

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6924350号  
(P6924350)

(45) 発行日 令和3年8月25日(2021.8.25)

(24) 登録日 令和3年8月4日(2021.8.4)

(51) Int.Cl.

G06Q 50/34 (2012.01)

F 1

G O 6 Q 50/34

請求項の数 11 (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2019-215504 (P2019-215504)  
 (22) 出願日 令和1年11月28日 (2019.11.28)  
 (65) 公開番号 特開2021-86434 (P2021-86434A)  
 (43) 公開日 令和3年6月3日 (2021.6.3)  
 審査請求日 令和2年6月16日 (2020.6.16)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 500033117  
 株式会社ミクシィ  
 東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋  
 谷スクランブルスクエア  
 (74) 代理人 100167483  
 弁理士 林 裕己  
 (72) 発明者 池田 武史  
 東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不  
 動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミク  
 シィ内  
 (72) 発明者 照内 大丈  
 東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不  
 動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミク  
 シィ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】情報処理装置、特典提供プログラム、及び特典提供方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付ける受付部と、  
 前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合  
 、前記ユーザに対して特典を提供する第1提供部と  
 を備え、

前記受付部は、前記競技に対する予想結果を提供する提供者により指定された投票券情  
 報の全部または一部に基づいて、前記ユーザから前記投票券情報を受け付け、

前記第1提供部は、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が  
 含まれていない場合、前記ユーザに対して、前記提供者に関係付けられた前記特典を提供  
 する

ことを特徴とする情報処理装置。

## 【請求項2】

前記投票内容は、投票対象と、前記投票対象への投票額とが定められ、  
 前記情報処理装置は、さらに、  
 前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれている場合に  
 、前記的中した投票内容に定められる投票額に応じた第1価値による払戻額を、前記ユー  
 ザに提供する第2提供部を備え、

前記特典は、前記第1価値とは相違する価値を有する、  
 ことを特徴とする請求項1に記載の情報処理装置。

**【請求項 3】**

前記第1提供部は、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれている場合、前記ユーザに対して前記特典を提供しない

ことを特徴とする請求項1または2に記載の情報処理装置。

**【請求項 4】**

前記受付部は、前記ユーザから、複数の前記提供者により指定された投票券情報に基づく複数の前記投票券情報を受け付け、

前記第1提供部は、前記ユーザに対して、受け付けられた複数の投票券情報のうち、的中した投票内容が含まれていない投票券情報に関係付けられた提供者に関係付けられた特典を提供する

10

ことを特徴とする請求項1乃至3のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 5】**

前記第1提供部は、前記特典として、前記ユーザに対して、前記提供者に関係付けられたコンテンツを閲覧可能に提供する

ことを特徴とする請求項1乃至4のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 6】**

前記第1提供部は、前記投票券情報のうち的中しなかった投票内容の数に応じた前記特典を前記ユーザに提供する

ことを特徴とする請求項1乃至5のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 7】**

前記第1提供部は、前記特典として、投票対象に関する情報を前記ユーザに提供する

ことを特徴とする請求項1乃至6のいずれかに記載の情報処理装置。

20

**【請求項 8】**

前記第1提供部は、所定期間において、前記受け付けた投票券情報が的中しなかった通算回数または連続回数に応じた前記特典を前記ユーザに提供する

ことを特徴とする請求項1乃至7のいずれかに記載の情報処理装置。

**【請求項 9】**

前記第1提供部は、所定期間において、前記受け付けた投票券情報が的中しなかったことによるユーザの損失額が所定値以上の場合、前記ユーザに対して前記特典を提供する

ことを特徴とする請求項2に記載の情報処理装置。

30

**【請求項 10】**

情報処理装置に、

競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付ける受付処理と、

前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して特典を提供する第1提供処理と

を実行させ、

前記受付処理は、前記競技に対する予想結果を提供する提供者により指定された投票券情報の全部または一部に基づいて、前記ユーザから前記投票券情報を受け付け、

前記第1提供処理は、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して、前記提供者に関係付けられた前記特典を提供する

40

特典提供プログラム。

**【請求項 11】**

情報処理装置が、

競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付け、

前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して特典を提供し、

前記投票券情報を受け付ける場合、前記競技に対する予想結果を提供する提供者により指定された投票券情報の全部または一部に基づいて、前記ユーザから前記投票券情報を受け付け、

50

前記特典を提供する場合、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して、前記提供者に関係付けられた前記特典を提供する

ことを特徴とする特典提供方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、特典提供プログラム、及び特典提供方法に関する。 10

【背景技術】

【0002】

近年、インターネットの飛躍的な普及及び通信環境の改善に伴い、通信ネットワークを介して様々なサービスが提供されている。そのようなサービスの1つとして、例えば、競馬、競艇、競輪等の公営競技において投票を可能にする投票券購入システムが開示されている。

【0003】

また、他のサービスの1つとして、例えば、動画配信サービスがある。動画配信サービスでは、動画コンテンツの提供を所望するユーザからのアップロードを受け付けるとともに、動画コンテンツの視聴を所望するユーザに動画コンテンツを配信するサービスが提供される。動画配信サービスの1つとして、例えば、公営競技の予想に関する動画コンテンツを配信するサービスがある。 20

【0004】

また、例えば、インターネット上で公営競技の予想を公開するサイトにおいて、予想者の客観的な信頼性を画像で表示することによって、当該サイトの閲覧者が予想者の信頼性を視覚的に認識して、その予想を参考とできる投票予想公開システムが開示されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-160612号公報 30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ユーザが公営競技においてレースに出走する対象またはその組番号に投票した結果、外れてしまうケースはある。この場合に、外れが続くと、ユーザは再度投票を行うモチベーションを失い、投票サービスからの離脱に繋がるおそれがある。

【0007】

また、予想を行う動画配信者にとっても、自分の予想が外れてしまった場合に、その予想を参考にして投票を行ったユーザからの信用を失い、継続して自分の予想を参考してくれなくなる可能性がある。 40

【0008】

本発明は、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供する技術を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付ける受付部と、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して特典を提供する第1提供部と、を備えることを特徴とする。

50

**【発明の効果】****【0010】**

本発明の一態様によれば、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供することができる。

**【図面の簡単な説明】****【0011】**

【図1】本実施形態における情報処理装置の一例を示す図である。

【図2】本実施形態における投票券購入システムのネットワーク構成の一例を示す図である。

【図3】本実施形態における投票券購入システムの機能ブロックの一例を示す図である。 10

【図4】本実施形態におけるサーバにより管理されるデータベースのデータ構造例を示す図である。

【図5】本実施形態における配信者選択画面例を示す図である。

【図6】本実施形態における配信者予想画面例を示す図である。

【図7】本実施形態における投票券購入画面例を示す図である。

【図8】本実施形態における特典付与通知を示す図である。

【図9】本実施形態におけるユーザ端末とサーバとの間での配信者投票券情報が表示されるまでのシーケンス図である。

【図10】本実施形態におけるユーザ端末とサーバとの間での配信者投票券情報に基づいて投票券を購入するまでのシーケンス図（実施例1）である。 20

【図11】本実施形態におけるユーザ端末とサーバとの間での配信者投票券情報に基づいて投票券を購入するまでのシーケンス図（実施例2）である。

【図12】本実施形態における特典提供処理（実施例1）のフローチャートである。

【図13】本実施形態における特典提供処理（実施例2）のフローチャートである。

【図14】本実施形態における特典提供処理（実施例3）のフローチャートである。

【図15】本実施形態におけるプログラムを実行するコンピュータのハードウェア環境の構成ブロック図の一例である。

**【発明を実施するための形態】****【0012】**

図1は、本実施形態における情報処理装置の一例を示す図である。情報処理装置1は、受付部2、第1提供部3を含む。情報処理装置1の一例として、後述するサーバ1~6が挙げられる。 30

**【0013】**

受付部2は、競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付ける。受付部2の一例として、後述するユーザ投票券情報取得部4~6が挙げられる。投票券情報は、例えば、1以上の投票内容を含む。投票内容の要素として、投票対象（例えば、車番、馬番等に対応）、賭式（単勝、複勝等に対応）、賭け金（投票額、投票価値）がある。

**【0014】**

第1提供部3は、競技の結果に基づいて、投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、ユーザに対して特典（例えば、楽曲、動画、静止画等）を提供する。第1提供部3の一例として、後述する特典提供部4~9が挙げられる。 40

**【0015】**

このように構成することにより、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供することができる。

**【0016】**

また、投票内容は、投票対象と、投票対象への投票額とが定められていてよい。このとき、情報処理装置1は、さらに、第2提供部4を含んでもよい。第2提供部4は、競技の結果に基づいて、投票券情報に的中した投票内容が含まれている場合に、的中した投票内容に定められる投票額に応じた第1価値（例えば、現金、ポイント）による払戻額を、ユーザに提供する。ここで、特典は、第1価値とは相違する価値を有する。第2提供部4 50

の一例として、後述する配当処理部 4 8 が挙げられる。

【 0 0 1 7 】

このように構成することにより、購入した投票券が的中している場合には、ユーザに対し第1価値による払い戻しを行うことができる。

【 0 0 1 8 】

また、第1提供部 3 は、投票券情報に的中した投票内容が含まれている場合、ユーザに対して特典を提供しないようにしてもよい。

【 0 0 1 9 】

このように構成することにより、投票券が外れた場合にのみ、ユーザに特典を提供することができる。

10

【 0 0 2 0 】

また、受付部 2 は、競技に対する予想結果を提供する提供者により指定された投票券情報の全部または一部に基づいて、ユーザから投票券情報を受け付けてもよい。このとき、第1提供部 3 は、競技の結果に基づいて、投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、ユーザに対して、提供者に関係付けられた特典を提供するようにしてもよい。

【 0 0 2 1 】

このように構成することにより、配信者の予想した投票券を参考にしてユーザが購入した投票券が外れた場合に、そのユーザにその配信者に関する特典を付与することができる。

【 0 0 2 2 】

また、第1提供部 3 は、特典として、ユーザに対して、提供者に関係付けられたコンテンツを閲覧可能に提供してもよい。例えば、コンテンツは、動画、静止画、音声等のデータであってよい。

20

【 0 0 2 3 】

このように構成することにより、配信者の予想した投票券を参考にしてユーザが購入した投票券が外れた場合に、そのユーザにその配信者に関する特典コンテンツをユーザに閲覧可能にさせることができる。

【 0 0 2 4 】

また、第1提供部 3 は、投票券情報のうち的中しなかった投票内容の数に応じた特典をユーザに提供してもよい。

30

【 0 0 2 5 】

このように構成することにより、例えば、外れた回数が多いほど、より希少性の高い特典を提供するようにしてもよい。

【 0 0 2 6 】

また、第1提供部 3 は、特典として、投票の対象（例えば、競技者、競走馬）に関する情報（例えば、楽曲、動画、静止画等）をユーザに提供してもよい。

【 0 0 2 7 】

このように構成することにより、例えば、投票の対象に関する特典動画等を提供することで、投票の対象に対する思い入れが強くなり、より競技を楽しむことができる。

【 0 0 2 8 】

また、第1提供部 3 は、所定期間ににおいて、受け付けた投票券情報が的中しなかった通算回数または連続回数に応じた特典をユーザに提供してもよい。

40

【 0 0 2 9 】

このように構成することにより、例えば、1日のレースにおいて全く的中しなかったレース数の数に応じて、ユーザに特典を提供するようにしてもよい。

【 0 0 3 0 】

また、第1提供部 3 は、所定期間ににおいて、受け付けた投票券情報が的中しなかったことによるユーザの損失額が所定値以上の場合、ユーザに対して特典を提供してもよい。

【 0 0 3 1 】

このように構成することにより、例えば、1日のレースにおいてユーザが失った金額が

50

所定値以上の場合、ユーザに特典を提供するようにしてもよい。

#### 【0032】

図2は、本実施形態における投票券購入システムのネットワーク構成の一例を示す図である。投票券購入システム11は、1以上のユーザ端末12、1以上の配信者端末15、サーバ16、及び通信ネットワーク17を含む。1以上のユーザ端末12、1以上の配信者端末15、及びサーバ16は、通信ネットワーク17を介して、相互に通信可能に接続されている。

#### 【0033】

ユーザ端末12は、例えばユーザが携帯するスマートフォン、タブレット端末、携帯電話等の通信ネットワーク17に接続可能な通信機能を有する携帯電子端末装置である。ユーザ端末12は、操作表示部13、音が入力されるマイクロфон、音を出力するスピーカ等を有する。操作表示部13は、画面14への入力操作が可能であるとともに、画面14に画像を表示するデバイスであり、例えばタッチパネルディスプレイである。なお、ユーザ端末12は、いわゆるパーソナルコンピュータであってもよい。

10

#### 【0034】

ユーザ端末12は、インターネット上のアプリケーションプログラムのダウンロードサイトから所定のアプリケーションプログラムをダウンロードしてインストールすることができる。これにより、ユーザは、ユーザ端末12の操作表示部13に入力操作を行うことにより、そのアプリケーションプログラムを操作することができる。本実施形態では、一例として、競馬、競艇、競輪等の公営競技（以下、「競技」と記述する場合もある。）における投票券を購入等可能で、かつ、配信者による着順予想を閲覧可能な専用のアプリケーションソフトウェア（以下「専用アプリケーションソフトウェア」という。）がユーザ端末12にインストールされるものとする。

20

#### 【0035】

ユーザは、この専用アプリケーションソフトウェアをユーザ端末12で起動させることによって、ユーザ端末12をサーバ16へアクセスさせることができる。ユーザ端末12がサーバ16にアクセスする場合には、例えば、予め登録されているユーザIDの入力が求められてもよい。

#### 【0036】

ユーザ端末12にインストールされた専用アプリケーションソフトウェアが起動すると、ユーザ端末12の画面14には、後述するグラフィカルユーザインターフェース（GUI）画面が表示される。GUI画像には、配信者による競技の着順予想に関する動画コンテンツ及び投票券情報等が表示される。ユーザは、GUI画像に表示される動画コンテンツ等を参考にして、競技の着順予想を行い、所定の入力を行うことによって、ユーザ端末12を介して投票券の購入を行うことができる。

30

#### 【0037】

そして、ユーザは、購入した投票券がレース結果に対して的中した場合に、配当倍率（「オッズ」ともいう。）に基づいた配当を受け取る。なお、投票券の購入は有償でも無償でも購入することができる。例えば、投票対象のオッズは、投票対象への第1価値（有償）の投票額（購入金額）に基づいて算出されることとしてよい。投票券の購入が有償の場合には、配当は一例として金銭で行われる。このため、ユーザIDには、決済を行うための、例えばユーザのクレジットカードの番号や銀行口座の番号等が関連付けられる。また、投票券の購入が無償の場合には、当該投票券購入システム11内で利用できるポイントを用いて購入することができる。

40

#### 【0038】

配信者端末15は、例えば配信者が使用するコンピュータ、スマートフォン、タブレット端末、携帯電話等の通信ネットワーク17に接続可能な通信機能を有する電信端末装置である。本実施形態では、配信者端末15は、一例として、パーソナルコンピュータであってもよい。また、配信者端末15は、配信者が動画を撮影して配信するための撮像装置を有する。撮像装置は、配信者端末15に内蔵されていてもよいし、外付けタイプのもの

50

であってもよい。

【0039】

配信者は、配信者端末15を用いてサーバ16にアクセスする。そして、配信者は、サーバ16を介して、ユーザ端末12に対して、撮像装置を用いて撮影した動画コンテンツ（競技の着順予想に関する動画コンテンツ）を配信する。

【0040】

サーバ16は、ユーザ端末12にインストールされた専用アプリケーションプログラムに関する管理を行う情報処理装置である。例えば、サーバ16は、配信者端末15より投稿された動画コンテンツをユーザ端末12に対してストリーミング配信することができる。

10

【0041】

また、サーバ16は、ユーザ端末12及び配信者端末15からの投票券の購入指示に基づいて、投票券購入のための決済処理等を行うことができる。また、サーバ16は、競技の着順の確定後、購入した投票券が的中したユーザに対して、的中した投票対象と賭金とオッズに基づいて配当金（払戻金）を配当する配当処理を行う。さらに、サーバ16は、競技の着順の確定後、購入した投票券が的中しなかったユーザ等に対しても、所定の特典を提供する処理を行う。

【0042】

サーバ16は、1台以上の物理的な情報処理装置により構成されるサーバシステムであってもよいし、1台以上の仮想サーバ装置により構成される仮想サーバシステムであってもよい。

20

【0043】

図3は、本実施形態における投票券購入システム11の機能プロックの一例を示す図である。以下では、ユーザ端末12、配信者端末15、サーバ16のそれぞれが有する機能について説明する。

【0044】

ユーザ端末12は、操作表示部13、通信部21、制御部22、記憶部26を含む。通信部21は、通信ネットワーク17に接続された機器との通信を可能にするインターフェースである。ここでは、通信部21は、通信ネットワーク17を介して、サーバ16と通信を行う。

30

【0045】

操作表示部13は、ユーザの入力操作により入力が可能であると共に、表示も可能なタッチパネルディスプレイである。なお、本実施形態では、一例として、タッチパネルディスプレイを用いるが、これに限定されず、入力部と表示部とがそれぞれ独立していてもよい。

【0046】

制御部22は、ユーザ端末12全体の動作を制御する。制御部22は、本実施形態に係るアプリケーションプログラムを実行することにより、表示制御部23、予想採用部24、購入要求部25として機能する。

【0047】

40

表示制御部23は、記憶部26に格納されている専用アプリケーションプログラムのユーザインターフェース（UI）データ27に基づいて、画面14の表示状態を制御する。併せて、表示制御部23は、サーバ16と通信して、配信者により配信された動画コンテンツ及び配信者より指定された投票券情報を画面14に表示させる。ここで、配信者より指定された投票券情報は、配信者が着順の予想のみした投票券情報（未購入の投票券）及び購入済の投票券を含む。

【0048】

予想採用部24は、操作表示部13からの操作により、配信者により指定された投票券情報を採用する旨の指示を受け付けた場合、その指定された投票券情報を所定の一時保留領域28に保持する。このとき、予想採用部24は、操作表示部13からの操作により、

50

配信者により指定された投票券情報の一部または全部を所定の一時保留領域 28 に保持することができる。さらに、予想採用部 24 は、操作表示部 13 からの操作により、一時保留領域 28 に保持された投票券に関する情報に、ユーザ自身の予想に基づく新たな投票券情報を追加してもよい。

#### 【0049】

購入要求部 25 は、操作表示部 13 からの指示に応じて、一時保留領域 28 に保持された投票券情報を購入するための購入要求を、サーバ 16 へ送信する。購入要求部 25 は、その購入要求に対して決済処理を行ったサーバ 16 から、購入完了通知を受信する。

#### 【0050】

記憶部 26 は、インストールされたプログラム（本実施形態に係る専用アプリケーションプログラムを含む。）や各種データ等を格納する。記憶部 26 は、本実施形態では、一例として、UI データ 27 等を格納する。ここで、データにはステータス情報や文字データだけでなく、グラフィカルデータも含む。10

#### 【0051】

また、記憶部 26 は、ユーザが指定した投票券情報を一時的に保留しておく一時保留領域 28 を有する。また、一時保留領域 28 には、配信者が指定した投票券情報を採用する場合にその採用する投票券情報の一部または全部を一時的に保有することもできる。一時保留領域 28 には、例えば、競技を特定する情報（レース名またはレース ID 等）、着順情報、賭金、及び予想採用部 24 により投票券情報が保持された場合にはその投票券情報の基になった配信者を特定する情報（配信者名または配信者 ID 等）等が保持される。20

#### 【0052】

配信者端末 15 は、通信部 31、制御部 32、入力部 33、撮像部 34 を含む。通信部 31 は、通信ネットワーク 17 に接続された機器との通信を可能にするインターフェースである。通信部 31 は、通信ネットワーク 17 を介して、サーバ 16 と通信を行う。

#### 【0053】

制御部 32 は、配信者端末 15 全体の動作を制御する。制御部 32 は、入力部 33 からの指示に基づいて、サーバ 16 を介して、ユーザ端末 12 に、撮像部 34 で撮像した動画コンテンツを配信する。

#### 【0054】

入力部 33 は、制御部 32 に対して指示を入力し、指示及びデータを入力する入力インターフェースである。配信者は、入力部 33 を用いて、対象の競技の着順予想内容を入力したり、投票券を購入したり、動画コンテンツの配信に関する指示を入力する。撮像部 34 は、CCD (Charge Coupled Device) 等の撮像装置である。30

#### 【0055】

サーバ 16 は、通信部 41、制御部 42、記憶部 51 を含む。通信部 41 は、通信ネットワーク 17 に接続された機器との通信を可能にするインターフェースである。通信部 41 は、通信ネットワーク 17 を介して、ユーザ端末 12、配信者端末 15 と通信を行う。

#### 【0056】

制御部 42 は、サーバ 16 全体の動作を制御する。それと共に、制御部 42 は、ユーザ端末 12 または配信者端末 15 からの要求に応じて処理を実行し、実行結果をユーザ端末 12 または配信者端末 15 に返す等の制御を行う。制御部 42 は、本実施形態に係るアプリケーションプログラムを実行することにより、配信制御部 43、配信者投票券情報取得部 44、配信者投票券情報提供部 45、ユーザ投票券情報取得部 46、決済処理部 47、配当処理部 48、特典提供部 49、投票結果登録部 50 として機能する。40

#### 【0057】

配信制御部 43 は、配信者からの配信要求に応じて、配信者に関する配信者情報、及び配信者より撮影された動画コンテンツ（特典動画コンテンツ等も含む。）を受け付ける。配信制御部 43 は、配信者情報を記憶部 51 に登録する。配信制御部 43 は、登録された配信者情報を、専用アプリケーションプログラムが起動しているユーザ端末 12 に対して、配信する。それと共に、配信制御部 43 は、専用アプリケーションプログラムが起動し50

ているユーザ端末 1 2 に対して、受け付けた動画コンテンツを配信する。

**【 0 0 5 8 】**

配信者投票券情報取得部 4 4 は、配信者が指定した投票券情報（配信者投票券情報）を取得する。ここで、配信者投票券情報には、配信者が入力した競技の着順の予想情報及び配信者が購入した投票券情報を含む。

**【 0 0 5 9 】**

配信者投票券情報提供部 4 5 は、配信者投票券情報取得部 4 4 により取得された配信者投票券情報を、対応する配信者の動画コンテンツと関係付けて、ユーザ端末 1 2 に対して提供する。

**【 0 0 6 0 】**

ユーザ投票券情報取得部 4 6 は、ユーザ端末 1 2 からの投票券購入要求に応じて、ユーザ端末 1 2 の一時保留領域 2 8 に保持されたユーザの投票券情報を取得する。

**【 0 0 6 1 】**

決済処理部 4 7 は、ユーザ投票券情報取得部 4 6 により取得されたユーザの投票券情報に基づいて、投票券を購入するための決済処理を行う。決済処理は、予め登録しているクレジットカード、口座番号等に基づいて、行われる。

**【 0 0 6 2 】**

配当処理部 4 8 は、競技の結果が確定した後、その競技において購入された投票券情報に的中した番号または組番号の投票券が含まれている場合、その番号または組番号に対して投じた投票額に確定したオッズを乗じて払戻額を算出する。配当処理部 4 8 は、投票権が的中したユーザに対して、算出した払戻額を配当する。

**【 0 0 6 3 】**

特典提供部 4 9 は、購入した投票券に的中した投票対象（競技において投票する対象の番号または組番号）が含まれていなかった場合、その的中しなかったユーザに対して、所定の特典を配布する。また、特典提供部 5 0 は、所定期間で、的中しなかったレース数（例えば、通算回数、連続回数）に応じて、ユーザに対して特典を提供してもよい。

**【 0 0 6 4 】**

投票結果登録部 5 0 は、投票券を購入した各ユーザの投票結果に関する情報（勝敗情報、投票額、払戻額等）を登録する。

**【 0 0 6 5 】**

記憶部 5 1 は、配信者管理データベース 5 2 、配信者投票券情報データベース 5 3 、ユーザ情報管理データベース 5 4 、ユーザ投票券情報データベース 5 5 、オッズ情報データベース 5 6 、特典管理データベース 5 7 、ユーザ投票結果管理データベース 5 8 を格納する。なお、以下では、データベースを「DB」と称する。

**【 0 0 6 6 】**

配信者管理 DB 5 2 は、配信者を管理するデータベースである。配信者投票券情報 DB 5 3 は、配信者が指定した投票券情報を管理するデータベースである。ユーザ情報管理 DB 5 4 は、ユーザに関する情報を管理するデータベースである。ユーザ投票券情報 DB 5 5 は、ユーザが購入した投票券情報を管理するデータベースである。オッズ情報 DB 5 6 は、競技における投票券毎のオッズに関する情報を管理するデータベースである。特典管理 DB 5 7 は、特典を管理するデータベースである。ユーザ投票結果管理 DB 5 8 は、ユーザのレース毎の投票結果に関する情報を管理するデータベースである。

**【 0 0 6 7 】**

図 4 は、本実施形態におけるサーバ 1 6 により管理されるデータベースのデータ構造例を示す図である。

**【 0 0 6 8 】**

配信者管理 DB 5 2 は、「配信者 ID 」、「レース ID 」、「動画コンテンツ ID 」のデータ項目を含む。以下では、配信者管理 DB 5 2 の各レコードを配信者情報と称する場合がある。項目「配信者 ID 」には、配信者を特定する情報（配信者 ID ）が格納される。項目「レース ID 」には、競技を特定する情報（レース ID ）が格納される。項目「動

10

20

30

40

50

画コンテンツ I D」には、対応する配信者の動画コンテンツを特定する情報（動画コンテンツ I D）が格納される。

#### 【0069】

配信者投票券情報 DB53 は、「配信者 I D」、「レース I D」、「投票券」、「購入金額」、「動画コンテンツ I D」のデータ項目を含む。項目「配信者 I D」には、配信者を特定する情報（配信者 I D）が格納される。項目「レース I D」には、競技を特定する情報（レース I D）が格納される。項目「投票券」には、レース I D で特定される競技（レース）における 1 着の番号または 1 着から所定の順位までの着順の組番号が格納される。なお、本実施形態では、連勝単式、連勝複式等については、説明の便宜上、言及しないが、これらを除外するものではない。項目「購入金額」には、投票券情報に対応する賭金が格納される。項目「動画コンテンツ I D」には、対応する配信者の動画コンテンツを特定する情報（動画コンテンツ I D）が格納される。10

#### 【0070】

ユーザ情報管理 DB54 は、「ユーザ I D」、「メールアドレス」、「保有金額」、「保有 Pt」のデータ項目を含む。項目「ユーザ I D」には、ユーザを特定する情報（ユーザ I D）が格納される。項目「ユーザ名」には、ユーザの名前が格納される。項目「保有金額」には、投票券購入システム 11 において、現在ユーザが使用可能な金額が格納される。項目「保有 Pt」には、投票券購入システム 11 において、現在ユーザが使用可能なポイントが格納される。20

#### 【0071】

ユーザ投票券情報 DB55 は、「ユーザ I D」、「レース I D」、「投票券」、「購入金額」、「購入 Pt」、「配信者 I D」のデータ項目を含む。項目「ユーザ I D」には、ユーザを特定する情報（ユーザ I D）が格納される。項目「レース I D」には、競技を特定する情報（レース I D）が格納される。項目「投票券」には、レース I D で特定される競技（レース）における 1 着の番号または 1 着から所定の順位までの着順の組番号が格納される。項目「購入金額」には、投票券情報に対応する賭金（有償の場合に用いられる項目であり、通貨が賭金となる）が格納される。項目「購入 Pt」には、投票券情報に対応する賭金（無償の場合に用いられる項目であり、ポイントが賭金となる）が格納される。項目「配信者 I D」には、配信者の指定した投票券を採用してユーザが投票券を購入した場合、その配信者の配信者 I D が格納される。30

#### 【0072】

オッズ情報 DB56 は、「レース I D」、「投票券」、「オッズ」のデータ項目を含む。項目「レース I D」には、競技を特定する情報（レース I D）が格納される。項目「投票券」には、レース I D で特定される競技（レース）における 1 着から所定の順位までの着順の組番号が格納される。項目「オッズ」には、各投票券に対応するオッズ情報が格納される。

#### 【0073】

特典管理 DB57 は、「レース I D」、「配信者 I D」、「特典 I D」、「特典の所在」のデータ項目を含む。項目「レース I D」には、競技を特定する情報（レース I D）が格納される。項目「配信者 I D」には、配信者を特定する情報（配信者 I D）が格納される。「特典 I D」には、特典を特定する情報（特典 I D）が格納される。「特典の所在」には、特典 I D で特定される特典（例えば、特典動画コンテンツ、静止画、キャラクターの絵柄データ等）の格納場所を示すアドレスが格納されている。40

#### 【0074】

ユーザ投票結果管理 DB58 は、「ユーザ I D」、「レース I D」、「的中フラグ」、「投票額」、「払戻額」、「損失額」のデータ項目を含む。項目「レース I D」には、ユーザを特定する情報（ユーザ I D）が格納される。項目「的中フラグ」には、その競技について購入した投票券が的中している場合には的中フラグ = 1 が格納され、その投票券が的中していない場合、的中フラグ = 0 が格納される。「投票額」には、その競技にて購入した投票券（投票対象）の購入額（投票額）が格納される。「払戻額」には、その競技に50

て購入した投票券に的中したものが含まれている場合に払い戻される払戻額が格納される。「損失額」には、投票額から払戻額を差し引いた金額が格納される。

#### 【0075】

次に、ユーザ端末12においてインストールされた専用アプリケーションプログラムのユーザインターフェースについて、図5、図6、及び図7を用いて説明する。ユーザ端末12において、専用アプリケーションプログラムを起動させると、画面14にはその時点において投票券を購入可能なレースを選択する画面が表示される。ユーザは、操作表示部13を操作して対象となるレースを選択すると、図5の画面が表示される。

#### 【0076】

図5は、本実施形態における配信者選択画面例を示す図である。配信者選択画面61は、ログインユーザ表示欄62、保有金額表示欄63、保有ポイント表示欄64、購入対象レース名表示欄65、配信者一覧66を含む。

#### 【0077】

ログインユーザ表示欄62には、現在、ユーザ端末12を用いて投票券購入システム11にログインしているユーザのアイコン及びユーザ名が表示される。保有金額表示欄63には、現在、投票券購入システム11においてそのユーザが保有している金額が表示される。保有ポイント表示欄64には、現在、投票券購入システム11においてそのユーザが保有しているポイントが表示される。購入対象レース名表示欄65には、投票券の購入対象のレース名が表示される。なお、購入対象レース名表示欄65には、そのレースの投票券の購入締切までの時間を知らせるメッセージが表示される。

#### 【0078】

配信者一覧66には、購入対象レース名表示欄65において表示されているレースについて、レース予想に関する配信者情報に対応するサムネイル画像66a, 66b, 66c, ...が表示される。配信者一覧66は、操作表示部13によるスクロール操作により、現在表示されていない配信者情報を表示させることができる。いずれかの配信者のサムネイル画像66をタップすると、その配信者に関して、図6の画面が表示される。

#### 【0079】

図6は、本実施形態における配信者予想画面例を示す図である。配信者予想画面71は、レース名表示欄72、選択配信者表示欄73、配信者動画コンテンツ表示欄74、配信者投票券情報表示欄75、詳細表示ボタン76を含む。

#### 【0080】

レース名表示欄72には、今回のレース名が表示される。なお、レース名表示欄72には、そのレースの投票券の購入締切までの時間を知らせるメッセージも表示される。選択配信者表示欄73には、配信者選択画面61の配信者一覧66において選択した配信者名等が表示される。配信者動画コンテンツ表示欄74には、その選択した配信者の動画コンテンツ（例えば、ストリーミング形式によるライブ配信動画）が表示される。配信者投票券情報表示欄75には、その配信者の指定した投票券の組番号（賭け式が単勝または複勝の場合、対象の番号を含む。以下、同じ。）及びそのオッズが表示される。詳細表示ボタン76をタップすると、図7の画面が表示され、その配信者の指定した投票券の詳細な内容を確認することができる。

#### 【0081】

図7は、本実施形態における投票券購入画面例を示す図である。投票券購入画面81は、配信者動画コンテンツ表示欄82、保有ポイント表示欄83、保有ポイント追加指定欄84、保有金額表示欄85、保有金追加指定欄86、配信者予想投票券表示欄87、購入実行ボタン95を含む。

#### 【0082】

配信者動画コンテンツ表示欄82には、その選択した配信者の動画コンテンツ（例えば、ストリーミング形式によるライブ配信動画）が表示される。保有ポイント表示欄83には、現在、投票券購入システム11においてそのユーザが保有しているポイントが表示される。保有ポイント追加指定欄84をタップすると、投票券を無償で購入するために投票

10

20

30

40

50

券購入システム 11 内だけで使用するポイント（チャージ）を追加することができる。保有金額表示欄 85 には、現在、投票券購入システム 11においてそのユーザが保有している金額が表示される。保有金追加指定欄 86 をタップすると、投票券を有償で購入するための金額を投票券購入システム 11 に追加（チャージ）することができる。なお、投票券購入システム 11 では、このチャージした金額内またはポイント内にて投票券を購入することができる。

#### 【0083】

配信者予想投票券表示欄 87 は、予想投票券一覧 87a、賭金／賭ポイント合計表示欄 91、セット単位購入ボタン 92、編集ボタン 93、削除ボタン 94 を含む。配信者予想投票券表示欄 87 には、配信者 A が指定した投票券の組番号及び賭金または賭けポイントがデフォルト表示される。10

#### 【0084】

予想投票券一覧 87a は、組番号表示欄 88、オッズ表示欄 89、賭金／賭ポイント表示欄 90 を含む。投票組番号表示欄 88 は、投票する組番号を表示する欄であり、配信者が指定した組番号を表示する。図 7 の例では、予想投票券一覧 87a には、「1 着 1 番、2 着 4 番」の組番号、「1 着 3 番、2 着 8 番」の組番号、「1 着 5 番、2 着 2 番」の組番号、「1 着 8 番、2 着 5 番、3 着 2 番」の組番号の 4 つの組番号が表示されている。

#### 【0085】

オッズ表示欄 89 には、投票組番号表示欄 88 に表示されている組番号に対応するオッズが表示される。賭金／賭ポイント表示欄 90 には、各組番号に対しての賭金または賭けポイントが表示される。賭金／賭ポイント合計表示欄 91 には、予想投票券一覧 87a 中の賭金／賭ポイント表示欄 90 の合計が表示される。20

#### 【0086】

セット単位購入ボタン 92 は、予想投票券一覧 87a の投票券の組み合わせを 1 セットとすると、そのセット単位で投票券を購入するためのボタンである。セット単位購入ボタン 92 の「+」ボタンを押下する毎に、購入するセットの加算をすることができる。セット単位購入ボタン 92 の「-」ボタンを押下する毎に、購入するセットの減算をすることができる。

#### 【0087】

編集ボタン 93 を押下すると、予想投票券一覧 87a の内容を編集することができる。編集としては、例えば、購入する単位をポイント（無償）から円（有償）に変更したり、円（有償）からポイント（無償）に変更したり、予想投票券一覧 87a に新たにユーザ自身の予想を追加したり、予想投票券一覧 87a から所定の組番号を削除したり等することができる。削除ボタン 94 を押下すると、配信者予想投票券表示欄 87 を削除することができる。30

#### 【0088】

図 8 は、本実施形態における特典付与通知を示す図である。ユーザが図 7 を用いて投票券を購入してレースが行われて着順が確定した後、購入した投票券が全く当たっていなかったとする。この場合、画面 14 には、特典付与を知らせるメッセージ 100 が表示される。ユーザがメッセージ 100 に記載されたアドレスをタップすると、特典として所定の動画コンテンツ（例えば、配信者 A の動画コンテンツ）が画面 14 に表示される。40

#### 【0089】

図 9 は、本実施形態におけるユーザ端末 12 とサーバ 16 との間での配信者投票券情報が表示されるまでのシーケンス図である。ユーザは、ユーザ端末 12 を操作して、インストールされている専用アプリケーションプログラムを起動させる（S1）。すると、専用アプリケーションプログラムが起動したユーザ端末 12 は、サーバ 16 にデータ取得要求を行う（S2）。

#### 【0090】

サーバ 16 は、配信者管理 DB52 から、これから開始されるレースについて予想を行う配信者の配信者情報（配信者 ID、レース ID、動画コンテンツ ID、フィーバーフラ50

グを含む)を取得する(S3)。サーバ16は、その取得した配信者情報をユーザ端末12へ送信する(S4)。

#### 【0091】

ユーザ端末12は、サーバ16から配信者情報を受信すると、図5の配信者一覧66に配信者情報を表示させる(S5)。ユーザは、配信者一覧66から、例えば配信者Aの配信者情報のサムネイル画像66aを選択する(S6)。すると、ユーザ端末12は、動画コンテンツIDに基づいて配信者Aの動画コンテンツを要求する(S7)。ユーザ端末12は、その要求に応じてサーバ16から動画コンテンツを受信する(S8)。ユーザ端末12は、受信した動画コンテンツを図6の配信者予想画面71にて再生する。

#### 【0092】

サーバ16(配信者投票券情報取得部44)は、配信者Aが投票券を指定した場合、その内容(配信者投票券情報)を取得する(S9)。配信者投票券情報は、配信者ID、レースID、投票券の組番号、購入金額、動画コンテンツIDを含む。サーバ16(配信者投票券情報取得部44)は、取得した配信者投票券情報を配信者投票券情報DB53に登録する。すると、サーバ16(配信者投票券情報提供部45)は、配信者投票券情報を、配信者Aの動画コンテンツを視聴しているユーザ端末12に対して、配信する(S10)。

#### 【0093】

ユーザ端末12は、図6の配信者予想画面71の配信者投票券情報表示欄75に、サーバ16から送信された配信者Aの配信者投票情報に含まれる投票券の組番号を表示する(S11)。

#### 【0094】

図10は、本実施形態におけるユーザ端末12とサーバ16との間での配信者投票券情報に基づいて投票券を購入するまでのシーケンス図(実施例1)である。

#### 【0095】

ユーザは、図6の配信者予想画面71において詳細表示ボタン76をタップする。するとユーザ端末12(予測採用部24)は、配信者投票券情報を一時保留領域28に保持する(S21)。このとき、図7の投票券購入画面81が表示される。

#### 【0096】

投票券購入画面81において、ユーザは、配信者投票券情報の一部を消去したり、配信者投票券情報にユーザ自身で予想した投票券情報を追加したりしてもよい。また、ユーザは、各投票券情報に対して賭金を指定する(S22)。これらの操作に応じて、ユーザ端末12(予測採用部24)は、一時保留領域28に保持されている情報を更新する。すなわち、ユーザ端末12(予測採用部24)は、投票券購入画面81における入力操作に応じて一時保留領域28の内容を更新する(配信者投票券情報の全部又は一部を一時保留領域28に保持する)。

#### 【0097】

投票券購入画面81において、ユーザは、購入する投票券が確定すると、購入実行ボタン96をタップする(S23)。すると、ユーザ端末12(購入要求部25)は、一時保留領域28の内容に基づいて、ユーザ投票券情報(ユーザID、レースID、投票券の組番号、購入金額(または購入Pt)、配信者IDを含む)を含む購入要求をサーバ16へ送信する(S24)。なお、ユーザが配信者の予想と異なる投票券を追加した場合には、その投票券情報には配信者IDの情報は含まれないようにしてよい。

#### 【0098】

サーバ16(ユーザ投票券情報取得部46)は、その購入要求を取得する。サーバ16(ユーザ投票券情報取得部46)は、取得した購入要求に含まれるユーザ投票券情報の内容をユーザ投票券情報DB55に登録する。サーバ16(決済処理部47)は、その購入要求に基づいて、投票券の購入に関する決済処理を行う(S25)。決済処理が完了した場合、サーバ16は、決済内容に基づいてユーザ情報管理DB54の内容を更新すると共に、決済処理の完了をユーザ端末12に通知する(S26)。

**【 0 0 9 9 】**

サーバ16は、そのレースの投票時間が締め切られた後、オッズ情報DB56に確定したオッズ情報を登録する。サーバ16（配当処理部48）は、レース後、着順が確定すると、的中した投票券情報をについて配当処理を行う（S27）。

**【 0 1 0 0 】**

一方、サーバ16（特典提供部50）は、的中しなかった投票券情報をについて特典提供処理を行う（S28）。それから、サーバ16（投票結果登録部50）は、ユーザ投票券情報を用いて各ユーザの投票結果をユーザ投票結果DB57に登録する（S29）。サーバ16は、特典提供処理（S28）により特典付与対象となるユーザ毎に、特典付与通知をユーザ端末12に送信する（S30）。

10

**【 0 1 0 1 】**

特典付与通知を受け取ったユーザ端末12の画面14には、例えば図8で示すメッセージ100が表示される（S31）。ユーザは、たとえば、図8におけるメッセージ100に表示されているアドレスをタップする。するとユーザ端末12は、サーバ16に対して、特典閲覧要求（または特典視聴要求であってもよい。以下、同じ。）を行う（S32）。

**【 0 1 0 2 】**

サーバ16は、その特典閲覧要求に対する特典動画コンテンツを、要求元のユーザ端末12に対して配信する（S33）。

**【 0 1 0 3 】**

ユーザ端末12の画面14には、配信された特典動画コンテンツが表示される（S34）。これにより、ユーザは、そのレースで負けた場合、特典動画コンテンツを閲覧することができる。

20

**【 0 1 0 4 】**

図11は、本実施形態におけるユーザ端末12とサーバ16との間での配信者投票券情報に基づいて投票券を購入するまでのシーケンス図（実施例2）である。図11は、配信者Aの配信者投票券情報を一時保留領域28に格納後購入前に、他の配信者の配信者投票券情報を表示させた場合のシーケンス図である。

**【 0 1 0 5 】**

図9のS11の後、ユーザは、図6の配信者予想画面71において詳細表示ボタン76をタップする。すると、ユーザ端末12（予測採用部24）は、配信者Aの配信者投票券情報を一時保留領域28に保持する（S41）。このとき、図7の投票券購入画面81が表示される。その後、ユーザは、操作表示部13を操作して、図5の配信者選択画面61に戻る。なお、一時保留領域28に保持されている配信者Aの配信者投票券情報は、レースが終了するまで保持されているので、再度、配信者Aについての図7の投票券購入画面81に戻ればその配信者Aの配信者投票券情報が表示される。

30

**【 0 1 0 6 】**

配信者選択画面61の配信者一覧66から、ユーザは、配信者Bの配信者情報のサムネイル画像66bを選択する（S42）。すると、ユーザ端末12は、配信者Bの動画コンテンツを要求する（S43）。ユーザ端末12は、その要求に応じてサーバ16から動画コンテンツを受信する（S44）。ユーザ端末12は、受信した動画コンテンツを図6の配信者予想画面71にて再生する。

40

**【 0 1 0 7 】**

サーバ16（配信者投票券情報取得部44）は、配信者Bが投票券を指定した場合、その内容（配信者投票券情報）を取得する。配信者投票券情報は、配信者ID、レースID、投票券の組番号、購入金額、動画コンテンツIDを含む。サーバ16（配信者投票券情報取得部44）は、取得した配信者投票券情報を配信者投票券情報DB53に登録する。すると、サーバ16（配信者投票券情報提供部45）は、配信者Bの配信者投票券情報を、配信者Bの動画コンテンツを視聴しているユーザ端末12に配信する（S45）。

**【 0 1 0 8 】**

50

ユーザ端末12は、図6の配信者予想画面71の配信者投票券情報表示欄75に、サーバ16から送信された配信者Bの配信者投票情報に含まれる投票券の組番号を表示する(S46)。それから、ユーザは、図6の配信者予想画面71において詳細表示ボタン76をタップする。すると、ユーザ端末12(予測採用部24)は、配信者Bの配信者投票券情報を一時保留領域28に保持する(S47)。このとき、図7の投票券購入画面81が表示される。

#### 【0109】

投票券購入画面81において、ユーザは、配信者Bの配信者投票券情報の一部を消去したり、配信者投票券情報にユーザ自身で予想した投票券情報を追加したりしてもよい。また、ユーザは、各投票券情報に対して賭金を指定する(S48)。これらの操作に応じて、ユーザ端末12(予測採用部24)は、一時保留領域28に保持されている情報を更新する。すなわち、ユーザ端末12(予測採用部24)は、投票券購入画面81における入力操作に応じて一時保留領域28の内容を更新する(配信者投票券情報の全部又は一部を一時保留領域28に保持する)。

10

#### 【0110】

投票券購入画面81において、ユーザは、購入する投票券が確定すると、購入実行ボタン96をタップする(S49)。すると、ユーザ端末12(購入要求部25)は、一時保留領域28の内容に基づいて、ユーザ投票券情報(ユーザID、レースID、投票券の組番号、購入金額(または購入Pt)、配信者IDを含む)を含む購入要求をサーバ16へ送信する(S50)。なお、ユーザが配信者の予想と異なる投票券を追加した場合には、その投票券情報には配信者IDの情報は含まれないようにもよい。

20

#### 【0111】

ここで、購入要求は、S47及びS48で指定した一時保留領域28の内容に基づく購入要求である。これにより、直近に購入実行ボタン96をタップした画面にて購入した投票券のみを購入するようにしてもよい。また、ユーザ端末12(購入要求部25)は、さらに、S21で指定した一時保留領域28の内容に基づく購入要求を併せて送信するようにしてもよい。すなわち、複数の配信者のそれぞれが指定した投票券に基づいてユーザが購入意思を示した投票券情報を、その都度一時保留領域28に保持しておき、購入実行ボタン96がタップされた場合に、ユーザ装置12は、それまで一時保留領域28に保留されていた投票券情報をまとめてサーバ16へ送信するようにしてもよい。これにより、決済処理をまとめて行うことができる。

30

#### 【0112】

サーバ16(ユーザ投票券情報取得部46)は、その購入要求を取得する。サーバ16(ユーザ投票券情報取得部46)は、取得した購入要求に含まれるユーザ投票券情報の内容をユーザ投票券情報DB55に登録する。サーバ16(決済処理部47)は、その購入要求に基づいて、投票券の購入に関する決済処理を行う(S51)。決済処理が完了した場合、サーバ16は、決済内容に基づいてユーザ情報管理DB54の内容を更新すると共に、決済処理の完了をユーザ端末12に通知する(S52)。

#### 【0113】

サーバ16は、そのレースの投票時間が締め切られた後、オッズ情報DB56に確定したオッズ情報を登録する。サーバ16(配当処理部48)は、レース後、着順が確定すると、的中した投票券情報について配当処理を行う(S53)。

40

#### 【0114】

一方、サーバ16(特典提供部50)は、的中しなかった投票券情報について特典提供処理を行う(S54)。それから、サーバ16(投票結果登録部50)は、各ユーザの投票結果をユーザ投票結果DB57に登録する(S55)。サーバ16は、特典提供処理により特典付与対象となるユーザ毎に、特典付与通知をユーザ端末12に送信する(S56)。

#### 【0115】

特典付与通知を受け取ったユーザ端末12の画面14には、例えば図8で示すメッセー

50

ジ 1 0 0 が表示される ( S 5 7 )。ユーザは、たとえば、図 8 におけるメッセージ 1 0 0 に表示されているアドレスをタップする。するとユーザ端末 1 2 は、サーバ 1 6 に対して、特典閲覧要求を行う ( S 5 8 )。

#### 【 0 1 1 6 】

サーバ 1 6 は、その特典閲覧要求に対する特典動画コンテンツを、要求元のユーザ端末 1 2 に対して配信する ( S 5 9 )。

#### 【 0 1 1 7 】

ユーザ端末 1 2 の画面 1 4 には、配信された特典動画コンテンツが表示される ( S 6 0 )。これにより、ユーザは、そのレースにおいて投票券が外れた場合に、特典動画コンテンツを閲覧することができる。10

#### 【 0 1 1 8 】

図 1 2 は、本実施形態における特典提供処理（実施例 1）のフローチャートである。特典提供部 4 9 は、レースの着順が確定した旨の通知を取得すると ( S 7 1 )、ユーザ投票券情報 DB 5 5 から、今回のレースについて的中した投票券を含まないユーザ投票券情報を抽出する ( S 7 2 )。

#### 【 0 1 1 9 】

特典提供部 4 9 は、抽出したユーザ投票券情報から、ユーザ ID、レース ID、配信者 ID を取得する ( S 7 3 )。特典提供部 4 9 は、特典管理 DB 5 7 から、取得したレース ID 及び配信者 ID をキーとして、それに対応する特典 ID 及び特典の所在情報を取得する ( S 7 4 )。特典提供部 4 9 は、ユーザ ID で特定されるユーザが使用しているユーザ端末 1 2 に対して、取得した特典の所在情報を含む特典付与通知を送信する ( S 7 5 )。20

#### 【 0 1 2 0 】

特典提供部 4 9 は、特典付与通知に対するユーザ端末 1 2 からの特典閲覧要求に応じて、特典動画コンテンツを、その要求元のユーザ端末 1 2 に配信する ( S 7 6 )。

#### 【 0 1 2 1 】

このように、投票券が的中しなかったユーザに対して特典を配布することができる。また、配信者の予想を参考にユーザが投票券を購入して的中しなかった場合、参考にした配信者に応じた特典を、ユーザに配布することができる。

#### 【 0 1 2 2 】

なお、ユーザの投票が的中しなかった回数に応じて異なる特典を、ユーザに配布するようにもよい。例えば、的中しなかった回数が多いほど、より良い特典（例えば、より再生時間の長い特典動画コンテンツ）とするようにしてもよい。また、所定期間におけるユーザの投票結果、ユーザの負けている状況に応じて、ユーザに特典を付与するようにしてもよい。これについて、図 1 3 を用いて説明する。30

#### 【 0 1 2 3 】

図 1 3 は、本実施形態における特典提供処理（実施例 2）のフローチャートである。特典提供部 4 9 は、ユーザ投票結果管理 DB 5 8 から、ユーザ毎に、所定期間における、的中フラグ = 0 の通算回数または連続回数をカウントする ( S 8 1 )。

#### 【 0 1 2 4 】

特典提供部 4 9 は、的中フラグ = 0 の通算回数または連続回数に応じて、ユーザ毎に、特典を決定する ( S 8 2 )。ここで、例えば、記憶部 5 1 には、的中フラグ = 0 の通算回数または連続回数に対応する特典情報（特典の所在情報を含む）を管理するデータベースが予め登録されているとする。この場合、特典提供部 4 9 は、そのデータベースから、的中フラグ = 0 の通算回数または連続回数に応じて、ユーザ毎に、特典を決定することができる。40

#### 【 0 1 2 5 】

特典提供部 4 9 は、ユーザ ID で特定されるユーザが使用しているユーザ端末 1 2 に対して、取得した特典の所在情報を含む特典付与通知を送信する ( S 8 3 )。特典提供部 4 9 は、特典付与通知に対するユーザ端末 1 2 からの特典閲覧要求に応じて、特典動画コンテンツを、その要求元のユーザ端末 1 2 に配信する ( S 8 4 )。50

**【 0 1 2 6 】**

このように、所定期間（例えば、1日間）において、投票券が的中しなかった通算回数または連続回数に応じて、特典を決定するようにしてもよい。

**【 0 1 2 7 】**

また、所定期間において、ユーザの損失額（＝投票額の総額 - 払戻金の総額 > 0）が所定値以上になった場合に、そのユーザに対して特典を付与するようにしてもよい。これについて、図14を用いて説明する。

**【 0 1 2 8 】**

図14は、本実施形態における特典提供処理（実施例3）のフローチャートである。特典提供部49は、ユーザ投票結果管理DB58から、ユーザ毎に、所定期間における、損失額を集計する（S91）。 10

**【 0 1 2 9 】**

特典提供部49は、ユーザ毎に、以下で説明するS92～S95の処理を行う。まず、特典提供部49は、集計した損失額が所定値以上か否かを判定する（S92）。集計した損失額が所定値未満の場合（S92でNO）、特典提供部49は、次のユーザについて処理を行う。

**【 0 1 3 0 】**

集計した損失額が所定値以上の場合（S92でYES）、特典提供部49は、特典を決定する（S93）。ここで、集計した損失額に応じて、異なる特典を決定できるようにしてもよい。例えば、記憶部51には、損失額に対応する特典情報（特典の所在情報を含む）を管理するデータベースが予め登録されている。特典提供部49は、そのデータベースから、その損失額に応じて、ユーザ毎に、特典を決定することができる。 20

**【 0 1 3 1 】**

特典提供部49は、ユーザIDで特定されるユーザが使用しているユーザ端末12に対して、取得した特典の所在情報を含む特典付与通知を送信する（S94）。特典提供部49は、特典付与通知に対するユーザ端末12からの特典閲覧要求に応じて、特典動画コンテンツを、その要求元のユーザ端末12に配信する（S95）。

**【 0 1 3 2 】**

これにより、所定期間（例えば、1日間）において、ユーザの損失額が所定値以上になった場合に、そのユーザに対して特典を付与するようにしてもよい。 30

**【 0 1 3 3 】**

図15は、本実施形態におけるプログラムを実行するコンピュータのハードウェア環境の構成ブロック図の一例である。コンピュータ101は、ユーザ端末12、配信者端末15またはサーバ16として機能する。コンピュータ101は、CPU102、ROM103、RAM104、記憶装置105、入力I/F106、出力I/F107、通信I/F108、読み取り装置109、バス110によって構成されている。

**【 0 1 3 4 】**

ここで、CPUは、中央演算装置を示す。ROMは、リードオンリメモリを示す。RAMは、ランダムアクセスメモリを示す。I/Fは、インターフェースを示す。バス110には、CPU102、ROM103、RAM104、記憶装置105、入力I/F106、出力I/F107、通信I/F108、及び必要に応じて読み取り装置109が接続されている。 40

**【 0 1 3 5 】**

コンピュータ101がサーバ16の場合、CPU102は、記憶装置105から本実施形態に係るプログラムを読み出し、配信制御部43、配信者投票券情報取得部44、配信者投票券情報提供部45、ユーザ投票券情報取得部46、決済処理部47、配当処理部48、特典提供部59、投票結果登録部50として機能する。ROM103は、読み出し専用のメモリを示す。RAM104は、一時的に記憶するメモリである。

**【 0 1 3 6 】**

記憶装置105は、大容量の情報を記憶する装置である。記憶装置105としては、ハ 50

ードディスク、ソリッドステートドライブ(ＳＳＤ)、フラッシュメモリカードなど様々な形式の記憶装置を使用することができる。記憶装置105には、本発明の実施形態に係るプログラムや、記憶部40に格納されている各種データが記憶されている。

#### 【0137】

入力I/F106は、キーボード、マウス、電子カメラ、ウェブカメラ、マイク、スキヤナ、センサ、タブレット、タッチパネルディスプレイ、情報読取装置等の入力装置と接続することが可能である。また、出力I/F107は、ディスプレイ、タッチパネル、プロジェクタ、プリンタ、スピーカ等の出力装置と接続することが可能である。

#### 【0138】

通信I/F108は、通信ネットワークと接続して他の装置と通信するためのポート等のインターフェースである。通信ネットワークは、インターネット、ローカルエリアネットワーク(ＬＡＮ)、ワイドエリアネットワーク(ＷＡΝ)、専用線、有線、無線等の通信網であってよい。読取装置109は、可搬型記録媒体を読み出す装置である。

10

#### 【0139】

上記実施形態で説明した処理を実現するプログラムは、プログラム提供者側から通信ネットワークおよび通信I/F108を介して、例えば記憶装置105に格納されてもよい。また、上記実施形態で説明した処理を実現するプログラムは、市販され、流通している可搬型記録媒体に格納されていてもよい。この場合、この可搬型記録媒体は読取装置105にセットされて、CPU102によってそのプログラムが読み出されて、実行されてもよい。可搬型記録媒体としてはCD-ROM、フレキシブルディスク、光ディスク、光磁気ディスク、ＩＣカード、ＵＳＢメモリ装置、半導体メモリカードなど様々な形式の記録媒体を使用することができる。このような記録媒体に格納されたプログラムが読取装置109によって読み取られる。

20

#### 【0140】

また、当該プログラムは、スタンドアローン型のコンピュータにインストールされてもよいし、クラウドコンピュータによりインストールされて機能のみをユーザに提供してもよい。また、本実施形態では、ユーザ端末12にサーバ16と通信可能なアプリケーションプログラムをインストールして、本実施形態における投票券購入システムの制御を行ったが、これに限定されない。例えば、ユーザ端末12にインストールされたWebブラウザを用いて、サーバ16にアクセスし、サーバ16側で運用されている本実施形態に係るシステムを使用してもよい。

30

#### 【0141】

本実施形態によれば、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供することができる。なお、特典は、上述の実施形態では配信者に応じて決定されていたが、これに限定されずに、例えば、競技が行われている会場毎に決定されてもよいし、競技(レース)毎に決定されてもよい。

また、特典は、動画だけでなく、静止画であってもよいし、音楽データやテキストデータ、所定のプログラムであってもよい。静止画には、写真だけでなく、キャラクターの絵柄がデザインされたもの、漫画等を含んでもよい。また、テキストデータには、小説等のコンテンツであってもよい。音楽データには、動画コンテンツの音声部分のみを収録したものや単なる音声だけのデータであってもよいし、楽曲データであってもよい。所定のプログラムとしては、例えばゲーム用プログラムであってもよい。また、特典としては、所定のWebサイト等へのアクセス権であってもよいし、所定のゲーム用プログラムで使用可能なアイテムオブジェクト等やレベルアップするための経験値等であってもよい。また、特典としては、競技に関して予め定められた商品、サービスの引換券等であってもよい。

40

#### 【0142】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると

50

共に、本態様にはその等価物が含まれる。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することができる。

【0143】

上記実施形態に加え、さらに、以下を付記する。

(付記1)

競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付ける受付部と、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して特典を提供する第1提供部と、  
を備えることを特徴とする情報処理装置。  
このように構成することにより、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供することができる。

(付記2)

前記投票内容は、投票対象と、前記投票対象への投票額とが定められ、前記情報処理装置は、さらには、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれている場合に、前記的中した投票内容に定められる投票額に応じた第1価値による払戻額を、前記ユーザに提供する第2提供部を備え、

前記特典は、前記第1価値とは相違する価値を有する、  
ことを特徴とする付記1に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、購入した投票券が的中している場合には、ユーザに対し第1価値による払い戻しを行うことができる。

(付記3)

前記第1提供部は、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれている場合、前記ユーザに対して前記特典を提供しない  
ことを特徴とする付記1または2に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、投票券が外れた場合にのみ、ユーザに特典を提供することができる。

(付記4)

前記受付部は、前記競技に対する予想結果を提供する提供者により指定された投票券情報の全部または一部に基づいて、前記ユーザから前記投票券情報を受け付け、

前記第1提供部は、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して、前記提供者に関係付けられた前記特典を提供する

ことを特徴とする付記1乃至3のいずれかに記載の情報処理装置。

このように構成することにより、配信者の予想した投票券を参考にしてユーザが購入した投票券が外れた場合に、そのユーザにその配信者に関する特典を付与することができる。

(付記5)

前記第1提供部は、前記特典として、前記ユーザに対して、前記提供者に関係付けられたコンテンツを閲覧可能に提供する

ことを特徴とする付記4に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、配信者の予想した投票券を参考にしてユーザが購入した投票券が外れた場合に、そのユーザにその配信者に関する特典動画をユーザに閲覧可能にさせることができる。

(付記6)

前記第1提供部は、前記投票券情報のうち的中しなかった投票内容の数に応じた前記特典を前記ユーザに提供する

ことを特徴とする付記1乃至5のいずれかに記載の情報処理装置。

このように構成することにより、例えば、外れた回数が多いほど、より希少性の高い特典を提供するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## (付記 7 )

前記第1提供部は、前記特典として、前記投票の対象に関する情報を前記ユーザに提供する

ことを特徴とする付記1乃至6のいずれかに記載の情報処理装置。

このように構成することにより、例えば、投票の対象に関する特典動画等を提供することで、投票の対象に対する思い入れが強くなり、より競技を楽しむことができる。

## (付記 8 )

前記第1提供部は、所定期間において、前記受け付けた投票券情報が的中しなかった通算回数または連続回数に応じた前記特典を前記ユーザに提供する

ことを特徴とする付記1乃至7のいずれかに記載の情報処理装置。 10

このように構成することにより、例えば、1日のレースにおいて全く的中しなかったレース数の数に応じて、ユーザに特典を提供するようにしてもよい。

## (付記 9 )

前記提供部は、所定期間において、前記受け付けた投票券情報が的中しなかったことによるユーザの損失額が所定値以上の場合、前記ユーザに対して前記特典を提供する

ことを特徴とする付記2に記載の情報処理装置。

このように構成することにより、例えば、1日のレースにおいてユーザが失った金額が所定値以上の場合、ユーザに特典を提供するようにしてもよい。

## (付記 10 )

情報処理装置に、 20

競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付ける受付処理と、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合、前記ユーザに対して特典を提供する第1提供処理と、  
を実行させる特典提供プログラム。

このように構成することにより、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供することができる。

## (付記 11 )

情報処理装置が、

競技に対するユーザの投票内容が指定された投票券情報を受け付け、前記競技の結果に基づいて、前記投票券情報に的中した投票内容が含まれていない場合 30  
、前記ユーザに対して特典を提供する  
ことを特徴とする特典提供方法。

このように構成することにより、購入した投票券が的中しなかった場合であっても、ユーザに楽しむ機会を提供することができる。

## 【符号の説明】

## 【0 1 4 4】

1 情報処理装置

2 提供部

3 取得部

4 決定部

5 端末装置

1 1 投票券購入システム

1 2 ユーザ端末

1 5 配信者端末

1 6 サーバ

1 7 通信ネットワーク

4 1 通信部

4 2 制御部

4 3 配信制御部

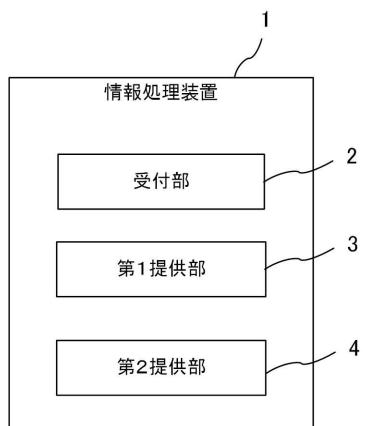
4 4 配信者投票券情報取得部

40

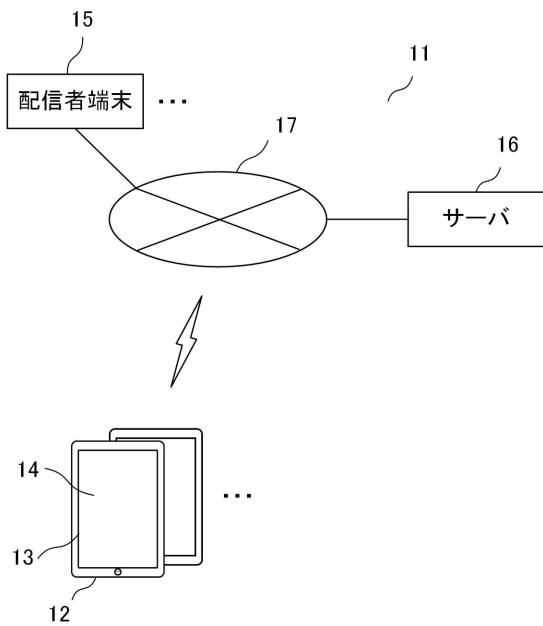
50

4 5	配信者投票券情報提供部	
4 6	ユーザ投票券情報取得部	
4 7	決済処理部	
4 8	配当処理部	
4 9	特典提供部	
5 0	投票結果登録部	
5 1	記憶部	
5 2	配信者管理 D B	
5 3	配信者投票券情報 D B	10
5 3	ユーザ情報管理 D B	
5 5	ユーザ投票券情報 D B	
5 6	オッズ情報 D B	
5 7	特典管理 D B	
5 8	ユーザ投票結果管理 D B	

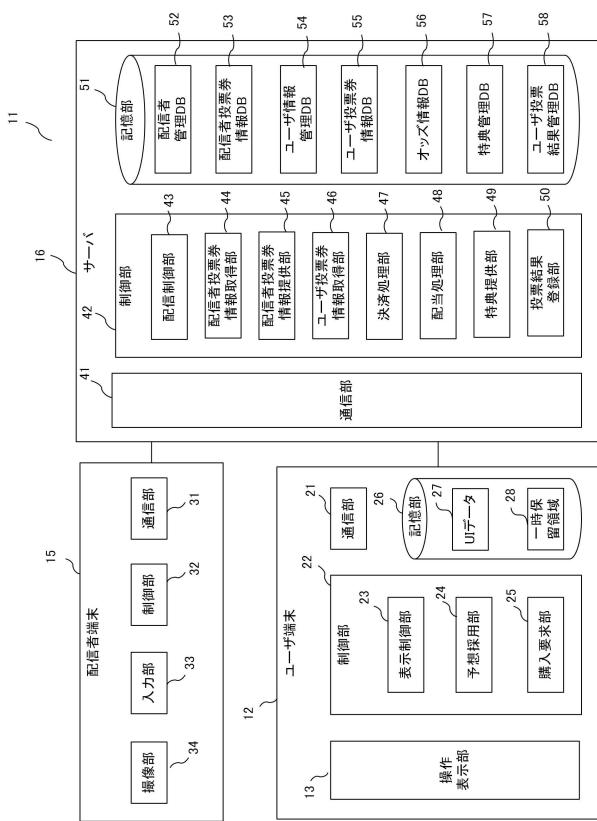
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

【図4】 shows the following databases:

- (A) 配信者管理DB (52):

配信者ID	レースID	動画コンテンツID
A	R01	0010
A	R02	0020
A	R03	0030
...	...	...

- (B) 配信者投票券情報DB (53):

配信者ID	レースID	投票券	購入金額	動画コンテンツID
A	R01	1~9	100	0010
...	...	...	...	...

- (C) ユーザ情報管理DB (54):

ユーザID	ユーザ名	メールアドレス	保有金額	保有Pt
0001	XXXXX	YYYY@YYYY	12,000	750
...	...	...	...	...

- (D) ユーザ投票券情報DB (55):

ユーザID	レースID	投票券	購入金額	購入Pt	配信者ID
0001	R01	1~9	100	0	A
...	...	...	...	...	...

- (E) オッズ情報DB (56):

レースID	投票券	オッズ
R01	1~2	2.2
...	...	...

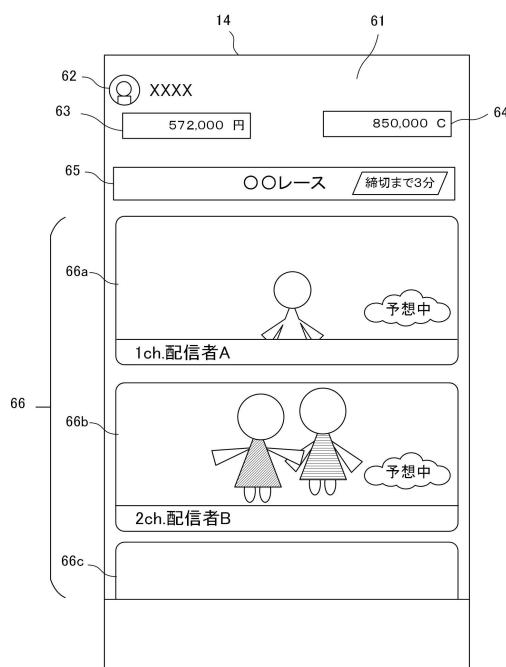
- (F) 特典管理DB (57):

レースID	配信者ID	特典ID	特典の所在
R01	A	TK0001	<a href="https://XXXXXXXX01">https://XXXXXXXX01</a>
...	...	...	...

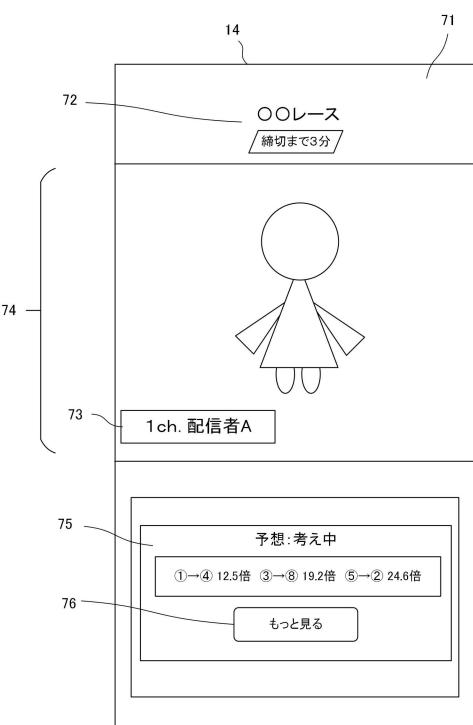
- (G) ユーザ投票結果管理DB (58):

ユーザID	レースID	開催日	的中フラグ	投票額	払戻額	損失額
0001	R01	2019/11/01	0	900	0	-900
...	...	...	...	...	...	...

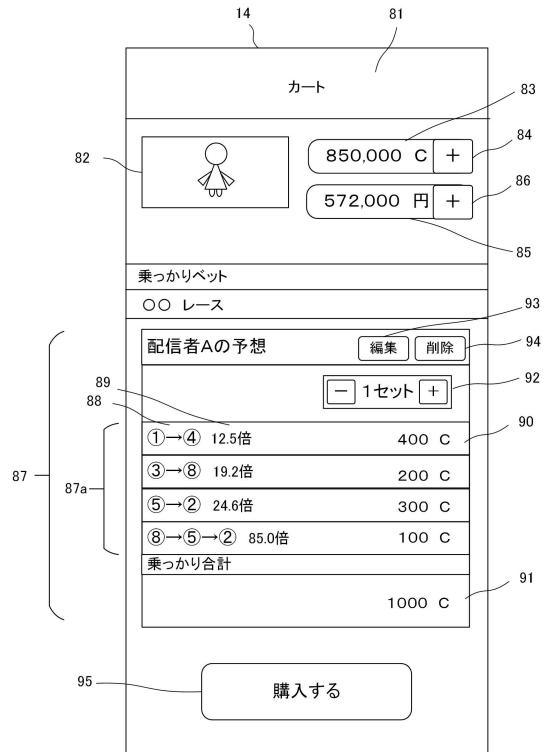
【図5】



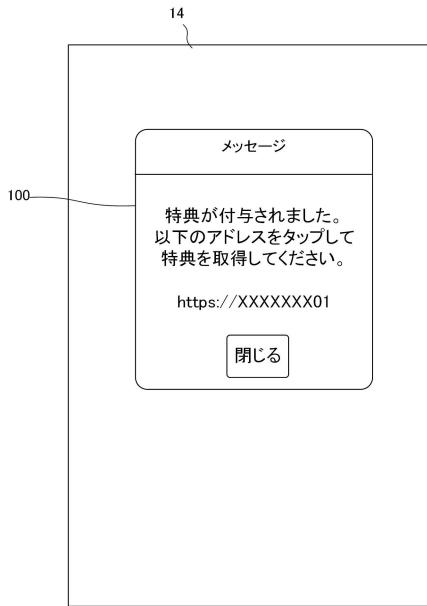
【図6】



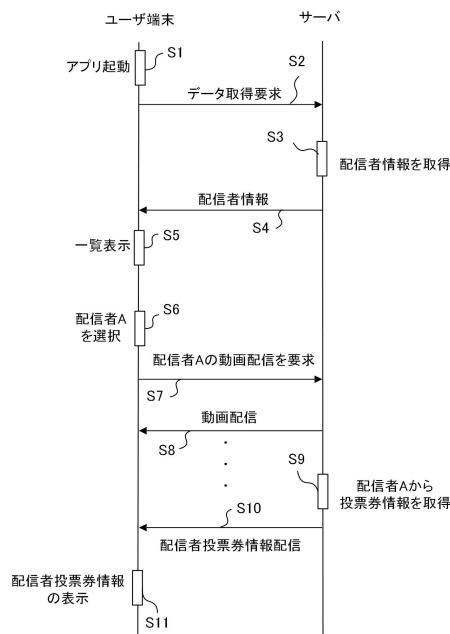
【図7】



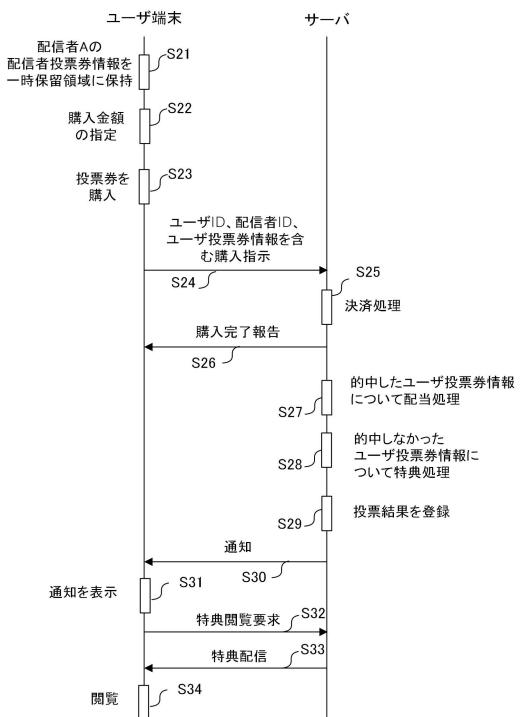
【図8】



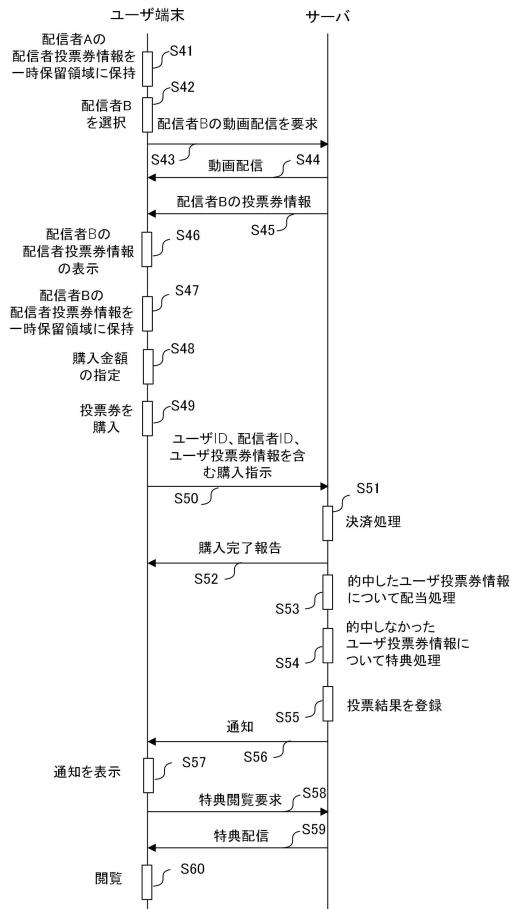
【図9】



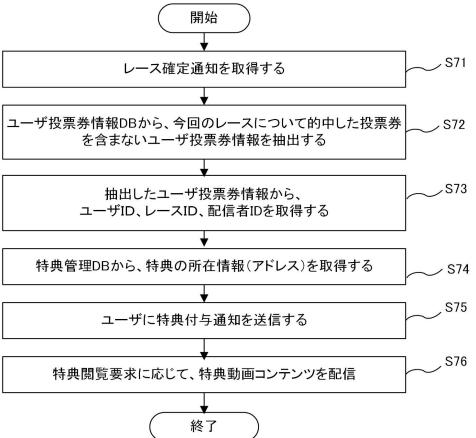
【図10】



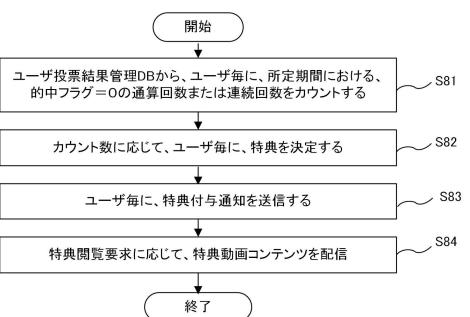
【図11】



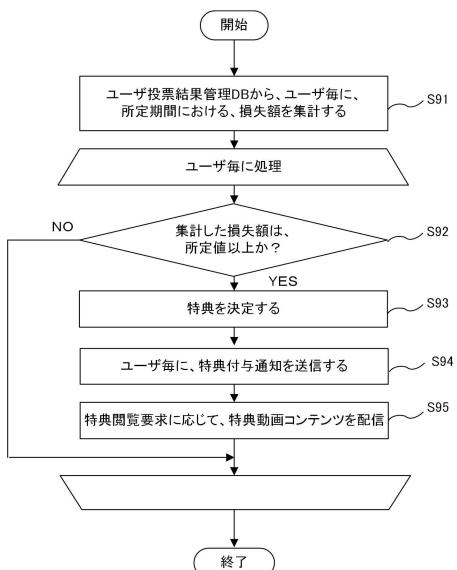
【図12】



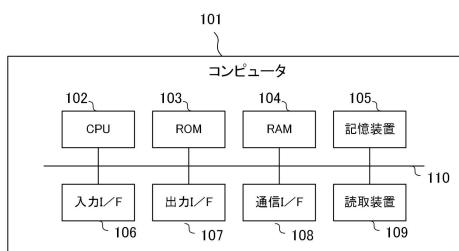
【図13】



【図14】



【図15】



---

フロントページの続き

審査官 原 忠

(56)参考文献 特開2004-178484(JP,A)  
特開2007-193715(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
G06Q 10/00 - 99/00