

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7307376号
(P7307376)

(45)発行日 令和5年7月12日(2023.7.12)

(24)登録日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F	13/69	(2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 0 0
A 6 3 F	13/58	(2014.01)	A 6 3 F	13/58	
A 6 3 F	13/79	(2014.01)	A 6 3 F	13/79	5 0 0
A 6 3 F	13/86	(2014.01)	A 6 3 F	13/86	

請求項の数 3 (全24頁)

(21)出願番号	特願2022-48940(P2022-48940)	(73)特許権者	500033117 株式会社M I X I
(22)出願日	令和4年3月24日(2022.3.24)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
(62)分割の表示	特願2021-46979(P2021-46979)の 分割		渋谷スクランブルスクエア
原出願日	令和3年3月22日(2021.3.22)	(72)発明者	栗山 幸介
(65)公開番号	特開2022-146944(P2022-146944 A)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
(43)公開日	令和4年10月5日(2022.10.5)		渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ クシ内
審査請求日	令和4年5月24日(2022.5.24)	(72)発明者	松本 雅矩
早期審査対象出願			東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
			渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ クシ内
		(72)発明者	小牧 信貴
			東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
			渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロセッサを有し、

プロセッサは、

第1ユーザに対する応援を第2ユーザから受け付け、

前記第2ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて、前記第1ユーザに設定され
た複数の特典のうち前記第2ユーザに付与するゲーム媒体を決定し、前記第2ユーザから受け付けた応援量に応じて、前記第2ユーザのアカウントに関連付け
て記憶させる前記ゲーム媒体の種類を変更する、

情報処理装置。

【請求項 2】

プロセッサが、第1ユーザに対する応援を第2ユーザから受け付け、

プロセッサが、前記第2ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて、前記第1ユ
ーザに設定された複数の特典のうち前記第2ユーザに付与するゲーム媒体を決定し、プロセッサが、前記第2ユーザから受け付けた応援量に応じて、前記第2ユーザのアカウ
ントに関連付けて記憶させる前記ゲーム媒体の種類を変更する、

情報処理方法。

【請求項 3】

プロセッサに、

第1ユーザに対する応援を第2ユーザから受け付けさせ、

前記第 2 ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて、前記第 1 ユーザに設定された複数の特典のうち前記第 2 ユーザに付与するゲーム媒体を決定させ、
前記第 2 ユーザから受け付けた応援量に応じて、前記第 2 ユーザのアカウントに関連付けて記憶させる前記ゲーム媒体の種類を変更させる、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、e スポーツ等のゲーム大会を観戦することができるシステムが知られている。例えば、特許文献 1 には、ゲームのスコアを競う大会を観戦可能であって、観戦者（ユーザ）は、大会の出場者（プレイヤー）を応援することができ、その応援したプレイヤーが勝利すると、ユーザに対してゲームアイテムやゲーム内通貨などの報酬が付与されること、が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019 - 194893 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 では、ユーザは、どのプレイヤーが勝利するかという観点で応援するプレイヤーを選択することが多く、優勝候補に挙げられるような一部の強いプレイヤーにユーザからの応援が集中する傾向がある。そのため、優勝候補に該当しないようなプレイヤーにとっては、自らを応援してくれるファンを増加させることが困難な虞がある。また、優勝候補に該当しないようなプレイヤーを応援したいユーザにとっても、そのプレイヤーを応援する動機付けが低下する虞がある。

【0005】

そこで、本発明は、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増加させることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、競技に参加するプレイヤーに関連付けて複数の特典を設定する特典設定部と、プレイヤーに対する応援をユーザから受け付ける応援受付部と、プレイヤーに設定された複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第 1 特典（応援特典）を決定する特典決定部と、を有する。

【発明の効果】

【0007】

本発明の一態様によれば、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増加させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を含む情報処理システムの概略構成図である。

【図 2】応援対象選択画面の一例を示す図である。

【図 3】応援内容選択画面の一例を示す図である。

【図 4】プレイヤーと第 1 特典との関係を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 5】第 1 特典と応援量との関係を示す説明図である。
【図 6】第 2 特典と応援量との関係を示す説明図である。
【図 7】本発明の一実施形態に係る情報処理装置の機能の説明図である。
【図 8】プレイヤー情報の一例を示す図である。
【図 9】ユーザ情報の一例を示す図である。
【図 10】本発明の一実施形態に係る情報処理フローを示す図である。
【図 11】本発明の一実施形態に係る他の情報処理フローを示す図である。
【図 12】本発明の一実施形態に係るさらに他の情報処理フローを示す図である。
【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムについて、添付の図面に示す好適な実施形態を参照しながら詳細に説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明の理解を容易にするために挙げた一例にすぎず、本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、以下に説明する実施形態から変更又は改良され得る。また、当然ながら、本発明には、その等価物が含まれる。

【0010】

また、本明細書及び図面にて説明される画面の例も一例に過ぎず、画面構成及びデザイン、表示情報の内容、並びに G U I (Graphical User Interface) 等は、システム設計の仕様及びユーザの好み等に応じて自由に設計することができ、また、適宜変更され得る。

【0011】

< 本実施形態に係るサービスについて >

図 1 に示す通信システム (以下、情報処理システム S という。) は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置 (以下、サーバ 10 という。) を含む通信システムである。情報処理システム S は、競技大会の実施に関連する業務全般を担うコンピュータシステムであり、プレイヤー及びユーザに対して、競技関連サービスを提供する。具体的には、プレイヤーに対しては、競技をプレイする環境を提供し、ユーザに対しては、競技を観戦する環境を提供する。

【0012】

「競技大会」とは、ゲーム又はスポーツ等、一定のルールに従ってプレイヤーが技術又は能力等の優劣を競う競技に関するイベントであり、通常、1 又は複数の試合が組まれて開催される。複数の試合が組まれて開催される場合、勝者又は順位を決定する方式は、トーナメント方式 (勝ち抜き戦) 、リーグ方式 (総当たり戦) 、又は、トーナメント方式とリーグ方式とを組み合わせた方式若しくはこれらを派生された方式等であってもよいし、その他の方式であってもよい。また、複数の試合が組まれて開催される場合、競技大会は、一種目の競技を複数試合行う場合に限らず、異なる種目の競技が複数組み合わせられていてもよい。また、競技大会は、本選と、本選への出場者を選抜するための予選 (予選会) とから構成されていてもよい。なお、通常、競技大会では、競技大会の最終順位、各試合の試合結果又は試合内容等の競技結果 (ゲームの結果) に応じて、プレイヤーには報酬が付与される。

【0013】

本実施形態では、競技大会で実施される競技の一例として、コンピュータゲームにおいてプレイヤー同士が勝敗を競う e スポーツ (エレクトロニックスポーツ) を挙げて説明する。なお、e スポーツのゲームジャンルは特に限定されず、任意のゲームジャンルであってもよい。例えば、格闘ゲーム、スポーツゲーム、シューティングゲーム、レースゲーム、パズルゲーム、カードゲーム、ボードゲーム、ロールプレイングゲーム又はシミュレーションゲーム等であってもよい。また、e スポーツは、個人戦であってもよいし団体戦であってもよい。また、人間同士がプレイヤーとして対戦するものであってもよいし、人間とコンピュータ (例えば、A I 又はロボット等) とが対戦するものであってもよい。

【0014】

本実施形態の e スポーツは、情報処理システム S を利用して提供されるオンラインゲー

10

20

30

40

50

ムである。具体的には、プレイヤ（競技大会に競技者として参加する者）がプレイヤ端末 11 にてゲームプレイ操作を行うと、プレイヤ端末 11 は、ゲーム提供会社のサーバコンピュータ（以下、サーバ 10）から配信されるゲーム進行用のデータを受信する。プレイヤ端末 11 では、受信したデータに応じた映像及び音声が出力され、プレイヤは、出力される映像及び音声を確認しながら、ゲームを進行させる。また、プレイヤ端末 11 は、ゲームプレイ操作等のプレイヤの操作内容を示すデータをサーバ 10 に向けて送信し、サーバ 10 は、プレイヤの操作内容に応じたゲーム進行用のデータをプレイヤ端末 11 に向けて送信する。このようなサーバ 10 とプレイヤ端末 11 との間のデータ送受信は、プレイヤがゲームのプレイを終了するまで繰り返し実施される。

【0015】

一方、ユーザ（競技大会に観戦者として参加する者）は、プレイヤのように競技大会に出場して実際にゲームをプレイすることはなく、ユーザ端末 12 にて、プレイヤがゲームをプレイしている様子が映された映像等を視聴して観戦する。具体的には、ユーザ端末 12 は、サーバ 10 から配信されるゲーム進行用のデータを受信する。ユーザ端末 12 では、受信したデータに応じた映像及び音声が出力され、ユーザは、出力される映像及び音声を視聴する。また、ユーザ端末 12 は、応援操作等のユーザの操作内容を示すデータをサーバ 10 に向けて送信し、サーバ 10 は、ユーザの操作内容に応じたゲーム進行用のデータをユーザ端末 12 に向けて送信する。このようなサーバ 10 とユーザ端末 12 との間のデータ送受信は、プレイヤがゲームのプレイを終了するまで繰り返し実施される。

【0016】

本実施形態では、ユーザは、競技大会を単に視聴するのみならず、競技大会若しくは試合（競技大会にて実施されるゲームの各試合。以下同じ。）の開始前、又は、競技大会若しくは試合の実施途中において、任意のプレイヤに対して応援を行うこともできる。また、ユーザは、応援を行った場合、又は、応援対象のプレイヤがゲームに勝利した場合等に、特典を受け取ることができる。

【0017】

「応援」とは、視聴と並ぶ観戦の一形態であり、ユーザから、ユーザが指定したプレイヤに対して、何らかの価値を送ることである。また、競技大会又は試合に参加するプレイヤが複数存在する場合は、ユーザは、それらの複数のプレイヤの中から 1 又は複数のプレイヤを、応援対象となるプレイヤとして選択する。なお、応援対象は、応援対象選択画面 G1（図 2）において、ユーザが任意に指定する。

【0018】

応援内容、すなわち、ユーザからプレイヤに対して送られる（付与される）価値の内容は、例えば、金銭、ゲーム内通貨、ゲーム媒体、声援若しくは拍手等の応援メッセージ、応援票、又は、競技結果を予想して金銭等を賭けた投票等を含む。応援内容は、ユーザの選択により決定されてもよいし、ユーザの意図とは関係なく自動的又はランダムに決定されてもよい。また、競技大会若しくは試合ごと又はプレイヤごとに予め設定されていてもよい。ユーザの選択により応援内容が決定される場合は、応援内容選択画面 G2（図 3）において、ユーザが任意に指定する。

【0019】

「ゲーム内通貨」は、ゲーム内で使用可能なゲームオブジェクトの一種であって、メダル等、ゲーム内で通貨（交換媒体）として使用することができる価値である。ゲーム内通貨は、他のアイテムやキャラクタ等と交換したり、特別なプレイを行う際に消費したりすることができる。なお、ゲーム内通貨が使用できるゲームは、競技として実施されているゲームに限定されるものではない（以下同じ。）。

【0020】

「ゲーム媒体」は、ゲーム内で使用可能なゲームオブジェクトの一種であって、アイテム又はキャラクタ等を含む。ゲーム媒体には、プレイヤがゲームで使用しているプレイヤキャラクタ等の体力を回復させたり攻撃力を増加させたりする等、ゲームプレイ中であってモリアルタイムでプレイヤキャラクタ等のパラメータを変更することができるものも含

10

20

30

40

50

む。なお、ゲーム媒体が使用できるゲームは、競技として実施されているゲームに限定されるものではない（以下同じ。）。

【 0 0 2 1 】

ここで、図 2 及び図 3 を参照して、応援対象選択画面 G 1 及び応援内容選択画面 G 2 の一例について説明する。本実施形態では、応援内容選択画面 G 2 は、応援対象選択画面 G 1 にてユーザが応援対象となるプレイヤーを選択した後、応援対象選択画面 G 1 から遷移することとするが、これに限定されるものではない。例えば、応援内容選択画面 G 2 から応援対象選択画面 G 1 に遷移することとしてもよい。なお、この応援対象選択画面 G 1 及び応援内容選択画面 G 2 は、少なくとも、ユーザの使用するユーザ端末 1 2 に表示されればよいが、プレイヤーの使用するプレイヤー端末 1 1 にも表示することとしてもよい。

10

【 0 0 2 2 】

図 2 に示されるように、応援対象選択画面 G 1 は、プレイヤーの一覧画面であって、プレイヤー名等のプレイヤーを特定するための情報と、各プレイヤーに関連付けて設定されている特典（第 1 特典）の内容を示す情報とが、表示されている。また、応援対象選択画面 G 1 には、応援対象となるプレイヤーをユーザが指定するためのアイコンとして、応援ボタン 7 1 , 7 2 が表示されている。応援ボタン 7 1 , 7 2 は、それぞれ各プレイヤーに関連付けて配置されている。本実施形態では、応援ボタン 7 1 は、プレイヤー P 1 を応援するアイコンであり、応援ボタン 7 2 は、プレイヤー P 2 を応援するアイコンである。すなわち、ユーザは、プレイヤー P 1 を選択して応援する場合は、応援ボタン 7 1 を選択してタップ等し、プレイヤー P 2 を選択して応援する場合は、応援ボタン 7 2 を選択してタップ等する。

20

【 0 0 2 3 】

図 3 に示されるように、応援内容選択画面 G 2 は、ユーザがプレイヤーに送ることができる価値（応援内容）の一覧画面であって、選択可能な価値を示す情報が、表示されている。また、応援内容選択画面 G 2 には、応援内容をユーザが指定するためのアイコンとして、各価値（例えば、ゲーム内通貨、アイテム又は声援等）に関連付けられてそれぞれ選択ボタン 7 3 , 7 4 , 7 5 が表示されている。ユーザは、応援内容として応援対象となるプレイヤーに送る価値を任意に決定した後、その価値に対応する選択ボタン 7 3 , 7 4 , 7 5 を選択してタップ等する。なお、図示は略すが、応援内容を決定した後、その数量等を指定することもできる（例えば、ゲーム内通貨を 1 0 0 ポイント等）。

【 0 0 2 4 】

「特典」とは、ユーザに対して付与される価値であり、待遇、権利又は物品等が該当する。特典には、例えば、メダル等のゲーム内通貨、アイテム若しくはキャラクタ等のゲーム媒体、金銭、又は、金券等を含む。また、特典は、第 1 特典と第 2 特典とに分類される。

30

【 0 0 2 5 】

「第 1 特典」とは、プレイヤーを応援したユーザに対して付与可能となる応援特典である。第 1 特典の内容は、応援対象となるプレイヤー、及び、応援対象となるプレイヤーがユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて異なる。具体的には、図 4 に示されるように、プレイヤーごとにそれぞれ第 1 特典の候補となる複数の特典、すなわち、ゲームオブジェクトの集合（セット）が設定されており、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて、応援対象として指定されたプレイヤーに設定されているそれらの複数の特典の中から、所定の特典が第 1 特典として選択されて決定する。このとき、複数の特典の中に含まれる特典の種類は、一種類でも複数種類でもよい。また、第 1 特典として選択される特典の数は、単数でも複数でもよい。

40

【 0 0 2 6 】

第 1 特典の内容は、上記に例示した特典の内容と同様であるが、特に以下（ a ）（ c ）等の内容であってもよい。

（ a ）ゲームにおいてプレイヤーが使用したデータの少なくとも一部。ここでのデータには、例えば、プレイヤーが使用した、プレイヤーキャラクタ、アイテム、必殺技、陣形、又は、棋譜等のデータが該当する。

（ b ）複数のプレイヤーが共同でゲームをプレイする場合において、ユーザがプレイヤーと共

50

同プレイすることができる権利。なお、ここでいう共同プレイが可能となるゲームは、競技大会とは別の機会にプレイする場合であってもよいし、競技大会中にユーザがプレイヤの立場に変更する場合であってもよい（例えば、次の試合から一緒にプレイする等）。

（c）複数のプレイヤがチームを構成してゲームをプレイする場合において、ユーザがプレイヤと同じチーム（グループ）に所属することができる権利。なお、ここでいう同じチームでプレイが可能となるゲームは、競技大会とは別の機会にプレイする場合であってもよいし、競技大会中にユーザがプレイヤの立場に変更する場合であってもよい（例えば、次の試合から一緒にプレイする等）。

【0027】

第1特典は、図4に示されるように、プレイヤごとにそれぞれ設定された複数の特典（ゲームオブジェクトの集合）の中から選択されて決定されるが、その複数の特典の中に含まれる第1特典の候補となる特典の内容は、プレイヤごとに自動的に設定されることとしてもよいし、プレイヤ自身でそれぞれ設定することとしてもよい。また、その複数の特典の中には、特典の種類、特典の程度（優劣）、又は、特典の付与数等が異なるもの等が含まれる。例えば、特典の種類が異なる場合、特典の種類は同じであっても特典の程度が異なる場合、又は、特典の種類と程度は同じであってもその付与数異なる場合等が含まれる。

【0028】

また、プレイヤに関連付けられた応援の値、例えば、プレイヤを応援しているユーザの数（応援数）、又は、プレイヤに投げられた金銭の額、ゲーム内通貨の量、ゲーム媒体の量、応援メッセージの数、応援票の数、若しくは投票金額等（応援量）に応じて、複数の特典が設定されることとしてもよい。すなわち、応援数又は応援量に応じて複数の特典の中身が変わることとしてもよい。例えば、応援数又は応援量が少ないプレイヤの方が多いプレイヤよりも、複数の特典の中に含まれるレアリティの高いゲームオブジェクトの数を増やす等して、ユーザにとって魅力的な第1特典が付与され易くしてもよい。逆に、応援数又は応援量が増えると、複数の特典の中にさらにレアリティの高いゲームオブジェクトを追加する等して、ユーザにとって魅力的な第1特典が付与され易くしてもよい。

【0029】

第1特典は、応援対象として指定されたプレイヤに関連付けて設定されている複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて決定される。すなわち、第1特典は、ユーザからいつ、どの時点でプレイヤに対する応援を受け付けたかによって、付与可能となる第1特典の内容（種類及び付与数）が変動する。具体的には、ユーザからの応援を受け付けたタイミングにおける競技大会若しくは試合の進捗状況、又は、プレイヤに関連付けられているユーザ数（応援数）に基づいて判断されて、第1特典の内容が変動する。例えば、早い時点で応援を行ったユーザに対しては、遅い時点で応援を行ったユーザよりも有利な内容の第1特典が付与される。具体的には、競技大会若しくは試合がまだ始まったばかりのタイミングで応援したユーザに対しては、良い特典を付与する。また、プレイヤに関連付けられた応援数の範囲に応じて決定してもよく、例えば、応援数がまだ少ないプレイヤ（応援数が1～100人のプレイヤ）を応援したユーザに対しては、応援数がやや多いプレイヤ（応援数が101～200人のプレイヤ）を応援したユーザよりも良い特典を付与する。

【0030】

「進捗状況」とは、競技大会又は試合がどの段階まで進行しているかという進行度合いを示すものである。例えば、以下（a）（e）等のような内容が挙げられる。

（a）競技大会の開始前。複数の試合が組まれて競技大会が開催される場合は、いずれの試合も開催されていない場合等が該当する。

（b）応援対象となるプレイヤが出場する試合の試合前。競技大会は既に開催中であるが、プレイヤがまだ試合を行っていない場合が該当する。

（c）応援対象となるプレイヤの試合途中。また、試合途中のうちでも前半と後半、又は、プレイヤが優勢な場合と劣勢な場合等、さらに細分化してもよい。

10

20

30

40

50

(d) 応援対象となるプレイヤーの試合終了後。

(e) 応援対象となるプレイヤーが消化した試合数。例えば、競技大会がトーナメント方式の場合であれば何回戦であるか、競技大会がリーグ方式の場合であれば何試合目であるか等が該当する。また、本選と予選とが開催される競技大会の場合であれば、本選であるか予選であるか等が該当する。

【0031】

また、第1特典の内容は、ユーザのプレイヤーに対する応援量、すなわち、金銭の額、ゲーム内通貨の量、ゲーム媒体の量、応援メッセージの数、応援票の数、若しくは、投票金額等、又は、ユーザがプレイヤーのプレイを視聴した視聴時間等に応じて変動してもよい。例えば、応援量又は視聴時間が多いユーザ程、設定されている複数の特典の中から有利な内容の特典が第1特典として付与されやすくなってもよいし、所定期間内における応援量又は視聴時間が基準値以上に到達したユーザに対しては、設定されている複数の特典の中からレアリティの高いゲームオブジェクト等の特定のゲームオブジェクトの付与が確定することとしてもよい。また、ユーザの応援量等が基準値以上に到達した場合には、設定されている複数の特典の内容(ゲームオブジェクトの集合の中身)自体をグレードアップさせることによって、同じタイミングで応援した場合であっても、より有利な特典を得やすくしてもよい。例えば、図5に示されるように、そのユーザに対して設定された複数の特典の中身が、レアリティ(レア度)の高い特典に変わる。

10

【0032】

「基準値」は、応援量又は視聴時間について設定された所定の値である。基準値は、予め一律に設定されていてもよいし、競技大会又は試合の進捗状況に応じて設定されてもよいし、プレイヤーが自身の基準値を自ら設定してもよい。また、基準値は、一度設定されたら変動しない値であってもよいし、進捗状況等に応じて適宜変動してもよい。なお、あとの程度応援すれば基準値に到達することができるかについてユーザに提示してもよく、例えば、応援対象選択画面G1又は応援内容選択画面G2等でユーザが確認できることとしてもよい。

20

【0033】

また、ユーザが応援を行ったタイミング、ユーザによるプレイヤーに対する応援量、又は、ユーザがプレイヤーのプレイを視聴した視聴時間に応じて、第1特典の種類又は付与数、ユーザ自身で選択することができるようにしてもよい。例えば、競技大会若しくは試合の開始前に応援を行ったユーザ、応援数が100人以下のプレイヤーに対して応援を行ったユーザ、又は、応援量若しくは視聴時間が基準値以上に到達したユーザ等は、応援対象のプレイヤーに設定された複数の特典の中から所望の特典をユーザが自ら選択して取得することができる。

30

【0034】

「第2特典」とは、プレイヤーの競技結果に応じてユーザに対して付与される結果特典であり、例えば、応援対象のプレイヤーが勝利した場合に付与される。第2特典の内容は、プレイヤーの競技結果と、プレイヤーに関連付けて設定された付与条件とに基づいて決定する。第1特典と第2特典とはそれぞれ関連する特典であってもよいし、独立した特典であってもよい。ここで関連する特典とは、第1特典と第2特典の両者に基づいてユーザに対して付与される特典が決定されるものとしてよい。そして、独立した特典とは、第1特典と第2特典とをそれぞれ別々にユーザに付与可能なものとしてよい。

40

【0035】

「付与条件」とは、例えば、競技大会又は試合の開始前に応援を受け付けていた場合であれば付与数を10倍、競技大会がトーナメント方式の場合において準決勝戦であれば付与数が5倍、決勝戦であれば10倍、又は、予選であればゲーム媒体A、本選であればゲーム媒体B等、どの種類の特典を何個付与するかを決定するために用いられる条件である。付与条件は、予め一律に設定されていてもよいし、競技大会又は試合の進捗状況に応じて設定されてもよいし、プレイヤーが自ら設定してもよい。なお、競技大会又は試合の開始後に応援を行った場合は、応援開始以後に満たされた付与条件に基づいて、第2特典が決

50

定される。

【 0 0 3 6 】

また、第 1 特典の内容は、この第 2 特典の内容に応じて変動してもよい。例えば、多くの第 2 特典を取得しているユーザ（第 2 特典の取得量又は取得回数等が他のユーザよりも多いユーザ）には、設定されている複数の特典の中から有利な内容の特典が第 1 特典として付与されやすくなってもよいし、第 1 特典の付与数が増加されることとしてもよい。

【 0 0 3 7 】

また、第 2 特典の内容は、第 1 特典の付与数に関するものであってもよい。例えば、ユーザから応援を受け付けたタイミングで、複数の特典の内容（特典の種類）を決定し、競技結果に応じて数量（特典の付与数）を決定してもよい。すなわち、応援を受け付けた時点では、そのタイミングによってゲームオブジェクトの集合を決定することとし、第 1 特典の種類が決定されるだけであり、ユーザにはまだ第 1 特典を付与しない。そして、プレイヤの競技結果に応じて、第 2 特典では、そのゲームオブジェクトの付与数（プレイヤが勝利した場合には 5 個、敗北した場合には 1 個等）を決定する。これにより、競技結果が出た後、応援を受け付けたタイミングによって決定された種類の特典が、第 2 特典として決定された数量だけ、第 1 特典としてユーザに付与される。なお、通常は、プレイヤが勝利した場合に付与数を多くするとよい。一方、上記とは逆のパターン、すなわち、応援を受け付けたタイミングで数量を決定し、競技結果に応じて特典の種類を決定することとしてもよい。

【 0 0 3 8 】

また、第 2 特典の内容は、第 1 特典と同様、ユーザのプレイヤに対する応援量、すなわち、金銭の額、ゲーム内通貨の量、ゲーム媒体の量、応援メッセージの数、応援票の数若しくは投票金額等、又は、ユーザがプレイヤのプレイを視聴した視聴時間等に応じて変動してもよい。例えば、ユーザの応援量等が基準値以上に到達した場合には、設定されている特典の内容をグレードアップさせることによって、同じ付与条件であっても、より有利な特典を得やすくしてもよい。例えば、図 6 に示されるように、そのユーザに対して設定された付与数が増加する。

【 0 0 3 9 】

また、本実施形態のゲームは、複数のプレイヤが各々のプレイヤ端末 11 を操作して共同してプレイすることが可能な共同プレイ対応型のゲームであってもよい。すなわち、プレイヤは、単独プレイ（ソロプレイ）することは勿論、他のプレイヤと共に同時にプレイする所謂マルチプレイ（以下、共同プレイという。）も可能である。なお、共同プレイ対応型のゲームには、複数のプレイヤが協力する協力プレイゲーム、及び、複数のプレイヤが対戦する対戦ゲームが含まれるが、いずれのタイプであってもよい。

【 0 0 4 0 】

本実施形態のゲームでは、ゲームと一緒にプレイするプレイヤの人数及びゲームを観戦するユーザの人数は、特に限定されず任意の数に設定してもよいが、最大プレイ人数又は最小プレイ人数を予め規定しておいてもよい。また、本実施形態のゲームは、プレイヤ同士、ユーザ同士又はプレイヤとユーザとがチームを組んでプレイすることもできる。なお、ゲームと一緒にプレイするメンバー（対戦相手を含む）、チームの構成メンバー又は共同プレイのメンバー等、プレイヤ同士、ユーザ同士又はプレイヤとユーザとの組み合わせは特に限定されないが、例えば、あるプレイヤ又はユーザと交友関係がある他のプレイヤ又はユーザであって、互いに承認したプレイヤ又はユーザ（以下、フレンドという。）と一緒にプレイしたり、チームを構成できたりしてもよい。

【 0 0 4 1 】

< 本実施形態に係る情報処理装置及び端末の構成 >

次に、本発明の一実施形態に係る情報処理装置、及び各種端末の構成について説明する。本実施形態に係る情報処理装置は、ゲームデータを処理してそのゲームデータを配信するコンピュータ、厳密にはサーバコンピュータ（以下、サーバ 10 という。）によって構成されている。サーバ 10 は、コンピュータの一例であり、図 1 に示されるように、プレ

10

20

30

40

50

イヤ端末 11 及びユーザ端末 12 とネットワーク 14 を介して通信可能に接続され、プレイヤ端末 11 及びユーザ端末 12 と共に情報処理システム S を構築している。なお、それぞれの端末同士は、ネットワーク 14 を介して通信してもよいし、Bluetooth (登録商標) 又は Wifi-Direct 等を通じてネットワーク 14 を介さずに直接通信してもよい。

【0042】

本実施形態の情報処理システム S では、上記構成により、サーバ 10 とプレイヤ端末 11 及びユーザ端末 12 とが協働することにより、競技としてのゲームが進行する。具体的には、ゲーム進行処理の一部をサーバ 10 側で行い、グラフィック処理等の一部をプレイヤ端末 11 及びユーザ端末 12 で実行する。例えば、サーバ 10 側で、一定のルール、ロジック及びアルゴリズムを含むプログラムを実行する。一方、プレイヤ端末 11 及びユーザ端末 12 側では、サーバ 10 と同期しつつ、サーバ 10 で実行されているプログラムと同様のルール、ロジック及びアルゴリズムにより、ゲームを進行させる。

10

【0043】

また、共同プレイの際には、プレイヤ端末 11 間で共同プレイ用の通信経路が確立され、共同プレイに要する各種データの送受信が、公知の通信方式に従って実施される。このときのデータは、サーバ 10 を介したクライアント・サーバ方式であってもよく、サーバ 10 を介さない P2P (ピア・ツー・ピア) 方式であってもよい。共同プレイの様式は、完全同期型及び非同期型に分類されるが、いずれの様式を採用してもよい。なお、完全同期型は、キー入力同期方式及びコマンド入力方式を含み、非同期型にはサーバ集中処理型及びクライアント分散処理が含まれる。

20

【0044】

なお、サーバ 10 は、1 台のコンピュータで構成されてもよく、並列分散された複数台のコンピュータによって構成されてもよい。また、サーバ 10 は、ASP (Application Service Provider)、SaaS (Software as a Service)、PaaS (Platform as a Service) 又は IaaS (Infrastructure as a Service) 用のサーバコンピュータであってもよい。この場合、後述する情報処理フロー中の一連の工程 (ただし、情報の入力及び表示を除く) が上記のサーバコンピュータによって実行されるので、プレイヤ端末 11 及びユーザ端末 12 側では、サーバコンピュータに引き渡す情報の入力、及びサーバコンピュータから配信される情報の表示等を行えばよい。

30

【0045】

サーバ 10 は、ハードウェア機器として、図 1 に示めされるように、プロセッサ 21、メモリ 22、通信用インタフェース 23、及びストレージ 24 を有し、これらの機器がバス 25 を介して電氣的に接続されている。また、サーバ 10 には、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム (OS) と、ゲームに関する情報処理用の専用プログラムとがインストールされている。これらのプログラムは、本発明の「プログラム」に相当する。プロセッサ 21 が上記のプログラムに従って動作することで、サーバ 10 は、本発明の情報処理装置として機能し、ゲームの進行に関する一連の処理を実行する。なお、本発明のプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体 (メディア) から読み込むことで取得してもよく、あるいは、インターネット又はイントラネット等のネットワークを介して取得 (ダウンロード) することで取得してもよい。

40

【0046】

プロセッサ 21 は、CPU (Central Processing Unit)、MPU (Micro-Processing Unit)、MCU (Micro Controller Unit)、GPU (Graphics Processing Unit)、DSP (Digital Signal Processor)、TPU (Tensor Processing Unit) 又は ASIC (Application Specific Integrated Circuit) 等によって構成されるとよい。

【0047】

メモリ 22 は、ROM (Read Only Memory) 及び RAM (Random Access Memory) 等の半導体メモリによって構成されるとよい。

【0048】

50

通信用インタフェース 23 は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インタフェースボード等によって構成されるとよい。通信用インタフェース 23 によるデータ通信の規格については、特に限定されるものではなく、Wi-Fi（登録商標）に基づく無線 LAN による通信、3G～5G 若しくはそれ以降の世代の移動通信システムによる通信、又は LTE（Long Term Evolution）に基づく通信等が挙げられる。

【0049】

ストレージ 24 は、フラッシュメモリ、HDD（Hard Disc Drive）、SSD（Solid State Drive）、FD（Flexible Disc）、MO ディスク（Magneto-Optical disc）、CD（Compact Disc）、DVD（Digital Versatile Disc）、SD カード（Secure Digital card）、又は USB メモリ（Universal Serial Bus memory）等によって構成されるとよい。また、ストレージ 24 は、サーバ 10 内に内蔵されてもよく、外付け形式でサーバ本体に取り付けてもよい。さらに、ストレージ 24 は、サーバ本体と通信可能に接続された外部コンピュータ（例えば、データベースサーバ）等によって構成されてもよい。なお、各種データを記録する技術としては、不正なデータ改竄等を回避する目的からブロックチェーンのような分散型台帳技術を用いてもよい。

【0050】

サーバ 10 は、ゲームの進行に必要な情報を各プレイヤー及び各ユーザへ配信し、また、各プレイヤー及び各ユーザから情報を収集して記憶する。サーバ 10 が記憶する情報には、例えば、プレイヤーに設定されている特典に関する情報、及び、ユーザが応援しているプレイヤーに関する情報等、各プレイヤー及び各ユーザに関する情報等が含まれる。また、サーバ 10 は、ゲームの進行及び配信に関する様々な情報処理を実行する。

【0051】

プレイヤー端末 11 は、プレイヤーがゲームをプレイするために操作するクライアント端末である。また、ユーザ端末 12 は、ユーザがゲームを観戦するために操作するクライアント端末である。プレイヤー端末 11 及びユーザ端末 12 は、例えば、パソコン、スマートフォン、携帯電話、タブレット端末、ゲーム機、情報入力可能なテレビ受像機、及びウェアラブル端末等によって構成される。なお、図 1 には、図示の都合上、2 台のプレイヤー端末 11 と 3 台のユーザ端末 12 とを図示しているが、当然ながら、実際には、プレイヤー及びユーザの人数に応じた台数分のプレイヤー端末 11 及びユーザ端末 12 が存在する。

【0052】

プレイヤー端末 11 及びユーザ端末 12 は、サーバ 10 からゲーム進行用のデータを受信し、そのデータが示す画像（映像）をプレイヤー端末 11 若しくはユーザ端末 12 のディスプレイ又はプレイヤー端末 11 若しくはユーザ端末 12 に接続された TV 等の表示器に表示したり、音声をスピーカ等から出力したりする。すなわち、本実施形態において、プレイヤー端末 11 及びユーザ端末 12 は、表示部及び音声出力部としても機能する。

【0053】

また、プレイヤー端末 11 及びユーザ端末 12 は、ゲームのプレイ中に行われるプレイヤー又はユーザの操作を受け付け、その操作内容に応じた情報をサーバ 10 に向けて送信する。例えば、プレイヤーは、ゲームを行うためのゲームプレイ操作をプレイヤー端末 11 にて行い、そのゲームプレイ操作に基づく情報をサーバ 10 に送信する。一方、ユーザは、プレイヤーを指定して応援を行うための応援操作をユーザ端末 12 にて行い、その応援操作に基づく情報をサーバ 10 に送信する。なお、上記以外にも、プレイヤーは、自身に関連付けられた第 1 特典を設定したり、第 2 特典の付与条件を設定したりすることもでき、この場合、プレイヤー端末 11 は、それらの特典設定操作及び条件設定操作に基づく情報をサーバ 10 に送信する。また、ユーザは、所望の第 1 特典を選択することもでき、この場合、ユーザ端末 12 は、特典選択操作に基づく情報をサーバ 10 に送信する。

【0054】

< 本発明の一実施形態の情報処理装置の機能 >

本実施形態に係る情報処理装置であるサーバ 10 の構成について、機能面から改めて説明する。サーバ 10 は、図 7 に示めされるように、記憶部 30、情報取得部 40、表示制

10

20

30

40

50

御部 5 0 及びゲーム処理部 6 0 を有する。これらのうち、記憶部 3 0 は、メモリ 2 2 又はストレージ 2 4 によって実現され、それ以外の機能部は、サーバ 1 0 を構成するハードウェア機器と、サーバ 1 0 にインストールされたプログラムとが協働することで実現される。なお、サーバ 1 0 が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上記の機能を分散させて、複数台のコンピュータの各々が互いに異なる機能を発揮してもよい。

以下、各機能部について、それぞれ詳しく説明する。

【 0 0 5 5 】

[記憶部]

記憶部 3 0 は、ゲーム進行に必要な情報、及び、ゲームのプレイに必要な各種の情報を記憶する。具体的には、記憶部 3 0 は、図 7 に示めされるように、ゲーム情報記憶部 3 1 、プレイヤー情報記憶部 3 2 及びユーザ情報記憶部 3 3 等を含む。

10

【 0 0 5 6 】

ゲーム情報記憶部 3 1 は、ゲームプログラム等のゲーム進行に関する情報を記憶する。また、ゲームへの参加条件及び対戦組合せ等、その他ゲームに関する各種情報を記憶する。

【 0 0 5 7 】

プレイヤー情報記憶部 3 2 は、プレイヤーに関する情報（プレイヤー情報）をプレイヤーごとに記憶する。プレイヤー情報は、図 8 に示めされるように、各プレイヤーを特定するプレイヤー名（識別 ID 又はゲーム用のアカウント名）等と紐付けられて、各種情報が記憶される。例えば、プレイヤー情報には、プレイヤーのランク、プレイヤーが操作するキャラクタに関する情報、及び、プレイヤーに関連付けて設定されている特典に関する情報等が含まれる。キャラクタに関する情報には、キャラクタの名称等の識別情報、外観及び各パラメータの値等が含まれる。特典に関する情報には、応援を受け付けたタイミングごとに選択され得る第 1 特典の名称等の識別情報が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、連絡先等のプレイヤーの個人情報、総プレイ時間（ゲームプレイ時間）、プレイ履歴（ゲームプレイ日時及びゲームプレイ回数）、プレイ成績（ゲームプレイ結果）、所持するアイテムに関する情報（アイテムの識別情報と所持数）、決済履歴、課金総額、及び、フレンドとして登録している他のプレイヤー若しくは他のユーザに関する情報等が、プレイヤー情報に含まれていてもよい。

20

【 0 0 5 8 】

ユーザ情報記憶部 3 3 は、ユーザに関する情報（ユーザ情報）をユーザごとに記憶する。ユーザ情報は、図 9 に示めされるように、各ユーザを特定するユーザ名（識別 ID 又はゲーム用のアカウント名）等と紐付けられて、各種情報が記憶される。例えば、ユーザ情報には、応援対象となるプレイヤーに関する情報、及び、取得した特典に関する情報等が含まれる。応援対象となるプレイヤーに関する情報には、プレイヤーの名称等の識別情報、応援開始のタイミング、応援時間及び応援量等が含まれる。取得した特典に関する情報には、特典の名称等の識別情報、所持数及び取得経緯（いつ、どのゲームで、誰を応援して取得したか）等が含まれる。また、上記以外の情報、例えば、連絡先等のユーザの個人情報、総視聴時間（ゲーム視聴時間）、視聴履歴（ゲーム視聴日時及びゲーム視聴回数）、応援成績（応援対象のプレイヤーに関するゲームプレイ結果）、所持するアイテムに関する情報（アイテムの識別情報と所持数）、決済履歴、課金総額、及び、フレンドとして登録している他のプレイヤー若しくは他のユーザに関する情報等が、ユーザ情報に含まれていてもよい。

30

40

【 0 0 5 9 】

[情報取得部]

情報取得部 4 0 は、プレイヤー及びユーザが、プレイヤー端末 1 1 又はユーザ端末 1 2 にて行った操作に基づく情報（データ）を、プレイヤー端末 1 1 又はユーザ端末 1 2 と通信することによって取得するものである。情報取得部 4 0 は、図 7 に示めされるように、第 1 情報取得部 4 1 と第 2 情報取得部 4 2 とを有する。

【 0 0 6 0 】

第 1 情報取得部 4 1 は、プレイヤーがプレイヤー端末 1 1 において行った操作に基づく情報

50

を、プレイヤ端末 1 1 と通信することによって取得するものである。第 1 情報取得部 4 1 によって取得される情報には、プレイヤがゲームを行うために行うゲームプレイ操作に基づく情報、第 1 特典を設定するために行う特典設定操作に基づく情報、及び、第 2 特典の付与条件を設定するために行う条件設定操作に基づく情報が含まれる。また、ゲーム中又はゲーム前後の各場面でプレイヤが行う各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可又は拒否、登録及びその他の入力操作等が含まれる。さらに、第 1 情報取得部 4 1 によって取得される情報には、共同プレイの募集、共同プレイへの申込及びその申込に対する許可に関する操作等の共同プレイに関する操作に基づく情報が含まれる。

【 0 0 6 1 】

第 2 情報取得部 4 2 は、ユーザがユーザ端末 1 2 において行った操作に基づく情報を、ユーザ端末 1 2 と通信することによって取得するものである。特に、第 2 情報取得部 4 2 は、本発明の応援受付部に相当し、第 2 情報取得部 4 2 によって取得される情報には、ユーザがプレイヤを指定して応援を行うための応援操作に基づく情報、及び、第 1 特典を選択するために行う特典選択操作に基づく情報が含まれる。すなわち、第 2 情報取得部 4 2 は、ユーザが指定したプレイヤに対する応援をユーザから受け付ける。また、ゲーム中又はゲーム前後の各場面でユーザが行う各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可又は拒否、登録及びその他の入力操作等が含まれる。さらに、第 2 情報取得部 4 2 によって取得される情報には、共同プレイの募集、共同プレイへの申込及びその申込に対する許可に関する操作等の共同プレイに関する操作に基づく情報が含まれる。

【 0 0 6 2 】

[表示制御部]

表示制御部 5 0 は、プレイヤ端末 1 1 又はユーザ端末 1 2 と通信することによって、ゲーム中又はゲーム前後の各場面でゲームの進行に必要な情報（データ）をプレイヤ端末 1 1 又はユーザ端末 1 2 に向けて配信し、ゲーム画面、すなわち、後述するゲーム処理部 6 0 による情報処理の結果等を反映させた画面を表示させるものである。表示制御部 5 0 は、図 7 に示めされるように、第 1 表示制御部 5 1 と第 2 表示制御部 5 2 とを有する。

【 0 0 6 3 】

第 1 表示制御部 5 1 は、プレイヤのプレイヤ端末 1 1 において、プレイヤがゲームをプレイしている様子を映したライブ映像であるゲームプレイ画面の他、第 1 特典を設定するための特典設定画面、第 2 特典の付与条件を設定するための条件設定画面、及び、プレイヤが各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可若しくは拒否するための画面等を表示させる。

【 0 0 6 4 】

第 2 表示制御部 5 2 は、ユーザのユーザ端末 1 2 において、プレイヤがゲームをプレイしている様子を映したライブ映像であるゲームプレイ画面、プレイヤごとに関連付けて設定されている第 1 特典の情報を含み、ユーザからプレイヤに対する応援を受け付けるための応援対象選択画面 G 1（図 2）及び応援内容選択画面 G 2（図 3）、並びに、ユーザが各種の選択、指定、指示、要求、命令、許可若しくは拒否するための画面等を表示させる。

【 0 0 6 5 】

[ゲーム処理部 6 0]

ゲーム処理部 6 0 は、ゲームの進行に必要な情報処理を実行するものであり、具体的には、情報取得部 4 0 が取得した各種情報に応じてゲームを進行させる情報処理を実行する。また、ゲーム処理部 6 0 には、図 7 に示めされるように、特典設定部 6 1、付与条件設定部 6 2、特典決定部 6 3 及び特典付与部 6 4 が含まれる。

【 0 0 6 6 】

ゲーム処理部 6 0 は、第 1 情報取得部 4 1 が取得した情報に基づいて、各種パラメータを変化させる等し、ゲームを進行させる処理を行う。例えば、対戦型の格闘ゲームの場合、第 1 情報取得部 4 1 が取得した情報に基づいて、プレイヤの操作するキャラクタを移動させたり、他のキャラクタを攻撃させたりするように制御する。キャラクタによる攻撃が他のキャラクタに命中する等した場合は、キャラクタの攻撃力及び他のキャラクタの防御

10

20

30

40

50

力等のパラメータに基づいて、他のキャラクタに関連付けられた体力等のパラメータを減少させる。また、ゲーム処理部 6 0 は、第 2 情報取得部 4 2 が取得した情報に基づいて、応援対象を指定したユーザ、及び、応援対象として指定されたプレイヤーに関連付けられた情報を更新する。

【 0 0 6 7 】

特典設定部 6 1 は、競技大会に参加するプレイヤーに関連付けて、第 1 特典の候補となる複数の特典を設定する。具体的には、複数の特典として、プレイヤーごとにゲームオブジェクトの集合をそれぞれ設定する。特典設定部 6 1 は、プレイヤーごとに複数の特典を自動的に設定することとしてもよいし、プレイヤーからの指示、すなわち、第 1 情報取得部 4 1 が取得した特典設定操作に基づく情報に従って、複数の特典を設定することとしてもよい。複数の特典を自動的に設定する場合には、プレイヤーに関連付けられたユーザ数（応援数）等に応じて特典を設定する、また、一度設定した複数の特典の内容を変更することもできる。例えば、ユーザからの応援量又は視聴時間が基準値以上に到達したか否かについてユーザごとに判断し、基準値以上に到達したユーザに対しては、複数の特典の内容をグレードアップして変更することもできる。このとき、同じプレイヤーに設定された複数の特典であっても、ユーザ A に対しては集合 A、ユーザ B に対して集合 B というように、個別に設定することもできる。

10

【 0 0 6 8 】

付与条件設定部 6 2 は、競技大会に参加するプレイヤーに関連付けて、第 2 特典を付与するための条件を設定する。付与条件設定部 6 2 は、プレイヤーごとに付与条件を自動的に設定することとしてもよいし、プレイヤーからの指示、すなわち、第 1 情報取得部 4 1 が取得した条件設定操作に基づく情報に従って、付与条件を設定することとしてもよい。付与条件を自動的に設定する場合には、一律に設定してもよいし、競技大会又は試合の進捗状況に応じて適宜設定してもよい。また、付与条件は、同じプレイヤーに設定された場合であっても、ユーザ A に対しては条件 A、ユーザ B に対して条件 B というように、個別に設定することもできる。

20

【 0 0 6 9 】

特典決定部 6 3 は、ユーザが指定したプレイヤーに設定された複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第 1 特典を決定する。このとき、特典決定部 6 3 は、ユーザからの応援を受け付けたタイミングにおける競技大会若しくは試合の進捗状況、プレイヤーに関連付けられたユーザ数（応援数）、又は、プレイヤーに関連付けられたユーザによる応援量に応じて第 1 特典を決定する。また、特典決定部 6 3 は、プレイヤーに関連付けられたユーザによる応援量が基準値以上の場合、ユーザに対して第 1 特典の選択を可能としてもよい。すなわち、第 2 情報取得部 4 2 が取得した特典選択操作に基づく情報に従って、第 1 特典を決定してもよい。

30

【 0 0 7 0 】

また、特典決定部 6 3 は、プレイヤーの競技結果に応じてユーザに付与する第 2 特典を決定する。このとき、特典決定部 6 3 は、プレイヤーに関連付けて設定された付与条件とプレイヤーの競技結果とに基づいて第 2 特典を決定する。

【 0 0 7 1 】

40

また、特典決定部 6 3 は、第 1 特典を決定する際に、応援を受け付けたタイミングの他、第 2 特典の内容に応じて第 1 特典の種類又は付与数を決定してもよい。特に、特典決定部 6 3 は、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて複数存在するゲームオブジェクトの集合の中から所定のゲームオブジェクトの集合を第 1 特典として決定し、第 2 特典として決定した付与数のゲームオブジェクトを、第 1 特典として決定したゲームオブジェクトの集合の中から選択してユーザに付与することとしてもよい。なお、応援を受け付けたタイミングで数量を第 1 特典として決定し、競技結果に応じて特典の種類を第 2 特典として決定することとしてもよい。

【 0 0 7 2 】

特典付与部 6 4 は、特典決定部 6 3 が、特典設定部 6 1 により設定された複数の特典の

50

中から決定した第1特典を、応援を行ったユーザに対して付与する。すなわち、プレイヤーに対する応援を受け付けたことを契機として、ユーザに第1特典を付与する。また、特典決定部63がプレイヤーの競技結果に基づいて決定した第2特典を、応援を行ったユーザに対して付与する。

【0073】

以上、サーバ10、プレイヤー端末11及びユーザ端末12のそれぞれの構成について説明した。なお、一般的に、サーバ10、プレイヤー端末11及びユーザ端末12は、上記以外にも種々の機能を有しているが、ここでは、本発明における情報処理システムSにおいて作用効果を奏する特徴的な機能のみを説明することとし、その他の既知の機能等については図示及び説明を省略する。

【0074】

<本発明の一実施形態に係る情報処理フロー>

次に、図10又は図11を参照しながら、上記構成からなる情報処理システムSにおいて実行される情報処理の流れ（以下、情報処理フローという。）について説明する。情報処理フローは、本発明の情報処理方法を採用しており、コンピュータシステムとして機能する情報処理システムSを用いることで実現される。換言すると、情報処理フロー中の各ステップは、本発明の情報処理方法の構成要素に該当する。なお、以下に説明する情報処理フローは、あくまでも一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において不要なステップを削除したり、新たなステップを追加したり、ステップの実施順序を入れ替えてもよい。

【0075】

[情報処理フロー]

まず、特典の設定から特典の付与に至るまでの基本的な情報処理フローについて説明する。この情報処理フローは、ユーザからプレイヤーに対する応援を受け付けた場合に、そのユーザに対して特典（第1特典、又は、第1特典と第2特典の両方）を付与する処理であり、競技関連サービスを進行するうえでその根幹となる情報処理フローである。この情報処理フローは、例えば、図10に示す流れに沿って進行する。

【0076】

図10に示めされるように、まず、コンピュータであるサーバ10（詳しくは、特典設定部61）は、プレイヤーごとに複数の特典を設定する（S101）。具体的には、特典設定部61は、ネットワーク14を通じて、第1情報取得部41がプレイヤーのプレイヤー端末11から取得した特典設定操作に基づく情報に従って、プレイヤーごとに複数の特典を設定し、その設定した複数の特典をプレイヤー情報記憶部32に記憶する。なお、本実施形態では、プレイヤー自身で複数の特典を設定することとしたが、プレイヤーに関連付けられているユーザ数等に応じて、複数の特典を設定してもよい。

【0077】

サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、ユーザから応援を受け付けたと判断した場合（S102：YES）、すなわち、ネットワーク14を通じて、第2情報取得部42がユーザのユーザ端末12から応援操作に基づく情報を取得した場合、その応援を受け付けたタイミングを特定する（S103）。

【0078】

次に、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第1特典を決定する（S104）。具体的には、特典決定部63は、ユーザが指定したプレイヤーに設定されている複数の特典の中から、ユーザからの応援を受け付けたタイミングにおける競技大会若しくは試合の進捗状況、プレイヤーに関連付けられたユーザ数（応援数）、又は、プレイヤーに関連付けられたユーザによる応援量に応じて、第1特典を決定する。

【0079】

次に、応援対象となったプレイヤーのゲームプレイが終了した後、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、その競技結果から応援対象のプレイヤーがゲームに勝利したと判断

10

20

30

40

50

した場合（S105：YES）、プレイヤに関連付けて設定されている付与条件に基づいて、ユーザに付与可能な第2特典を決定する（S106）。そして、サーバ10（詳しくは、特典付与部64）は、決定した第1特典と第2特典の両方の特典を、ユーザに付与して（S107）、処理を終了する。具体的には、付与した第1特典及び第2特典の情報をユーザ情報記憶部33に記憶して処理を終了する。

【0080】

一方、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、その競技結果から応援対象のプレイヤがゲームに敗北したと判断した場合（S105：NO）、第2特典を決定することなく、そのまま次の処理に移行する。そして、サーバ10（詳しくは、特典付与部64）は、決定した第1特典を、ユーザに付与して（S108）、処理を終了する。具体的には、付与した第1特典の情報をユーザ情報記憶部33に記憶して処理を終了する。

10

【0081】

なお、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、ユーザからの応援を受け付けていないと判断した場合（S102：NO）、そのまま処理を終了する。

以上が、本発明の情報処理フローの一例である。

【0082】

[他の情報処理フロー]

次に、特典の設定から特典の付与に至るまでの他の情報処理フローについて説明する。他の情報処理フローは、ユーザからプレイヤに対する応援を受け付けた場合に、そのユーザに対して特典（第1特典、又は、第1特典と第2特典の両方）を付与する処理であり、取得可能となる第1特典をユーザが自ら選択できる点において、上記の情報処理フローと相違する。他の情報処理フローは、例えば、図11に示す流れに沿って進行する。

20

【0083】

図11に示めされるように、先ず、コンピュータであるサーバ10（詳しくは、特典設定部61）は、プレイヤごとに複数の特典を設定する（S201）。その後、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、ユーザから応援を受け付けたと判断した場合（S202：YES）、その応援を受け付けたタイミングを特定する（S203）。

【0084】

続いて、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、ユーザによる応援量が基準値以上であると判断した場合（S204：YES）、ユーザから第1特典の選択を受け付け（S205）、ユーザに付与可能となる第1特典を決定する（S206）。具体的には、特典決定部63は、ネットワーク14を通じて、第2情報取得部42がユーザのユーザ端末12から取得した特典選択操作に基づく情報に従って、プレイヤに設定されている複数の特典の中からユーザにより選択された特典を、第1特典として決定する。なお、ユーザによる応援量が基準値に満たないと判断した場合は（S204：NO）、そのまま次の処理に移行し、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第1特典を決定する（S206）。

30

【0085】

次に、応援対象となったプレイヤのゲームプレイが終了した後、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、その競技結果から応援対象のプレイヤがゲームに勝利したと判断した場合（S207：YES）、プレイヤに関連付けて設定されている付与条件に基づいて、ユーザに付与可能な第2特典を決定する（S208）。そして、サーバ10（詳しくは、特典付与部64）は、決定した第1特典と第2特典の両方の特典を、ユーザに付与して（S209）、処理を終了する。

40

【0086】

一方、サーバ10（詳しくは、特典決定部63）は、その競技結果から応援対象のプレイヤがゲームに敗北したと判断した場合（S207：NO）、サーバ10（詳しくは、特典付与部64）は、決定した第1特典を、ユーザに付与して（S210）、処理を終了する。

【0087】

50

なお、サーバ１０（詳しくは、特典決定部６３）は、ユーザからの応援を受け付けていないと判断した場合（Ｓ２０２：ＮＯ）、そのまま処理を終了する。

以上が、本発明の他の情報処理フローの一例である。

【００８８】

[さらに他の情報処理フロー]

次に、特典の設定から特典の付与に至るまでのさらに他の情報処理フローについて説明する。さらに他の情報処理フローは、ユーザからプレイヤーに対する応援を受け付けた場合に、そのユーザに対して特典（第１特典）を付与する処理であり、第２特典として第１特典の付与数を決定する点において、上記２つの情報処理フローと相違する。さらに他の情報処理フローは、例えば、図１２に示す流れに沿って進行する。

10

【００８９】

図１２に示めされるように、まず、コンピュータであるサーバ１０（詳しくは、特典設定部６１）は、プレイヤーごとに複数の特典、すなわち、ゲームオブジェクトの集合を設定する（Ｓ３０１）。その後、サーバ１０（詳しくは、特典決定部６３）は、ユーザから応援を受け付けたと判断した場合（Ｓ３０２：ＹＥＳ）、その応援を受け付けたタイミングを特定する（Ｓ３０３）。

【００９０】

次に、サーバ１０（詳しくは、特典決定部６３）は、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能となる第１特典の種類を決定する（Ｓ３０４）。具体的には、特典決定部６３は、ユーザが指定したプレイヤーに設定されている複数の特典（ゲームオブジェクトの集合）のいずれかの中から、ユーザからの応援を受け付けたタイミングにおける競技大会若しくは試合の進捗状況、プレイヤーに関連付けられたユーザ数（応援数）、又は、プレイヤーに関連付けられたユーザによる応援量に応じて、所定のゲームオブジェクトの集合を選択し、第１特典として付与可能となる特典の種類を決定する。

20

【００９１】

次に、応援対象となったプレイヤーのゲームプレイが終了した後、サーバ１０（詳しくは、特典決定部６３）は、その競技結果から応援対象のプレイヤーがゲームに勝利したと判断した場合（Ｓ３０５：ＹＥＳ）、プレイヤーに関連付けて設定されている付与条件に基づいて、第１特典として付与可能となる特典の付与数Ｘを、第２特典として決定する（Ｓ３０６）。一方、サーバ１０（詳しくは、特典決定部６３）は、その競技結果から応援対象のプレイヤーがゲームに敗北したと判断した場合（Ｓ３０５：ＮＯ）、プレイヤーに関連付けて設定されている付与条件に基づいて、第１特典として付与可能となる特典の付与数Ｙを、第２特典として決定する（Ｓ３０７）。なお、付与数Ｙは、付与数Ｘよりも少ない値である。

30

【００９２】

そして、サーバ１０（詳しくは、特典付与部６４）は、第１特典として決定した特典の種類の中から第２特典として決定した付与数の特典を、第１特典としてユーザに付与して（Ｓ３０８）、処理を終了する。具体的には、付与した第１特典の情報をユーザ情報記憶部３３に記憶して処理を終了する。

【００９３】

なお、サーバ１０（詳しくは、特典決定部６３）は、ユーザからの応援を受け付けていないと判断した場合（Ｓ３０２：ＮＯ）、そのまま処理を終了する。

以上が、本発明のさらに他の情報処理フローの一例である。

【００９４】

< その他の実施形態 >

以上までに、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関して、具体例を挙げて説明してきたが、上記の実施形態は、あくまでも一例に過ぎず、本発明は上記の実施形態に限定されるものではなく、他の実施形態も考えられ得る。

【００９５】

上記の実施形態では、eスポーツを競技の一例として挙げて説明したが、本発明が適用

50

可能な競技は、eスポーツ等の仮想空間内で実施されるゲームに限定されない。例えば、現実世界で実施されるスポーツ等であってもよいし、物理的なカードを用いたカードゲーム、又は、チェス、将棋若しくは囲碁等の物理的な駒若しくは石等を用いたボードゲーム等の現実世界で実施されるゲームであってもよい。また、数学等の問題を解く能力又は電卓若しくは簿記等の実務能力等を競うものであってもよい。

【0096】

上記の実施形態では、競技大会の最終順位等の競技結果に応じてプレイヤに報酬が付与されることとしたが、これに限定されない。例えば、プレイヤ同士が対戦する場合、その試合を観戦するユーザの数（視聴者数、アクセス数又はPV数等）、ユーザの視聴時間、又は、ユーザによる応援量等に基づいて、試合ごとに報酬の種類及び量等を設定し、その設定された報酬を該当試合の競技結果に応じて、それぞれのプレイヤに分配してもよい。例えば、多くのユーザが視聴して盛り上がった試合には高い金額の報酬が設定され、その報酬を、勝利したプレイヤと敗北したプレイヤとの間で2：1等の比率で分配する。これにより、たくさんのプレイヤに競技大会への参加を促すことができる。

【0097】

上記の実施形態では、ゲームデータの処理及び配信を行うサーバコンピュータ（すなわち、サーバ10）が本発明の情報処理装置として機能しているが、これに限定されるものではなく、サーバ10が有する機能のうちの一部がプレイヤ端末11又はユーザ端末12に備わっていてもよい。例えば、ゲーム処理部60の一部又は全部の機能がプレイヤ端末11又はユーザ端末12に備わっていてもよい。また、本実施形態では、ゲームデータの処理とゲームデータの配信とを一つのサーバで実行しているが、ゲームデータ処理用サーバとゲームデータ配信用サーバとに分けてもよい。すなわち、ゲームシステムと配信システムとを別々に構成してもよい

【0098】

上記の実施形態では、プレイヤ情報及びユーザ情報等は、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ（すなわち、サーバ10）に記憶して所持することとしたが、不図示のデータベースサーバを別途設けて、そのデータベースサーバに一括して記憶することとしてもよいし、プレイヤ端末11又はユーザ端末12側に記憶することとしてもよい。

【0099】

なお、ゲームの形態については、特に限定されるものではない。ゲームには、例えば、WebブラウザとSNS（Social Networking Service）のアカウントのみで利用可能なソーシャルゲーム等も含む。また、上記の実施形態においては、プレイヤ及びユーザは、原則として無料で全ての機能を享受することができるが、一部の機能を限定し、所定の料金を支払うことによって、その限定された機能が利用できることとしてもよい。また、所定の料金を支払ったプレイヤ及びユーザに対しては、競技関連サービスを利用するうえで有利になるように各種条件等を設定してもよい。なお、この料金については、従量課金制としてもよいし、一度支払えば一定期間（例えば、一か月間又は一年間等）、そのユーザに対して効果を有することとしてもよい（サブスクリプション）。

【0100】

<まとめ>

以上説明した本実施形態に係る情報処理装置、情報処理方法及びプログラムの主な特徴は以下の通りである。

【0101】

[1] 本実施形態に係る情報処理装置は、競技に参加するプレイヤに関連付けて複数の特典を設定する特典設定部と、プレイヤに対する応援をユーザから受け付ける応援受付部と、プレイヤに設定された複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第1特典を決定する特典決定部と、を有する。

上記の情報処理装置によれば、ユーザは、応援対象となるプレイヤの成績に関係なく、プレイヤに関連付けて設定された複数の特典のうち、プレイヤを応援したタイミングに応じて決定された特典を第1特典として受け取ることができる。これにより、ユーザにとっ

10

20

30

40

50

ては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援してくれるファンを増加させることができる。

【0102】

〔2〕上記の情報処理装置では、競技に参加するプレイヤが複数存在する場合、応援受付部は、複数のプレイヤの中からユーザが指定したプレイヤに対する応援を受け付け、特典決定部は、ユーザが指定したプレイヤに設定された複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて第1特典を決定する。

これにより、ユーザは、複数の特典がそれぞれ関連付けて設定されている複数のプレイヤの中から、応援対象となるプレイヤを選択することができるので、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援して

10

【0103】

〔3〕上記の情報処理装置において、特典決定部は、ユーザからの応援を受け付けたタイミングにおける競技の進捗状況に応じて第1特典を決定する。

これにより、ユーザは、プレイヤを応援したタイミングにおける競技の進捗状況に応じて取得できる第1特典が変化するので、応援するタイミングに対する関心が高くなり、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

【0104】

〔4〕上記の情報処理装置において、特典決定部は、ユーザからの応援を受け付けたタイミングにおけるプレイヤに関連付けられたユーザ数に応じて第1特典を決定する。

20

これにより、ユーザは、プレイヤを応援したタイミングにおいて、既にそのプレイヤを応援しているユーザ数に応じて取得できる第1特典が変化するので、プレイヤの人気及び応援するタイミングに対する関心が高くなり、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

【0105】

〔5〕上記の情報処理装置において、特典決定部は、プレイヤに関連付けられたユーザによる応援量に応じて第1特典を決定する。

これにより、ユーザは、ユーザ自身の操作、すなわち、プレイヤに投じた金銭の額等の応援量に応じて取得できる第1特典が変化するので、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

30

【0106】

〔6〕上記の情報処理装置において、特典決定部は、プレイヤに関連付けられたユーザによる応援量が基準値以上の場合、ユーザに対して第1特典の選択を可能とする。

これにより、ユーザは、ユーザ自身の操作、すなわち、プレイヤに投じた金銭の額等の応援量が基準値以上の場合に取得できる第1特典を自ら選択することが可能になるので、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

40

【0107】

〔7〕上記の情報処理装置において、特典決定部は、プレイヤの競技結果に応じてユーザに付与する第2特典を決定する。

これにより、ユーザは、第1特典とは別に、プレイヤの競技結果に応じた第2特典をさらに取得することが可能になるので、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤを応援する動機付けとなり、プレイヤにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

【0108】

〔8〕上記の情報処理装置において、特典決定部は、第2特典に応じてユーザに付与する第1特典の種類又は付与数を決定する。

50

これにより、ユーザは、プレイヤーの競技結果に基づく第2特典に応じて取得できる第1特典の種類又は数が変化するので、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

【0109】

[9] 上記の情報処理装置において、特典決定部は、プレイヤーに関連付けて設定された付与条件とプレイヤーの競技結果とに基づいて第2特典を決定する。

これにより、ユーザは、プレイヤーの競技結果だけでなく、プレイヤーごとに設定されている付与条件に基づいて取得できる第2特典が変化するので、応援するタイミングに対する関心が高くなり、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

10

【0110】

[10] 上記の情報処理装置において、特典設定部は、複数の特典として、複数のゲームオブジェクトの集合を設定し、特典決定部は、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じて複数のゲームオブジェクトの集合のいずれかを、第1特典として決定し、第2特典として決定した付与数のゲームオブジェクトを第1特典として決定したゲームオブジェクトの集合の中から選択してユーザに付与する。

これにより、ユーザは、プレイヤーを応援したタイミングによって取得可能な第1特典が変化し、且つ、プレイヤーの競技結果に基づく第2特典に応じて取得できる第1特典の数が変化するので、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

20

【0111】

[11] 上記の情報処理装置は、特典設定部は、プレイヤーに関連付けられたユーザ数に応じて特典を設定する。

これにより、ユーザは、プレイヤーを応援しているユーザ数によって取得可能な第1特典が変化するので、プレイヤーの人気及び応援するタイミングに対する関心が高くなり、より一層、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増やすことができる。

【0112】

[12] また、本実施形態に係る情報処理方法によれば、コンピュータが、競技に参加するプレイヤーに関連付けて複数の特典を設定し、コンピュータが、プレイヤーに対する応援をユーザから受け付け、コンピュータが、プレイヤーに設定された複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第1特典を決定する。

30

上記の情報処理方法によれば、ユーザは、応援対象となるプレイヤーの成績に関係なく、プレイヤーに関連付けて設定された複数の特典のうち、プレイヤーを応援したタイミングに応じて決定された特典を第1特典として受け取ることができる。これにより、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増加させることができる。

【0113】

[13] また、本実施形態に係るプログラムによれば、コンピュータに、競技に参加するプレイヤーに関連付けて複数の特典を設定させ、プレイヤーに対する応援をユーザから受け付けさせ、プレイヤーに設定された複数の特典のうち、ユーザから応援を受け付けたタイミングに応じてユーザに付与可能な第1特典を決定させる。

40

上記のプログラムによれば、ユーザは、応援対象となるプレイヤーの成績に関係なく、プレイヤーに関連付けて設定された複数の特典のうち、プレイヤーを応援したタイミングに応じて決定された特典を第1特典として受け取ることができる。これにより、ユーザにとっては種々のプレイヤーを応援する動機付けとなり、プレイヤーにとっては自らを応援してくれるファンを増加させることができる。

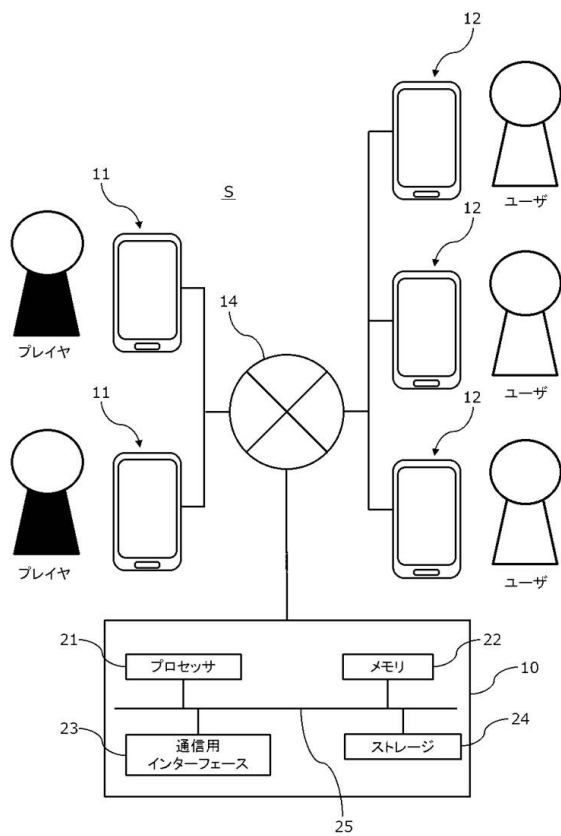
【符号の説明】

【0114】

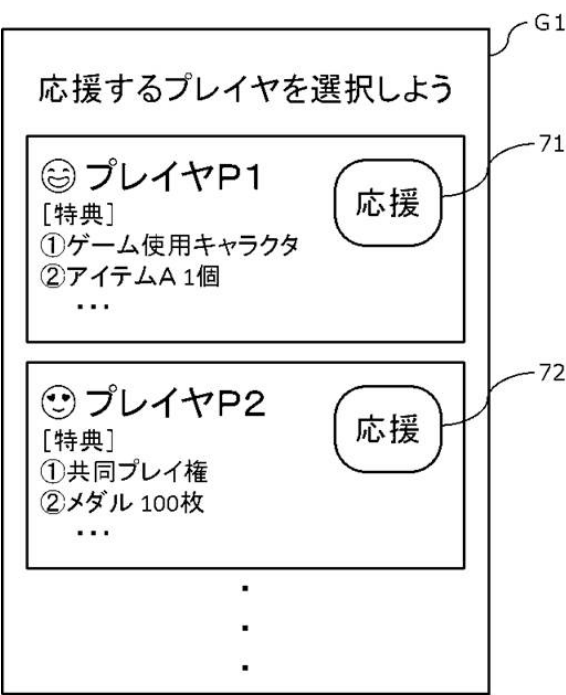
50

1 0	サーバ	
1 1	プレイヤ端末	
1 2	ユーザ端末	
1 4	ネットワーク	
2 1	プロセッサ	
2 2	メモリ	
2 3	通信用インタフェース	
2 4	ストレージ	
2 5	バス	
3 0	記憶部	10
3 1	ゲーム情報記憶部	
3 2	プレイヤ情報記憶部	
3 3	ユーザ情報記憶部	
4 0	情報取得部	
4 1	第 1 情報取得部	
4 2	第 2 情報取得部	
5 0	表示制御部	
5 1	第 1 表示制御部	
5 2	第 2 表示制御部	
6 0	ゲーム処理部	20
6 1	特典設定部	
6 2	付与条件設定部	
6 3	特典決定部	
6 4	特典付与部	
7 1	応援ボタン	
7 2	応援ボタン	
7 3	選択ボタン	
7 4	選択ボタン	
7 5	選択ボタン	
G 1	応援対象選択画面	30
G 2	応援内容選択画面	
S	情報処理システム	

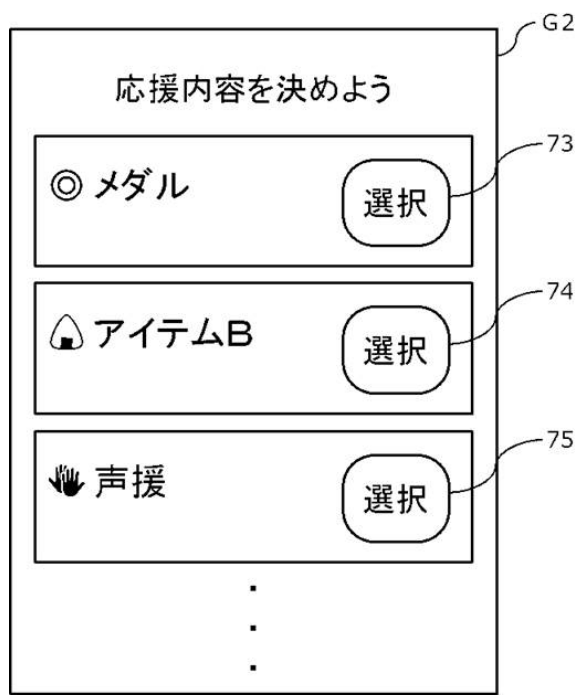
【図面】
【図 1】



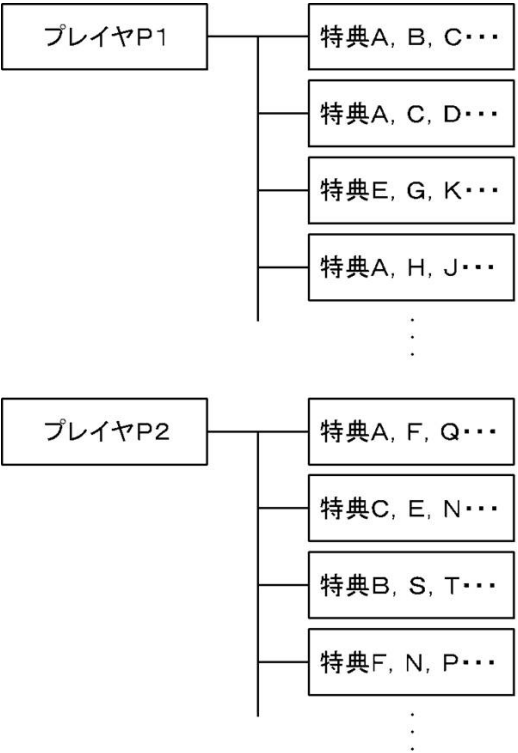
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

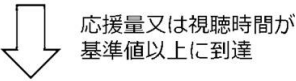
30

40

50

【図 5】

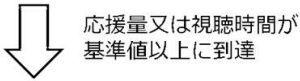
第 1 特典	タイミング
アイテム A レア度：☆☆☆	競技大会開始前
アイテム B レア度：☆☆	～ 2 回戦
アイテム C レア度：☆	～競技大会終了



第 1 特典	タイミング
アイテム Z レア度：☆☆☆☆	競技大会開始前
アイテム A レア度：☆☆☆☆	～ 2 回戦
アイテム B レア度：☆☆	～競技大会終了

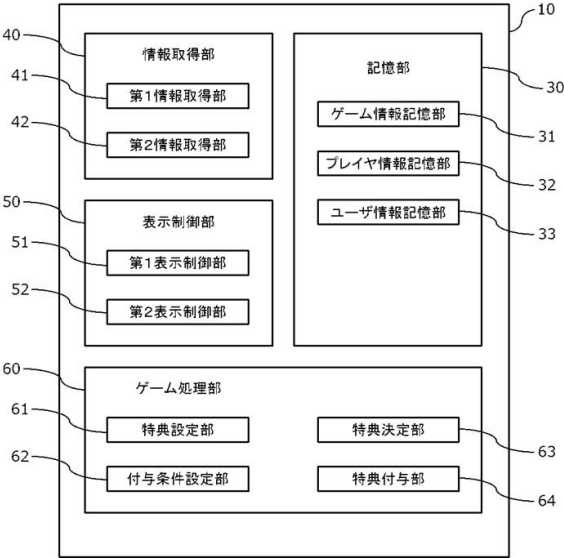
【図 6】

第 2 特典	付与条件
アイテム付与数 1	競技大会開始前
アイテム付与数 5	～準決勝
アイテム付与数 10	～競技大会終了



第 2 特典	付与条件
アイテム付与数 5	付与条件
アイテム付与数 10	～準決勝
アイテム付与数 20	～競技大会終了

【図 7】



【図 8】

プレイヤー情報								
ID	ランク	キャラクター					特典	...
		名称	外観	パラメータα	パラメータβ	...		
...

10

20

30

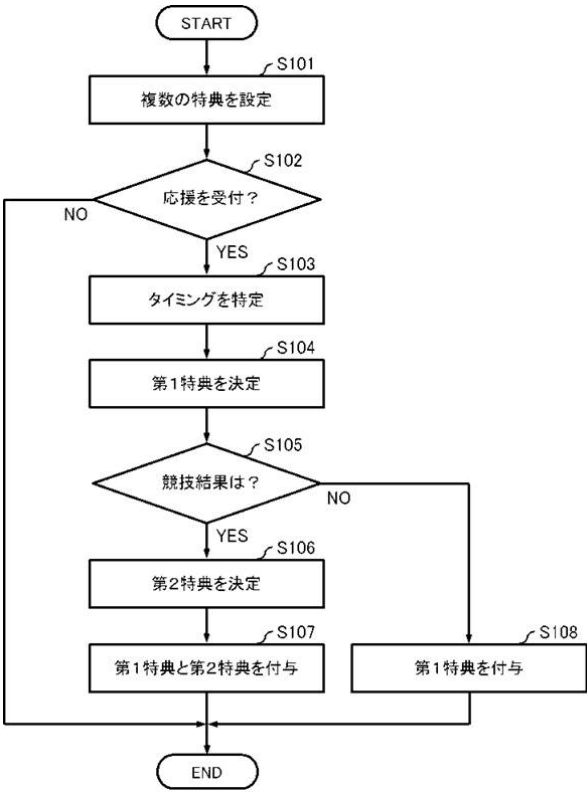
40

50

【図 9】

ユーザ情報								
ID	応援対象				特典			...
	名称	タイミング	応援時間	応援量	名称	所持数	取得経緯	
...

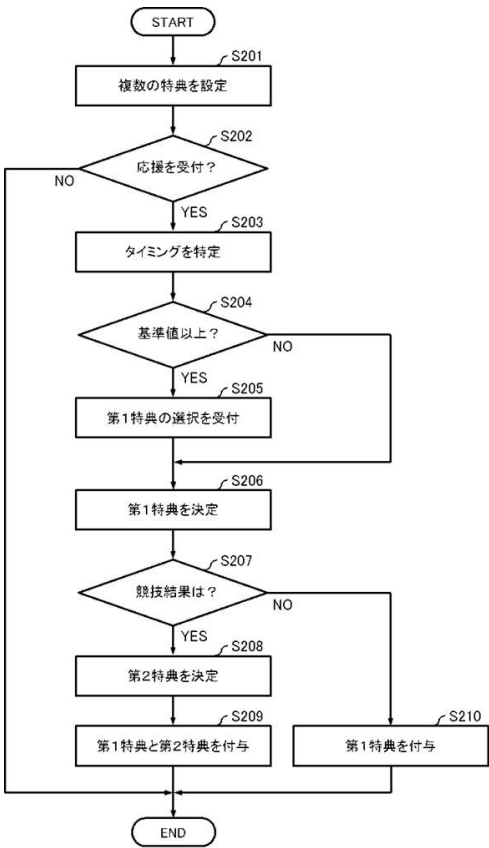
【図 10】



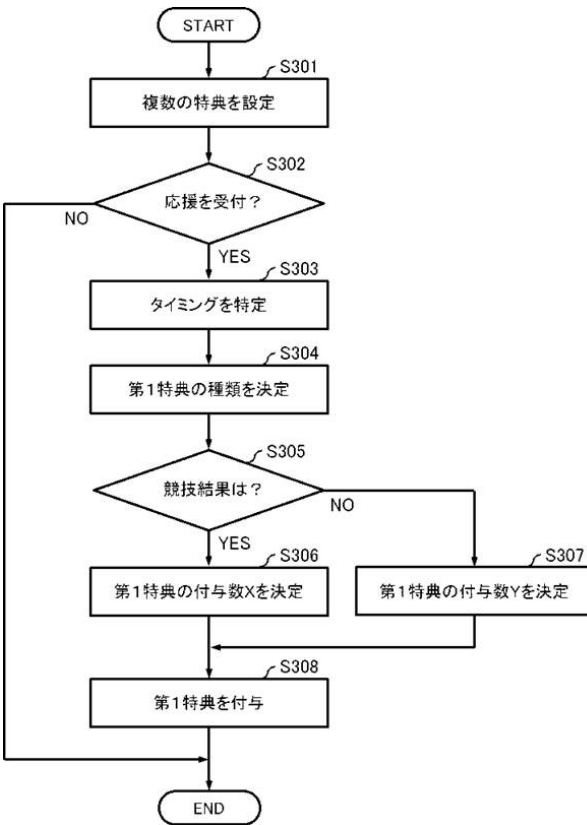
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50

フロントページの続き

クシィ内

(72)発明者 大脇 遼平

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 株式会社ミクシィ内

審査官 右田 純生

(56)参考文献 特開2019-080816(JP,A)

特開2013-233373(JP,A)

特開2015-002783(JP,A)

特許第6708294(JP,B1)

特開2013-202317(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24