

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-91759

(P2020-91759A)

(43) 公開日 令和2年6月11日(2020.6.11)

(51) Int.Cl.		F I		テーマコード (参考)	
G 0 6 Q	30/06	(2012.01)	G 0 6 Q	30/06	5 L 0 4 9
G 0 6 Q	30/04	(2012.01)	G 0 6 Q	30/04	
G 0 6 Q	30/02	(2012.01)	G 0 6 Q	30/02	3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号	特願2018-229505 (P2018-229505)	(71) 出願人	514053169
(22) 出願日	平成30年12月7日 (2018.12.7)		株式会社メルカリ
			東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー18F
		(74) 代理人	100079108
			弁理士 稲葉 良幸
		(74) 代理人	100109346
			弁理士 大貫 敏史
		(74) 代理人	100117189
			弁理士 江口 昭彦
		(74) 代理人	100134120
			弁理士 内藤 和彦
		(72) 発明者	有定 裕晶
			東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー43F株式会社メルベ内
			最終頁に続く

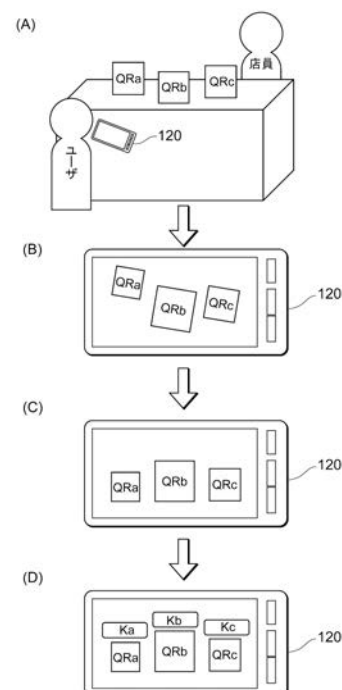
(54) 【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置

(57) 【要約】

【課題】 商取引におけるユーザの利便性などを向上させることができるなどを提供する。

【解決手段】 本開示による情報処理プログラムは、例えば、情報処理装置に、特定情報を動的に表示するステップと、前記特定情報に対応付けられた決済情報を取得するステップと、前記特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示するステップと、を実行させる。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

明細書に記載された発明。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本開示は、情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置に関する。

【背景技術】**【0002】**

クレジットカードやデビットカードなどのカード決済よりも手軽な決済方法として、ユーザ個人が所有する携帯電話やスマートフォンなどの端末を用いたいわゆるモバイル決済（モバイルペイメント）が知られている。かかるモバイル決済によれば、ユーザがクレジットカードなどを携行していなくても、実店舗において商品やサービスを購入するなどの商取引が可能となる。また、モバイル決済方式のなかでも、新たな決済スキームであるQRコード（登録商標；以下その旨の表示を省略する。）を用いたQR決済（QRコード決済ともいう。以下、まとめて「QR決済」という。）に代表される識別コード決済が近時特に注目されており、その普及活動が活発化している（例えば非特許文献1）。

10

【0003】

また、QR決済などの識別コード決済の具体的な方式としては、ユーザに紐づいた識別コードをユーザの端末などに表示し、店舗側の端末や読取装置で読み取るCPM（Consumer Presented Mode；後述する「店舗読取型QR決済」に相当）と、店舗に紐づいた識別コードを店舗側の端末などに表示し、ユーザの端末で読み取るMPM（Merchant Presented Mode；後述する「ユーザ読取型QR決済」に相当）の2種類の方式が知られている。

20

【先行技術文献】**【非特許文献】****【0004】**

【非特許文献1】Feedmatic Blog, “QRコード決済の最新動向総まとめ2018～仕組みやメリットからサービス一覧まで”[平成30年11月12日検索]、インターネット<URL: <https://blog.feedmatic.net/entry/2018/07/19/155453>>

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】**【0005】****（課題0）**

本開示は、一側面では、商取引におけるユーザの利便性などを向上させることができる情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置を提供することを目的とする。

【0006】**（課題1）**

また、例えば、MPM方式を用いた識別コード決済システムでは、商取引の決済（料金の精算）時に店舗側のキャッシュレジスタまたはその付近に、複数の決済事業者に各々に対応した複数の識別コードが設置されることが予想される。しかし、そのような状況において、ユーザが所望の識別コードを読み取ろうとすると、意図せずに他の識別コードを含む複数の識別コードを読み込んでしまう場合があり得る。その結果、ユーザが希望する識別コードが選択されなかったり、ユーザが希望しない識別コードを用いて決済を行ってしまったりといったおそれがある。

40

【0007】

そこで、本開示は、一側面では、かかる事情に鑑みてなされたものであり、商取引の決済用に複数の識別コードが用意されている場合でも、ユーザが所望の識別コードを選択して決済を行うことが可能な情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置を提供することを目的とする。

【0008】

50

(課題2)

また、商取引の形態として、ユーザが購入主体となって、例えばウェブ上のショッピングモールなどの購入用の電子商取引プラットフォームを有する商取引サービスで、所望の商品などを購入するケースや、ユーザが販売主体となって、例えばオークションサービスやフリーマーケットサービスなどの販売用の電子商取引プラットフォームを有する商取引サービスに商品などを出品して販売するケースがある。これらの場合、ユーザは、種々の商取引サービスにおける該当商品の販売価格や落札価格を調査し、より有利な実績値を有する商取引サービスを選択することが一般的である。しかし、ユーザによる調査が不十分な場合、有利な商取引サービスでの購入や販売を行うことができないおそれがあり、その結果、ユーザにとって有益な商取引の機会を逃してしまうおそれがある。また、そのような調査や選定作業は、ユーザにとって煩雑で面倒であり、ユーザが商取引をためらうことも想定される。

10

【0009】

そこで、本開示は、一側面では、かかる事情に鑑みてなされたものであり、ユーザにとって有益な商取引の機会を確保しつつ、商取引におけるユーザの手間を軽減してユーザの利便性を向上させることが可能な情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置を提供することを目的とする。

【0010】

(課題3)

また、例えば、店舗での商品などの会計時に、顧客に対して、紙媒体などを用いたくじ引きやクーポンなどの特典を付与するキャンペーンが実施されることがあるが、くじを引いたりクーポンを受け取ったりする作業を面倒に感じるユーザも存在する。しかも、QR決済時にそのような作業が発生すると、手軽さや迅速性に優れるQR決済の利便性が損なわれてしまうおそれがある。

20

【0011】

そこで、本開示は、一側面では、かかる事情に鑑みてなされたものであり、QR決済の利便性を損なうことなく、ユーザに対して特典を付与することができ、これにより、QR決済の付加価値を高めることができる情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0012】

(手段1)

本開示の一実施形態に係る情報処理プログラムは、情報処理装置に、特定情報を動的に表示するステップと、前記特定情報に対応付けられた決済情報を取得するステップと、前記特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示するステップと、を実行させる。

【0013】

(手段2)

本開示の一実施形態に係る情報処理プログラムは、情報処理装置に、特定情報を取得するステップと、前記特定情報を動的に表示するステップと、前記特定情報に対応付けられた商品情報を、1以上の商取引サービスから取得するステップと、少なくとも1つの前記特定情報と、当該情報に対応付けられた商品情報とをともに表示するステップと、を実行させる。

40

【0014】

(手段3)

本開示の一実施形態に係る情報処理プログラムは、情報処理装置に、店舗に対応付けられた特定情報を取得するステップと、前記特定情報に対応付けられた付加情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示するステップと、を実行させる。

【0015】

なお、本開示における「店舗」とは、法人または個人が運営する現実店舗および仮想店

50

舗を含む。また、「商取引」とは、「店舗」における有形もしくは無形の商品またはサービス（役務）の購入、貸与、および使用を含み、商取引を行ったユーザによるその商取引の対価の額の支払いが生ずる行為を含む。また、その「商品またはサービス」には、限定でなく例として、現物販売サービス、電子取引サービス、コンテンツ販売サービス、サブスクリプション型サービス、金融サービスなどによって販売（有償譲渡）または提供される商品やサービスが含まれる。さらに、「識別コード」には、限定でなく例として、バーコードなどの一次元コードや、QRコードなどの二次元コードが含まれる。また、本開示における「くじ」とは、抽選の当選対象（当選商品など）とその割当対象との対応関係（どの当選対象がどの割当対象に割り当てられているか）の情報をユーザに付与しない状態で、ユーザに割当対象を選択させることを示し、当選対象とその割当対象との対応関係は、くじ引き（割当対象の選択）の前後のいずれに設定されてもよい。また、本開示における「クーポン」とは、ユーザが一定条件または無条件で利用することができる割引券、優待券、無料券などを示し、それらの券を複数含んでもよいし、単数でもよい。

10

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】図1は、実施形態の一態様に係る通信システムの構成を示す。

【図2】図2は、本開示に係る情報処理装置のハードウェア構成の一例を示す。

【図3】図3は、第1実施形態に係る決済システムの構成の概要を模式的に示す概略図である。

【図4】図4は、第1実施形態に係る決済システムを構成する情報処理装置の機能的な構成を示すブロック図の一例を示す。

20

【図5】図5は、第1実施形態に係る決済システムを構成する情報処理装置の機能的な構成を示すブロック図の一例を示す。

【図6】図6は、第1実施形態に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【図7】図7（A）～（D）は、第1実施形態に係る処理を行っている状態を模式的に示す概念図である。

【図8】図8は、第1実施形態の第1実施例に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【図9】図9は、第1実施形態の第2実施例に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

30

【図10】図10は、第2実施形態に係る商取引システムの構成の概要を模式的に示す概略図である。

【図11】図11は、第2実施形態に係る商取引システムを構成する情報処理装置の機能的な構成を示すブロック図の一例を示す。

【図12】図12は、第2実施形態に係る決済システムを構成する情報処理装置の機能的な構成を示すブロック図の一例を示す。

【図13】図13は、第2実施形態に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【図14】図14（A）～（D）は、第2実施形態に係る処理を行っている状態を模式的に示す概念図である。

40

【図15】図15は、第2実施形態の第1実施例に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【図16】図16は、第2実施形態の第2実施例に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【図17】図17は、第3実施形態に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【図18】図18は、第3実施形態の第1実施例に係るサーバと端末との処理のシーケンス図の一例を示す。

【発明を実施するための形態】

50

【 0 0 1 7 】

< 法令遵守 >

本明細書に記載の開示は、実施される場合、本開示を実施する各国の法令を遵守のうゑで実施される。また、本明細書に記載の開示は、各国の法令を遵守するために必要な、当業者が成し得る全ての変更、置換、変形、改変、および修正をもって実施される。

【 0 0 1 8 】

本開示に係る情報処理プログラム、情報処理方法、および情報処理装置を実施するための形態について、図面を参照して説明する。

【 0 0 1 9 】

< システム構成 >

図 1 は、本開示の一実施形態に係る情報処理方法を有効に実施するための通信システム 1 の構成を示す。図 1 に開示されるように、通信システム 1 では、ネットワーク 1 3 0 を介してサーバ 1 1 0 A、サーバ 1 1 0 B と、端末 1 2 0 A、端末 1 2 0 B、端末 1 2 0 C と、サーバ 1 1 0 A、サーバ 1 1 0 B とは異なるサーバ、例えば他の事業者（他の決済サービスを提供する事業者、他の商取引プラットフォームを提供する事業者、金融機関、クレジットカード会社など）や他の事業部門によって運営される外部システム用の外部サーバ 1 4 0 が接続される。なお、外部サーバ 1 4 0 は接続されなくてもよい。

【 0 0 2 0 】

本開示において、サーバ 1 1 0 A と、サーバ 1 1 0 B とをそれぞれ区別する必要がない場合は、サーバ 1 1 0 A とサーバ 1 1 0 B とは、それぞれサーバ 1 1 0 と表現されてもよい。

【 0 0 2 1 】

本開示において、端末 1 2 0 A と、端末 1 2 0 B と、端末 1 2 0 C とをそれぞれ区別する必要がない場合は、端末 1 2 0 A と端末 1 2 0 B と端末 1 2 0 C とは、それぞれ端末 1 2 0 と表現されてもよい。

【 0 0 2 2 】

本開示において、サーバ 1 1 0 と、端末 1 2 0 とをそれぞれ区別する必要がない場合は、サーバ 1 1 0 と端末 1 2 0 とは、それぞれ情報処理装置 2 0 0 と表現されてもよい。なお、ネットワーク 1 3 0 に接続される情報処理装置 2 0 0 の数、および、外部サーバ 1 4 0 の数は限定されない。

【 0 0 2 3 】

サーバ 1 1 0 は、ネットワーク 1 3 0 を介してユーザが利用する端末 1 2 0 に、所定のサービスを提供する。所定のサービスは、限定でなく例として、決済サービス、金融サービス、商取引サービス、インスタントメッセージを代表とする SNS（Social Networking Service）、楽曲・動画・書籍などのコンテンツ提供サービスなどを含む。ユーザが端末 1 2 0 を介して所定のサービスを利用することで、サーバ 1 1 0 は 1 以上の端末 1 2 0 に所定のサービスを提供することができる。

【 0 0 2 4 】

本開示において、決済サービス（決済手段）とは 1 以上のユーザが金銭または金銭相当物の授受ができるサービスを意味する。限定でなく例として、一次元コード（バーコードなど）、二次元コード（QRコード（登録商標）など）（以下で、一次元コードおよび二次元コードをまとめて「二次元コードなど」または「識別コード」と総称する。）、近距離無線通信（NFC（Near Field Communication）、BLE（Bluetooth（登録商標） Low Energy）、Wi-Fi（登録商標）、超音波通信、赤外線通信など）を利用して決済を行うサービスを含む。また、代金の支払いを行うユーザ（支払者）の端末 1 2 0 が二次元コードなどを読み取ることで決済を行うことを「ユーザ読取型コード決済」または「MPM（Merchant Presented Mode）」と表現し、支払いを行うユーザの端末 1 2 0 が二次元コードなどを表示し、表示された二次元コードなどを、代金を請求する店舗側などのユーザ（販売者、請求者）の端末 1 2 0 が読み取ることで決済を行うことを「店舗読取型コード決済」または「CPM（Consumer Presented Mode）」と表現する。なお、MPMおよびCP

10

20

30

40

50

Mは、動的であってもよいし、静的であってもよい。

【0025】

必要に応じて、ユーザXが利用する端末を端末120Xと表現する。なお、ユーザ情報とは、所定のサービスにおいてユーザが利用するアカウントに対応付けられたユーザの情報である。ユーザ情報は、限定でなく例として、ユーザにより入力される、または、所定のサービスにより付与される、ユーザの名前、ユーザのアイコン画像、ユーザの年齢、ユーザの性別、ユーザの住所、ユーザの趣味趣向、ユーザの識別子などのユーザに対応づけられた情報、ユーザに対応付けられた電子バリュー（電子マネー）の残高情報、ユーザに対応付けられたクレジットカード情報（クレジットカード番号など）を含み、これらのいずれか一つまたは、組み合わせであってもよい。

10

【0026】

ネットワーク130は、2以上の情報処理装置200を接続する役割を担う。ネットワーク130は、端末120がサーバ110に接続した後、データを送受信することができるように接続経路を提供する通信網を意味する。

【0027】

ネットワーク130のうちの1つまたは複数の部分は、有線ネットワークや無線ネットワークであってもよい。ネットワーク130は、限定でなく例として、アドホック・ネットワーク（Ad Hoc Network）、イントラネット、エクストラネット、仮想プライベート・ネットワーク（Virtual Private Network：VPN）、ローカル・エリア・ネットワーク（Local Area Network：LAN）、ワイヤレスLAN（Wireless LAN：WLAN）、広域ネットワーク（Wide Area Network：WAN）、ワイヤレスWAN（Wireless WAN：WWAN）、大都市圏ネットワーク（Metropolitan Area Network：MAN）、インターネットの一部、公衆交換電話網（Public Switched Telephone Network：PSTN）の一部、携帯電話網、ISDNs（Integrated Service Digital Networks）、無線LANs、LTE（Long Term Evolution）、CDMA（Code Division Multiple Access）、ブルートゥース（Bluetooth（登録商標））、衛星通信など、または、これらの2つ以上の組合せを含むことができる。ネットワーク130は、1つまたは複数のネットワーク130を含むことができる。

20

【0028】

情報処理装置200は、本開示に記載される機能および方法を実現できる情報処理装置であればどのような情報処理装置であってもよい。情報処理装置200は、限定でなく例として、スマートフォン、携帯電話（フィーチャーフォン）、コンピュータ（限定でなく例として、デスクトップ、ラップトップ、タブレットなど）、サーバ装置、メディアコンピュータプラットフォーム（限定でなく例として、ケーブル、衛星セットトップボックス、デジタルビデオレコーダなど）、ハンドヘルドコンピュータデバイス（限定でなく例として、PDA（Personal Digital Assistant）、電子メールクライアントなど）、ウェアラブル端末（限定でなく例として、メガネ型デバイス、時計型デバイスなど）、他種のコンピュータ、またはコミュニケーションプラットフォームを含む。

30

【0029】

<ハードウェア構成>

40

図2を用いて、通信システム1に含まれる情報処理装置200のハードウェア構成について説明する。

【0030】

情報処理装置200は、プロセッサ201と、メモリ202と、ストレージ203と、入出力インタフェース（入出力I/F）204と、通信インタフェース（通信I/F）205とを含む。情報処理装置200のハードウェアの各構成要素は、限定でなく例として、バスBを介して相互に接続される。

【0031】

情報処理装置200は、プロセッサ201と、メモリ202と、ストレージ203と、入出力I/F204と、通信I/F205との協働により、本開示に記載される機能、お

50

よび／または、方法を実現する。

【0032】

プロセッサ201は、ストレージ203に記憶されるプログラムに含まれるコードまたは命令によって実現する機能および方法を実行する。プロセッサ201は、限定でなく例として、中央処理装置(CPU)、MPU(Micro Processing Unit)、GPU(Graphics Processing Unit)、マイクロプロセッサ(microprocessor)、プロセッサコア(processor core)、マルチプロセッサ(multiprocessor)、ASIC(Application-Specific Integrated Circuit)、FPGA(Field Programmable Gate Array)などを含み、集積回路(IC(Integrated Circuit)チップ、LSI(Large Scale Integration))などに形成された論理回路(ハードウェア)や専用回路によって各実施形態に開示される各処理を実現してもよい。また、これらの回路は、1または複数の集積回路により実現されてよく、各実施形態に示す複数の処理を1つの集積回路により実現されることとしてもよい。また、LSIは、集積度の違いにより、VLSI、スーパーLSI、ウルトラLSIなどと呼称されることもある。

10

【0033】

メモリ202は、ストレージ203からロードしたプログラムを一時的に記憶し、プロセッサ201に対して作業領域を提供する。メモリ202には、プロセッサ201がプログラムを実行している間に生成される各種データも一時的に格納される。メモリ202は、限定でなく例として、RAM(Random Access Memory)、ROM(Read Only Memory)などを含む。

20

【0034】

ストレージ203は、プログラムを記憶する。ストレージ203は、限定でなく例として、HDD(Hard Disk Drive)、SSD(Solid State Drive)、フラッシュメモリなどを含む。

【0035】

通信I/F205は、ネットワーク130を介して各種データの送受信を行う。当該通信は、有線、無線のいずれで実行されてもよく、互いの通信が実行できるのであれば、どのような通信プロトコルを用いてもよい。通信I/F205は、ネットワーク130を介して、他の情報処理装置との通信を実行する機能を有する。通信I/F205は、各種データをプロセッサ201からの指示にしたがって、他の情報処理装置に送信する。また、通信I/F205は、他の情報処理装置から送信された各種データを受信し、プロセッサ201に伝達する。

30

【0036】

入出力I/F204は、情報処理装置200に対する各種操作を入力する入力装置、および、情報処理装置200で処理された処理結果を出力する出力装置を含む。入出力I/F204は、入力装置と出力装置が一体化していてもよいし、入力装置と出力装置とに分離していてもよい。

【0037】

入力装置は、ユーザからの入力を受け付けて、当該入力に係る情報をプロセッサ201に伝達できる全ての種類の装置のいずれか、または、その組み合わせにより実現される。入力装置は、限定でなく例として、タッチパネル、タッチディスプレイ、キーボードなどのハードウェアキーや、マウスなどのポインティングデバイス、カメラ(画像を介した操作入力)、マイク(音声による操作入力)を含む。

40

【0038】

出力装置は、プロセッサ201で処理された処理結果を出力することができる全ての種類の装置のいずれか、または、その組み合わせにより実現される。当該処理結果を映像または動画像として出力する場合、出力装置は、フレームバッファに書き込まれた表示データにしたがって、当該表示データを表示することができる全ての種類の装置のいずれかまたはその組み合わせにより実現される。出力装置は、限定でなく例として、タッチパネル、タッチディスプレイ、モニタ(限定でなく例として、液晶ディスプレイ、OLED(Or

50

ganic Electroluminescence Display) など)、ヘッドマウントディスプレイ(HDM: Head Mounted Display)、プロジェクションマッピング、ホログラム、空気中など(真空であってもよい)に画像やテキスト情報などを表示可能な装置、スピーカ(音声出力)、プリンタなどを含む。なお、これらの出力装置は、3Dで表示データを表示可能であってもよい。

【0039】

本開示の各実施形態のプログラムは、コンピュータに読み取り可能な記憶媒体に記憶された状態で提供されてもよい。記憶媒体は、「一時的でない有形の媒体」に、プログラムを記憶可能である。プログラムは、限定でなく例として、ソフトウェアプログラムやコンピュータプログラムを含む。

10

【0040】

記憶媒体は適切な場合、1つまたは複数の半導体ベースの、または他の集積回路(IC)(限定でなく例として、フィールド・プログラマブル・ゲート・アレイ(FPGA)、特定用途向けIC(ASIC)など)、ハード・ディスク・ドライブ(HDD)、ハイブリッド・ハード・ドライブ(HHD)、光ディスク、光ディスクドライブ(ODD)、光磁気ディスク、光磁気ドライブ、フロッピー・ディスク、フロッピー・ディスク・ドライブ(FDD)、磁気テープ、固体ドライブ(SSD)、RAMドライブ、セキュア・デジタル・カードもしくはドライブ、任意の他の適切な記憶媒体、またはこれらの2つ以上の適切な組合せを含むことができる。記憶媒体は、適切な場合、揮発性、不揮発性、または揮発性と不揮発性の組合せでよい。

20

【0041】

また、本開示のプログラムは、当該プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体(通信ネットワークや放送波など)を介して、情報処理装置200に提供されてもよい。また、本開示の各実施形態は、プログラムが電子的な伝送によって具現化された、搬送波に埋め込まれたデータ信号の形態でも実現され得る。

【0042】

なお、本開示のプログラムは、限定でなく例として、JavaScript(登録商標)、Pythonなどのスクリプト言語、C言語、Go言語、Swift Kotlin、Java(登録商標)などを用いて実装されてよい。

【0043】

情報処理装置200における処理の少なくとも一部は、1以上のコンピュータにより構成されるクラウドコンピューティングにより実現されていてもよい。

30

【0044】

情報処理装置200における処理の少なくとも一部を、他の情報処理装置により行う構成としてもよい。この場合、プロセッサ201により実現される各機能部の処理のうち少なくとも一部の処理を、他の情報処理装置で行う構成としてもよい。

【0045】

<その他>

明示的な言及のない限り、本開示の実施形態における判定の構成は必須でなく、判定条件を満たした場合に所定の処理が動作されたり、判定条件を満たさない場合に所定の処理がされたりしてもよい。

40

【0046】

本開示では、明記されていない限り、または文脈によって示されない限り、「AおよびBの少なくとも一方」は、「A、B、またはその両方」を意味する。さらに、明記されない限り、または文脈によって示されない限り、「a」、「an」、または「the」は「1つまたは複数」を意味するものとする。したがって、本明細書では、別段に明記されない限り、または文脈によって示されない限り、「axn A」または「the A」は「1つまたは複数のA」を意味する。

【0047】

本開示は、本開示の実施形態および実施例に対して、当業者が成し得る全ての変更、置

50

換、変形、改変、または修正を包含する。また、添付の特許請求の範囲は、本開示の実施形態および実施例に対して、当業者が成し得る全ての変更、置換、変形、改変、または修正を包含する。さらに、本開示は、当業者が成し得る、本開示における実施形態または実施例の1以上の特徴と、本開示における他の実施形態または実施例の1以上の特徴との任意の組合せを包含する。

【0048】

加えて、特定の機能を実施するように適合される、配置される、能力を有する、構成される、使用可能である、動作可能である、または動作できる装置またはシステムあるいは装置またはシステムの構成要素に対する添付の特許請求の範囲での参照は、その装置、システム、または構成要素がそのように適合される、配置される、能力を有する、構成される、使用可能にされる、動作可能にされる、または動作できる限り、その装置、システム、構成要素またはその特定の機能がアクティベートされ、オンにされ、またはロック解除されているか否かに関わらず、その装置、システム、構成要素を包含する。

【0049】

本開示は、明示されない限り、いずれの実施形態または実施例を実施するに際して、事前に、または、実施の直前にユーザからの同意を取得してもよい。また、取得する同意は、包括的なものでもよく、都度取得するものでもよい。

【0050】

以下、本開示の一例に係る実施形態について、図面を参照して説明する。ただし、以下に説明する実施形態は、あくまでも例示であり、以下に明示しない種々の変形や技術の適用を排除する意図ではない。すなわち、本開示の一例は、その趣旨を逸脱しない範囲で種々変形して実施することができる。また、以下の図面の記載において、同一または類似の部分には同一または類似の符号を付しており、図面は模式的なものであって、必ずしも実際の寸法や比率などとは一致しない。さらに、図面相互間においても互いの寸法の関係や比率が異なる部分が含まれていることがある。

【0051】

< 第1実施形態 >

第1実施形態は、ユーザがスマートフォンなどの端末120を用い、店舗がタブレットなどの端末120を用いて、ネットワーク130経由によるオンライン処理で、店舗におけるユーザによる商取引の支払いを、識別コードを用いて行う電子決済への適用例を示す実施形態である。

【0052】

図3は、第1実施形態に係る決済システムの構成の概要を模式的に示す概略図である。当該構成においては、複数の情報処理装置200、例えば、店舗にて商取引を行うユーザの端末120、複数種類の決済サービスA～C用の関連サーバ600a～600cによって決済システム610が構築される。なお、関連サーバ600a～600cは、サーバ110のほか、全部または一部が外部サーバ140の機能によって実現されてもよい。

【0053】

この決済システム610では、ユーザが店舗での商品購入などの商取引を行う際、店舗が各決済サービスA～Cの事業者から発行された識別コードQRa～QRcの1以上の識別コードをユーザに提示し、ユーザは、端末120の入出力I/F204の撮像機能などを用いてその識別コード撮像することにより読み取る。ユーザの端末120は、読み取られた識別コードQRa～QRcを判別し、それぞれに対応する決済サービスA～Cの関連サーバ600a～600cから、ユーザの購入商品などに関する決済情報Ka～Kcを取得する。それから、ユーザの端末120は、適宜の処理を実行し、必要な決済情報Ka～Kcを識別コードQRa～QRcとともに、必要に応じて例えば両者の適宜の関連付けを行って、端末120の入出力I/F204に表示する。この際、識別コードQRa～QRcは、一律に同じ状態で表示されるのではなく、撮像画像における状態（大きさ、位置、フォーカスの程度など）に応じて動的に表示される。

【0054】

10

20

30

40

50

そして、ユーザが、端末 120 において、支払い額（商取引の対価の額）を指定するとともに、使用する決済サービス A～C のいずれかを選択することにより、キャッシュレス・ウォレットレスでの決済が可能となる。決済サービス A～C のいずれかが選択されると、ユーザの端末 120 は、商取引の支払い額（対価の額）とともにその決済要求（決済リクエスト）を、選択された決済サービスの関連サーバに送信し、所定の条件を満たす場合に関連サーバで承認されると、その商取引の支払い額が、ユーザに関連付けられたユーザアカウント口座から出金され、店舗アカウント口座へ入金される。

【0055】

なお、ユーザへの識別コードの提示方法としては、例えば、店舗で使用する情報処理装置 200 の入出力 I/F 204 に識別コードを表示する方法や、識別コードが印刷された紙媒体や板状媒体などを、ユーザの端末 120 で読取可能に設置する方法などが挙げられる。また、ユーザアカウント口座および店舗アカウント口座としては、限定でなく例として、専用または汎用の電子マネーカードや電子マネー口座などなどの電子バリュー、特定の商取引における売上金を保持管理する口座、特定のサービスにおいて利用可能なポイント（金銭等価物）を保持管理する口座、クレジットカードのキャッシング枠（貸付可能金額）を保持管理する口座、銀行や証券会社などにおける金融口座、または、例えば仮想通貨の取引所における預金、運用資金、保有資産などを保持管理する金融口座などが挙げられる。さらに、口座への「出金」は、残高またはバリューを減算する、「入金」は残高またはバリューを加算するなど表現されてもよい。

【0056】

このとおり、「識別コード Q R a～Q R c」が、本開示における「特定情報」の一例に相当し、「決済情報 K a～K c」が、本開示における「決済情報」の一例に相当し、「購入商品など」が、本開示における「商取引の対象品」の一例に相当する。

【0057】

< 第 1 実施形態の効果 >

本実施形態によれば、ユーザが端末 120 を用いて、識別コード Q R a～Q R c を一括で一時に読み取ることができ、それらを動的に表示するとともに、決済サービス A～C における決済情報 K a～K c を取得して、識別コード Q R a～Q R c とともに表示することができる。これにより、ユーザは、識別コード Q R a～Q R c と決済情報 K a～K c を、直感的にかつ平易に認識することができるので、複数の決済サービス A～C のなかから決済情報を確認しながら所望の決済サービスの識別コードを効率的に選択することができる。また、決済システムでの処理とは別に決済情報を調べる必要がないので、ユーザの手間を軽減するとともに、情報処理装置のリソースの使用量を節減することもできる。さらに、識別コードが複数ではなく単一の場合であっても、決済情報がその識別コードとともに表示されるので、その識別コードに対応する決済サービスの使用の可否判断を行い易くなる利点があり、この場合にも、ユーザの手間と使用するリソースの更なる節減を実現することができる。

【0058】

< 第 1 実施形態の機能構成 >

図 4 および図 5 を用いてサーバ 110 および端末 120 の機能構成を説明する。図 4 および図 5 は、第 1 実施形態に係る決済システムを構成する情報処理装置の機能的な構成を示すブロック図の一例を示し、情報処理装置 200（サーバ 110 および各端末 120）によって構築される決済システム 610 の全体的な概略構成を示す図でもある。図 4 および図 5 に開示の機能部は、情報処理装置 200 が備えるプロセッサ 201 と、メモリ 202 と、ストレージ 203 と、入出力 I/F 204 と、通信 I/F 205 との協働により実現される。すなわち、図 2 に示す情報処理装置 200 のプロセッサ 201 は、ストレージ 203 に記憶された各種プログラム（決済サービス、商取引サービス、およびその他のサービスに係る制御プログラム、演算プログラムなど）をメモリ 202（例えば RAM）に展開する。そして、プロセッサ 201 は、メモリ 202 に展開された各種プログラムを解釈および実行して、各ハードウェア構成要素を制御することにより、以下に説明する機能

構成が実現される。

【 0 0 5 9 】

なお、情報処理装置 2 0 0 で実現される各機能は、汎用の C P U などのプロセッサ 2 0 1 で実現されてもよく、あるいは、機能の一部または全部が、1 または複数の専用のプロセッサ 2 0 1 によって実現されてもよい。さらに、情報処理装置 2 0 0 によって実現される機能構成は、実施形態や実施例に応じて、適宜、機能の省略、置換、および追加が行われてももちろんよい。

【 0 0 6 0 】

(1) サーバの機能構成

図 4 に示すとおり、サーバ 1 1 0 は、入出力 I / F 3 1 1 と、通信 I / F 3 1 2 と、制御部 3 1 3 と、記憶部 3 1 4 とを有し、決済サービスまたは商取引サービスの関連サーバとして機能する。入出力 I / F 3 1 1 は、図 2 の入出力 I / F 2 0 4 に相当し、通信 I / F 3 1 2 は、図 2 の通信 I / F 2 0 5 に相当する。また、制御部 3 1 3 は、決済管理部 3 1 5、口座管理部 3 1 6 と、入出金管理部 3 1 7 と、表示管理部 3 1 8 とを有する。なお、各機能部の機能または処理は、実現可能な範囲において、機械学習または A I (Artificial Intelligence) により実現されてもよい。

10

【 0 0 6 1 】

サーバ 1 1 0 では、記憶部 3 1 4 に記憶された決済システム用プログラムがプロセッサ 2 0 1 で実行されることにより、上述のとおり、ユーザによる店舗での商取引における支払いを、識別コードを用いて決済するための決済システム 6 1 0 が構築される。また、記憶部 3 1 4 は、ユーザに関する情報 (ユーザ情報 X) を各ユーザに関連付けて、店舗に関する情報 (店舗情報 Y) を各店舗に関連付けて、および、識別コードを各店舗に関連付けて記憶しており、さらに、その他の各種情報 Z も記憶している。

20

【 0 0 6 2 】

ここで、ユーザ情報 X には、限定でなく例として、ユーザ I D、氏名、住所、電話番号、メールアドレスなどの基本登録情報、ユーザアカウント口座の情報 (口座番号、現金預貯金、電子マネー、運用資金、予備資金、売上金、ポイント、クレジットカードのキャッシング枠などの残高、入出金履歴 (金額、位置情報など) などが含まれる。また、店舗情報 Y には、限定でなく例として、店舗 I D、店舗名、事業者名、代表者名、所在地、電話番号、メールアドレス、従業員数などの基本登録情報、店舗アカウント口座の情報 (口座番号、現金預貯金、電子マネー、運用資金、予備資金、売上金などの残高、入出金履歴 (金額、位置情報など) などが含まれる。

30

【 0 0 6 3 】

さらに、各種情報 Z には、限定でなく例として、後記の決済情報、各店舗と各ユーザとの間の商取引における取引情報 (取引に係るサービスの内容、取引金額、取引時刻、位置情報、環境情報などを含む決済情報)、決済システム 6 1 0 によって実行される処理に必要な種々の設定パラメータや演算パラメータ、決済システム 6 1 0 における操作ログなどが含まれる。なお、ユーザアカウント口座および店舗アカウント口座が外部サーバ 1 4 0 に設けられている場合には、例えば、サーバ 1 1 0 が、外部サーバ 1 4 0 からネットワーク 1 3 0 を経由してユーザアカウント口座および店舗アカウント口座に関する情報を取得し、記憶部 3 1 4 に記憶することができる。

40

【 0 0 6 4 】

サーバ 1 1 0 における制御部 3 1 3 の決済管理部 3 1 5 は、以下に示す決済に係る多くの処理を実行する。すなわち、決済管理部 3 1 5 は、店舗を識別するための識別コードの生成、決済システム 6 1 0 への店舗の登録、ユーザによる商取引における決済情報要求の受付およびユーザの端末 1 2 0 への決済情報の送信、ユーザによる商取引における支払い額の決済要求の受付、店舗に対する入金処理に必要な手続きの指示、決済 (支払い額のユーザアカウント口座からの出金および店舗アカウント口座への入金) の実行、および、それらの管理を行う機能を有する。

【 0 0 6 5 】

50

また、口座管理部 3 1 6 は、ユーザアカウント口座、店舗アカウント口座、ならびに、それらの口座情報と各ユーザおよび各店舗との関連付け、これらの口座情報のユーザおよび店舗への通知処理、ユーザアカウント口座および店舗アカウント口座の残高更新などに関する処理、ならびに、それらの管理を行う機能を有する。

【 0 0 6 6 】

さらに、入出金管理部 3 1 7 は、ユーザアカウント口座からの支払い額の出金要求の受付および出金、店舗アカウント口座への支払い額の入金要求の受付および入金などに関する処理、ならびに、それらの管理を行う機能を有する。

【 0 0 6 7 】

また、表示管理部 3 1 8 は、必要に応じて、決済システム 6 1 0 による各種処理にかかるユーザインターフェイス (UI) を、ユーザの端末 1 2 0 および店舗の端末 1 2 0 の各入出力 I / F 3 2 1 (出力装置) を介して表示するための画像データの作成に関する処理、ならびに、その管理を行う機能を有する。その UI には、限定でなく例として、ユーザ情報 X、店舗情報 Y、各種情報 Z、識別コード、識別コードの読取画面、ユーザおよび店舗による端末 1 2 0 の画面上の操作状態などが含まれる。

【 0 0 6 8 】

(2) 端末の機能構成

図 5 に示すとおり、ユーザの端末 1 2 0 および店舗の端末 1 2 0 は、入出力 I / F 3 2 1 と、通信 I / F 3 2 2 と、制御部 3 2 3 と、記憶部 3 2 4 とを有する。入出力 I / F 3 2 1 は、図 2 の入出力 I / F 2 0 4 に相当し、通信 I / F 3 2 2 は、図 2 の通信 I / F 2 0 5 に相当する。また、制御部 3 2 3 は、情報管理部 3 2 5 と、注文処理部 3 2 6 と、指示処理部 3 2 7 と、表示処理部 3 2 8 とを有する。なお、各機能部の機能または処理は、実現可能な範囲において、機械学習または AI (Artificial Intelligence) により実現されてもよい。

【 0 0 6 9 】

ユーザの端末 1 2 0 および店舗の端末 1 2 0 では、記憶部 3 2 4 に記憶された決済システムアプリケーション (プログラム) がプロセッサ 2 0 1 で実行されることにより、ユーザおよび店舗は、決済システム 6 1 0 へアクセスして識別コードを用いた決済サービスを利用することができる。

【 0 0 7 0 】

(2 - A) ユーザの端末 1 2 0

ユーザの端末 1 2 0 において、制御部 3 2 3 の情報管理部 3 2 5 は、決済システム 6 1 0 において実行される各種処理に必要なユーザによる入力パラメータの管理、端末 1 2 0 における各種設定処理および各種演算処理の制御、店舗から提示される識別コードの読み取りに必要な処理、決済サービスの関連サーバ (各サーバ 1 1 0) への決済情報要求の送信および決済情報の受信、決済情報の選択処理、識別コードと決済情報との関連付けを行う機能を有する。また、注文処理部 3 2 6 は、サーバ 1 1 0 へ送信するユーザによる商取引における注文に関する処理、および、支払い額の決済要求などの決済に関する処理を行う機能を有する。

【 0 0 7 1 】

さらに、指示処理部 3 2 7 は、サーバ 1 1 0 へ送信する決済情報要求、決済要求、および注文以外のユーザによる指示 (例えば各種設定および変更などの指示、ユーザアカウント口座への資金充当指示など) に関する処理を行う機能を有する。また、表示処理部 3 2 8 は、サーバ 1 1 0 から送信される画像データに基づいて、ユーザの端末 1 2 0 側で実行される決済システム 6 1 0 の各種設定や各種処理における UI 画像を端末 1 2 0 の入出力 I / F 3 2 1 (出力装置) を介して表示する機能、加えて、必要に応じて、サーバ 1 1 0 の表示管理部 3 1 8 で行われる各種画像データの作成に関する処理、ならびに、その管理を、サーバ 1 1 0 に替えて行う機能を有する。

【 0 0 7 2 】

(2 - B) 店舗の端末 1 2 0

店舗の端末 1 2 0 において、制御部 3 2 3 の情報管理部 3 2 5 は、決済システム 6 1 0 において実行される各種処理に必要な店舗による入力パラメータの管理、店舗の端末 1 2 0 における各種設定処理および各種演算処理の制御、必要に応じて、ユーザへ提示する識別コードの表示に必要な処理を行う機能を有する。また、注文処理部 3 2 6 は、ユーザによる商取引における注文の売り上げ計上に関する処理、および、ユーザによる支払い額の決済要求と、売り上げ品目や店舗担当者などとの関連付けに関する処理を行う機能を有する。

【 0 0 7 3 】

さらに、指示処理部 3 2 7 は、売り上げ計上などに関する処理以外の店舗による指示（例えば各種設定および変更などの指示、店舗アカウント口座の維持管理に必要な指示など）に関する処理を行う機能を有する。また、表示処理部 3 2 8 は、サーバ 1 1 0 から送信される画像データに基づいて、店舗の端末 1 2 0 側で実行される決済システム 6 1 0 の各種設定や各種処理における識別コードを含む U I 画像を端末 1 2 0 B の入出力 I / F 3 2 1（出力装置）を介して表示する機能を有する。

【 0 0 7 4 】

< 第 1 実施形態の動作処理 >

図 6 および図 7 を参照し、本実施形態に係る決済システム 6 1 0 の処理について説明する。図 6 は、第 1 実施形態に係るサーバ 1 1 0（ここでは、決済サービス A ~ C の関連サーバ 6 0 0 a ~ 6 0 0 c として示す。）と端末 1 2 0 との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。また、図 7（A）~（D）は、第 1 実施形態に係る処理を行っている状態を模式的に示す概念図である。なお、以下で説明する処理手順は一例に過ぎず、各処理は、本開示の技術思想の範囲内において可能な限り変更されてよく、また、適宜、ステップの省略、置換、および追加が可能である。

【 0 0 7 5 】

（ステップ S P 1 1）

まず、ステップ S P 1 1 において、ユーザが端末 1 2 0 を起動し、商取引の前後の任意のタイミングにおいて、決済システムアプリケーション（プログラム）を実行させると、端末 1 2 0 の入出力 I / F 3 2 1 を介して所定のログイン画面が表示される。ユーザが入出力 I / F 3 2 1（入力装置）から自身のログイン情報を入力すると、指示処理部 3 2 7 がその情報を、決済システム 6 1 0 の運用サーバであるサーバ 1 1 0 へ送信してログインが許可され、表示管理部 3 1 8 が生成した初期画面の画像データを端末 1 2 0 へ送信する。端末 1 2 0 の表示処理部 3 2 8 は、その画像データに基づいて、入出力 I / F 3 2 1（出力装置）を介して初期画面を表示する。

【 0 0 7 6 】

初期画面としては、限定でなく例として、デフォルトとして用意されている特定の画面、各種設定画面、商取引サービスや e - コマースのポータルサイト画面、それらの個々のサイト画面、各種決済サービスおよびユーザアカウント口座の情報画面、メニュー選択画面、識別コードの読取・管理画面、ユーザが最終ログイン時に表示していた画面、ユーザによるカスタム画面、および、これらを組み合わせた画面などが挙げられる。

【 0 0 7 7 】

（ステップ S P 1 2）

ユーザが商取引（商品の購入など）を行い、ユーザの端末 1 2 0 において識別コードの読み取り準備ができた後、ユーザは、店舗側のキャッシュレジスタまたはその付近に設置された複数の決済サービスに各々に対応した識別コード Q R a ~ Q R c を読み取る。ここでは、例えば、ユーザが端末 1 2 0 の表示画面を切り替えて、入出力 I / F 3 2 1 を介して識別コード読取画面を表示し、提示されている識別コード Q R a ~ Q R c を撮像することにより一括して（一画像として）読み取る（図 7（A）および（B）参照）。また、図 7（B）に示す読取画像に基づいて、端末 1 2 0 の情報管理部 3 2 5 が、識別コード Q R a ~ Q R c を判別するとともに、情報管理部 3 2 5 および表示処理部 3 2 8 が、その読取

画像における識別コードQRa～QRcの状態に対応した態様（例えば、同等の面積比率）で、識別コードQRa～QRcを再表示する（図7（C）参照；ただし、再表示は省略してもよい）。このとおり、ステップSP12が、本開示における「特定情報を動的に表示するステップ」の一例に相当する。なお、取得する特定情報は、識別コードQRa～QRcのいずれか一つ（すなわち単一の識別コード）であってもよい。

【0078】

（ステップSP13，SP61）

次に、ステップSP13では、ユーザが端末120の表示画面を切り替えて、入出力I/F321を介して支払い額の入力画面を表示し、数字キーのタップ入力や音声入力などにより、商取引の対価の額を指定する。なお、商取引の対価の額の指定は、後述のステップSP15で決済サービスを選択した後に行われてもよい。それから、端末120の情報管理部325が、識別コードQRa～QRcに対応する決済サービスA～Cの各関連サーバ600a～600cに対し、ユーザが行った商取引に関する決済情報要求を送信する。次いで、ステップSP61では、決済情報要求を受信した各関連サーバ600a～600cが、例えば予め設定された項目に該当する決済情報Ka～Kcを抽出または選択し、ユーザの端末120へ送信する。このとおり、ステップSP13，SP61が、本開示における「特定情報に対応付けられた決済情報を取得するステップ」の一例に相当する。

【0079】

ここで、「決済情報」としては、限定でなく例として、各決済サービスA～Cにおいて、事業者（事業主体）に関する情報、関連付けられたユーザアカウント口座の残高、使用可能なポイントの残高、クーポンの残高に関する情報、付与されるポイントの額（ポイント率でもよい）、クーポンに関する情報、その他の特典に関する情報、支払い額またはクーポンやポイントを減額したあとの支払い額の情報、実施または開催中のキャンペーンに関する情報、利用回数または利用頻度あるいはそれらに応じたユーザのランクに関する情報、登録クレジットカードに関する情報、当該店舗における優待特典などに関する情報などが含まれてよい。

【0080】

（ステップSP14）

次に、ステップSP14では、端末120の情報管理部325が、取得した決済情報Ka～Kcのなかから、必要に応じて、例えば予め設定された項目の決済情報Ka～Kcを選定し、情報管理部325および表示処理部328が、識別コードQRa～QRcと決済情報Ka～Kcとをともに、入出力I/F321を介して画面表示する。このとおり、ステップSP14が、本開示における「特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示するステップ」の一例に相当する。

【0081】

ここで、識別コードと決済情報の表示態様としては、限定でなく例として、画面表示された識別コードの近傍（例えば所定距離の範囲内）に決済情報を表示すること（図7（D）参照）、識別コードに決済情報を重畳させた状態で表示すること、識別コードを始点とする吹き出し内に決済情報を表示すること、識別コードをタップなどして指定したときにポップアップウィンドウ内に決済情報を表示または音声で読み上げること、その他適宜の態様で識別コードと決済情報とを関連付けて表示することなどが挙げられる。より具体的には、例えば識別コードと決済情報を近傍に表示する場合、識別コードQRaの中心部と決済情報Kaの中心部の距離が、識別コードQRaの中心部と他の決済情報Kb，Kcの中心部の距離よりも短くなるように設定することができる。また、表示の視認性や多様性を向上させる観点から、AR（仮想現実）技術を用いて、決済情報を仮想的に拡張された視覚情報として表示してもよい。

【0082】

（ステップSP15，SP16）

それから、ステップSP15では、ユーザが表示された決済情報Ka～Kcを参考にしながら、決済サービスA～Cのなかから所望の決済サービスを選択し（ここでは、決済サ

10

20

30

40

50

ービスBを選択するとする。) 、その決済サービスBに対応する識別コードQRbをタップなどにより指定する。これにより、ステップSP16において、端末120の注文処理部326が、指定金額とともにその決済要求(決済リクエスト)を関連サーバ600bへ送信し、決済サービスBによる決済機能が起動する。

【0083】

(ステップSP62, SP63)

決済要求を受け付けた関連サーバ600bの決済管理部315および口座管理部316は、ステップSP62において、ユーザアカウント口座の残高が指定金額以上であることを確認し、決済管理部315および入出金管理部317が、その決済要求を承認する。また、ステップSP62では、その指定金額を、ユーザアカウント口座から出金し、識別コードQRbに関連付けられている店舗アカウント口座へ入金する。

10

【0084】

そして、ステップSP63において、関連サーバ600bの口座管理部316および表示管理部318は、入出金の完了、および、更新されたユーザアカウント口座および店舗アカウント口座の残高を、それぞれユーザおよび店舗へ通知するための画面の画像データを生成し、ユーザの端末120および店舗の端末120へ送信する。両端末120の表示処理部328は、その画像データに基づいて、入出力I/F321(出力装置)を介して、決済完了画面および残高通知画面を表示し、識別コードQRbを用いた商取引の決済に係る処理を完了する。

20

【0085】

<<第1実施例>>

第1実施形態の第1実施例は、識別コードに関連付けて表示する決済情報として、取得し得る種々の項目の決済情報を、全てそのまま表示する、または、一律に表示するのではなく、取得して表示する決済情報の種類や表示態様を、所定の条件に沿うように決定するためのオプション処理を行う実施例である。

【0086】

<<第1実施例の効果>>

本実施例によれば、取得し得る決済情報が多い場合でも、ユーザにとって有用な決済情報に絞り込んだ上で取得して表示することができるので、ユーザが希望する決済サービスをより効率よく選択することが可能となる。その結果、決済処理におけるユーザの手間と煩雑さを更に軽減して、ユーザの利便性を更に向上させることができる。また、予め取得する項目を取捨選択して表示量を減らすことができるので、情報処理装置のリソースの使用量やデータ通信量を一層節減することができる。

30

【0087】

<<第1実施例の動作処理>>

図8は、本実施例に係るサーバ110(ここでは、決済サービスA~Cの関連サーバ600a~600cとして示す。)と端末120との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。図8に示すように、本実施例は、ステップSP12において識別コードの読み取りと表示を行った後に、ステップSP80において、所定のオプション処理を行い、その後、各識別コードに対応する決済サービスの関連サーバに、必要となる決済情報要求を送信すること以外は、図6に示す第1実施形態における処理手順と同等の処理を実施する。以下、オプション処理の各種具体例について説明する。

40

【0088】

(面積判定オプション)

ユーザの端末120で撮影して読み込んだ識別コードが表示画面(図7(B)または図7(C)参照)に占める面積(面積割合でもよい。)に応じて、例えば下記の条件に沿って、取得して表示する決済情報の種類をスクリーニングすることができる。

【0089】

具体的には、撮像された状態において所定の面積以上の識別コードのみについて、決済

50

情報を取得して表示する例が挙げられる。図7(B)または図7(C)に示す例では、ユーザは、識別コードQRbに対応する決済サービスを利用する意図が大きいことから、識別コードQRbを中心に撮像したことが推察される。そして、識別コードQRbが所定の面積以上を占め、識別コードQRa, QRcが所定の面積未満である場合、対応する決済サービスBにおける決済情報のみを取得して表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。

【0090】

また、表示画面上に最も大きく表示される識別コードのみについて、決済情報を取得して表示する例が挙げられる。図7(B)または図7(C)に示す例では、識別コードQRbの表示面積が最も大きいので、対応する決済サービスBにおける決済情報のみを取得して、表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。この際、取得して表示する決済情報の種類としては、単一項目でも複数項目でもよい。

10

【0091】

さらに、取得された識別コードが単一の場合でも複数の場合でも、表示画面における面積に応じて、取得して表示する決済情報の項目を決定する例が挙げられる。例えば、面積が所定値未満の識別コードの場合、対応する決済サービスの事業者に関する情報のみを取得して表示し、面積が所定値以上の識別コードの場合、ユーザアカウント口座などの残高に関する情報のみを取得して表示するようにしてもよい。また、取得された識別コードが単一の場合でも複数の場合でも、例えば画面表示に対する面積割合が大きくなるほど（または逆に小さくなるほど）、表示する決済情報の情報量を多く（または逆に少なく）するようにしてもよい。この場合、例えば、遠くに写っている面積割合が比較的小さい識別コードについては、決済情報としてユーザアカウント口座などの残高のみ（決済情報が一種類）表示し、近くに写っている面積割合が比較的大きい識別コードについては、決済情報としてユーザアカウント口座などの残高と直近の決済履歴（決済情報が複数種類）を表示するといった態様が挙げられる。

20

【0092】

（決済情報の優先度オプション）

決済情報の各項目に優先度を設定し、その優先度に応じて、取得する決済情報の種類を決定する。この場合、各項目の優先度は、例えばユーザが選択して設定することができる。例えば、決済情報のうち、決済サービスの事業者に関する情報、ユーザアカウント口座などの残高、直近の決済履歴などに、予め優先度（表示する順位）を設定しておくことができる。

30

【0093】

（決済サービスの優先度オプション）

決済サービスに優先度を設定し、その優先度に応じて、取得する決済情報を決定する。例えば、ユーザによる使用履歴や使用頻度の高い順に優先度を設定し、優先度が高い順に所定の数の決済サービスのみについて、決済情報の全部または一部を取得して表示してもよいし、ユーザによる使用履歴がある決済サービスのみについて、決済情報の全部または一部を取得して表示するようにしてもよい。

40

【0094】

なお、上記の優先度や使用履歴などの情報は、ユーザの端末120側で保持してもよいし、当該決済システムにおける処理が、決済サービスの関連サーバ以外のサーバ、または、特定の決済サービスの関連サーバを経由することが前提であれば、そのサーバに保持するようにすることもできる。また、上記において、決済情報を表示または非表示にする例について説明したが、各種優先度に応じて決済情報の表示態様を決定するようにしてもよい。この場合、表示態様としては、限定でなく例として、表示色、表示フォント、表示サイズ、アニメーションやコンテンツの付加、仮想的に拡張された視覚情報の変更などが挙げられる。これにより、ユーザによる決済情報の視認性を高めることができる。

【0095】

<< 第2実施例 >>

50

第1実施形態の第2実施例は、識別コードに関連付けて表示する決済情報として、取得した種々の項目の決済情報を、全てそのままあるいは一律に表示するのではなく、表示する決済情報の種類や表示態様を、所定の条件に沿うように変更するためのオプション処理を行う実施例である。

【0096】

<<第2実施例の効果>>

本実施例によれば、取得した決済情報が多い場合でも、ユーザにとって有用な決済情報に絞り込んで表示することができるので、ユーザが希望する決済サービスをより効率よく選択することが可能となる。その結果、決済処理におけるユーザの手間と煩雑さを更に軽減して、ユーザの利便性を更に向上させることができる。また、表示項目を取捨選択して表示量を減らすことができるので、情報処理装置のリソースの使用量を一層節減することができる。

10

【0097】

<<第2実施例の動作処理>>

図9は、本実施例に係るサーバ110（ここでは、決済サービスA～Cの関連サーバ600a～600cとして示す。）と端末120との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。図9に示すように、本実施例は、ステップSP61において各決済サービスA～Cの関連サーバ600a～600cから各決済情報Ka～Kcを取得した後に、ステップSP81において、所定のオプション処理を行うことにより、表示する決済情報を必要となる決済情報へ変更すること以外は、図6に示す第1実施形態における処理手順と同等の処理を実施する。以下、オプション処理の各種具体例について説明する。

20

【0098】

（面積判定オプション）

ユーザの端末120で撮影して読み込んだ識別コードが表示画面（図7（B）または図7（C）参照）に占める面積（面積割合でもよい。）に応じて、例えば下記の条件に沿って、取得した決済情報のうち表示する決済情報の種類をスクリーニングすることができる。

【0099】

具体的には、撮像された状態において所定の面積以上の識別コードのみについて、決済情報を表示する例が挙げられる。図7（B）または図7（C）に示す例では、ユーザは、識別コードQRbに対応する決済サービスを利用する意図が大きいことから、識別コードQRbを中心に撮像したと想定される。そして、識別コードQRbが所定の面積以上を占め、識別コードQRa、QRcが所定の面積未満である場合、対応する決済サービスBにおける決済情報のみを表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。

30

【0100】

また、表示画面上に最も大きく表示される識別コードのみについて、決済情報を表示する例が挙げられる。図7（B）または図7（C）に示す例では、識別コードQRbの表示面積が最も大きいので、対応する決済サービスBにおける決済情報のみを表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。この際、表示する決済情報の種類としては、単一項目でも複数項目でもよい。

40

【0101】

さらに、表示する識別コードが単一の場合でも複数の場合でも、表示画面における面積に応じて、表示する決済情報の項目を変更する例が挙げられる。例えば、面積が所定値未満の識別コードの場合、対応する決済サービスの事業者に関する情報のみを表示し、面積が所定値以上の識別コードの場合、ユーザアカウント口座などの残高に関する情報のみを表示するようにしてもよい。また、表示する識別コードが単一の場合でも複数の場合でも、例えば画面表示に対する面積割合が大きくなるほど（または逆に小さくなるほど）、表示する決済情報の情報量を多く（または逆に少なく）するようにしてもよい。この場合、

50

例えば、遠くに写っている面積割合が比較的小さい識別コードについては、決済情報としてユーザアカウント口座などの残高のみ（決済情報が一種類）表示し、近くに写っている面積割合が比較的大きい識別コードについては、決済情報としてユーザアカウント口座などの残高と直近の決済履歴（決済情報が複数種類）を表示するといった態様が挙げられる。

【0102】

（決済情報の優先度オプション）

決済情報の各項目に優先度を設定し、その優先度に応じて、表示する決済情報の種類を変更する。この場合、各項目の優先度は、例えばユーザが選択して設定することができる。例えば、決済情報のうち、決済サービスの事業者に関する情報、ユーザアカウント口座などの残高、直近の決済履歴などに、予め優先度（表示する順位）を設定しておくことができる。

10

【0103】

（決済サービスの優先度オプション）

決済サービスに優先度を設定し、その優先度に応じて、表示する決済情報を変更する。例えば、ユーザによる使用履歴や使用頻度の高い順に優先度を設定し、優先度が高い順に所定の数の決済サービスのみについて、決済情報の全部または一部を表示してもよいし、ユーザによる使用履歴がある決済サービスのみについて、決済情報の全部または一部を表示するようにしてもよい。

20

【0104】

（決済情報項目の優先度オプション）

取得した決済情報の種類毎に、その決済情報項目の優先度に応じて表示する決済情報を変更してもよい。例えば、決済情報が、ユーザアカウント口座の残高である場合、残高が最も多いユーザアカウント口座が関連付けられた決済サービスのみについて、その決済情報を含む決済情報を表示するようにしてもよい。また、決済情報が、キャンペーンの開催または実施の有無である場合、キャンペーンを開催または実施している決済サービスのみについて、その決済情報を含む決済情報を表示するようにしてもよい。

【0105】

なお、上記の優先度や使用履歴などの情報は、ユーザの端末120側で保持してもよいし、当該決済システムにおける処理が、決済サービスの関連サーバ以外のサーバ、または、特定の決済サービスの関連サーバを経由することが前提であれば、そのサーバに保持するようにすることもできる。また、上記において、決済情報を表示または非表示にする例について説明したが、各種優先度に応じて決済情報の表示態様を決定するようにしてもよい。この場合、表示態様としては、限定でなく例として、表示色、表示フォント、表示サイズ、アニメーションやコンテンツの付加などが挙げられる。これにより、ユーザによる決済情報の視認性を高めることができる。

30

【0106】

<<第3実施例>>

第1実施形態の第3実施例は、識別コードが撮像などにより取得された場所の位置情報に基づいて、起動される機能に変更される実施例である。

40

【0107】

<<第3実施例の効果>>

本実施例によれば、ユーザが販売主体となって商品などを商取引プラットフォームに出品する場合、および、ユーザが購入主体となって、実店舗や商取引プラットフォームから商品などを購入する場合のいずれにも対応することができる機能を、ユーザの端末120から起動することができる。これにより、ユーザがとり得る商取引形態に柔軟に対応することができ、ユーザの利便性を更に一層向上させることができる。

【0108】

<<第3実施例の動作処理>>

例えば、識別コードや商品画像の取得場所が自宅以外である場合、ユーザが購入主体と

50

なって、実店舗や購入用の商取引プラットフォームから商品などを購入することを前提に、その決済情報が表示される処理が実行される。この場合、実店舗において識別コードを用いた決済が、前述した第1実施形態に含まれる。また、実店舗において商品を撮像などした場合には、例えば複数の購入用の商取引プラットフォーム（のオンラインストアなど）で販売されている当該商品の商品情報を取得して、その商品情報を表示することにより、ユーザは最も安価なオンラインストアなどでその商品を購入することができる。一方、識別コードや商品画像の取得場所が自宅である場合、後述する第2実施形態に係る処理、すなわち、ユーザが販売主体となって、商品などを販売用の商取引プラットフォームに出品することを前提に、その商品情報が表示される処理が実行される。また、ユーザの端末120の画面表示上で、スワイプ操作などにより、それらの各機能を任意に切り替えることができるように構成してもよい。このとおり、特定情報（識別コードや商品画像など）が取得された場所の位置情報が所定の範囲外（例えば自宅以外）である場合に、ユーザによる購入処理を実行し、特定情報（識別コードや商品画像など）が取得された場所の位置情報が所定の範囲内（例えば自宅）である場合に、ユーザによる商品の出品処理を実行することにより、商取引の汎用性およびユーザの利便性をさらに高めることができる。

10

20

30

40

50

【0109】

なお、識別コードや商品画像の取得場所を特定する場合、ユーザの端末120は、位置情報測定部を有してもよい。この位置情報測定部は、端末120の現在位置の位置情報を測定する機能を備える。位置情報測定部は、限定でなく例として、GPS（global positioning system）を用いて、端末120の現在位置の位置情報として、該端末120の緯度および経度を測定する。なお、位置情報測定部による端末120の位置情報の測定は、端末120の位置情報を測定できれば、どのような方法を用いてもよい。限定でなく例として、位置情報測定部は、IMES（Indoor Messaging System）、Wi-Fi、RFID（Radio Frequency Identifier）、NFC（Near Field Communication）、BLE（Bluetooth Low Energy）、超音波などの近距離無線通信、LTEやCDMAなどの移動体通信システムなどを利用して、端末120の位置情報を測定してもよい。

【0110】

< 第2実施形態 >

第2実施形態は、ユーザが端末120を用いて、ネットワーク130経由によるオンライン処理で、商品などを商取引プラットフォームに出品する商取引サービスへの適用例を示す実施形態である。

【0111】

図10は、第2実施形態に係る商取引システムの構成の概要を模式的に示す概略図である。当該構成においては、複数の情報処理装置200、例えば、自宅にて商取引を行うユーザの端末120、複数種類の商取引サービスE～G用の関連サーバ700e～700gによって商取引システム710が構築される。なお、関連サーバ700e～700gは、サーバ110のほか、全部または一部が外部サーバ140の機能によって実現されてもよい。また、商取引サービスは、出品用の電子商取引プラットフォームを有する商取引サービスだけではなく、購入用の電子商取引プラットフォームを有する商取引サービスを含む。

【0112】

この商取引システム710では、ユーザが自宅において商品出品などの商取引を行う際、ユーザが、商品および商品に付与されている識別コード（これらをまとめて単に「商品」という場合がある。）を、端末120の入出力I/F204の撮像機能などを用いて撮像することにより読み取る。ユーザの端末120は、読み取られた商品Ga～Gcを、識別コード情報または画像認識、文字認識などにより特定し、商取引サービスE～Gの関連サーバ700e～700gのいずれかまたは全部から、ユーザの出品商品に関する商品情報Sa～Scを取得する。すなわち、本実施形態では、取得する商品情報は、単数でも複数でもよく、換言すれば、ユーザの出品商品に対応付けられた商品情報Sa～Scを、1以上の商取引サービスE～Gから取得する。それから、ユーザの端末120は、適宜の処

理を実行し、必要な商品情報 S a ~ S c を商品 G a ~ G c とともに、必要に応じて例えば両者の適宜の関連付けを行って、端末 1 2 0 の入出力 I / F 2 0 4 に表示する。この際、商品 G a ~ G c は、一律に同じ状態で表示されるのではなく、撮像画像における状態（大きさ、位置、フォーカスの程度など）に応じて動的に表示される。

【 0 1 1 3 】

そして、ユーザが、端末 1 2 0 において、出品する商品 G a ~ G c、および出品する商取引サービス E ~ G のいずれかを選択することにより、キャッシュレス・ウォレットレスでの商取引が可能となる。商取引サービス E ~ G のいずれかが選択されると、ユーザの端末 1 2 0 は、商取引の落札条件とともにその出品要求（出品リクエスト）を、選択された商取引サービスの関連サーバに送信し、所定の条件を満たす場合に関連サーバで承認され

10

【 0 1 1 4 】

なお、ユーザアカウント口座としては、限定でなく例として、専用または汎用の電子マネーカードや電子マネー口座などなどの電子バリュー、特定の商取引における売上金を保持管理する口座、特定のサービスにおいて利用可能なポイント（金銭等価物）を保持管理する口座、クレジットカードのキャッシング枠（貸付可能金額）を保持管理する口座、銀行や証券会社などにおける金融口座、または、例えば仮想通貨の取引所における預金、運用資金、保有資産などを保持管理する金融口座などが挙げられる。さらに、口座への「入金」は残高またはバリューを加算するなどと表現されてもよい。

20

【 0 1 1 5 】

このとおり、「商品 G a ~ G c」が、本開示における「特定情報」の一例に相当し、「商品情報 S a ~ S c」が、本開示における「商品情報」の一例に相当し、「出品商品」が、本開示における「商取引の対象品」の一例に相当する。

【 0 1 1 6 】

< 第 2 実施形態の効果 >

本実施形態によれば、ユーザが端末 1 2 0 を用いて、商品 G a ~ G c を読み取ることができ、それらを動的に表示するとともに、商取引サービス E ~ G における商品情報 S a ~ S c を取得して、商品 G a ~ G c とともに表示することができる。これにより、ユーザは、商品 G a ~ G c と商品情報 S a ~ S c を、直感的にかつ平易に認識することができるので、複数の商取引サービス E ~ G のなかから所望の商取引サービスを効率的に選択することができる。また、商取引システムでの処理とは別に商品情報を調べる必要がないので、ユーザの手間を軽減するとともに、情報処理装置のリソースの使用量を節減することもできる。さらに、単一の商品に対して複数の商取引サービスから取得される商品情報を表示したり、複数の商品に対して、単一または複数の商取引サービスから取得される商品情報を表示したりできるので、ユーザによる選択肢が広がり、ユーザにとって有益な商取引の機会を確保することができる。

30

【 0 1 1 7 】

< 第 2 実施形態の機能構成 >

図 1 1 および図 1 2 を用いてサーバ 1 1 0 および端末 1 2 0 の機能構成を説明する。なお、図 1 1 および図 1 2 におけるサーバ 1 1 0 によって、図 1 0 に示す各関連サーバ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g を構成することができる。図 1 1 および図 1 2 は、第 2 実施形態に係る商取引システムを構成する情報処理装置の機能的な構成を示すブロック図の一例を示し、情報処理装置 2 0 0（サーバ 1 1 0 および各端末 1 2 0）によって構築される商取引システム 7 1 0 の全体的な概略構成を示す図でもある。図 1 1 および図 1 2 に開示の機能部は、情報処理装置 2 0 0 が備えるプロセッサ 2 0 1 と、メモリ 2 0 2 と、ストレージ 2 0 3 と、入出力 I / F 2 0 4 と、通信 I / F 2 0 5 との協働により実現される。すなわち、図 2 に示す情報処理装置 2 0 0 のプロセッサ 2 0 1 は、ストレージ 2 0 3 に記憶された各種プログラム（決済サービス、商取引サービス、およびその他のサービスに係る制御プログラム、演算プログラムなど）をメモリ 2 0 2（例えば R A M）に展開する。そして、プロセ

40

50

ッサ 201 は、メモリ 202 に展開された各種プログラムを解釈および実行して、各ハードウェア構成要素を制御することにより、以下に説明する機能構成が実現される。

【0118】

なお、情報処理装置 200 で実現される各機能は、汎用の CPU などのプロセッサ 201 で実現されてもよく、あるいは、機能の一部または全部が、1 または複数の専用のプロセッサ 201 によって実現されてもよい。さらに、情報処理装置 200 によって実現される機能構成は、実施形態や実施例に応じて、適宜、機能の省略、置換、および追加が行われてももちろんよい。

【0119】

(1) サーバの機能構成

図 11 に示すとおり、サーバ 110 は、入出力 I/F 311 と、通信 I/F 312 と、制御部 313 と、記憶部 314 とを有し、決済サービスまたは商取引サービスの関連サーバとして機能する。入出力 I/F 311 は、図 2 の入出力 I/F 204 に相当し、通信 I/F 312 は、図 2 の通信 I/F 205 に相当する。また、制御部 313 は、取引管理部 415、口座管理部 316 と、入出金管理部 317 と、表示管理部 318 とを有する。なお、各機能部の機能または処理は、実現可能な範囲において、機械学習または AI (Artificial Intelligence) により実現されてもよい。

【0120】

サーバ 110 では、記憶部 314 に記憶された商取引システム用プログラムがプロセッサ 201 で実行されることにより、上述のとおり、ユーザが商品を、電子商取引プラットフォームを有する商取引サービスに出品するための商取引システム 710 が構築される。また、記憶部 314 は、ユーザに関する情報 (ユーザ情報 X) を各ユーザに関連付けて、および、その他の各種情報 Z も記憶している。

【0121】

ここで、ユーザ情報 X には、限定でなく例として、ユーザ ID、氏名、住所、電話番号、メールアドレスなどの基本登録情報、ユーザアカウント口座の情報 (口座番号、現金預貯金、電子マネー、運用資金、予備資金、売上金、ポイント、クレジットカードのキャッシング枠などの残高、入出金履歴 (金額、位置情報など) などが含まれる。

【0122】

また、各種情報 Z には、限定でなく例として、後記の商品情報、各ユーザによる商取引における取引情報 (取引に係るサービスの内容、取引金額、取引時刻、位置情報、環境情報などを含む決済情報)、商取引システム 710 によって実行される処理に必要な種々の設定パラメータや演算パラメータ、商取引システム 710 における操作ログなどが含まれる。なお、ユーザアカウント口座が外部サーバ 140 に設けられている場合には、例えば、サーバ 110 が、外部サーバ 140 からネットワーク 130 を経由してユーザアカウント口座に関する情報を取得し、記憶部 314 に記憶することができる。

【0123】

サーバ 110 における制御部 313 の取引管理部 415 は、以下に示す商取引に係る多くの処理を実行する。すなわち、取引管理部 415 は、ユーザ ID などの生成、商取引システム 710 への出品商品の登録、ユーザによる商取引における決済情報要求の受付およびユーザの端末 120 への商品情報の送信、ユーザによる商取引における売上額の決済要求の受付、ユーザに対する入金処理に必要な手続きの指示、決済 (売上げ額のユーザアカウント口座への入金) の実行、および、それらの管理を行う機能を有する。

【0124】

また、口座管理部 316 は、ユーザアカウント口座、およびその口座情報と各ユーザとの関連付け、これらの口座情報のユーザへの通知処理、ユーザアカウント口座の残高更新などに関する処理、ならびに、それらの管理を行う機能を有する。

【0125】

さらに、入出金管理部 317 は、ユーザアカウント口座への売上げ額の入金要求の受付および入金などに関する処理、ならびに、その管理を行う機能を有する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 6 】

また、表示管理部 3 1 8 は、必要に応じて、商取引システム 7 1 0 による各種処理にかかるユーザインターフェイス（UI）を、ユーザの端末 1 2 0 の各入出力 I / F 3 2 1（出力装置）を介して表示するための画像データの作成に関する処理、ならびに、その管理を行う機能を有する。その UI には、限定でなく例として、ユーザ情報 X、出品商品の読取画面、ユーザによる端末 1 2 0 の画面上の操作状態などが含まれる。

【 0 1 2 7 】

（ 2 ） 端末の機能構成

図 1 2 に示すとおり、ユーザの端末 1 2 0 は、入出力 I / F 3 2 1 と、通信 I / F 3 2 2 と、制御部 3 2 3 と、記憶部 3 2 4 とを有する。入出力 I / F 3 2 1 は、図 2 の入出力 I / F 2 0 4 に相当し、通信 I / F 3 2 2 は、図 2 の通信 I / F 2 0 5 に相当する。また、制御部 3 2 3 は、情報管理部 3 2 5 と、出品処理部 4 2 6 と、指示処理部 3 2 7 と、表示処理部 3 2 8 とを有する。なお、各機能部の機能または処理は、実現可能な範囲において、機械学習または AI（Artificial Intelligence）により実現されてもよい。

【 0 1 2 8 】

ユーザの端末 1 2 0 では、記憶部 3 2 4 に記憶された商取引システムアプリケーション（プログラム）がプロセッサ 2 0 1 で実行されることにより、ユーザは、商取引システム 7 1 0 へアクセスして、商品を出品可能な電子商取引プラットフォームを有する商取引サービスを利用することができる。

【 0 1 2 9 】

ユーザの端末 1 2 0 において、制御部 3 2 3 の情報管理部 3 2 5 は、商取引システム 7 1 0 において実行される各種処理に必要なユーザによる入力パラメータの管理、端末 1 2 0 における各種設定処理および各種演算処理の制御、商品の読み取りに必要な処理、商取引サービスの関連サーバ（各サーバ 1 1 0）への出品情報要求の送信および商品情報の受信、商品情報の選択処理、商品と商品情報との関連付けを行う機能を有する。また、出品処理部 4 2 6 は、サーバ 1 1 0 へ送信するユーザによる商取引における出品に関する処理、および、売上げ額の決済要求などの決済に関する処理を行う機能を有する。

【 0 1 3 0 】

さらに、指示処理部 3 2 7 は、サーバ 1 1 0 へ送信する商品情報要求、出品要求、および出品以外のユーザによる指示（例えば各種設定および変更などの指示、ユーザアカウント口座からの資金出金指示など）に関する処理を行う機能を有する。また、表示処理部 3 2 8 は、サーバ 1 1 0 から送信される画像データに基づいて、ユーザの端末 1 2 0 側で実行される商取引システム 7 1 0 の各種設定や各種処理における UI 画像を端末 1 2 0 の入出力 I / F 3 2 1（出力装置）を介して表示する機能、加えて、必要に応じて、サーバ 1 1 0 の表示管理部 3 1 8 で行われる各種画像データの作成に関する処理、ならびに、その管理を、サーバ 1 1 0 に替えて行う機能を有する。

【 0 1 3 1 】

< 第 2 実施形態の動作処理 >

図 1 3 および図 1 4 を参照し、本実施形態に係る商取引システム 7 1 0 の処理について説明する。図 1 3 は、第 2 実施形態に係るサーバ 1 1 0（ここでは、図 1 0 と同様に、商取引サービス E ~ G の各関連サーバ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g として示す。）と端末 1 2 0 との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。また、図 1 4（A）~（D）は、第 2 実施形態に係る処理を行っている状態を模式的に示す概念図である。なお、以下で説明する処理手順は一例に過ぎず、各処理は、本開示の技術思想の範囲内において可能な限り変更されてよく、また、適宜、ステップの省略、置換、および追加が可能である。

【 0 1 3 2 】

（ステップ S P 2 1）

まず、ステップ S P 2 1 において、ユーザが端末 1 2 0 を起動し、商取引システムアプリケーション（プログラム）を実行させると、端末 1 2 0 の入出力 I / F 3 2 1 を介して

所定のログイン画面が表示される。ユーザが入出力 I / F 3 2 1 (入力装置) から自身のログイン情報を入力すると、指示処理部 3 2 7 がその情報を、商取引システム 7 1 0 の運用サーバであるサーバ 1 1 0 へ送信してログインが許可され、表示管理部 3 1 8 が生成した初期画面の画像データを端末 1 2 0 へ送信する。端末 1 2 0 の表示処理部 3 2 8 は、その画像データに基づいて、入出力 I / F 3 2 1 (出力装置) を介して初期画面を表示する。

【 0 1 3 3 】

初期画面としては、限定でなく例として、デフォルトとして用意されている特定の画面、各種設定画面、決済サービスや e - コマースのポータルサイト画面、それらの個々のサイト画面、各種商取引サービスおよびユーザアカウント口座の情報画面、メニュー選択画面、識別コードの読取・管理画面、ユーザが最終ログイン時に表示していた画面、ユーザによるカスタム画面、および、これらを組み合わせた画面などが挙げられる。

10

【 0 1 3 4 】

(ステップ S P 2 2)

ユーザの端末 1 2 0 において出品商品の読み取り準備ができた後、ユーザは、商品 G a ~ G c を読み取る。ここでは、例えば、ユーザが端末 1 2 0 の表示画面を切り替えて、入出力 I / F 3 2 1 を介して商品読取画面を表示し、商品 G a ~ G c を撮像することにより一括して (一画像として) 読み取る (図 1 4 (A) および (B) 参照) 。また、図 1 4 (B) に示す読取画像に基づいて、端末 1 2 0 の情報管理部 3 2 5 が、商品 G a ~ G c を判別するとともに、情報管理部 3 2 5 および表示処理部 3 2 8 が、その読取画像における商品 G a ~ G c の状態に対応した態様 (例えば、同等の面積比率) で、商品 G a ~ G c を再表示する (図 1 4 (C) 参照 ; ただし、再表示は省略してもよい。) 。このとおり、ステップ S P 2 2 が、本開示における「特定情報を取得するステップ」、および「特定情報を動的に表示するステップ」の一例に相当する。なお、取得する特定情報は、商品 G a ~ G c のいずれか一つ (すなわち単一の商品) であってもよい。

20

【 0 1 3 5 】

(ステップ S P 2 3 , S P 7 1)

次に、ステップ S P 2 3 では、端末 1 2 0 の情報管理部 3 2 5 が、商取引サービス E ~ G の各関連サーバ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g に対し、ユーザが端末 1 2 0 で読み取った商品 G a ~ G c に関する商品情報要求を送信する。次いで、ステップ S P 7 1 では、商品情報要求を受信した各関連サーバ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g が、例えば予め設定された項目に該当する商品情報 S a ~ S c を抽出または選択し、ユーザの端末 1 2 0 へ送信する。このとおり、ステップ S P 2 3 , S P 7 1 が、本開示における「特定情報に対応付けられた商品情報を、1以上の商取引サービスから取得するステップ」の一例に相当する。

30

【 0 1 3 6 】

ここで、「商品情報」としては、限定でなく例として、各商取引サービス E ~ G において、事業者 (事業主体) に関する情報、各商品の出品累積個数または現在の出品総数、各商品の落札実績 (平均落札額や落札額の範囲および分布、いわゆる落札相場) 、関連付けられたユーザアカウント口座や使用可能なポイントおよびクーポンの残高に関する情報、付与されるポイントの額 (ポイント率でもよい) またはクーポンに関する情報、実施または開催中のキャンペーンに関する情報、利用回数または利用頻度あるいはそれらに応じたユーザのランクに関する情報などに関する情報が含まれる。

40

【 0 1 3 7 】

(ステップ S P 2 4)

次に、ステップ S P 2 4 では、端末 1 2 0 の情報管理部 3 2 5 が、取得した商品情報 S a ~ S c のなかから、必要に応じて、例えば予め設定された項目の商品情報 S a ~ S c を選定し、情報管理部 3 2 5 および表示処理部 3 2 8 が、商品 G a ~ G c と商品情報 S a ~ S c とをともに、入出力 I / F 3 2 1 を介して画面表示する。このとおり、ステップ S P 2 4 が、本開示における「少なくとも1つの特定情報と、当該情報に対応付けられた商品情報とをともに表示するステップ」の一例に相当する。

50

【 0 1 3 8 】

ここで、商品と商品情報の表示態様としては、限定でなく例として、画面表示された商品の近傍（例えば所定距離の範囲内）に決済情報を表示すること（図 7（D）参照）、商品に商品情報を重畳させた状態で表示すること、商品を始点とする吹き出し内に商品情報を表示すること、商品をタップなどして指定したときにポップアップウィンドウ内に商品情報を表示または音声で読み上げること、その他適宜の態様で商品と商品情報とを関連付けて表示することなどが挙げられる。より具体的には、例えば商品と商品情報を近傍に表示する場合、商品 G a の中心部と商品情報 S a の中心部の距離が、商品 G a の中心部と他の商品 G b , G c の中心部の距離よりも短くなるように設定することができる。また、商品情報の表示態様として、商品情報を、A R（仮想現実）技術により、仮想的に拡張された視覚情報として表示するようにすると、ユーザがより直感的かつ視覚的に商品情報を確認または認識することができる。この場合、商品情報の種類によって、視覚効果を異なるようにしてもよく、これにより、商品情報の項目間の識別性を向上させることができる。

10

【 0 1 3 9 】

（ステップ S P 2 5 , S P 2 6）

それから、ステップ S P 2 5 では、ユーザが表示された商品情報 S a ~ S c を参考にしながら、商取引サービス E ~ G のなかから所望の商取引サービスを少なくとも 1 つを選択し（ここでは、商取引サービス F を選択するとする。）、その商取引サービス F に対応する商品情報 S b をタップなどにより指定する（商取引サービスが 1 つの場合には、商品 G b をタップしてもよい。）。これにより、ステップ S P 2 6 において、端末 1 2 0 の出品処理部 4 2 6 が、その出品要求（出品リクエスト）を関連サーバ 7 0 0 f へ送信し、商取引サービス F による商取引機能が起動する。

20

【 0 1 4 0 】

（ステップ S P 7 2 , S P 7 3）

出品要求を受け付けた関連サーバ 7 0 0 f の取引管理部 4 1 5 は、ステップ S P 7 2 において、出品用の商取引プラットフォームを利用可能であり、かつ、ユーザが出品条件を満たすことを確認し、その出品要求を承認する。

【 0 1 4 1 】

そして、ステップ S P 7 3 において、関連サーバ 7 0 0 f の取引管理部 4 1 5 および表示管理部 3 1 8 は、商品の出品の完了をユーザへ通知するための画面の画像データを生成し、ユーザの端末 1 2 0 へ送信する。端末 1 2 0 の表示処理部 3 2 8 は、その画像データに基づいて、入出力 I / F 3 2 1（出力装置）を介して、出品完了画面を表示し、商取引における出品処理を完了する。

30

【 0 1 4 2 】

< < 第 1 実施例 > >

第 2 実施形態の第 1 実施例は、商品に関連付けて表示する商品情報として、取得し得る種々の項目の商品情報を、全てそのまま表示する、または、一律に表示するのではなく、取得して表示する商品情報の項目の種類や表示態様を、所定の条件に沿うように決定するためのオプション処理を行う実施例である。

【 0 1 4 3 】

40

< < 第 1 実施例の効果 > >

本実施例によれば、取得し得る商品情報が多い場合でも、ユーザにとって有用な商品情報に絞り込んだ上で取得して表示することができるので、ユーザが希望する商取引サービスをより効率よく選択することが可能となる。その結果、出品処理におけるユーザの手間と煩雑さを更に軽減して、ユーザの利便性を更に向上させることができる。また、予め取得する項目を取捨選択して表示量を減らすことができるので、情報処理装置のリソースの使用量やデータ通信量を一層節減することができる。

【 0 1 4 4 】

< < 第 1 実施例の動作処理 > >

図 1 5 は、本実施例に係るサーバ 1 1 0（ここでは、商取引サービス E ~ G の関連サー

50

バ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g として示す。)と端末 1 2 0 との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。図 1 5 に示すように、本実施例は、ステップ S P 2 2 において商品の読み取りと表示を行った後に、ステップ S P 9 0 において、所定のオプション処理を行い、その後、商取引サービスの関連サーバに、必要となる商品情報要求を送信すること以外は、図 1 3 に示す第 2 実施形態における処理手順と同等の処理を実施する。以下、オプション処理の各種具体例について説明する。

【 0 1 4 5 】

(面積判定オプション)

ユーザの端末 1 2 0 で撮影して読み込んだ商品が表示画面(図 1 4 (B)または図 1 4 (C)参照)に占める面積(面積割合でもよい。)に応じて、例えば下記の条件に沿って、取得して表示する商品情報の種類をスクリーニングすることができる。

【 0 1 4 6 】

具体的には、撮像された状態において所定の面積以上の商品のみについて、商品情報を取得して表示する例が挙げられる。図 1 4 (B)または図 1 4 (C)に示す例では、ユーザは、商品 G b を出品する意図が大きいことから、商品 G b を中心に撮像したことが推察される。そして、商品 G b が所定の面積以上を占め、商品 G a , G c が所定の面積未満である場合、商品 G b の商品情報のみを 1 以上の商取引サービスから取得して表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。

【 0 1 4 7 】

また、表示画面上に最も大きく表示される商品のみについて、商品情報を取得して表示する例が挙げられる。図 1 4 (B)または図 1 4 (C)に示す例では、商品 G b の表示面積が最も大きいので、商品 G b の商品情報のみを 1 以上の商取引サービスから取得して表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。この際、取得して表示する商品情報の種類としては、単一項目でも複数項目でもよい。

【 0 1 4 8 】

さらに、取得された商品画像が単一の場合でも複数の場合でも、表示画面における面積に応じて、取得して表示する商品情報の項目を決定する例が挙げられる。例えば、面積が所定値未満の商品の場合、各商取引サービスにおける商品の出品数に関する情報のみを取得して表示し、面積が所定値以上の商品の場合、各商品の落札実績(落札相場)に関する情報のみを取得して表示するようにしてもよい。また、取得された商品画像が単一の場合でも複数の場合でも、例えば画面表示に対する面積割合が大きくなるほど(または逆に小さくなるほど)、表示する商品情報の情報量を多く(または逆に少なく)するようにしてもよい。この場合、例えば、遠くに写っている面積割合が比較的小さい商品については、商品情報として各商取引サービスにおける商品の出品数のみ(商品情報が一種類)表示し、近くに写っている面積割合が比較的大きい商品については、諸品情報として出品数と落札実績(商品情報が複数種類)を表示するといった態様が挙げられる。

【 0 1 4 9 】

(商品情報の優先度オプション)

商品情報の各項目に優先度を設定し、その優先度に応じて、取得する商品情報の種類を決定する。この場合、各項目の優先度は、例えばユーザが選択して設定することができる。例えば、商品情報のうち、商取引サービスの事業者に関する情報、出品数、落札実績などに、予め優先度(表示する順位)を設定しておくことができる。

【 0 1 5 0 】

(商取引サービスの優先度オプション)

商取引サービスに優先度を設定し、その優先度に応じて、取得する商品情報を決定する。例えば、ユーザによる使用履歴や使用頻度の高い順に優先度を設定し、優先度が高い順に所定の数の商取引サービスのみについて、商品情報の全部または一部を取得して表示してもよいし、ユーザによる使用履歴がある商取引サービスのみについて、決済情報の全部または一部を取得して表示するようにしてもよい。

【 0 1 5 1 】

なお、上記の優先度や使用履歴などの情報は、ユーザの端末 1 2 0 側で保持してもよいし、当該商取引システムにおける処理が、商取引サービスの関連サーバ以外のサーバ、または、特定の商取引サービスの関連サーバを経由することが前提であれば、そのサーバに保持するようにすることもできる。また、上記において、商品情報を表示または非表示にする例について説明したが、各種優先度に応じて商品情報の表示態様を決定するようにしてもよい。この場合、表示態様としては、限定でなく例として、表示色、表示フォント、表示サイズ、アニメーションやコンテンツの付加、仮想的に拡張された視覚情報の変更などが挙げられる。これにより、ユーザによる商品情報の視認性を高めることができる。

【 0 1 5 2 】

< < 第 2 実施例 > >

第 2 実施形態の第 2 実施例は、商品に関連付けて表示する商品情報として、取得した種々の項目の商品情報を、全てそのままあるいは一律に表示するのではなく、表示する商品情報の種類や表示態様を、所定の条件に沿うように変更するためのオプション処理を行う実施例である。

【 0 1 5 3 】

< < 第 2 実施例の効果 > >

本実施例によれば、取得した商品情報が多い場合でも、ユーザにとって有用な商品情報に絞り込んで表示することができるので、ユーザが希望する商取引サービスをより効率よく選択することが可能となる。その結果、出品処理におけるユーザの手間と煩雑さを更に軽減して、ユーザの利便性を更に向上させることができる。また、表示項目を取捨選択して表示量を減らすことができるので、情報処理装置のリソースの使用量を一層節減することができる。

【 0 1 5 4 】

< < 第 2 実施例の動作処理 > >

図 1 6 は、本実施例に係るサーバ 1 1 0 (ここでは、商取引サービス E ~ G の関連サーバ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g として示す。)と端末 1 2 0 との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。図 1 6 に示すように、本実施例は、ステップ S P 7 1 において各商取引サービス E ~ G の関連サーバ 7 0 0 e ~ 7 0 0 g から各商品情報 S a ~ S c を取得した後に、ステップ S P 9 1 において、所定のオプション処理を行うことにより、表示する決済情報を必要となる決済情報へ変更すること以外は、図 1 3 に示す第 2 実施形態における処理手順と同等の処理を実施する。以下、オプション処理の各種具体例について説明する。

【 0 1 5 5 】

(面積判定オプション)

ユーザの端末 1 2 0 で撮影して読み込んだ商品が表示画面 (図 1 4 (B) または図 1 4 (C) 参照) に占める面積 (面積割合でもよい。) に応じて、例えば下記の条件に沿って、取得した商品情報のうち表示する商品情報の種類をスクリーニングすることができる。

【 0 1 5 6 】

具体的には、撮像された状態において所定の面積以上の商品のみについて、商品情報を表示する例が挙げられる。図 1 4 (B) または図 1 4 (C) に示す例では、ユーザは、商品 G b を出品する意図が大きいことから、商品 G b を中心に撮像したことが推察される。そして、商品 G b が所定の面積以上を占め、商品 G a , G c が所定の面積未満である場合、商品 G b の商品情報のみを表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。

【 0 1 5 7 】

また、表示画面上に最も大きく表示される商品のみについて、商品情報を表示する例が挙げられる。図 1 4 (B) または図 1 4 (C) に示す例では、商品 G b の表示面積が最も大きいので、商品 G b 決済情報のみを表示することにより、ユーザの確認の手間を軽減することができる。この際、取得して表示する商品情報の種類としては、単一項目でも複数

10

20

30

40

50

項目でもよい。

【0158】

さらに、取得された商品画像が単一の場合でも複数の場合でも、表示画面における面積に応じて、表示する商品情報の項目を変更する例が挙げられる。例えば、面積が所定値未満の商品の場合、各商取引サービスにおける商品の出品数に関する情報のみを表示し、面積が所定値以上の商品の場合、各商品の落札実績（落札相場）に関する情報のみを表示するようにしてもよい。また、取得された商品画像が単一の場合でも複数の場合でも、例えば画面表示に対する面積割合が大きくなるほど（または逆に小さくなるほど）、表示する商品情報の情報量を多く（または逆に少なく）するようにしてもよい。この場合、例えば、遠くに写っている面積割合が比較的小さい商品については、商品情報として各商取引サービスにおける商品の出品数のみ（商品情報が一種類）表示し、近くに写っている面積割合が比較的大きい商品については、諸品情報として出品数と落札実績（商品情報が複数種類）を表示するといった態様が挙げられる。

10

【0159】

（商品情報の優先度オプション）

商品情報の各項目に優先度を設定し、その優先度に応じて、表示する商品情報の種類を変更する。この場合、各項目の優先度は、例えばユーザが選択して設定することができる。例えば、商品情報のうち、商取引サービスの事業者に関する情報、出品数、落札実績などに、予め優先度（表示する順位）を設定しておくことができる。

20

【0160】

（商取引サービスの優先度オプション）

商取引サービスに優先度を設定し、その優先度に応じて、表示する商品情報を変更する。例えば、ユーザによる使用履歴や使用頻度の高い順に優先度を設定し、優先度が高い順に所定の数の商取引サービスのみについて、商品情報の全部または一部を表示してもよいし、ユーザによる使用履歴がある商取引サービスのみについて、商品情報の全部または一部を表示するようにしてもよい。

【0161】

（商品情報項目の優先度オプション）

取得した商品情報の種類毎に、その商品情報項目の優先度に応じて表示する商品情報を変更してもよい。例えば、商品情報が、落札実績（落札相場）である場合、実績値が最も高い商取引サービスのみについて、その商品情報を含む商品情報を表示するようにしてもよい。また、商品情報が、キャンペーンの開催または実施の有無である場合、キャンペーンを開催または実施している商取引サービスのみについて、その商品情報を含む商品情報を表示するようにしてもよい。

30

【0162】

なお、上記の優先度や使用履歴などの情報は、ユーザの端末120側で保持してもよいし、当該商取引システムにおける処理が、商取引サービスの関連サーバ以外のサーバ、または、特定の商取引サービスの関連サーバを経由することが前提であれば、そのサーバに保持するようにすることもできる。また、上記において、商品情報を表示または非表示にする例について説明したが、各種優先度に応じて商品情報の表示態様を決定するようにしてもよい。この場合、表示態様としては、限定でなく例として、表示色、表示フォント、表示サイズ、アニメーションやコンテンツの付加などが挙げられる。これにより、ユーザによる商品情報の視認性を高めることができる。

40

【0163】

<<第3実施例>>

第2実施形態の第3実施例は、商品が撮像などにより取得された場所の位置情報に基づいて、起動される機能に変更される実施例である。

【0164】

<<第3実施例の効果>>

本実施例によれば、ユーザが販売主体となって商品などを商取引プラットフォームに出

50

品する場合、および、ユーザが購入主体となって、実店舗や商取引プラットフォームから商品などを購入する場合のいずれにも対応することができる機能を、ユーザの端末 120 から起動することができるので、ユーザがとり得る商取引形態に柔軟に対応することができる、ユーザの利便性を更に一層向上させることができる。

【0165】

< 第3実施例の動作処理 >

例えば、識別コードや商品画像の取得場所が自宅である場合、前述した第2実施形態に係る処理、すなわち、ユーザが販売主体となって、商品などを販売用の商取引プラットフォームに出品することを前提に、その商品情報が表示される処理が実行される。一方、識別コードや商品画像の取得場所が自宅以外である場合、ユーザが購入主体となって、実店舗や購入用の商取引プラットフォームから商品などを購入することを前提に、その決済情報が表示される処理が実行される。この場合、実店舗において識別コードを用いた決済が、前述した第1実施形態に含まれる。また、実店舗において商品を撮像などした場合には、例えば複数の購入用の商取引プラットフォーム（のオンラインストアなど）で販売されている当該商品の商品情報を取得して、その商品情報を表示することにより、ユーザは最も安価なオンラインストアなどでその商品を購入することができる。また、ユーザの端末 120 の画面表示上で、スワイプ操作などにより、それらの各機能を任意に切り替えることができるように構成してもよい。このとおり、特定情報（識別コードや商品画像など）が取得された場所の位置情報が所定の範囲外（例えば自宅以外）である場合に、ユーザによる購入処理を実行し、特定情報（識別コードや商品画像など）が取得された場所の位置情報が所定の範囲内（例えば自宅）である場合に、ユーザによる商品の出品処理を実行することにより、商取引の汎用性およびユーザの利便性をさらに高めることができる。

【0166】

なお、識別コードや商品画像の取得場所を特定する場合、ユーザの端末 120 は、位置情報測定部を有してもよい。この位置情報測定部は、端末 120 の現在位置の位置情報を測定する機能を備える。位置情報測定部は、限定でなく例として、GPS（global positioning system）を用いて、端末 120 の現在位置の位置情報として、該端末 120 の緯度および経度を測定する。なお、位置情報測定部による端末 120 の位置情報の測定は、端末 120 の位置情報を測定できれば、どのような方法を用いてもよい。限定でなく例として、位置情報測定部は、IMES（Indoor Messaging System）、Wi-Fi、RFID（Radio Frequency Identifier）、NFC（Near Field Communication）、BLE（Bluetooth Low Energy）、超音波などの近距離無線通信、LTEやCDMAなどの移動体通信システムなどを利用して、端末 120 の位置情報を測定してもよい。

【0167】

< 第3実施形態 >

第3実施形態は、ユーザがスマートフォンなどの端末 120 を用い、ネットワーク 130 経由によるオンライン処理で、店舗におけるユーザによる商取引の支払いや商取引に関連する特典の受領などを、識別コードを用いて行う電子決済への適用例を示す実施形態である。また、その識別コードを用いた行為に対応付けられた付加情報を、AR（仮想現実）技術を用いて、仮想的に拡張された視覚情報として表示する適用例である。

【0168】

本実施形態は、限定でなく例として、図3に示す第1実施形態に係る決済システムの構成を用いて実施することができる。なお、店舗側で用意される決済用の識別コードは、単数でも複数でもよく（つまり、利用する決済サービスも単数でも複数でもよい）、また、決済用の識別コードに加えて、または、決済用の識別コードに替えて、ユーザへの特典付与用の識別コードであってもよい。このとおり、決済用の識別コード、または、ユーザへの特典付与用の識別コードが、本開示における「店舗に対応付けられた特定情報」の一例に相当する。

【0169】

本実施形態では、図3に示す決済システム 610などでユーザが購入した商品の決済処

理（会計）を識別コード用いて行った後、ユーザの端末１２０に、その決済処理に関連付けられた特典付与に関する付加情報を表示する。この付加情報としては、限定でなく例として、ユーザが引くことができるくじ、ユーザが使用することができるクーポン、ユーザが使用することができるポイントなどが挙げられる。このとおり、これらの付加情報が、本開示における「特定情報に対応付けられた付加情報」の一例に相当する。

【０１７０】

< 第３実施形態の効果 >

先に述べたとおり、店舗（例えばコンビニエンスストアや飲食店など）での商品などの会計時に、ユーザに対して、紙媒体などを使用したくじ引きやクーポンなどの特典が付与されることがあるが、ユーザによっては、会計が終わってから、物理的にくじを引いたり紙クーポンを受け取ったりする作業を面倒に感じることも多く、識別コードによる決済処理の利便性が損なわれてしまうおそれがある。

10

【０１７１】

これに対し、本実施形態によれば、端末１２０を用いた識別コードによる決済後に、その端末に、くじやクーポンなどの付加情報を表示することができるので、ユーザは、くじ引きやクーポンまたはポイントの付与などの特典を直ちに受けることができる。すなわち、従来は分離されていた電子決済と、くじ引きやクーポンといった特典付与の機会を、ユーザの端末１２０において統合することができる。また、その場でそれらの特典を受け取ることができない場合でも、一旦、端末１２０で付加情報を受領して保存しておけば、有効期限内におけるユーザの都合のよいタイミングで、それらの特典を享受することができる。このように、識別コードによる決済の手軽さや迅速性という利点を損なうことなく、ユーザに特典を付与することができるので、識別コードによる決済への動機付けを高めかつ付加価値を付与することができる。さらに、くじ引きやクーポンの付与といった付加情報が、仮想的に拡張された視覚情報として表示されるので、ユーザによる視認性と興味性を高めることができる。

20

【０１７２】

< 第３実施形態の機能構成 >

（１）サーバの機能構成

第３実施形態におけるサーバ１１０の機能構成は、第１実施形態におけるサーバ１１０の機能構成と実質的に同等であるので、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【０１７３】

（２）端末の機能構成

第３実施形態における端末１２０の機能構成は、第１実施形態における端末１２０の機能構成と実質的に同等であるので、ここでの詳細な説明は省略する。

【０１７４】

< 第３実施形態の動作処理 >

図１７を参照し、本実施形態に係る決済システム６１０の処理について説明する。図１７は、第３実施形態に係るサーバ１１０と端末１２０（ユーザの端末１２０Ａおよび店舗の端末１２０Ｂ）の処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。なお、以下で説明する処理手順は一例に過ぎず、各処理は、本開示の技術思想の範囲内において可能な限り変更されてよく、また、適宜、ステップの省略、置換、および追加が可能である。

40

【０１７５】

（ステップＳＢ１，ＳＡ１）

まず、ユーザが店舗にて商品の購入などの商取引を行うと、ステップＳＢ１において、店舗担当者が店舗の端末１２０Ｂを起動し、決済システムアプリケーション（プログラム）を実行させ、端末１２０Ｂの入出力Ｉ／Ｆ３２１を介して所定のログイン画面が表示される。店舗担当者が入出力Ｉ／Ｆ３２１（入力装置）を介して自身のログイン情報を入力すると、指示処理部３２７がその情報をサーバ１１０へ送信してログインが許可され、表示管理部３１８が生成した初期画面の画像データを端末１２０Ｂへ送信する。端末１２０

50

Bの表示処理部328は、その画像データに基づいて、入出力I/F321（出力装置）を介して初期画面を表示する。

【0176】

また、ステップSA1において、ユーザが端末120Aを起動し、決済システムアプリケーション（プログラム）を実行させると、端末120Aの入出力I/F321を介して所定のログイン画面が表示される。ユーザが入出力I/F321（入力装置）から自身のログイン情報を入力すると、指示処理部327がその情報をサーバ110へ送信してログインが許可され、表示管理部318が生成した初期画面の画像データを端末120Bへ送信する。端末120Bの表示処理部328は、その画像データに基づいて、入出力I/F321（出力装置）を介して初期画面を表示する。

10

【0177】

（ステップSB2，SA2～SA4）

ユーザの端末120Aにおいて識別コードの読み取り準備ができた後、ステップSB3では、店舗担当者が店舗の端末120Bの表示画面を切り替えて、入出力I/F321を介して店舗に対応付けられた識別コードを表示し、ユーザに提示する。ステップSA2では、ユーザが端末120Aの表示画面を切り替えて、入出力I/F321を介して識別コード読取画面を表示し、例えばその識別コードを撮像することにより読み取る。次に、ステップSA3において、ユーザが端末120Aの表示画面を切り替えて、入出力I/F321を介して支払い額の入力画面を表示し、数字キーのタップ入力や音声入力などにより、商取引の対価の額を指定する。次いで、ステップSA4において、端末120Aの注文

20

【0178】

（ステップS101）

決済要求を受け付けたサーバ110の決済管理部315および口座管理部316は、ステップS101において、ユーザアカウント口座の残高を確認し、その残高が指定金額以上であれば、サーバ110の決済管理部315および入金管理部317は、その決済要求を承認する。また、ステップS102では、さらに、その指定金額を、ユーザアカウント口座から出金し、識別コードに関連付けられている店舗アカウント口座へ入金する。

30

【0179】

（ステップS102）

次に、ステップS102において、サーバ110の口座管理部316および表示管理部318は、入出金の完了、および、更新されたユーザアカウント口座および店舗アカウント口座の残高を、それぞれユーザおよび店舗へ通知するための画面の画像データを生成し、端末120A，120Bへ送信する。端末120A，120Bの表示処理部328は、その画像データに基づいて、入出力I/F321（出力装置）を介して、決済完了画面および残高通知画面を表示し、決算処理を完了する。

40

【0180】

（ステップS103，S104）

次いで、ステップS103において、サーバ110の決済管理部315は、ユーザによる決済処理が所定条件を満たすか否かを確認し、所定条件を満たす場合に、ステップS104において、ユーザへ付与する特典（例えばくじ、クーポン、ポイントなど）に関する情報をユーザの端末120Aへ送信する。なお、ステップS103における所定条件の確認は、サーバ110に替えて、店舗の端末120Bで行ってもよく、この場合、店舗の端

50

末 1 2 0 B が、サーバ 1 1 0 に対して、端末 1 2 0 A へ特典に関する情報を送信する指示を送るようにしてもよい。

【 0 1 8 1 】

ここで、所定条件としては、限定でなく例として、以下または以下のいずれかの組み合わせを挙げることができる。

- ・ 決済額（商取引の金額）が所定金額以上である。
- ・ 特定の商品を購入した。
- ・ 所定期間に来店した。
- ・ 所定期間に来店して商品を購入（商取引）した。
- ・ 所定期間内に所定回数来店した。
- ・ 特定の商品を含む商品を購入（商取引）した。
- ・ 特定の位置を経由した（例えば所定の時間帯に所定のレジで決済した。）

10

【 0 1 8 2 】

（ステップ S A 5 , S A 6 ）

それから、ステップ S A 5 において、特典情報を受信したユーザの端末 1 2 0 A の情報管理部 3 2 5 および表示処理部 3 2 8 は、特典情報に基づいて、特典を A R（仮想現実）表示するための画像データを生成し、入出力 I / F 3 2 1 を介して、特典の内容を仮想的に拡張された視覚情報として表示する。例えば、特典がくじの場合、種々の抽選形態のくじを A R 表示することにより、娯楽性や興趣性を高めることができる。ユーザは、表示された特典の内容を実施（例えば、くじを引く、クーポンを選択する、ポイントを受け取るなど）し、その実施結果としての特典を獲得する。そして、ステップ S A 6 において、ユーザの端末 1 2 0 A の情報管理部 3 2 5 は、その特典の結果をサーバ 1 1 0 へ送信する。なお、ユーザが獲得した特典の情報は、ユーザに関連付けられてサーバ 1 1 0 の記憶部 3 1 4 および / または端末 1 2 0 A の記憶部 3 2 4 に保持され、ユーザは適宜のタイミングでその特典を使用（行使）することができる。このとおり、ステップ S A 5 が、本開示における「特定情報に対応付けられた付加情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示するステップ」の一例に相当する。

20

【 0 1 8 3 】

< < 第 1 実施例 > >

第 3 実施形態の第 1 実施例は、商取引の有無に関係なく、店舗が設定した特典をユーザが獲得する機会を付与する実施例であり、決済処理に使用する決済用の識別コードではなく、特典付与用の識別コードを用いる実施例である。

30

【 0 1 8 4 】

< < 第 1 実施例の効果 > >

本実施例によれば、店舗による商品購入時とは異なる機会に、その店舗で使用し得る特典を獲得する機会が増大するので、ユーザによる店舗での商品購入を促進することが可能になるとともに、特典付与用の識別コードの配置設定を工夫することにより、識別コードによる決済処理の使用頻度を増大させることができる。

【 0 1 8 5 】

< < 第 1 実施例の動作処理 > >

図 1 8 は、本実施例に係るサーバ 1 1 0 と端末 1 2 0（ユーザの端末 1 2 0 A および店舗の端末 1 2 0 B）との処理のシーケンス図の一例を示し、また、本開示に係る情報処理方法における処理手順の一例を示す図でもある。

40

【 0 1 8 6 】

（ステップ S B 1 1 , S B 1 2 ）

まず、ステップ S B 1 1 において、店舗担当者が、任意のタイミングで店舗の端末 1 2 0 B を起動し、決済システムアプリケーション（プログラム）を実行させ、端末 1 2 0 B の入出力 I / F 3 2 1 を介して所定のログイン画面を表示してログインし、入出力 I / F 3 2 1（出力装置）を介して初期画面を表示する。それから、ステップ S B 1 2 では、店舗担当者が店舗の端末 1 2 0 B の表示画面を切り替えて、入出力 I / F 3 2 1 を介して、

50

ユーザに付与する特典に関する設定画面を表示する。この設定画面において、特典付与用の識別コードを生成し、端末120Bの情報管理部325が、その識別コードを店舗に関連付けて、識別コードを付与可能な場所（例えば店舗の敷地内、店舗内の特定の場所など）や特典の内容（例えば、ユーザが引くことができるくじ、ユーザが使用することができるクーポン、ユーザが使用することができるポイントなど）に関する情報をサーバ110へ送信する。この場合、ユーザが特典付与用の識別コードを取得することができる空間的な範囲を、任意に所望の箇所に設定することができる。

【0187】

（ステップSA11，SA12）

一方、ステップSA11で、店舗に来店したユーザが任意のタイミングで端末120Aを起動し、決済システムアプリケーション（プログラム）を実行させ、端末120Aの入出力I/F321を介して所定のログイン画面を表示してログインし、入出力I/F321（出力装置）を介して初期画面を表示する。それから、ステップSA12において、端末120Aの指示処理部327が、店舗の場所に関する情報を、限定でなく例として、店舗に設置されている特定の識別コードや、GPS情報などを利用する位置測定部による測位データを用いてサーバ110へ送信する。

10

【0188】

（ステップS111，S112）

ステップS111では、端末120Aからの店舗情報を受信したサーバ110の決済管理部315は、その店舗情報に対応する店舗において、ユーザへ付与する特典が設定されているか否かを検索する。特典が設定されている場合には、ステップS112において、ユーザへ付与する特典（例えばくじ、クーポン、ポイントなど）に関する情報をユーザの端末120Aへ送信する。

20

【0189】

（ステップSA5，SA6）

それから、ステップSA5において、特典情報を受信したユーザの端末120Aの情報管理部325および表示処理部328は、特典情報に基づいて、特典をAR（仮想現実）表示するための画像データを生成し、入出力I/F321を介して、特典の内容を仮想的に拡張された視覚情報として表示する。例えば、特典がくじの場合、種々の抽選形態のくじをAR表示することにより、娯楽性や興趣性を高めることができる。ユーザは、表示された特典の内容を実施（例えば、くじを引く、クーポンを選択する、ポイントを受け取るなど）し、その実施結果としての特典を獲得する。そして、ステップSA6において、ユーザの端末120Aの情報管理部325は、その特典の結果をサーバ110へ送信する。なお、ユーザが獲得した特典の情報は、ユーザに関連付けられてサーバ110の記憶部314および/または端末120Aの記憶部324に保持され、ユーザは適宜のタイミングでその特典を使用（行使）することができる。

30

【0190】

また、特典付与用の識別コードが、店舗内の複数の位置に設定されている場合には、その位置情報を含めてユーザの端末120へ送信し、ユーザがGPSなどを利用して、設置されている識別コードを探索することができるようにしてもよい。この場合、店舗内の任意の場所に特典を獲得するための識別コードを設置し、位置情報を利用することにより、店舗内の顧客の動線を意図的に設定し易くなるので、店舗内の任意の場所へユーザを誘導し易くなる。

40

【0191】

<< 第2実施例 >>

第3実施形態の第2実施例は、ユーザに付与された特典の対象商品（くじの当選商品やクーポンの対象商品など）を、ユーザの端末120BにAR表示により仮想的に拡張された視覚情報として表示する実施例である。

【0192】

<< 第2実施例の効果 >>

50

本実施例によれば、ユーザが獲得した特典の対象商品を、端末１２０Ｂにおいて簡易にかつ実像に即して確認することができ、これにより、ユーザがその対象商品の情報を別途調査したり探したりすることなく、ユーザにとって有用な商品であるか否かを迅速に見極め易くなる。

【０１９３】

<<第２実施例の動作処理>>

本実施例では、図１８のステップＳＢ１２において、店舗の端末１２０Ｂでユーザに付与する特典を設定する際に、その特典の対象商品に関する情報を併せてサーバ１１０へ送信しておき、サーバ１１０側で、その対象商品のＡＲ表示用の画像データを作成しておく。そして、ステップＳ１１２において、ユーザへ付与する特典（例えばくじ、クーポン、ポイントなど）に関する情報に、特典の対象商品のＡＲ表示用の画像データを含めてユーザの端末１２０Ａへ送信し、ユーザがその特典の対象商品を獲得した際に、受信しておいた画像データに基づいて、入出力Ｉ／Ｆ３２１（出力装置）を介して、対象商品のＡＲ表示を行うことができる。

10

【０１９４】

<<第３実施例>>

第３実施形態の第３実施例は、ユーザに付与された特典の対象商品（くじの当選商品やクーポンの対象商品など）が店舗で販売または店舗内にある商品である場合に、その対象商品の位置を、ユーザの端末１２０Ｂに表示する実施例である。

20

【０１９５】

<<第３実施例の効果>>

本実施例によれば、ユーザが獲得した特典の対象商品の店舗内における位置を、端末１２０Ｂにおいて簡易に認知することができるので、ユーザがその対象商品を店舗内で受け取りたい場合や対象商品を確認したい場合に、対象商品を自ら探し易くなる。

【０１９６】

<<第３実施例の動作処理>>

本実施例では、図１８のステップＳＢ１２において、店舗の端末１２０Ｂでユーザに付与する特典を設定する際に、その特典の対象商品の店舗における位置情報（例えば、店舗内の任意の基準点に基づく座標系における３次元座標位置など）を併せてサーバ１１０へ送信しておく。そして、ステップＳ１１２において、ユーザへ付与する特典（例えばくじ、クーポン、ポイントなど）に関する情報に、特典の対象商品の位置情報を含めてユーザの端末１２０Ａへ送信する。ユーザがその特典の対象商品を獲得した際に、ユーザの端末１２０Ｂの基準点に対する相対位置と、対象商品の位置情報に基づいて、端末１２０Ｂと対象商品との相対的な位置関係を算出し、その算出結果に基づいて、端末１２０Ｂに対象商品の位置を指示するオブジェクトなどを表示することができる。

30

【０１９７】

<<第４実施例>>

第３実施形態の第４実施例は、店舗における決済前に、ユーザに特典情報を付与する実施例である。

40

【０１９８】

<<第４実施例の効果>>

本実施例によれば、ユーザの端末１２０を用いた識別コードによる決済前に、その端末に、くじやクーポンなどの付加情報を表示するので、ユーザは、くじ引きやクーポンまたはポイントの付与などの特典を、決済に先立って受けることができ、その結果、予め獲得した特典を決済時の支払い金額に充当することができる。

【０１９９】

<<第４実施例の動作処理>>

本実施例では、図１８に示す処理でユーザが獲得した特典の結果が、クーポンまたはポイントであった場合に、その使用形態として、ユーザの指示により、それらのクーポンやポイントの一部または全部を、決済時の支払い金額に充当する処理を実行する。

50

【 0 2 0 0 】

以上、本開示の一例としての上記実施形態および各実施例について詳細に説明してきたが、前述した説明はあらゆる点において本開示の一例を示すに過ぎず、本開示の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもなく、また、上記実施形態および上記各実施例は、部分的に置換してもよく、適宜組み合わせることも可能であり、さらに、例えば、各実施形態および各実施例において適宜言及したような変更が可能である。

【 0 2 0 1 】

(付 記 1 - 1)

情報処理装置に、
特定情報を動的に表示するステップと、
前記特定情報に対応付けられた決済情報を取得するステップと、
前記特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示するステップと、を実行させる情報処理プログラム。

10

【 0 2 0 2 】

(付 記 1 - 2)

前記特定情報は、前記特定情報に対応付けられた決済サービスを用いて決済を行うための識別コードである、付記 1 - 1 に記載の情報処理プログラム。

【 0 2 0 3 】

(付 記 1 - 3)

前記特定情報は、2以上の前記特定情報に対応付けられた決済サービスを用いて決済を行うための識別コードである、付記 1 - 1 または 1 - 2 に記載の情報処理プログラム。

20

【 0 2 0 4 】

(付 記 1 - 4)

前記決済情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示する、付記 1 - 1 から 1 - 3 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 0 5 】

(付 記 1 - 5)

前記情報処理装置に、
ユーザの操作にตอบสนองして、前記商取引で使用する決済サービスを選択するステップをさらに実行させる付記 1 - 1 から 1 - 4 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

30

【 0 2 0 6 】

(付 記 1 - 6)

前記情報処理装置に、
前記特定情報の各々の面積に応じて、前記特定情報または前記決済情報の少なくとも一方の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記 1 - 1 から 1 - 5 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 0 7 】

(付 記 1 - 7)

前記特定情報のうち、所定値以上の前記面積を有する特定情報のみについて、前記決済情報を表示する、付記 1 - 6 に記載の情報処理プログラム。

40

【 0 2 0 8 】

(付 記 1 - 8)

前記特定情報のうち、最大の前記面積を有する特定情報のみを表示する、または、最大の前記面積を有する特定情報のみについて、前記決済情報を表示する、付記 1 - 6 に記載の情報処理プログラム。

【 0 2 0 9 】

(付 記 1 - 9)

前記特定情報の各々の面積に応じて、表示する前記決済情報の種類を決定または変更する、付記 1 - 6 に記載の情報処理プログラム。

50

【 0 2 1 0 】

(付 記 1 - 1 0)

前記情報処理装置に、

前記決済情報の優先度に応じて、前記決済情報の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記 1 - 1 から 1 - 9 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 1 1 】

(付 記 1 - 1 1)

前記情報処理装置に、

前記決済サービスの優先度に応じて、前記特定情報または前記特定情報および前記決済情報の少なくとも一方の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記 1 - 1 から 1 - 1 0 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

10

【 0 2 1 2 】

(付 記 1 - 1 2)

前記情報処理装置に、

前記決済情報に含まれる項目の優先度に応じて、前記決済情報の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記 1 - 1 から 1 - 1 1 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 1 3 】

(付 記 1 - 1 3)

情報処理装置に、

前記特定情報が取得された場所の位置情報が所定の範囲外である場合に、
前記特定情報を動的に表示するステップと、
前記特定情報に対応付けられた決済情報を取得するステップと、
前記特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示するステップと、
を実行させる付記 1 - 1 から 1 - 1 2 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

20

【 0 2 1 4 】

(付 記 1 - 1 4)

特定情報を動的に表示するステップと、

前記特定情報に対応付けられた決済情報を取得するステップと、

前記特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示するステップと、
を有する情報処理方法。

30

【 0 2 1 5 】

(付 記 1 - 1 5)

特定情報を動的に表示する特定情報表示部と、

前記特定情報に対応付けられた決済情報を取得する決済情報取得部と、

前記特定情報と、当該特定情報に対応付けられた決済情報とをともに表示する決済情報表示部と、
を有する情報処理装置。

【 0 2 1 6 】

(付 記 2 - 1)

情報処理装置に、

特定情報を取得するステップと、

前記特定情報を動的に表示するステップと、

前記特定情報に対応付けられた商品情報を、1 以上の商取引サービスから取得するステップと、

40

少なくとも 1 つの前記特定情報と、当該情報に対応付けられた商品情報とをともに表示するステップと、
を実行させる情報処理プログラム。

【 0 2 1 7 】

(付 記 2 - 2)

前記特定情報は、前記商取引の対象品を特定するための情報である、付記 2 - 1 に記載

50

の情報処理プログラム。

【0218】

(付記2 - 3)

前記商品情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示する、付記2 - 1または1 - 2に記載の情報処理プログラム。

【0219】

(付記2 - 4)

前記情報処理装置に、

ユーザの操作に応答して、前記商取引サービスのうち少なくとも1つを選択するステップをさらに実行させる付記2 - 1から2 - 3のいずれかに記載の情報処理プログラム。

10

【0220】

(付記2 - 5)

前記情報処理装置に、

前記特定情報の各々の面積に応じて、前記特定情報または前記商品情報の少なくとも一方の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記2 - 1から2 - 4のいずれか1項に記載の情報処理プログラム。

【0221】

(付記2 - 6)

前記特定情報のうち、所定値以上の前記面積を有する特定情報のみについて、前記商品情報を表示する、付記2 - 5に記載の情報処理プログラム。

20

【0222】

(付記2 - 7)

前記特定情報のうち、最大の面積を有する特定情報のみを表示する、または、最大の面積を有する特定情報のみについて、前記商品情報を表示する、付記2 - 5に記載の情報処理プログラム。

【0223】

(付記2 - 8)

前記特定情報の各々の面積に応じて、表示する前記商品情報の種類を決定または変更する、付記2 - 5に記載の情報処理プログラム。

【0224】

(付記2 - 9)

前記情報処理装置に、

前記商品情報の優先度に応じて、前記商品情報の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記2 - 1から2 - 8のいずれかに記載の情報処理プログラム。

30

【0225】

(付記2 - 10)

前記情報処理装置に、

前記商取引サービスの優先度に応じて、前記特定情報または前記商品情報の少なくとも一方の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記2 - 1から2 - 9のいずれかに記載の情報処理プログラム。

40

【0226】

(付記2 - 11)

前記情報処理装置に、

前記商品情報に含まれる項目の優先度に応じて、前記商品情報の表示態様を決定または変更するステップをさらに実行させる付記2 - 1から2 - 10のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【0227】

(付記2 - 12)

前記情報処理装置に、

前記特定情報が取得された場所の位置情報が所定範囲内である場合に、

50

前記特定情報を取得するステップと、
前記特定情報を動的に表示するステップと、
前記特定情報に対応付けられた商品情報を、1以上の商取引サービスから取得するステップと、

少なくとも1つの前記特定情報に前記商品情報を関連付けて表示するステップと、を実行させる付記2-1から2-11のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【0228】

(付記2-13)

特定情報を取得するステップと、
前記特定情報を動的に表示するステップと、
前記特定情報に対応付けられた商品情報を、1以上の商取引サービスから取得するステップと、

少なくとも1つの前記特定情報に前記商品情報を関連付けて表示するステップと、を有する情報処理方法。

【0229】

(付記2-14)

特定情報を取得する特定情報取得部と、
前記特定情報を動的に表示する特定情報表示部と、
前記特定情報に対応付けられた商品情報を、1以上の商取引サービスから取得する商品情報取得部と、

少なくとも1つの前記特定情報に前記商品情報を関連付けて表示する商品情報表示部と、を有する情報処理装置。

【0230】

(付記3-1)

情報処理装置に、
店舗に対応付けられた特定情報を取得するステップと、
前記特定情報に対応付けられた付加情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示するステップと、を実行させる情報処理プログラム。

【0231】

(付記3-2)

前記特定情報が、商取引における決済用の識別コード、または、ユーザへの特典付与用の識別コードのいずれか一方である、付記3-1に記載の情報処理プログラム。

【0232】

(付記3-3)

前記付加情報は、ユーザへ付与される特典に関する情報である、付記3-1または3-2に記載の情報処理プログラム。

【0233】

(付記3-4)

前記特典は、ユーザが引くことができるくじ、ユーザが使用することができるクーポン、または、ユーザが使用することができるポイントのいずれか一つを含む、付記3-3に記載の情報処理プログラム。

【0234】

(付記3-5)

前記情報処理装置に、
前記特典の対象商品を、仮想的に拡張された視覚情報として表示するステップをさらに実行させる付記3-3または3-4に記載の情報処理プログラム。

【0235】

(付記3-6)

前記情報処理装置に、
前記店舗における前記特典の対象商品の位置を表示するステップをさらに実行させる付

10

20

30

40

50

記 3 - 5 に記載の情報処理プログラム。

【 0 2 3 6 】

(付記 3 - 7)

前記情報処理装置に、

前記店舗において、ユーザが前記特定情報を取得することができる空間的な範囲を設定するステップをさらに実行させる、付記 3 - 1 から 3 - 4 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 3 7 】

(付記 3 - 8)

前記情報処理装置に、

前記商取引における決済を行うステップをさらに実行させ、

前記特定情報が、前記商取引における決済用の識別コードである場合、前記決済を行う前に、前記付加情報を表示する、付記 3 - 2 から 3 - 7 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 3 8 】

(付記 3 - 9)

前記情報処理装置に、

前記商取引における決済を行うステップをさらに実行させ、

前記特定情報が、前記商取引における決済用の識別コードである場合、前記決済を行った後に、前記付加情報を表示する、付記 3 - 2 から 3 - 7 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 3 9 】

(付記 3 - 1 0)

所定条件を満たす場合に、前記付加情報を表示する、付記 3 - 1 から 3 - 9 のいずれかに記載の情報処理プログラム。

【 0 2 4 0 】

(付記 3 - 1 1)

前記所定条件は、前記商取引の金額が所定金額以上であることを含む、付記 3 - 1 0 に記載の情報処理プログラム。

【 0 2 4 1 】

(付記 3 - 1 2)

前記所定条件は、所定期間内に前記商取引が行われることを含む、付記 3 - 1 0 に記載の情報処理プログラム。

【 0 2 4 2 】

(付記 3 - 1 3)

前記所定条件は、前記商取引が、特定の商品を含む商取引であることを含む、付記 3 - 1 0 に記載の情報処理プログラム。

【 0 2 4 3 】

(付記 3 - 1 4)

店舗に対応付けられた特定情報を取得するステップと、

前記特定情報に対応付けられた付加情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示するステップと、を有する情報処理方法。

【 0 2 4 4 】

(付記 3 - 1 2)

店舗に対応付けられた特定情報を取得する特定情報取得部と、

前記特定情報に対応付けられた付加情報を、仮想的に拡張された視覚情報として表示する付加情報表示部と、を有する情報処理装置。

【 符号の説明 】

【 0 2 4 5 】

1 ... 通信システム、 1 1 0 ... サーバ、 1 1 0 A , 1 1 0 B ... サーバ、 1 2 0 ... 端末、 1

10

20

30

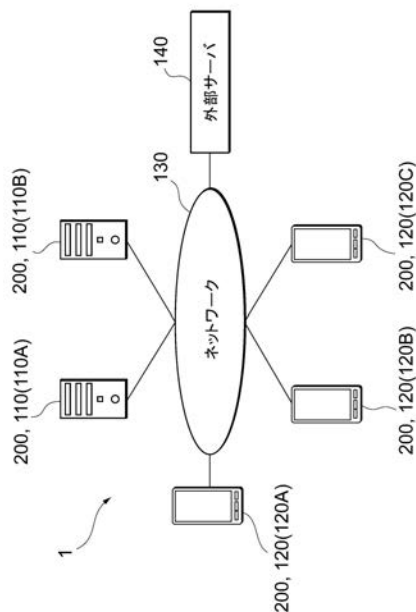
40

50

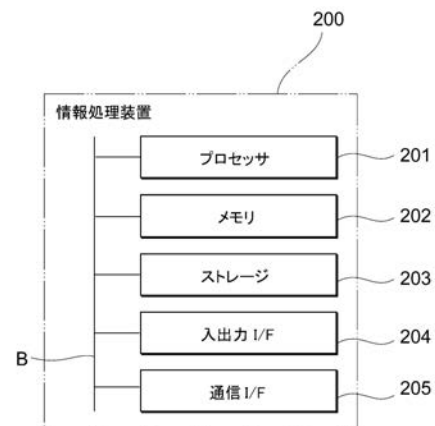
20A ~ 120C ... 端末、130 ... ネットワーク、140 ... 外部サーバ、200 ... 情報処理装置、201 ... プロセッサ、202 ... メモリ、203 ... ストレージ、204 ... 入出力インタフェース（入出力 I / F）、205 ... 通信インタフェース（通信 I / F）、313 ... 制御部、314 ... 記憶部、315 ... 決済管理部、316 ... 口座管理部、317 ... 入出金管理部、318 ... 表示管理部、323 ... 制御部、324 ... 記憶部、325 ... 情報管理部、326 ... 注文処理部、327 ... 指示処理部、328 ... 表示処理部、426 ... 出品処理部、600a ~ 600c ... 関連サーバ、610 ... 決済システム、700e ~ 700g ... 関連サーバ、710 ... 商取引システム、A ~ C ... 決済サービス、CPU ... 中央処理装置、E ~ G ... 商取引サービス、Ga ~ Gc ... 商品、Ka ~ Kc ... 決済情報、QRa ~ QRc ... 識別コード、Sa ~ Sc ... 商品情報、X ... ユーザ情報、Y ... 店舗情報、Z ... 各種情報。

10

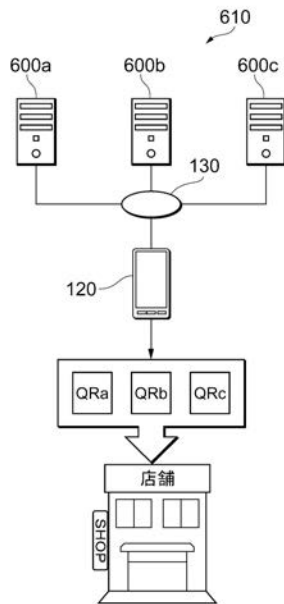
【図1】



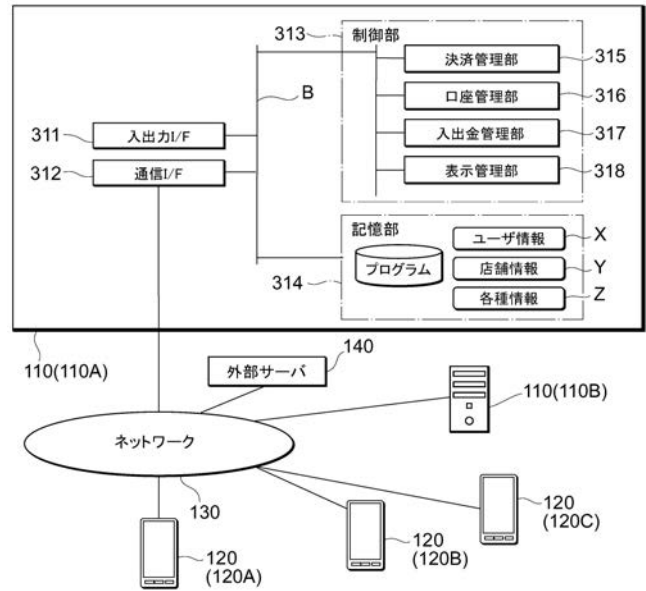
【図2】



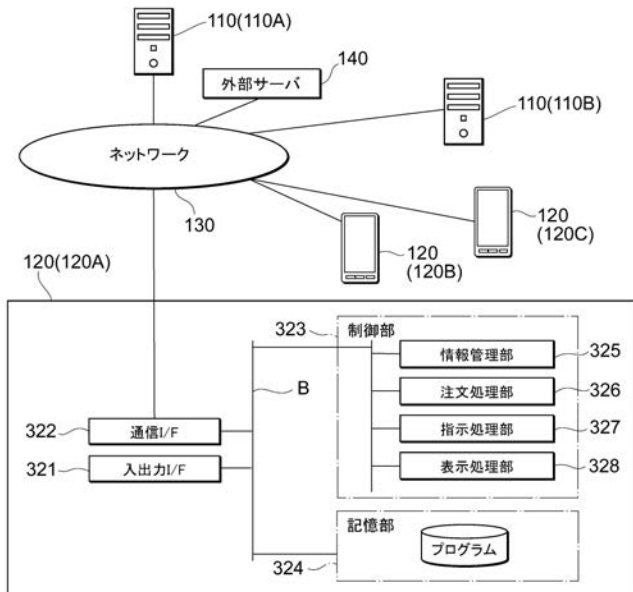
【図 3】



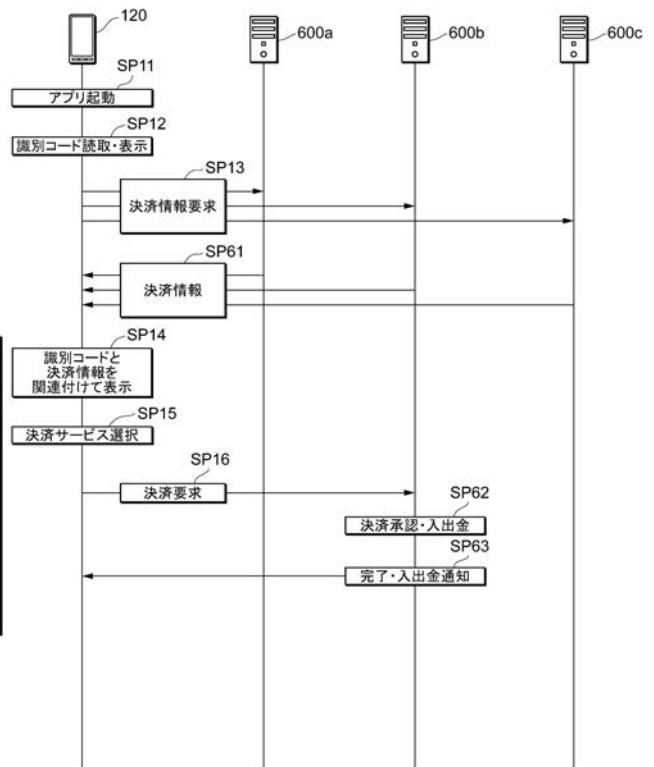
【図 4】



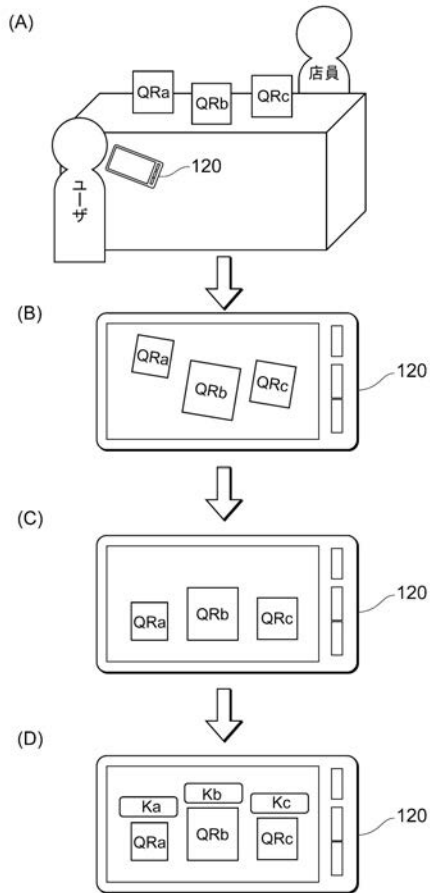
【図 5】



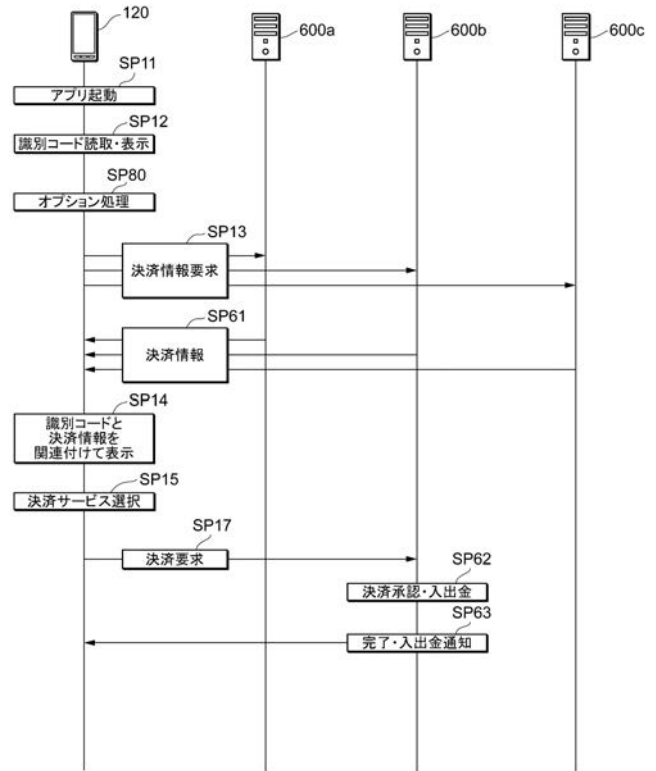
【図 6】



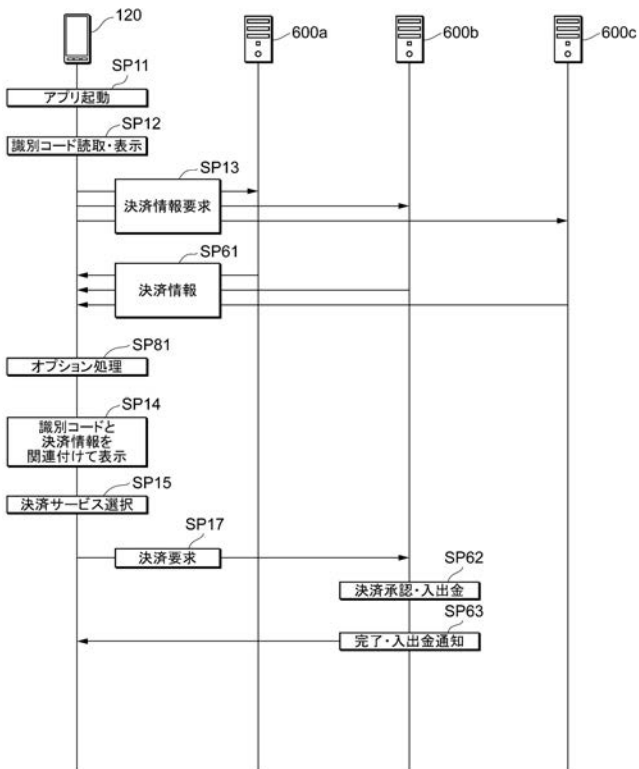
【図 7】



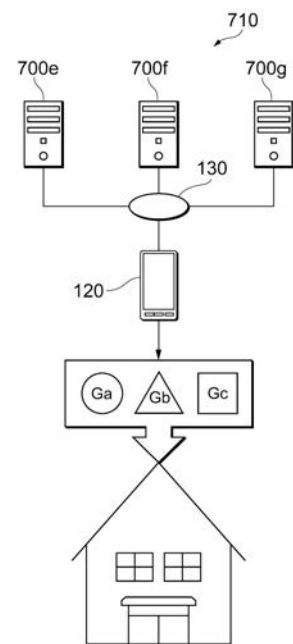
【図 8】



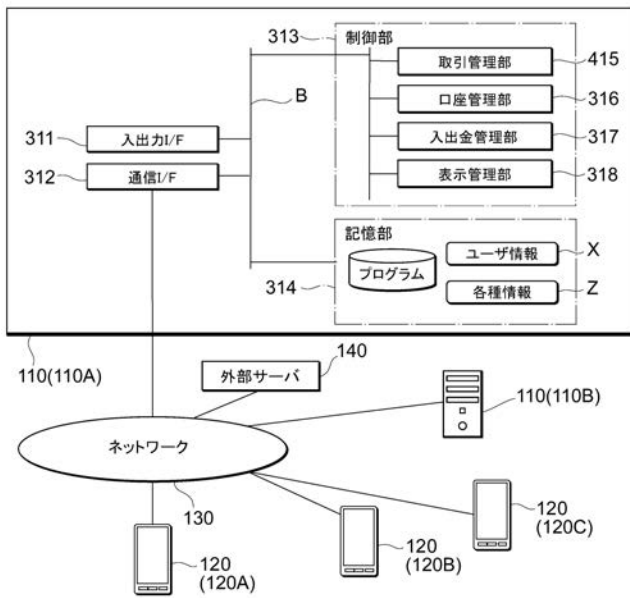
【図 9】



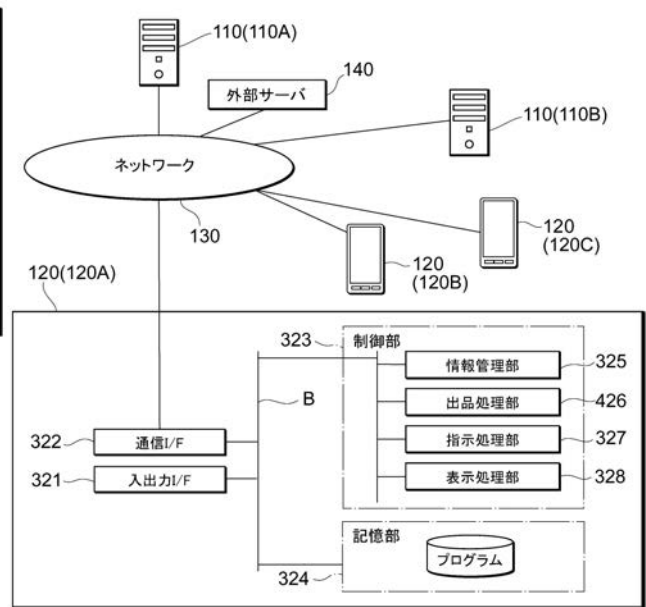
【図 10】



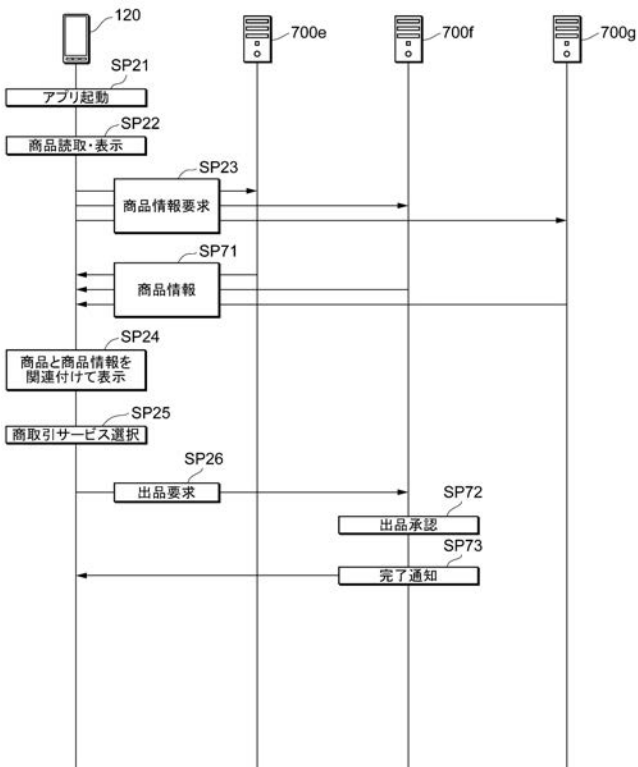
【図 1 1】



【図 1 2】

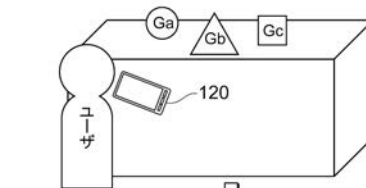


【図 1 3】

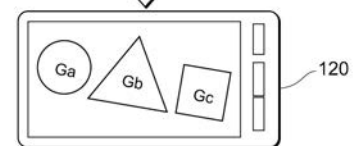


【図 1 4】

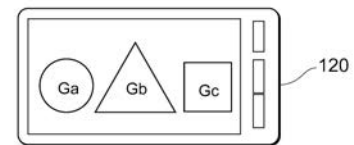
(A)



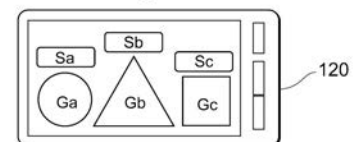
(B)



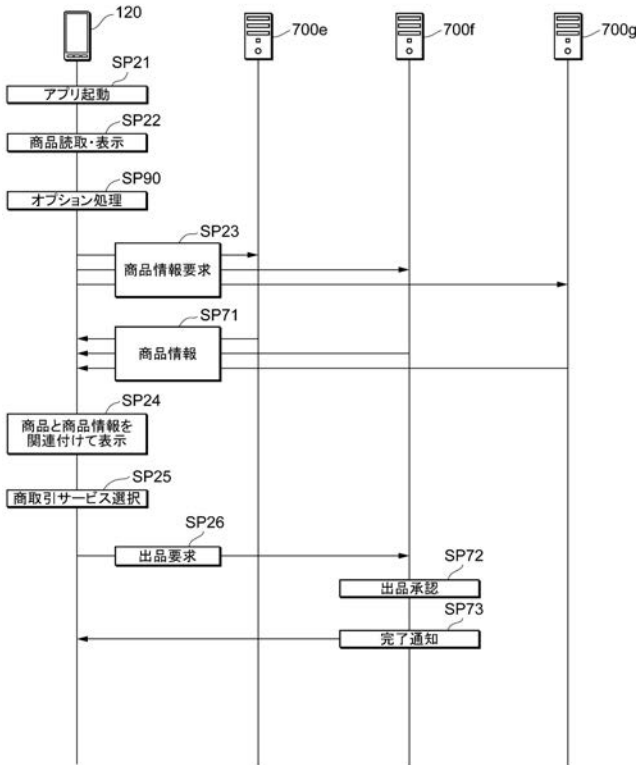
(C)



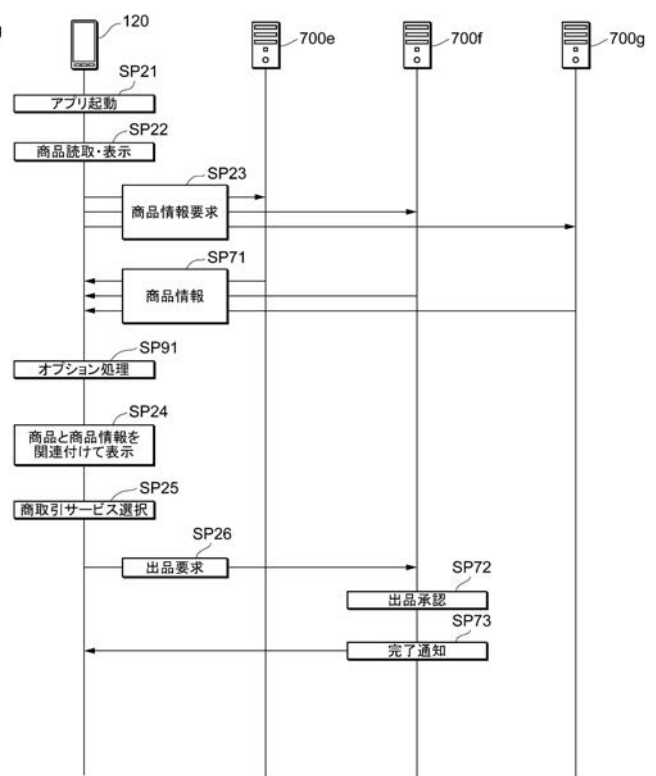
(D)



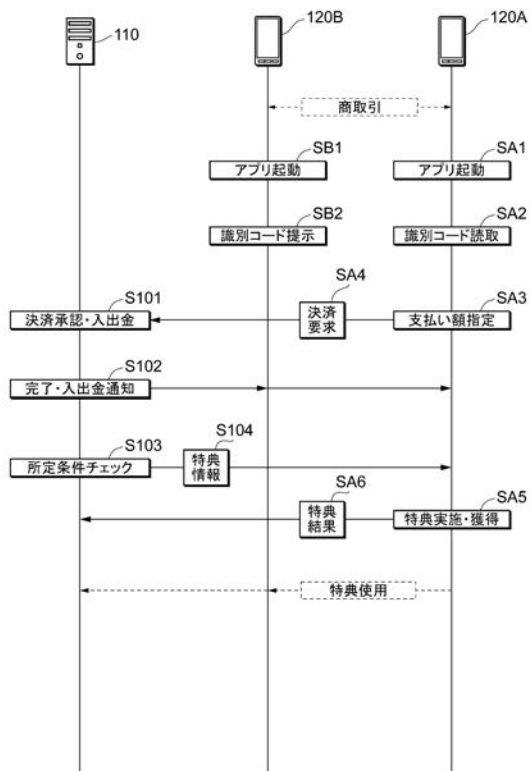
【図 15】



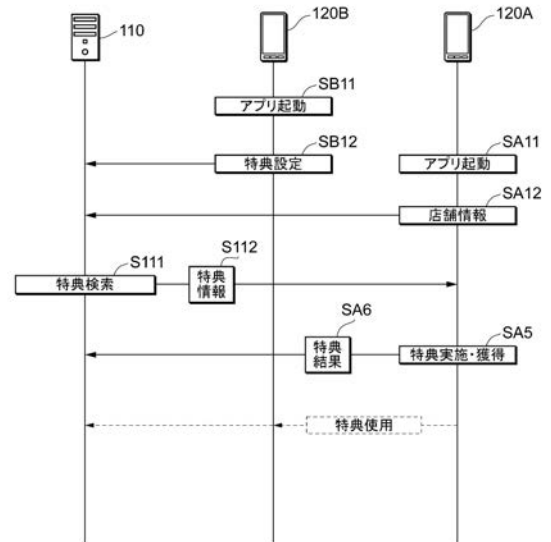
【図 16】



【図 17】



【図 18】



フロントページの続き

- (72)発明者 曾川 景介
東京都港区六本木 6 - 1 0 - 1 六本木ヒルズ森タワー 4 3 F 株式会社メルペイ内
- (72)発明者 鈴木 伸明
東京都港区六本木 6 - 1 0 - 1 六本木ヒルズ森タワー 4 3 F 株式会社メルペイ内
- (72)発明者 中村 奎太
東京都港区六本木 6 - 1 0 - 1 六本木ヒルズ森タワー 4 3 F 株式会社メルペイ内
- F ターム(参考) 5L049 BB07 BB11 BB72