセージオブジェクト 32 を利用して、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージに基づいて定まるメッセージデータ（ここでは、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージと同じメッセージ）を、当該メッセージ選択通知の送信元のユーザを入力者として生成する。

【0051】

選択されたメッセージオブジェクト 32 を利用するとは、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージを識別する情報（ここでは、メッセージ ID）を使うことであり、選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージデータに格納された情報を参照することともいえる。ここでは、データ生成部 70 は、選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージのメッセージ ID を特定し、そのメッセージ ID が示すメッセージに基づいて定まるメッセージ（本実施形態では、上記特定されたメッセージ ID が示すメッセージと同じメッセージ）に、新たにメッセージ ID を付与して、メッセージ選択通知の送信元を示す入力者情報及び現在日時とともにメッセージデータベースに格納する。即ち、データ生成部 70 は、メッセージ選択通知を受信すると、その後何らかの通知を受信しなくても、自動的にメッセージデータを生成する。

【0052】

[1-4. メッセージ制御システムにおいて実行される処理]

図 6 は、メッセージ制御システム 1 が実行する処理を示すフロー図である。図 6 に示す処理は、複数のユーザが参加するチャットが開始する場合に、制御部 11 が、記憶部 12 に記憶されたプログラムに従って動作し、制御部 21 が、記憶部 22 に記憶されたプログラムに従って動作することによって実行される。下記に説明する処理が実行されることにより、図 4 に示す機能ブロックが実現される。なお、図 6 では、簡略化のために、一つのメッセージ表示端末 20 のみを図示しているが、各メッセージ表示端末 20 で同様の処理が実行される。

【0053】

まず、図 6 に示すように、メッセージ表示端末 20 においては、制御部 21 は、チャット画像 30 を表示部 25 に表示させる（S1）。S1 において表示されるチャット画像 30 は、初期画面なので、まだメッセージオブジェクト 32 は表示されていない。なお、本実施形態では、ゲームの実行中にチャットが行われるので、各ユーザの操作に基づいてゲームも進行しているものとする。

【0054】

制御部 21 は、入力フォーム 36 にメッセージが入力された状態で送信ボタン 38 が選択されたか否かを判定する（S2）。ユーザは、操作部 24 を操作して入力フォーム 36

10

20

30

40

50

に記号列や画像を入力して、送信ボタン 38 を選択することで、メッセージを送信することができる。なお、入力フォーム 36 にメッセージが入力されていない状態では、送信ボタン 38 が選択できないようにしてもよい。

【0055】

送信ボタン 38 が選択されたと判定された場合 (S2; Y)、制御部 21 は、メッセージ入力通知を、メッセージ送信サーバ 10 に送信する (S3)。なお、各メッセージ表示端末 20 からメッセージ送信サーバ 10 に対して通知が送信される場合には、ユーザ ID (メッセージ表示端末 20 又はメッセージ表示端末 20 を操作するユーザ等を特定するための情報) なども送信されており、メッセージ送信サーバ 10 は、どのメッセージ表示端末 20 又はユーザから通知を受信したかを特定できるようになっている。

10

【0056】

メッセージ送信サーバ 10 は、メッセージ入力通知を受信すると、制御部 11 は、メッセージ入力通知に応じて、メッセージデータを生成する (S4)。S4 においては、メッセージ入力通知が示すメッセージに新たにメッセージ ID を発行し、入力者情報及び現在の時刻と関連付けてメッセージデータベースに格納する。なお、メッセージ ID は、所定の ID 発行ルールのもと他のメッセージ ID と重複しないように発行されるようにすればよい。また、ここでは現在の時刻が関連付けられる場合を説明するが、メッセージ表示端末 20 でメッセージの入力時に記録された時刻でもよい。この時刻は、メッセージ表示端末 20 において取得されるものであり、メッセージ入力通知に含まれる。

【0057】

20

制御部 11 は、生成されたメッセージデータを、各メッセージ表示端末 20 に送信する (S5)。なお、チャットに参加している各ユーザのメッセージ表示端末 20 を識別する情報 (例えば、IP アドレスなど) は、予め記憶部 12 に記憶されており、メッセージ送信サーバ 10 は、メッセージデータの送信先を特定可能である。

【0058】

メッセージ表示端末 20 においては、制御部 21 は、メッセージ送信サーバ 10 からメッセージデータを受信したか否かを判定する (S6)。メッセージデータを受信したと判定された場合 (S6; Y)、制御部 21 は、受信したメッセージデータに基づいて、チャット画像 30 の表示を更新する (S7)。S7 においては、制御部 21 は、受信したメッセージデータが示すメッセージのメッセージオブジェクト 32 が最上面に表示されるようにチャット画像 30 の表示を更新する。

30

【0059】

制御部 21 は、メッセージオブジェクト 32 の選択操作が行われたか否かを判定する (S8)。S8 においては、制御部 21 は、操作部 24 からの信号に基づいて、表示部 25 に表示されたメッセージオブジェクト 32 の何れかが選択されたか否かを判定する。

【0060】

選択操作が行われたと判定された場合 (S8; Y)、制御部 11 は、メッセージ選択通知を、メッセージ送信サーバ 10 に送信する (S9)。先述のように、S9 で送信されるメッセージ選択通知には、選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージのメッセージ ID が含まれている。

40

【0061】

メッセージ送信サーバ 10 は、メッセージ選択通知を受信すると、制御部 11 は、メッセージ選択通知に応じて、メッセージデータを生成する (S10)。S10 においては、メッセージ選択通知が示すメッセージと同じメッセージに新たにメッセージ ID を発行し、選択操作をしたユーザを示す入力者情報及び現在の時刻と関連付けてメッセージデータベースに格納する。続く S11 ~ S13 の処理は、それぞれ S5 ~ S7 と同様である。これらの処理が実行されることにより、ユーザが流用したメッセージを表すメッセージオブジェクト 32 が各ユーザの表示部 25 に表示されることになる。

【0062】

制御部 21 は、チャットが終了したか否かを判定する (S14)。チャットは、予め定

50

められた条件が満たされた場合に終了し、例えば、チャットを終了させるための所定操作を何れかのユーザが行った場合やゲームをクリアした場合に終了する。チャットが終了したと判定されない場合（S 1 4；N）、S 2 の処理に戻る。一方、チャットが終了したと判定された場合（S 1 4；Y）、本処理は終了する。

【0063】

以上説明したメッセージ制御システム 1 によれば、ユーザがメッセージオブジェクト 3 2 を選択することで、そのメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージを流用することができるので、メッセージを入力する手間を軽減することができる。特に、ゲーム中にチャットする場合には、いちいちメッセージを入力している時間がないことが多いため、メッセージを流用して手間を省くことが特に有用である。更に、ゲームでは内容を正確に伝えるよりも素早くメッセージを送信して場を盛り上げることが重要なこともあり、このようなゲームでは、メッセージを流用して素早く発言することで、ゲームを効果的に盛り上げることができる。

10

【0064】

また、実施形態 1 のように、ユーザが入力フォーム 3 6 にメッセージを入力して送信ボタン 3 8 を選択したときにメッセージが送信される場合に、メッセージオブジェクト 3 2 を選択するための選択操作をするだけで、いちいち入力フォーム 3 6 にメッセージを入力して送信ボタン 3 8 を選択しなくても、自分のメッセージを送信することができる。

【0065】

[2 . 実施形態 2]

20

実施形態 1 では、メッセージ送信サーバ 1 0 が、メッセージデータを生成する場合を説明したが、メッセージデータの生成場所は、メッセージ送信サーバ 1 0 に限られない。他にも例えば、メッセージの送信操作やメッセージオブジェクト 3 2 の選択操作を受け付けたメッセージ表示端末 2 0 側で、メッセージデータを生成してもよい。以降、実施形態 1 と同様な点については説明を省略し、実施形態 1 と異なる点について説明する。

【0066】

図 7 は、実施形態 2 の機能ブロック図である。図 7 に示すように、実施形態 2 では、メッセージ表示端末 2 0 においてデータ生成部 7 0 が実現される。この場合、データ生成部 7 0 は、制御部 2 1 を主として実現される。例えば、データ生成部 7 0 は、入力操作受付部 5 2 がメッセージの入力を受け付けた後に、送信操作受付部 5 4 が送信操作を受け付けると、当該入力されたメッセージに関するメッセージデータを生成する。この場合、データ生成部 7 0 は、入力されたメッセージにメッセージ ID を発行し、入力者情報及び現在時刻と関連付けることで、メッセージデータを生成する。

30

【0067】

同様に、データ生成部 7 0 は、選択操作受付部 5 6 が選択操作を受け付けると、メッセージデータを生成する。データ生成部 7 0 は、選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が示すメッセージに基づいて定まるメッセージ（ここでは、選択操作により選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が示すメッセージと同じメッセージ）にメッセージ ID を発行し、入力者情報及び現在時刻と関連付けることで、メッセージデータを生成する。

40

【0068】

メッセージ表示端末 2 0 の送受信部 5 8 は、データ生成部 7 0 が生成したデータを、メッセージ送信サーバ 1 0 に送信する。メッセージ送信サーバ 1 0 の送受信部 6 4 は、メッセージデータを受信すると、メッセージデータベースに格納し、各メッセージ表示端末 2 0 にそのメッセージデータを配信する。メッセージ表示端末 2 0 の送受信部 5 8 は、メッセージ送信サーバ 1 0 からメッセージデータを受信すると、表示制御部 6 0 は、チャット画像 3 0 の表示を更新する。表示の更新処理自体は、実施形態 1 と同様である。

【0069】

図 8 は、実施形態 2 のメッセージ制御システム 1 が実行する処理を示すフロー図である。図 8 に示すように、S 2 1 及び S 2 2 は、それぞれ S 1 及び S 2 と同様である。S 2 2

50

において、送信ボタン 38 が選択されたと判定された場合 (S 22 ; Y)、制御部 21 は、入力フォーム 36 に入力されたメッセージに関するメッセージデータを生成する (S 23)。S 23 の処理内容は、S 4 と同様であり、制御部 21 は、入力フォーム 36 に入力されたメッセージにメッセージ ID を発行し、入力者情報及び現在の時刻と関連付けることで、メッセージデータを生成する。

【0070】

制御部 21 は、メッセージ送信サーバ 10 に、メッセージデータを送信する (S 24)。制御部 21 は、S 23 で生成したメッセージデータに基づいて、チャット画像 30 の表示を更新する (S 25)。S 25 における処理は、S 7 と同様である。

【0071】

メッセージ送信サーバ 10 は、メッセージデータを受信すると、制御部 11 は、そのデータをメッセージデータベースに格納する (S 26)。制御部 11 は、メッセージデータを、当該データを生成したメッセージ表示端末 20 以外のメッセージ表示端末 20 に送信する (S 27)。S 27 における処理は、S 5 と同様であるが、メッセージデータを生成したメッセージ表示端末 20 には、そのデータを送信する必要がないので、S 27 では、それ以外のメッセージ表示端末 20 に対してデータが送信されている。

【0072】

一方、メッセージ表示端末 20 において、送信ボタン 38 が選択されたと判定されない場合 (S 22 ; N)、制御部 21 は、メッセージオブジェクト 32 の選択操作が行われたか否かを判定する (S 28)。S 28 の処理は、S 8 と同様である。

【0073】

メッセージオブジェクト 32 の選択操作が行われたと判定された場合 (S 28 ; Y)、制御部 21 は、当該選択操作に応じて、選択されたメッセージオブジェクト 32 が示すメッセージと同じメッセージに関するメッセージデータを生成し (S 29)、S 24 の処理に移行する。S 29 の処理内容は、S 10 と同様であり、制御部 21 は、選択されたメッセージオブジェクト 32 が示すメッセージと同じメッセージにメッセージ ID を発行し、入力者情報及び現在の時刻と関連付けることで、メッセージデータを生成する。

【0074】

一方、メッセージオブジェクト 32 の選択操作が行われたと判定されない場合 (S 28 ; N)、制御部 21 は、他のメッセージ表示端末 20 が生成したメッセージデータを受信したか否かを判定する (S 30)。S 30 においては、制御部 21 は、他のメッセージ表示端末 20 において生成されたメッセージデータ (即ち、他のメッセージ表示端末 20 が実行した S 23 又は S 29 の処理で生成されたデータ) を、メッセージ送信サーバ 10 を介して受信したか否かを判定することになる。

【0075】

他のメッセージ表示端末 20 が生成したメッセージデータを受信したと判定された場合 (S 30 ; Y)、制御部 21 は、当該受信したデータに基づいて、チャット画像 30 の表示を更新する (S 31)。S 31 の処理内容は、S 7 又は S 13 と同様である。また、続く S 32 の処理は、S 14 と同様である。

【0076】

実施形態 2 によれば、メッセージ表示端末 20 側でメッセージデータを生成することで、実施形態 1 と同様の表示制御を行うことができ、メッセージを入力する手間を軽減することができる。また、メッセージデータを生成する処理を、メッセージ送信サーバ 10 ではなく、メッセージ表示端末 20 で実行させることで、メッセージ送信サーバ 10 の負荷を軽減することができる。

【0077】

なお、実施形態 2 では、ユーザが選択したメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージのメッセージ ID などがメッセージ表示端末 20 に記憶されている場合を説明したが、このデータは、メッセージ表示端末 20 に記憶させておかず、選択操作が行われたタイミングでメッセージ送信サーバ 10 にデータの取得を問い合わせるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 8 】

[3 . 実施形態 3]

また、実施形態 1 では、メッセージ送信サーバ 1 0 がメッセージ入力通知やメッセージ選択通知を受信すると、メッセージ送信サーバ 1 0 がメッセージデータを生成する場合を説明したが、メッセージ送信サーバ 1 0 は、メッセージ入力通知やメッセージ選択通知を各メッセージ表示端末 2 0 に転送して、その後にメッセージオブジェクト 3 2 を表示させるタイミングで、各メッセージ表示端末 2 0 において、メッセージデータが生成されるようにしてもよい。以降、実施形態 1 又は 2 と同様な点については説明を省略して、異なる点について説明する。

【 0 0 7 9 】

図 9 は、実施形態 3 の機能ブロック図である。図 9 に示すように、実施形態 3 では、メッセージ表示端末 2 0 においてデータ生成部 7 0 が実現される。また、実施形態 3 では、メッセージ送信サーバ 1 0 の送受信部 6 4 は、メッセージ入力通知やメッセージ選択通知を、各メッセージ表示端末 2 0 にそのまま転送することになる。また、実施形態 3 では、実施形態 2 と同様、メッセージ表示端末 2 0 においてデータ生成部 7 0 が実現される。

【 0 0 8 0 】

データ生成部 7 0 は、メッセージ送信サーバ 1 0 が転送したメッセージ入力通知を受信すると、当該メッセージ入力通知に応じて、入力されたメッセージに関するメッセージデータを生成する。この生成方法自体は、実施形態 1 と同様である。例えば、あるメッセージ表示端末 2 0 のデータ生成部 7 0 は、他のメッセージ表示端末 2 0 が送信したメッセージ入力通知を受信した場合に、当該メッセージ入力通知に応じて、入力されたメッセージに関するメッセージデータを生成する。即ち、データ生成部 7 0 は、メッセージオブジェクト 3 2 が表示されるタイミングで、メッセージデータを生成することになる。

【 0 0 8 1 】

同様に、データ生成部 7 0 は、メッセージ送信サーバ 1 0 が転送したメッセージ選択通知を受信すると、当該メッセージ選択通知に応じて、メッセージデータを生成する。この生成方法自体は、実施形態 1 と同様である。例えば、あるメッセージ表示端末 2 0 のデータ生成部 7 0 は、他のメッセージ表示端末 2 0 が送信したメッセージ選択通知を受信した場合に、当該メッセージ選択通知に応じて、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージに基づいて定まるメッセージ（ここでは、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージと同じメッセージ）に関するデータを生成する。この点、実施形態 2 では、当該他のメッセージ表示端末 2 0 からメッセージデータ自体を受信していたが、実施形態 3 では、メッセージ ID などの情報のみを含むメッセージ入力通知が受信されるので、当該他のメッセージ表示端末 2 0 で入力された内容に関するデータを送受信することを省略することができる。表示制御部 6 0 は、データ生成部 7 0 が生成した上記データに基づいて、チャット画像 3 0 の表示を更新する。表示の更新処理自体は、実施形態 1 や 2 と同様である。

【 0 0 8 2 】

図 1 0 は、実施形態 3 のメッセージ制御システム 1 が実行する処理を示すフロー図である。図 1 0 に示すように、S 4 1 ~ S 4 3 は、それぞれ S 1 ~ S 3 と同様である。メッセージ送信サーバ 1 0 においては、メッセージ入力通知を受信すると、制御部 1 1 は、メッセージ入力通知を各メッセージ表示端末 2 0 に転送する（S 4 4 ）。

【 0 0 8 3 】

メッセージ表示端末 2 0 においては、制御部 2 1 は、メッセージ入力通知を受信したか否かを判定する（S 4 5 ）。メッセージ入力通知を受信したと判定された場合（S 4 5 ; Y ）、制御部 2 1 は、メッセージ入力通知に応じて、メッセージデータを生成し（S 4 6 ）、チャット画像 3 0 の表示を更新する（S 4 7 ）。S 4 6 の処理内容は、S 5 と同様であり、S 4 7 の処理内容は、S 7 と同様である。なお、S 4 5 において、他のメッセージ表示端末 2 0 が送信したメッセージ入力通知を受信した場合には、続く S 4 6 において、当該他のメッセージ表示端末 2 0 が送信したメッセージ入力通知に応じて、当該他のメッ

10

20

30

40

50

セージ表示端末 20 において入力されたメッセージに関するメッセージデータが生成されることになる。

【0084】

続く S48 及び S49 は、それぞれ S8 及び S9 と同様である。メッセージ送信サーバ 10 においては、メッセージ選択通知を受信すると、制御部 11 は、メッセージ選択通知を各メッセージ表示端末 20 に転送する (S50)。

【0085】

メッセージ表示端末 20 においては、制御部 21 は、メッセージ選択通知を受信したか否かを判定する (S51)。メッセージ選択通知を受信したと判定された場合 (S51; Y)、制御部 21 は、メッセージ選択通知に応じて、メッセージデータを生成し (S52)、チャット画像 30 の表示を更新する (S53)。S52 の処理内容は、S10 と同様であり、S53 の処理内容は、S13 と同様である。続く S54 は、S14 と同様である。なお、S51 において、他のメッセージ表示端末 20 が送信したメッセージ選択通知を受信した場合には、続く S52 において、当該他のメッセージ表示端末 20 が送信したメッセージ選択通知に応じて、当該他のメッセージ表示端末 20 において選択されたメッセージオブジェクト 32 が表すメッセージと同じメッセージに関するメッセージデータが生成されることになる。

【0086】

実施形態 3 によれば、メッセージ表示端末 20 においてメッセージデータを生成することで、実施形態 1 や 2 と同様の表示制御を行うことができ、メッセージを入力する手間を軽減することができる。また、実施形態 2 と同様、メッセージデータを生成する処理を、メッセージ送信サーバ 10 ではなく、メッセージ表示端末 20 で実行させることで、メッセージ送信サーバ 10 の負荷を軽減することができる。また、実施形態 2 では、メッセージデータが送受信されていたが、実施形態 3 では、それよりも少ないデータ量のメッセージ選択通知を送受信すればよいため、ネットワーク上の通信量を軽減することもできる。

【0087】

[4. 変形例]

なお、本発明は、以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、適宜変更可能である。

【0088】

図 11 は、変形例の機能ブロック図である。図 11 に示すように、変形例では、実施形態の機能に加えて、ユーザ受付部 72 が実現される。ユーザ受付部 72 は、制御部 21 及び操作部 24 を主として実現される。なお、図 11 では、実施形態 1 の機能ブロックを元に図示したが、実施形態 2 又は 3 のようにメッセージデータを生成する場合には、データ生成部 70 はメッセージ表示端末 20 で実現されることになる。

【0089】

(1) 例えば、メッセージオブジェクト 32 は一定時間が経過すると消えるため、既に消えてしまったメッセージを流用できるように、各ユーザのメッセージの履歴からメッセージオブジェクト 32 を選択できるようにしてもよい。ここでは、アバタ画像 34 を選択すると、そのアバタ画像 34 が示すユーザのメッセージの履歴が表示される。

【0090】

図 12 は、ユーザ A のメッセージ表示端末 20 で表示されるチャット画像 30 を示す図である。図 12 に示すように、例えば、ユーザ A がユーザ D のアバタ画像 34 D を選択すると、そのアバタ画像 34 D が示すユーザ D のメッセージの履歴を表す履歴画像 40 が表示される (チャット画像 30 C の状態)。メッセージの履歴とは、あるユーザが入力した過去のメッセージの履歴であり、過去の全期間のメッセージであってもよいし、現時点に基づいて定まる期間内 (例えば、現時点から所定時間だけ前の期間) のメッセージのみであってもよい。他にも例えば、直近のメッセージから数えて所定数分のメッセージのみであってもよい。

【0091】

ユーザ受付部 72 は、複数のユーザの各々を表すユーザオブジェクト（ここでは、アバタ画像 34）の少なくとも一つを選択するための操作を受け付ける。ユーザオブジェクトは、各ユーザを識別するための画像であり、例えば、アバタ画像 34 の他にも、ユーザの名称を識別する画像であってもよい。なお、ユーザオブジェクトとしては、アバタ画像 34 のように 2 次元で表されるものではなく、仮想空間内で 3 次元で表されるものであってもよい。表示制御部 60 は、データ記憶部 50 を参照して、選択されたアバタ画像 34 が示すユーザのメッセージの履歴を特定し、その履歴を示す履歴画像 40 を表示させる。ここでは、履歴画像 40 は、履歴に含まれる各メッセージを表すメッセージオブジェクト 32 F ~ 32 J により構成される。

【0092】

本変形例の選択操作受付部 56 は、表示されたメッセージオブジェクト 32 に関する履歴情報（即ち、表示されたメッセージオブジェクト 32 の履歴を表す情報。ここでは、データ記憶部 50 に記憶されている入力済みのメッセージに関するメッセージデータ。）に基づいて表示されるメッセージオブジェクト 32 を選択するための選択操作を受け付ける。例えば、選択操作受付部 56 は、履歴に含まれる各メッセージを表すメッセージオブジェクト 32 を選択するための選択操作を受け付ける。選択操作を受け付けた後の処理については、実施形態 1 と同様である。即ち、図 12 に示す例では、履歴に含まれる各メッセージを表すメッセージオブジェクト 32 F ~ 32 J のうち、ユーザ A がメッセージオブジェクト 32 H を自分のアバタ画像 34 A にドラッグアンドドロップすると、メッセージオブジェクト 32 H が示すメッセージと同じメッセージを表すメッセージオブジェクト 32 K が表示される（チャット画像 30 D の状態）。

【0093】

なお、選択操作受付部 56 は、選択された入力者（ここでは、選択されたアバタ画像 34 が表すユーザ）の履歴情報に基づいて表示されるメッセージオブジェクト 32 を選択するための選択操作を受け付けるようにしてもよい。即ち、選択操作受付部 56 は、全履歴のうち、選択された入力者が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクト 32 の履歴の中から選択操作を受け付ける。例えば、選択操作受付部 56 は、複数のユーザごとに、当該ユーザが入力したメッセージの履歴から、メッセージオブジェクト 32 を選択するための選択操作を受け付けるようにしてもよい。例えば、表示制御部 60 は、ユーザがアバタ画像 34 を選択したユーザごとに、そのユーザが入力したメッセージの履歴を表す履歴画像 40 を表示させる。そして、選択操作受付部 56 は、各履歴画像 40 が示す履歴から、メッセージオブジェクト 32 を選択するための選択操作を受け付ける。

【0094】

また、表示制御部 60 は、履歴情報に基づいて、メッセージオブジェクト 32 を互いに同じメッセージが重複しないように表示させるようにしてもよい。即ち、表示制御部 60 は、メッセージの履歴に含まれる各メッセージを表すメッセージオブジェクト 32 を、互いに同じメッセージが重複しないように表示させる。表示制御部 60 は、履歴に含まれる各メッセージを比較して、重複したメッセージがそれぞれ別個のメッセージオブジェクト 32 として表示されないようにする。例えば、図 12 に示す画面例では、ユーザ D が「やばい！」のメッセージを複数回入力していたとしても、履歴画像 40 としては、このメッセージを表す 1 つのメッセージオブジェクト 32 H のみ表示されることになる。

【0095】

変形例（1）によれば、各ユーザは、あるユーザのメッセージの履歴からメッセージオブジェクト 32 を選択すれば、そのメッセージと同じメッセージを、自分が入力したメッセージとして送信することができるので、メッセージを入力する手間を軽減することができる。

【0096】

また、各ユーザは、ユーザごとに、そのユーザのメッセージの履歴からメッセージオブジェクト 32 を選択すれば、そのメッセージと同じメッセージを、自分が入力したメッセージとして送信することができるので、メッセージを入力する手間を軽減しつつ、メッセ

10

20

30

40

50

ーzioオブジェクト32の候補を入力者ごとに絞り込めるので、目当てのメッセージオブジェクト32をより早く検索することができる。

【0097】

また、メッセージの履歴からメッセージオブジェクト32を選択させる際に、同じメッセージが重複しないので、メッセージオブジェクト32の選択をしやすくなる。即ち、履歴に同じメッセージが複数ある場合に、同じ内容のメッセージオブジェクト32ばかりが表示されてしまうようなことを防止することができる。

【0098】

なお、上記では、実施形態1のように、メッセージ送信サーバ10がメッセージデータの生成を行う場合を説明したが、変形例(1)でも、実施形態2又は3のように、メッセージ表示端末20がデータの生成を行うようにしてもよい。この場合も、履歴からメッセージオブジェクト32が選択された場合に、実施形態2又は3で説明した通りに、メッセージ表示端末20においてメッセージデータが生成されることになる。

【0099】

(2)また例えば、ユーザAがユーザDのメッセージを流用した場合、流用元のユーザDのメッセージと、ユーザAのメッセージと、は同じ内容なので、まとめて表示させるようにしてもよい。本変形例の表示制御部60は、選択されたメッセージオブジェクト32が表すメッセージと同じメッセージを表すメッセージオブジェクト32と、選択されたメッセージオブジェクト32と、を関連付けて表示させる。なお、ここでは、データ生成部70が生成するメッセージデータには、流用元のメッセージのメッセージID(即ち、ユーザが選択したメッセージオブジェクト32が表すメッセージのメッセージID)が含まれるものとする。これにより、流用元のメッセージを特定できるようになっている。

【0100】

図13は、ユーザAのメッセージ表示端末20で表示されるチャット画像30を示す図である。図13に示すように、表示制御部60は、流用元のユーザDのメッセージを表すメッセージオブジェクト32Lと、それを流用して作成したユーザAのメッセージを表すメッセージオブジェクト32Mと、を関連付けてまとめて表示させている。この場合も、表示制御部60は、メッセージオブジェクト32L及び32Mのそれぞれを、ユーザA及びDを識別可能な表示態様で表示させることになる。識別可能な表示態様の意味は、実施形態1と同様である。

【0101】

また、メッセージオブジェクト32を関連付ける方法は、上記の例に限られない。表示制御部60は、複数のメッセージオブジェクト32の各々を、互いに関連していることを識別可能な表示態様で表示させるようにすればよい。図13に示すような表示態様以外にも、表示制御部60は、複数のメッセージオブジェクト32を線でつないだり、複数のメッセージオブジェクト32を囲ったりすることで関連付けるようにしてもよい。他にも例えば、表示制御部60は、複数のメッセージオブジェクト32を同じ表示態様(例えば、同じ色、模様、輝度、形状、大きさ、フォント)で表示させたり、複数のメッセージオブジェクト32を一行に並べたりすることで関連付けるようにしてもよい。

【0102】

変形例(2)によれば、メッセージオブジェクト32を関連付けて表示させることで、メッセージオブジェクト32を見やすくすることができる。

【0103】

なお、表示制御部60は、選択されたメッセージオブジェクト32が表すメッセージと同じメッセージと、選択されたメッセージオブジェクト32が表すメッセージと、を表す一のメッセージオブジェクト32を表示させるようにしてもよい。

【0104】

図14は、ユーザAのメッセージ表示端末20で表示されるチャット画像30を示す図である。図14に示すように、選択されたメッセージオブジェクト32が表すメッセージと同じメッセージと、選択されたメッセージオブジェクト32が表すメッセージと、を表

10

20

30

40

50

すーのメッセージオブジェクト 3 2 N を表示させるようにしてもよい。なお、メッセージオブジェクト 3 2 N には、メッセージを入力したユーザ A 及び D を表す識別画像 4 2 が付帯されているようにしてもよい。このようにすれば、流用元のメッセージと、流用して作成した新たなメッセージと、を 1 つのメッセージオブジェクト 3 2 として表示させるので、メッセージオブジェクト 3 2 が見やすくなる。

【 0 1 0 5 】

なお、表示制御部 6 0 は、変形例 (2) で説明した 2 つの表示制御の少なくとも一方を実行すればよい。また、上記では、実施形態 1 のように、メッセージ送信サーバ 1 0 がメッセージデータの生成を行う場合を説明したが、変形例 (2) でも、実施形態 2 又は 3 のように、メッセージ表示端末 2 0 がデータの生成を行うようにしてもよい。この場合も、実施形態 2 又は 3 で説明した通りに、メッセージ表示端末 2 0 においてメッセージデータが生成されて、メッセージオブジェクト 3 2 が関連付けられて表示されたり、1 つのメッセージオブジェクト 3 2 として表示させたりすることになる。

【 0 1 0 6 】

(3) また例えば、上記においては、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が示すメッセージと同じメッセージを流用する場合を説明したが、全く同じメッセージでなくてもよい。表示制御部 6 0 は、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージを変更したメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 を表示させるようにしてもよい。

【 0 1 0 7 】

図 1 5 は、チャット画像 3 0 の一例を示す図である。図 1 5 に示すように、ユーザ A が、ユーザ D のメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 D を、ユーザ C のアバタ画像 3 4 C にドラッグアンドドロップすると (チャット画像 3 0 E の状態) 、表示制御部 6 0 は、そのアバタ画像 3 4 C が示すユーザ C を示す文字列を流用元のメッセージに挿入したメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 O を表示させる (チャット画像 3 0 F の状態) 。

【 0 1 0 8 】

表示制御部 6 0 は、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージと、選択されたアバタ画像 3 4 が表すユーザを識別する識別情報と、を含むメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 を表示させることになる。この識別情報は、ユーザの名称を示す記号列や画像である。

【 0 1 0 9 】

なお、図 1 5 の例では、ユーザ D のメッセージの冒頭にユーザ C を識別する文字列が挿入されているが、ユーザ C を識別する文字列の挿入場所は、ユーザ D のメッセージの末尾であってもよいし、ユーザ D のメッセージの中であってもよい。変形例 (3) では、実施形態 1 と同様に、メッセージ送信サーバ 1 0 のデータ生成部 7 0 が当該メッセージデータ (即ち、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージを変更したメッセージに関するメッセージデータ) を生成し、表示制御部 6 0 は、送受信部 5 8 及び 6 4 を介して、当該データを受信することで、メッセージオブジェクト 3 2 を表示させることになる。

【 0 1 1 0 】

変形例 (3) によれば、ユーザが選択したメッセージオブジェクト 3 2 が表すメッセージに、ユーザを識別する情報を含めたいうで、自分のメッセージとすることができるので、誰に対するメッセージなのかを手間をかけずに分かりやすく表示させることができる。

【 0 1 1 1 】

なお、上記では、実施形態 1 のように、メッセージ送信サーバ 1 0 がメッセージデータの生成を行う場合を説明したが、変形例 (3) でも、実施形態 2 又は 3 のように、メッセージ表示端末 2 0 がデータの生成を行うようにしてもよい。この場合も、実施形態 2 又は 3 で説明した通りに、メッセージ表示端末 2 0 においてメッセージデータが生成されて、流用元のメッセージに、ユーザが選択したアバタ画像 3 4 が示すユーザを識別する情報を挿入させたメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 が表示されることになる。

【 0 1 1 2 】

(4) また例えば、流用元のメッセージ中にユーザの名前などが含まれている場合、その名前を置きかえたうえで新たなメッセージとしてもよい。本変形例のメッセージは、複数のユーザのうちの少なくとも一人のユーザを識別する識別情報を含んでいるものとする。

【 0 1 1 3 】

図 1 6 は、チャット画像 3 0 の一例を示す図である。図 1 6 に示すように、ユーザ A が、ユーザ D のメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 P を、ユーザ C のアバタ画像 3 4 C にドラッグアンドドロップすると (チャット画像 3 0 G の状態) 、表示制御部 6 0 は、メッセージ中のユーザの識別情報 (ここでは、ユーザ D を示す「私」) を、そのアバタ画像 3 4 C が示すユーザ C の識別情報に置きかえたメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 Q を表示させる (チャット画像 3 0 H の状態) 。なお、メッセージ中に識別情報が含まれているか否かを判定する方法は、所定の記号列又は画像が含まれているか否かを判定することで行われるようにすればよい。

10

【 0 1 1 4 】

上記のように、表示制御部 6 0 は、選択されたメッセージオブジェクト 3 2 P が表すメッセージに含まれる識別情報を、選択されたアバタ画像 3 4 C が表すユーザを識別する情報に置き換えたメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 Q を表示させることになる。なお、変形例 (4) では、実施形態 1 と同様に、メッセージ送信サーバ 1 0 のデータ生成部 7 0 がメッセージデータを生成し、表示制御部 6 0 は、送受信部 5 8 及び 6 4 を介して、当該データを受信することで、メッセージオブジェクト 3 2 を表示させる。

20

【 0 1 1 5 】

変形例 (4) によれば、各ユーザは、メッセージ中の識別情報を置きかえたうえで自分のメッセージとすることができるので、誰に対するメッセージなのかを変更する手間を軽減することができる。

【 0 1 1 6 】

なお、上記では、実施形態 1 のように、メッセージ送信サーバ 1 0 がメッセージデータの生成を行う場合を説明したが、変形例 (4) でも、実施形態 2 又は 3 のように、メッセージ表示端末 2 0 がデータの生成を行うようにしてもよい。この場合も、実施形態 2 又は 3 で説明した通りに、メッセージ表示端末 2 0 においてメッセージデータが生成されて、流用元のメッセージの識別情報を、ユーザが選択したアバタ画像 3 4 が示すユーザを識別する情報に置きかえたメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 が表示されることになる。

30

【 0 1 1 7 】

(5) また例えば、予め定められた複数のメッセージ候補をデータ記憶部 5 0 に記憶しておき、これらメッセージ候補の少なくとも一つをメッセージとして送信するための送信操作が行われるようにしてもよい。この場合、メッセージオブジェクト 3 2 の選択操作は、上記送信操作とは異なる。メッセージ候補は、予め決めておいたテキスト等にすぎないため、現在のゲームの状況を想定した内容 (現在の状況に合った内容) ではないことがあるが、メッセージオブジェクト 3 2 は、ゲームの実行中に入力されたメッセージを表しており、現在の状況に合った内容を表しているため、それを流用することで、メッセージ候補を選択する場合に比べて、その時の状況に合ったメッセージを送信することができる。

40

【 0 1 1 8 】

(6) また例えば、上記においては、メッセージオブジェクト 3 2 がアバタ画像 3 4 から伸びるようにすることで、入力者を識別可能な表示態様で表示させる場合を説明したが、入力者を識別可能な表示態様でメッセージオブジェクト 3 2 を表示させなくてもよい。即ち、表示制御部 6 0 は、特に入力者を識別可能にせず、流用元のメッセージと同じメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 、又は、流用元のメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクト 3 2 を単に表示させるようにしてもよい。この場合でも、メッセージを流用することで、メッセージを入力する手間を軽減することがで

50

きる。

【 0 1 1 9 】

また例えば、実施形態と上記変形例とを組み合わせるようにしてもよい。

【 0 1 2 0 】

また例えば、各機能ブロックのうち、選択操作受付部 5 6 及び表示制御部 6 0 以外のは、メッセージ表示端末 2 0 から省略するようにしてもよいし、送受信部 6 4 以外のは、メッセージ送信サーバ 1 0 から省略するようにしてもよい。

【 0 1 2 1 】

また例えば、メッセージ送信サーバ 1 0 が、メッセージオブジェクト 3 2 を含むチャット画像 3 0 全体の画像データ（例えば、HTML形式のデータ）を生成して各メッセージ表示端末 2 0 に配信するようにしてもよい。この場合、メッセージデータには、チャット画像 3 0 全体の画像データが含まれているようにしてもよい。

【 0 1 2 2 】

また例えば、メッセージ制御システム 1 は、メッセージ送信サーバ 1 0 が存在せず、メッセージ表示端末 2 0 だけであってもよい。この場合でも、何れかのメッセージ表示端末 2 0 がサーバとしての役割を果たすようにしてもよい。

【 0 1 2 3 】

また例えば、本発明に係るメッセージ送信サーバ又はメッセージ制御端末は、ユーザ間のメッセージがやりとりされる技術に適用すればよく、チャット以外にも適用可能である。例えば、複数のユーザがメッセージを書き込む電子掲示板にも本発明を適用することができる。

【 0 1 2 4 】

[5 . 発明のまとめ]

以上のような記載から、本発明は例えば以下のように把握される。本発明に係るメッセージ表示端末（2 0）は、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを、入力者を識別可能な表示態様で表示させるメッセージ表示端末（2 0）であって、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段（5 6）と、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表示メッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを、当該選択操作をしたユーザを入力者として識別可能な表示態様で表示させる表示制御手段（6 0）と、を含むことを特徴とする。

【 0 1 2 5 】

また、本発明に係るメッセージ表示端末（2 0）は、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させるメッセージ表示端末（2 0）であって、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段（5 6）と、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表示メッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させる表示制御手段（6 0）と、を含むことを特徴とする。

【 0 1 2 6 】

また、本発明に係るメッセージ送信サーバ（1 0）は、複数のユーザの各々が入力したメッセージに関するメッセージデータを、各ユーザの端末に送信するメッセージ送信サーバ（1 0）であって、前記各ユーザの端末から、前記メッセージを表すメッセージオブジェクトが選択されたことを示すメッセージ選択通知を受信する受信手段（6 6）と、前記受信手段（6 6）が受信した前記メッセージ選択通知に応じて、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して、選択された前記メッセージオブジェクトが表示メッセージに基づいて定まるメッセージに関するメッセージデータを、当該メッセージ選択通知の送信

10

20

30

40

50

元のユーザを入力者として生成するデータ生成手段（ 7 0 ）と、前記データ生成手段により生成された前記メッセージデータを、前記各ユーザの端末に送信する送信手段（ 6 8 ）と、を含むことを特徴とする。

【 0 1 2 7 】

また、本発明に係るプログラムは、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを、入力者を識別可能な表示態様で表示させるコンピュータを、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段（ 5 6 ）、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを、当該選択操作をしたユーザを入力者として識別可能な表示態様で表示させる表示制御手段（ 6 0 ）、として機能させる。

10

【 0 1 2 8 】

また、本発明に係るプログラムは、複数のユーザの各々が入力したメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させるコンピュータを、前記メッセージオブジェクトを選択するための選択操作を受け付ける受付手段（ 5 6 ）、前記選択操作がなされることに応じて生成されるメッセージに関するメッセージデータであって、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して生成される前記メッセージデータに基づいて、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトを表示させる表示制御手段（ 6 0 ）、として機能させる。

20

【 0 1 2 9 】

また、本発明に係るプログラムは、複数のユーザの各々が入力したメッセージに関するメッセージデータを、各ユーザの端末に送信するコンピュータを、前記各ユーザの端末から、前記メッセージを表すメッセージオブジェクトが選択されたことを示すメッセージ選択通知を受信する受信手段（ 6 6 ）、前記受信手段（ 6 6 ）が受信した前記メッセージ選択通知に応じて、選択された前記メッセージオブジェクトを利用して、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージに関するメッセージデータを、当該メッセージ選択通知の送信元のユーザを入力者として生成するデータ生成手段（ 7 0 ）、前記データ生成手段（ 7 0 ）により生成された前記メッセージデータを、前記各ユーザの端末に送信する送信手段（ 6 8 ）、として機能させる。

30

【 0 1 3 0 】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体である。

【 0 1 3 1 】

本発明によれば、メッセージを入力する手間を軽減することができる。

【 0 1 3 2 】

また、本発明の一態様では、前記受付手段（ 5 6 ）は、表示された前記メッセージオブジェクトに関する履歴情報に基づいて表示されるメッセージオブジェクトを選択するための前記選択操作を受け付ける、ことを特徴とする。当該態様によれば、各ユーザは、あるユーザのメッセージの履歴からメッセージオブジェクトを選択すれば、そのメッセージと同じメッセージなどを、自分が入力したメッセージとして送信することができるので、メッセージを入力する手間を軽減することができる。

40

【 0 1 3 3 】

また、本発明の一態様では、前記受付手段（ 5 6 ）は、選択された前記入力者の前記履歴情報に基づいて表示されるメッセージオブジェクトを選択するための前記選択操作を受け付ける、ことを特徴とする。当該態様によれば、各ユーザは、ユーザごとに、そのユーザのメッセージの履歴からメッセージオブジェクトを選択すれば、そのメッセージと同じメッセージなどを、自分が入力したメッセージとして送信することができるので、メッセージを入力する手間を軽減しつつ、メッセージオブジェクトの候補を入力者ごとに絞り込めるので、目当てのメッセージオブジェクトをより早く検索することができる。

50

【 0 1 3 4 】

また、本発明の一態様では、前記表示制御手段（ 6 0 ）は、前記履歴情報に基づいて前記メッセージオブジェクトを互いに同じ前記メッセージが重複しないように表示させる、ことを特徴とする。当該態様によれば、メッセージの履歴からメッセージオブジェクトを選択させる際に、同じメッセージが重複しないので、メッセージオブジェクトの選択をしやすくなる。

【 0 1 3 5 】

また、本発明の一態様では、前記表示制御手段（ 6 0 ）は、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージを表すメッセージオブジェクトと、選択された前記メッセージオブジェクトと、を関連付けて表示させる手段（ 6 0 ）と、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに基づいて定まるメッセージと、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージと、を表す一のメッセージオブジェクトを表示させる手段（ 6 0 ）と、の少なくとも一方を含むことを特徴とする。当該態様によれば、メッセージオブジェクトを関連付けて表示させたり、一のメッセージオブジェクトとして表示させたりすることで、メッセージオブジェクトが見やすくなる。

【 0 1 3 6 】

また、本発明の一態様では、前記メッセージ表示端末（ 2 0 ）は、前記複数のユーザの各々を表すユーザオブジェクト（例えば、アバタ画像 3 4 ）の少なくとも一つを選択するための操作を受け付ける手段（ 7 2 ）を更に含み、前記表示制御手段（ 6 0 ）は、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージと、選択された前記ユーザオブジェクトが表すユーザを識別する識別情報と、を含むメッセージを表す前記メッセージオブジェクトを表示させる、ことを特徴とする。当該態様によれば、ユーザが選択したメッセージオブジェクトが表すメッセージに、ユーザを識別する情報を含めたうえで、自分のメッセージとすることができるので、誰に対するメッセージなのかを手間をかけずに分かりやすく表示させることができる。

【 0 1 3 7 】

また、本発明の一態様では、前記メッセージオブジェクトが表すメッセージは、前記複数のユーザのうちの少なくとも一人のユーザを識別する識別情報を含み、前記メッセージ表示端末（ 2 0 ）は、前記複数のユーザの各々を表すユーザオブジェクト（例えば、アバタ画像 3 4 ）の少なくとも一つを選択するための操作を受け付ける手段（ 7 2 ）を更に含み、前記表示制御手段（ 6 0 ）は、選択された前記メッセージオブジェクトが表すメッセージに含まれる前記識別情報を、選択された前記ユーザオブジェクトが表すユーザを識別する情報に置き換えたメッセージを表す前記メッセージオブジェクトを表示させる、ことを特徴とする。当該態様によれば、各ユーザは、メッセージ中の識別情報を置きかえたうえで自分のメッセージとすることができるので、誰に対するメッセージなのかを変更する手間を軽減することができる。

【 0 1 3 8 】

また、本発明の一態様では、前記メッセージ表示端末（ 2 0 ）は、入力された前記メッセージを送信するための送信操作、又は、予め定められた複数のメッセージ候補の少なくとも一つを前記メッセージとして送信するための送信操作を受け付ける手段（ 5 4 ）を更に含み、前記受付手段（ 5 6 ）は、前記送信操作とは異なる前記選択操作を受け付ける、ことを特徴とする。当該態様によれば、ユーザが送信操作をしたときにメッセージが送信される場合やユーザがメッセージ候補を選択したときにメッセージが送信される場合に、メッセージオブジェクトを選択するための選択操作をするだけで、いちいち送信操作をすることなく、自分のメッセージとして送信することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 3 9 】

1 メッセージ制御システム、 2 通信ネットワーク、 1 0 メッセージ送信サーバ、
1 1 制御部、 1 2 記憶部、 1 3 通信部、 2 0 メッセージ表示端末、 2 1 制御部

10

20

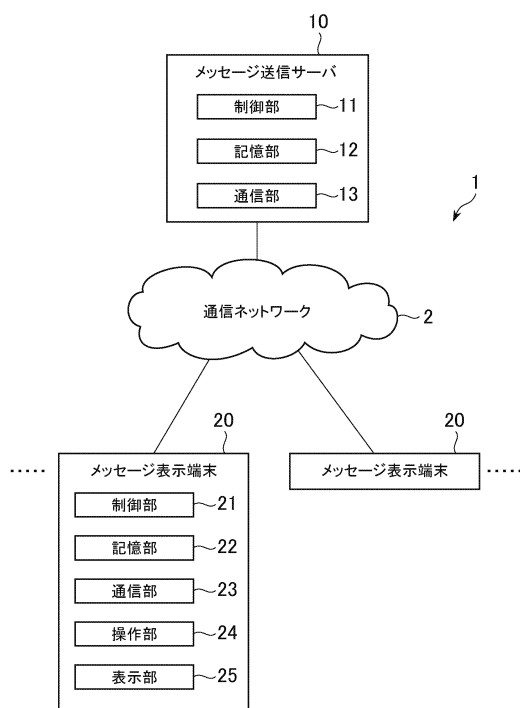
30

40

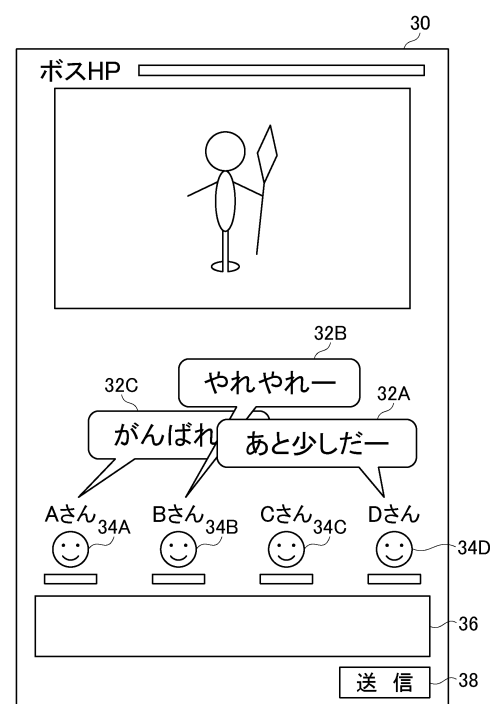
50

、 2 2 記憶部、 2 3 通信部、 2 4 操作部、 2 5 表示部、 3 0 チャット画像、 3 2 , 3 2 A , 3 2 B , 3 2 C , 3 2 D , 3 2 E , 3 2 F , 3 2 G , 3 2 H , 3 2 I , 3 2 J , 3 2 K , 3 2 L , 3 2 M , 3 2 N , 3 2 O , 3 2 P , 3 2 Q メッセージオブジェクト、 3 4 , 3 4 A , 3 4 B , 3 4 C , 3 4 D アバタ画像、 3 6 入力フォーム、 3 8 送信ボタン、 4 0 履歴画像、 5 0 データ記憶部、 5 2 入力操作受付部、 5 4 送信操作受付部、 5 6 選択操作受付部、 5 8 送受信部、 6 0 表示制御部、 6 2 データ記憶部、 6 4 送受信部、 6 6 通知受信部、 6 8 データ送信部、 7 0 データ生成部、 7 2 ユーザ受付部。

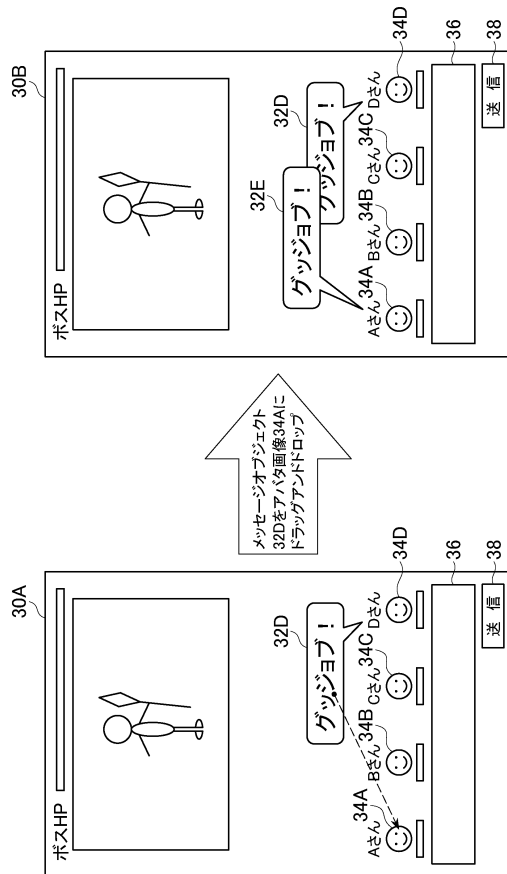
【図 1】



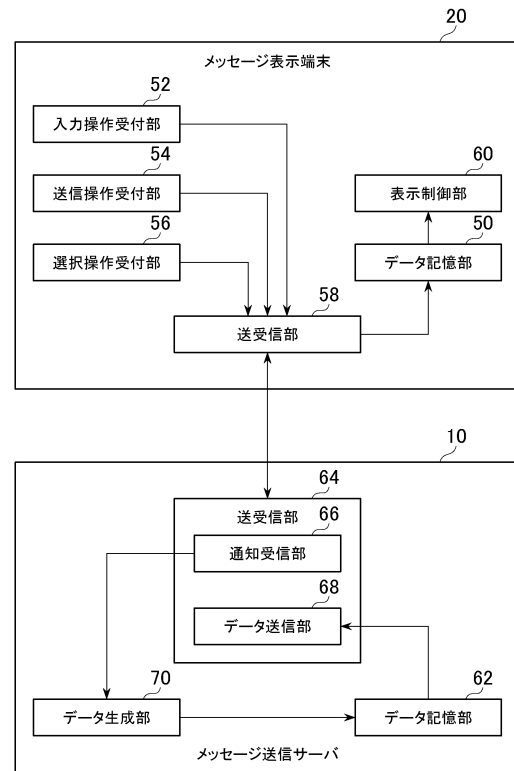
【図 2】



【図 3】



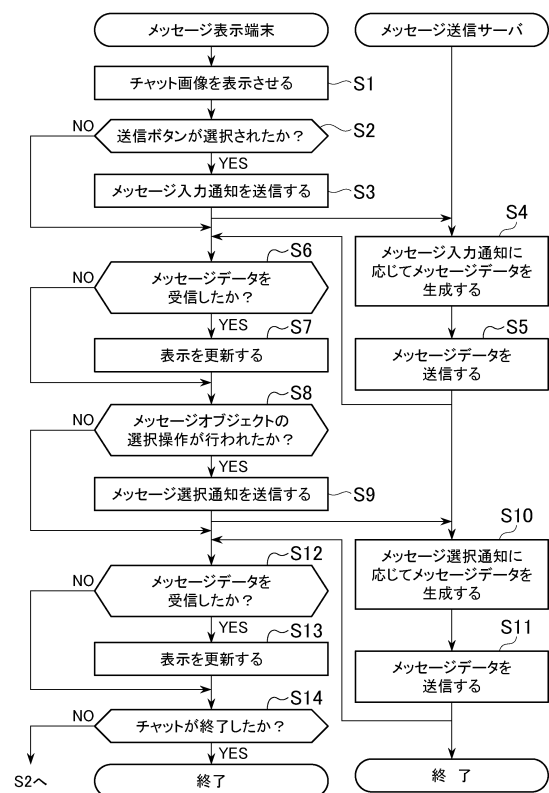
【図 4】



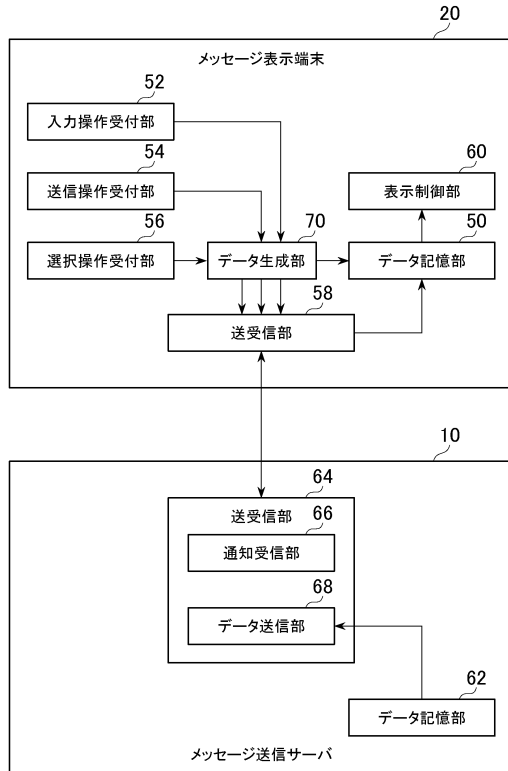
【図 5】

メッセージID	入力者情報	メッセージ	時刻情報
001	ユーザA	がんばれー	17:35:40
002	ユーザB	やれやれー	17:35:42
003	ユーザD	あと少しだー	17:35:45
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

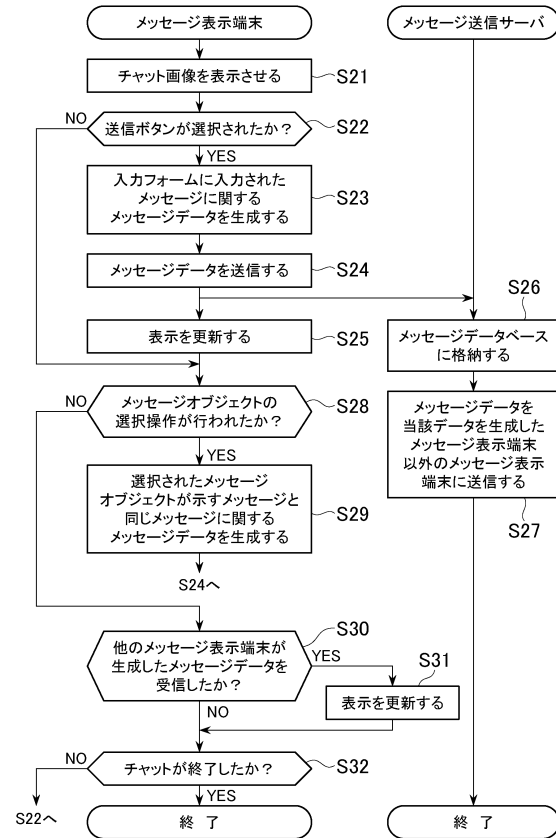
【図 6】



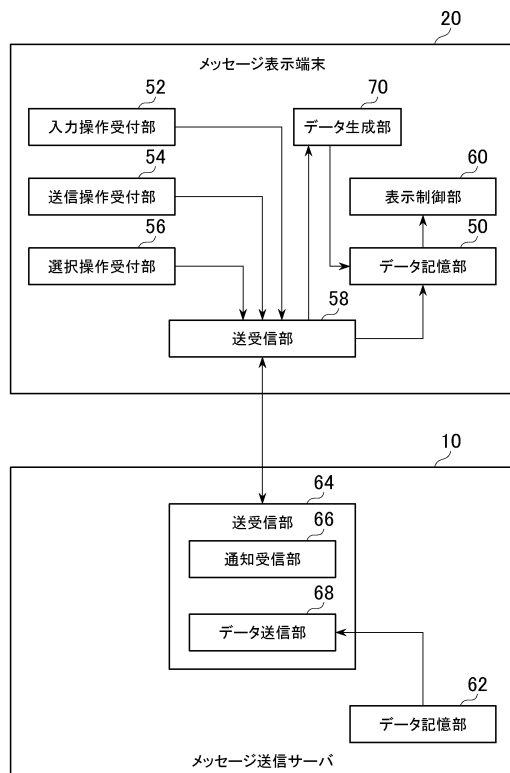
【図 7】



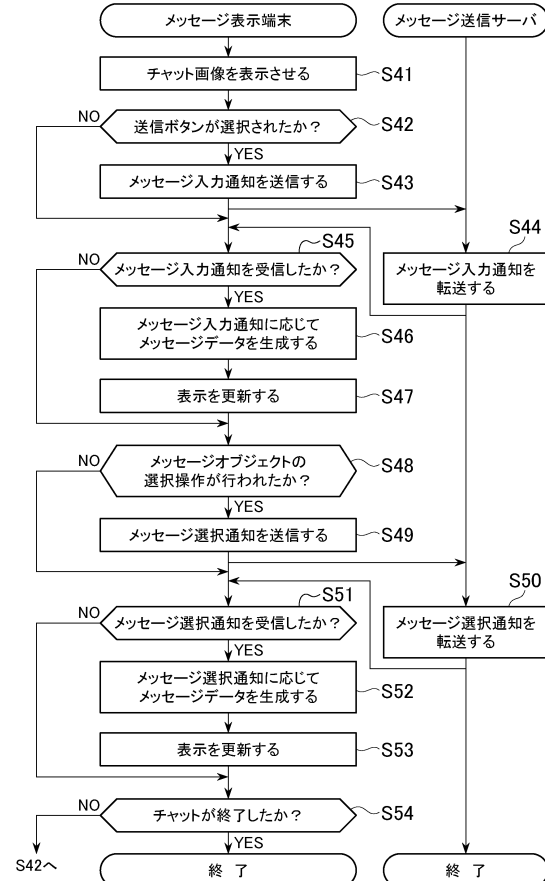
【図 8】



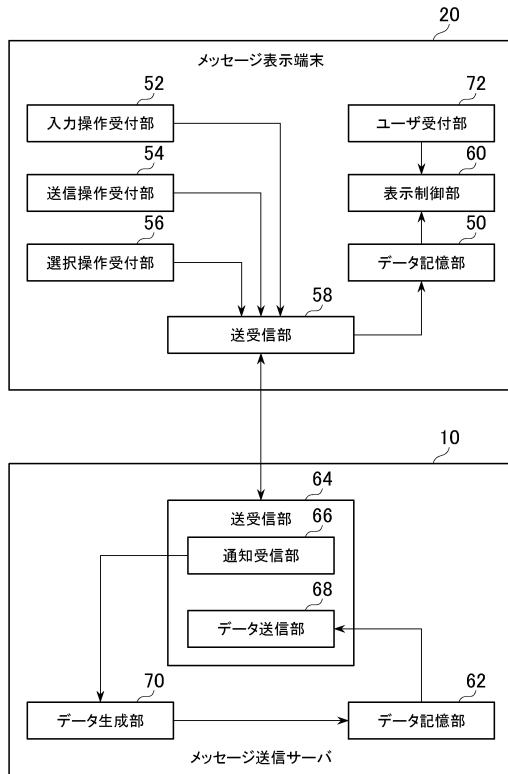
【図 9】



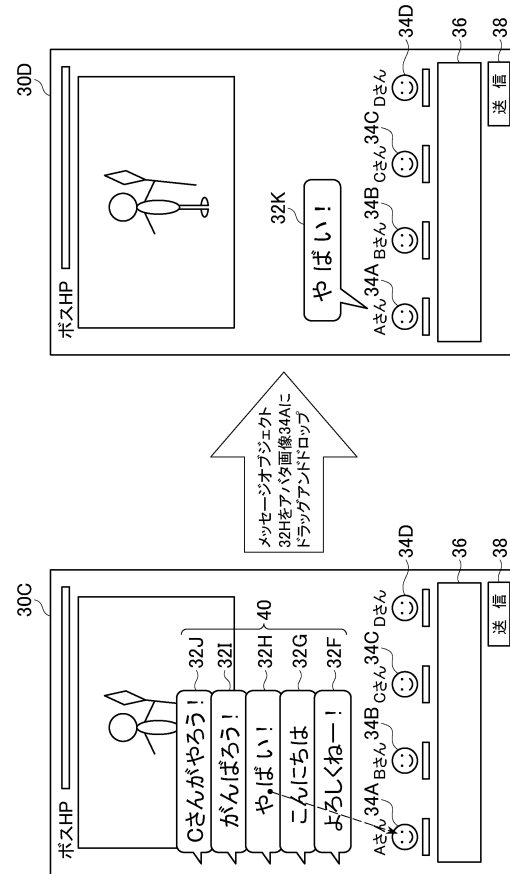
【図 10】



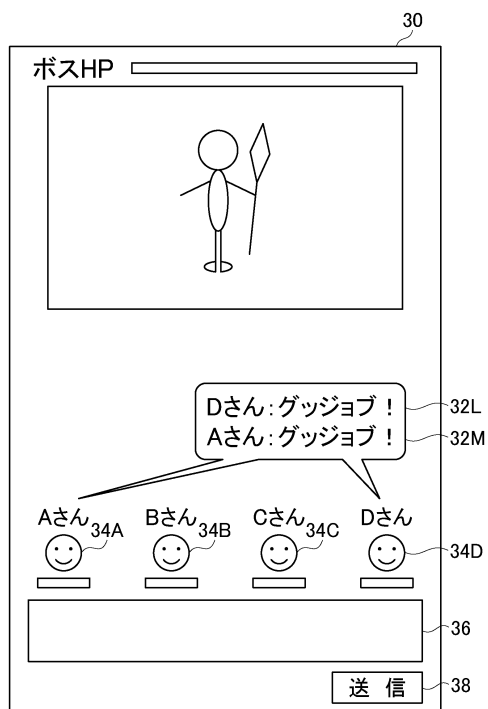
【図 1 1】



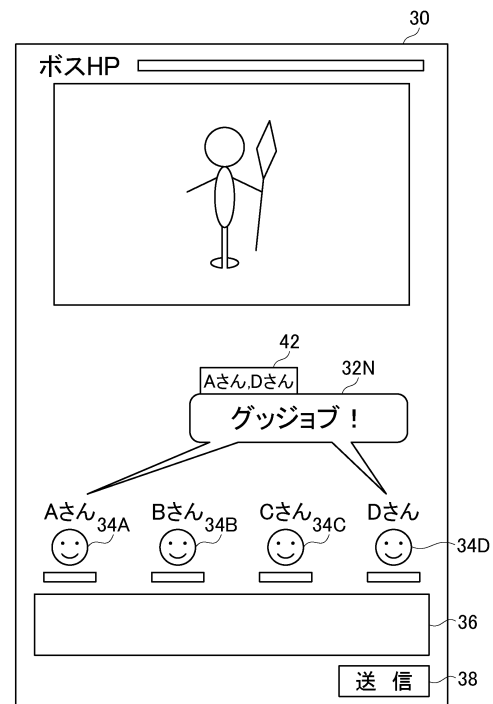
【図 1 2】



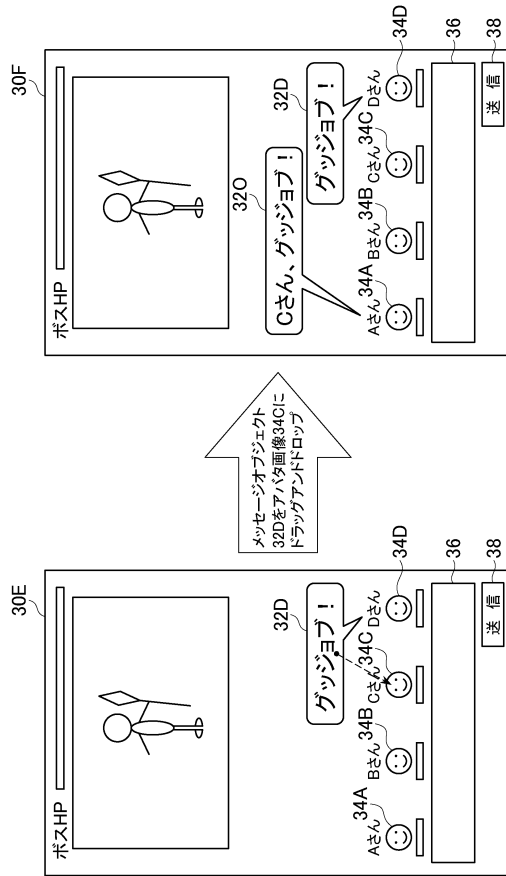
【図 1 3】



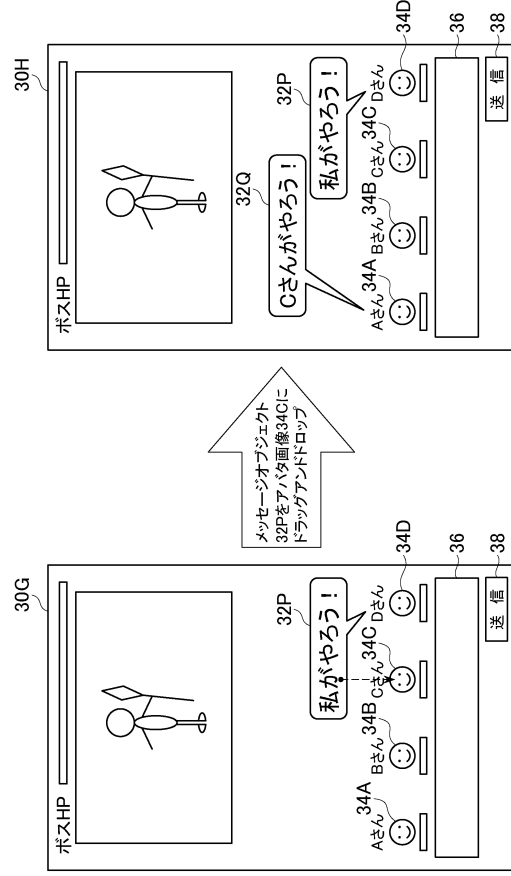
【図 1 4】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-302797(JP,A)
米国特許出願公開第2010/0099448(US,A1)
特開2011-212296(JP,A)
特開2013-200793(JP,A)
特開2013-225294(JP,A)
特開2008-234427(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06F 13/00
G06F 3/0484