

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6844102号
(P6844102)

(45) 発行日 令和3年3月17日(2021.3.17)

(24) 登録日 令和3年3月1日(2021.3.1)

(51) Int.Cl.

F I

G 0 6 Q 50/34 (2012.01)

G 0 6 Q 50/34

請求項の数 11 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2020-19753 (P2020-19753)	(73) 特許権者	500033117
(22) 出願日	令和2年2月7日(2020.2.7)		株式会社ミクシィ
審査請求日	令和2年3月27日(2020.3.27)		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
早期審査対象出願		(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
		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】

競技における投票対象への投票に関する処理を実行する情報処理装置であって、
複数のプレイヤーを含むグループを管理する管理部と、
前記グループに含まれる第1ユーザから、前記グループに含まれる第2ユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を行うことの指示を受付ける受付部と、

前記第2ユーザが、予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記予想者の情報を前記第1ユーザに通知する通知部と、

を有する情報処理装置。

10

【請求項 2】

前記第1ユーザが、前記第2ユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記第1ユーザ及び／又は前記第2ユーザに所定の報酬を付与する、付与部を有する、

請求項1に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記付与部は、更に、前記第1ユーザ及び前記第2ユーザが投票した投票内容が、前記競技の結果、報酬対象になった場合、前記第1ユーザ及び／又は前記第2ユーザに前記所定の報酬を付与する、

請求項2に記載の情報処理装置。

20

【請求項 4】

前記付与部は、前記第 2 ユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した第 1 ユーザが複数の場合、当該第 1 ユーザのユーザ数に応じて、前記所定の報酬を変動させる、

請求項 2 又は 3 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記第 2 ユーザが投票した投票内容を、前記グループに含まれる他のユーザに通知する通知部、を有する、

請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

10

前記受付部は、前記通知部が通知した前記第 2 ユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票するとの指示を、前記第 1 ユーザから受け付ける、

請求項 5 に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記通知部はさらに、前記第 2 ユーザが、前記グループに含まれるユーザとは異なる予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記予想者の情報を、前記他のユーザに通知する、

請求項 5 又は 6 に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

前記グループに含まれる前記複数のユーザのうちグループを招集するホストユーザ以外のユーザは、前記ホストユーザが存在する位置から所定の距離内に位置するユーザである

20

請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 9】

前記グループに含まれる前記複数のユーザのうちグループを招集するホストユーザ以外のユーザは、前記ホストユーザとメッセージの送受信を所定の回数以上実施しているユーザである、

請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 10】

競技における投票対象への投票に関する処理を実行する情報処理装置が実行する情報処理方法であって、

30

複数のプレイヤーを含むグループを管理するステップと、

前記グループに含まれる第 1 ユーザから、前記グループに含まれる第 2 ユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を行うことの指示を受付けるステップと、

前記第 2 ユーザが、予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記予想者の情報を前記第 1 ユーザに通知するステップと、

を含む情報処理方法。

【請求項 11】

競技における投票対象への投票に関する処理を実行するコンピュータに、

40

複数のプレイヤーを含むグループを管理するステップと、

前記グループに含まれる第 1 ユーザから、前記グループに含まれる第 2 ユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を行うことの指示を受付けるステップと、

前記第 2 ユーザが、予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記予想者の情報を前記第 1 ユーザに通知するステップと、

を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

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】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

10

【特許文献1】特開2010-160612号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の技術を利用すると、ユーザは、信頼性が高い予想者の通知を受けることは可能であるものの、投票する内容を一人で決定することになる。このような状況は、投票経験が少ないユーザを遠ざける一因になっていると考えられる。

【0005】

そこで、本発明は、投票の経験が少ないユーザであっても容易に投票を行うことができる技術を提供することを目的とする。

20

【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、競技における投票対象への投票に関する処理を実行する情報処理装置であって、複数のプレイヤーを含むグループを管理する管理部と、前記グループに含まれる第1ユーザから、前記グループに含まれる第2ユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を受付ける受付部と、を有する。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、投票の経験が少ないユーザであっても容易に投票を行うことができる技術を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本実施形態に係る投票システムのシステム構成の一例を示す図である。

【図2】サーバ及び端末のハードウェア構成例を示す図である。

【図3】サーバの機能ブロック構成例を示す図である。

【図4】ユーザ管理DB、グループ管理DB及び予想者管理DBの一例を示す図である。

【図5】投票システムが行う処理手順の一例を示すシーケンス図である。

【図6】端末に表示されるチャット画面の一例を示す図である。

【図7】投票システムが行う処理手順の一例を示すシーケンス図である。

【図8】複数競技への相乗りを受け付ける画面の一例を示す図である。

40

【図9】所定価値の量を決定する際の処理手順を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【0010】

<システム構成>

図1は、本実施形態に係る投票システム1のシステム構成の一例を示す図である。図1に示す投票システム1は、サーバ10と、1以上の端末20とを備える。サーバ10及び端末20は、インターネットやイントラネット、無線LAN、移動通信等の通信ネットワ

50

ークNを介して互いに通信可能に接続されている。サーバ10及び端末20は、情報処理装置と称されてもよい。

【0011】

サーバ10は、1又は複数の物理的なサーバ等から構成されていてもよいし、ハイパーバイザー(hypervisor)上で動作する仮想的なサーバを用いて構成されていてもよいし、クラウドサーバを用いて構成されていてもよい。端末20は、ユーザが利用する端末である。端末20は、例えば、携帯電話(スマートフォンを含む)、タブレット端末、パーソナルコンピュータ等である。

【0012】

サーバ10は、各種の競技において、ユーザ及び予想者の予想及び投票、ユーザ及び予想者が投票する所定価値の管理、ユーザ及び予想者が保持する所定価値の管理、競技(レース)の結果に応じた払い戻し量(払戻金等)の管理等の各種処理を実行する。

10

【0013】

ユーザは、他のユーザとグループを組んで競技結果の予想及び投票を行う。ユーザはどのようなユーザであってもよいが、本実施形態では、グループ内に投票の経験が少ないユーザが含まれていることを想定している。

【0014】

予想者は、1又は複数の人物から構成される、競技結果の予想及び投票を行う者又はグループである。予想者は、芸能人等の有名人であってもよいし、無名の一般人であってもよい。また、予想者は、必ずしも実在する人物に限定されず、コンピュータシミュレーション等により作り出された仮想的な人物であってもよい。

20

【0015】

競技とは、例えば、競輪、競馬、競艇、オートレース、サッカー、フットサル、野球、ソフトボール、バスケットボール、バレーボール、ハンドボール、ラグビー、バドミントン、卓球、ビリヤード、ボウリング、ドッジボール、ボクシング、レスリング、プロレス、陸上、競馬、競輪等である。本実施形態には、出場する複数の出場者(チーム、選手及び動物を含む)の間で優劣を競うものであれば、あらゆる競技が含まれる。

【0016】

投票対象とは、所定価値を投票する対象であり、本実施形態では、競技に出場する出場者が投票対象になる。例えば、1番から5番までの出場者が競う競技の場合、1番から5番までの出場者の各々が投票対象になる。

30

【0017】

投票方式とは、投票対象に対して所定価値を投票する(賭ける)方法である。例えば単勝とは、1着になる投票対象を予想して所定価値を投票する方法であり、複勝とは、1着から3着までに入る投票対象を予想して所定価値を投票する方法である。2連単とは、1着及び2着の投票対象を着順どおりに予想して所定価値を投票する方法であり、2連複とは、1着及び2着に入る2つの投票対象(着順は問わない)を予想して所定価値を投票する方法である。3連単とは、1着、2着及び3着の投票対象を着順どおりに予想して所定価値を投票する方法であり、3連複とは、1着~3着に入る3つの投票対象(着順は問わない)を予想して所定価値を投票する方法である。本実施形態に係る投票方式には、これらの方法以外の投票方式も含まれる。なお、どちらのチームが勝利するのかを当てるサッカーくじのように、投票方式の指定が存在しない競技も存在する。

40

【0018】

投票される所定価値は、金銭でもよいし、ポイントであってもよい。ポイントは、投票することに加えて、所定のサービス又はゲームで利用可能なものであってもよい。また、ポイントは、例えば所定のサービス又はゲームをプレイするユーザが、所定のサービスやゲーム内にて無償で受け取ることが可能なポイント(無償ポイント)であってもよいし、所定のサービスやゲーム内で金銭の支払と引き換えに(課金することで)受け取ることが可能なポイント(有償ポイント)であってもよい。所定価値は、単に「価値」と称されてもよい。

50

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、投票対象及び投票方式を指定して投票を行う競技の場合、ユーザ又は予想者が投票を行う際に指定した投票対象、投票方式及び所定価値の量を、「投票内容」と称する。同様に、投票対象のみを指定して投票を行う競技の場合、ユーザ又は予想者が投票を行う際に指定した投票対象及び所定価値の量を、「投票内容」と称する。

【 0 0 2 0 】

また、本実施形態では、「予想」には、投票を行うためにどの投票内容が的中するのかを予想することと、投票は行わずに単に予想のみを行うこととの両方の意味を含む。

【 0 0 2 1 】

競技の結果、投票した投票内容が的中した場合、ユーザは所定価値の払い戻しを受けることができる。例えば的中した投票内容が3倍のオッズであった場合、ユーザは、投票した所定価値の3倍の量の所定価値の払い戻しを受けることができる。

10

【 0 0 2 2 】

ユーザは、他のユーザとグループを組むことができる。また、同一グループに属する複数のユーザの各々は、同一の競技について、どの投票対象が勝つのかを自ら予想して投票を行う。このとき、グループ内の各ユーザは、各ユーザが予想又は投票した投票内容をお互いに参照することができる。また、ユーザは、グループ内でチャット等を行うこともできる。

【 0 0 2 3 】

ユーザは、グループ内の他のユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票することができる。言い換えると、ユーザは、グループ内の他のユーザの真似をして投票をすることができる。「グループ内の他のユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容」とは、具体的には、以下の投票内容を意味する。

20

【 0 0 2 4 】

1．投票対象及び投票方式を指定して投票を行う競技の場合、当該他のユーザが予想又は投票した投票内容のうち投票対象及び投票方式が同一、若しくは、投票対象、投票方式及び投票した所定価値が同一である投票内容。他のユーザの投票内容に複数の投票内容が含まれる場合、他のユーザが予想又は投票した投票内容のうち全部又は一部の投票内容と、投票対象及び投票方式が同一、若しくは、投票対象、投票方式及び投票した所定価値が同一である1以上の投票内容。例えば、グループ内の他のユーザが、3番及び5番の2連単に投票した場合、「グループ内の他のユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容」は、3番及び5番の2連単である。

30

【 0 0 2 5 】

2．投票対象のみを指定して投票を行う競技の場合、当該他のユーザが予想又は投票した投票内容のうち投票対象が同一、若しくは、投票対象及び投票した所定価値が同一である投票内容。他のユーザの投票内容に複数の投票内容が含まれる場合、他のユーザが予想又は投票した投票内容のうち全部又は一部の投票内容と、投票対象が同一、若しくは、投票対象及び投票した所定価値が同一である1以上の投票内容。例えば、グループ内の他のユーザが、ホームチームに投票した場合、「グループ内の他のユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容」は、ホームチームになる。

40

【 0 0 2 6 】

また、ユーザは、予想者が競技結果を予想している様子や、予想者が自身の予想を説明している様子等をリアルタイムで撮影した動画（映像）を端末20の画面で見ることができ、予想者と一緒になって競技を楽しむという体験をすることもできる。また、ユーザは、予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票することも可能である。

【 0 0 2 7 】

本実施形態では、ユーザが、グループ内の他のユーザ又は予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票することを、ユーザが他のユーザ又は予想者に「相乗りする」と表現する。

50

【 0 0 2 8 】

< ハードウェア構成 >

図 2 は、サーバ 1 0 及び端末 2 0 のハードウェア構成例を示す図である。サーバ 1 0 及び端末 2 0 は、C P U (Central Processing Unit)、G P U (Graphical processing unit) 等のプロセッサ 1 1、メモリ、H D D (Hard Disk Drive) 及び / 又は S S D (Solid State Drive) 等の記憶装置 1 2、有線又は無線通信を行う通信 I F (Interface) 1 3、入力操作を受け付ける入力デバイス 1 4、及び情報の出力を行う出力デバイス 1 5 を有する。入力デバイス 1 4 は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び / 又はマイク等である。出力デバイス 1 5 は、例えば、ディスプレイ及び / 又はスピーカ等である。

【 0 0 2 9 】

< 機能ブロック構成 >

図 3 は、サーバ 1 0 の機能ブロック構成例を示す図である。サーバ 1 0 は、記憶部 1 0 0 と、表示制御部 1 0 1 と、管理部 1 0 2 と、受付部 1 0 3 と、投票処理部 1 0 4 と、付与部 1 0 5 と、通知部 1 0 6 とを含む。記憶部 1 0 0 は、サーバ 1 0 が備える記憶装置 1 2 を用いて実現することができる。また、表示制御部 1 0 1 と、管理部 1 0 2 と、受付部 1 0 3 と、投票処理部 1 0 4 と、付与部 1 0 5 と、通知部 1 0 6 とは、サーバ 1 0 のプロセッサ 1 1 が、記憶装置 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体 (Non-transitory computer readable medium) であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S B メモリ又は C D - R O M 等の記憶媒体であってもよい。

【 0 0 3 0 】

記憶部 1 0 0 は、ユーザに関する各種情報を管理するユーザ管理 D B 1 0 0 a と、複数のユーザを含むグループを管理するグループ管理 D B 1 0 0 b と、予想者を管理する予想者管理 D B 1 0 0 c とを記憶する。

【 0 0 3 1 】

図 4 に、ユーザ管理 D B 1 0 0 a、グループ管理 D B 1 0 0 b 及び予想者管理 D B 1 0 0 c の一例を示す。ユーザ管理 D B 1 0 0 a の「ユーザ I D」には、サーバ 1 0 内でユーザを一意的に識別するための識別子が格納される。「ニックネーム」には、ユーザ登録時にユーザが入力したニックネームが格納される。「所持価値」は、ユーザが所持する所定価値の量が格納される。「投票履歴」には、ユーザが投票した投票内容が格納される。

【 0 0 3 2 】

グループ管理 D B 1 0 0 b の「グループ I D」には、サーバ 1 0 内でグループを一意的に識別するための識別子が格納される。「ユーザ I D」には、グループに含まれる各ユーザのユーザ I D が格納される。

【 0 0 3 3 】

予想者管理 D B 1 0 0 c の「予想者 I D」には、サーバ 1 0 内で予想者を一意的に識別するための識別子が格納される。「ニックネーム」には、予想者のニックネームが格納される。「所持価値」は、予想者が所持する所定価値の量が格納される。「予想」には、今後行われる競技について、予想者が予想又は既に投票したした投票内容が格納される。「投票履歴」には、既に終了した競技について、予想者が投票した投票内容が競技毎に格納される。

【 0 0 3 4 】

表示制御部 1 0 1 は、ユーザから投票を受け付ける画面、グループ内の他のユーザが予想又は投票した投票内容を表示する画面、チャット画面、予想者の予想等を表示する画面等を端末 2 0 に表示させるために必要な各種の処理を行う。例えば、表示制御部 1 0 1 は、端末 2 0 が備える W e b ブラウザからのアクセスに応じて、又は、端末 2 0 にインストールされた専用のアプリケーションからのアクセスに応じて、各種の画面を表示するためのデータを端末 2 0 に送信する。

【 0 0 3 5 】

管理部 102 は、複数のプレイヤを含むグループを管理する。例えば、管理部 102 は、グループを作成する処理、グループに新たなユーザを追加する処理、グループから離脱するユーザをグループから削除する処理等を行う。グループの作成は、グループを招集するユーザ（以下、「ホストユーザ」と言う。）に対し、他のユーザがグループへの参加を承諾することで行われることとしてもよい。

【0036】

受付部 103 は、グループ内に含まれる各ユーザから、各ユーザが指定した投票内容への投票を受け付ける。また、受付部 103 は、グループに含まれるユーザ（第 1 ユーザ）から、当該グループに含まれる他のユーザ（第 2 ユーザ）が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を受け付ける。

10

【0037】

投票処理部 104 は、受付部 103 により受け付けられた投票内容に投票する処理を行う。また、投票処理部 104 は、投票された投票内容を、ユーザ管理 DB 100a の「投票履歴」に記録する。投票処理部 104 は、サーバ 10 と通信可能な他の情報処理装置に投票内容を通知することで、当該他の情報処理装置に投票処理を要求するようにしてもよい。

【0038】

付与部 105 は、ユーザや予想者が投票した投票内容が的中した場合、ユーザや予想者に対し、投票した所定価値に基づいて払い戻される所定価値を付与する。

【0039】

20

また、付与部 105 は、ユーザ（第 1 ユーザ）が、他のユーザ（第 2 ユーザ）が投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、当該ユーザ及び／又は当該他のユーザにボーナス（所定の報酬）を付与する。ボーナスは、投票した投票内容が的中した場合に受け取れる所定価値とは異なる報酬である。

【0040】

また、付与部 105 は、ユーザ（第 1 ユーザ）が、他のユーザ（第 2 ユーザ）が投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票し、更に、当該投票内容が、前記競技の結果、報酬対象になった場合、当該ユーザ及び／又は当該他のユーザにボーナス（所定の報酬）を付与することとしてもよい。

【0041】

30

なお、ユーザに所定価値又はボーナスを付与するとは、ユーザに所定価値又はボーナスを支払う処理をサーバ 10 が行うことと、ユーザに支払う所定価値の量又はボーナスの量をサーバ 10 が決定し、実際の支払処理は他の情報処理装置が行うことの両方の意味を含む。

【0042】

当該ボーナスは、ユーザが、グループ内における他のユーザに相乗りすることを明示的に指示して投票したことで、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合に、当該ユーザ及び／又は当該他のユーザに付与されることとしてもよい。また、当該ボーナスは、ユーザが他のユーザに明示的に相乗りしたのではなく、ユーザが自ら選択して投票した投票内容が、偶然、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に該当した場合にも付与されることとしてもよい。

40

【0043】

通知部 106 は、ユーザ（第 2 ユーザ）が投票した投票内容を、グループに含まれる当該ユーザ以外の他のユーザに通知する。このとき、前述した受付部 103 は、通知部 106 により通知された“ユーザ（第 2 ユーザ）が投票した投票内容”に応じて特定される投票内容に投票するとの指示を、他のユーザ（第 1 ユーザ）から受け付けるようにしてもよい。

【0044】

また、通知部 106 は、ユーザ（第 2 ユーザ）が、予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、予想者の情報を、グループに含まれる他の

50

ユーザに通知するようにしてもよい。

【0045】

< 処理手順 >

(グループの作成)

まず、複数のユーザの間でグループの作成が行われる。グループの作成は、グループを招集するユーザ(ホストユーザ)に対し、他のユーザがグループへの参加を承諾することで行われる。具体的には、管理部102は、ユーザ(ホストユーザ)からグループの作成依頼を受け付けると、他のユーザの端末20に、グループへの参加を招待することを示すメッセージを送信する。また、管理部102は、各端末20から、グループへの参加を承諾することの通知を受け付けると、グループの作成依頼を受けたユーザとグループへの参加を承諾したユーザとを含むグループを作成する。

10

【0046】

グループに含まれる複数のユーザのうちホストユーザ以外のユーザは、ホストユーザと所定の関係を有するユーザであるようにしてもよい。所定の関係は、フレンド関係を有するユーザであってもよい。つまり、管理部102は、ホストユーザと、ホストユーザとフレンド関係を有するユーザであってグループへの参加を承諾したユーザとを含むグループを作成するようにしてもよい。この場合、管理部102は、ホストユーザと所定の関係を有するユーザであってホストユーザから指定されたユーザの端末20に、グループへの参加を招待することを示すメッセージを送信する。

【0047】

20

また、所定の関係は、ホストユーザが存在する位置から所定の距離内に位置するユーザであるようにしてもよい。つまり、管理部102は、ホストユーザと、ホストユーザの位置から所定範囲に位置するユーザであってグループへの参加を承諾したユーザとを含むグループを作成するようにしてもよい。この場合、管理部102は、ホストユーザが存在する位置から所定の距離内に位置するユーザであってホストユーザから指定されたユーザの端末20に、グループへの参加を招待することを示すメッセージを送信する。

【0048】

なお、管理部102は、グループ作成後、グループに参加しているユーザのうちホストユーザの位置から所定範囲外に移動したユーザについては、グループから削除するようにしてもよい。また、管理部102は、ホストユーザの位置から所定範囲外に移動したユーザについては一時的にグループから削除し、当該ユーザが所定期間内に所定範囲内に戻ってきた場合には、再度グループに参加したものと扱うようにしてもよい。また、グループ内のユーザがホストユーザのみになった場合、管理部102は、グループ自体を削除するようにしてもよい。

30

【0049】

また、所定の関係は、ホストユーザとメッセージの送受信を所定の回数以上実施しているユーザであるようにしてもよい。つまり、管理部102は、ホストユーザと、ホストユーザとメッセージの送受信を所定回数以上行っているユーザであってグループへの参加を承諾したユーザとを含むグループを作成するようにしてもよい。この場合、管理部102は、ホストユーザとメッセージの送受信を所定の回数以上実施しているユーザであってホストユーザから指定されたユーザの端末20に、グループへの参加を招待することを示すメッセージを送信する。

40

【0050】

(投票処理)

図5は、投票システム1が行う処理手順の一例を示すシーケンス図である。図5を用いて、サーバ10及び端末20が行う投票処理に関する処理手順を具体的に説明する。図5において、ユーザAが利用する端末20、ユーザBが利用する端末20及びユーザCが利用する端末20を、それぞれ、端末20a、端末20b及び端末20cとする。また、図5の例では、ユーザA、ユーザB及びユーザCがグループを組んでいるものとする。また、以下の説明では、競技は、投票対象及び投票方式を指定して投票を行う競技である前提

50

とする。

【 0 0 5 1 】

ステップ S 1 0 0 で、端末 2 0 a は、ユーザ A から投票する投票内容の指示を受付けると、投票内容を指示するメッセージをサーバ 1 0 に送信する。当該メッセージには、例えば、ユーザ A が指定した投票対象、投票方式及び投票する所定価値の量等が含まれる。サーバ 1 0 の受付部 1 0 3 は、端末 2 0 a から投票内容の指示を受け付ける。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 1 0 1 で、サーバ 1 0 の投票処理部 1 0 4 は、端末 2 0 a から受け付けた投票内容に投票する処理を行う。

【 0 0 5 3 】

ステップ S 1 0 2 で、サーバ 1 0 の通知部 1 0 6 は、ユーザ A が投票した投票内容を示すメッセージを、端末 2 0 a、端末 2 0 b 及び端末 2 0 c に通知する。当該メッセージは文字列であり、例えば、グループ内でメッセージを送受信することができるチャット画面に、ユーザ A の発言として表示されることとしてもよい。若しくは、当該メッセージは P U S H データであり、各ユーザの投票内容を一覧表示する画面等に、ユーザ A の投票内容が表示されることとしてもよい。

【 0 0 5 4 】

なお、通知部 1 0 6 は、ユーザ A が利用する端末 2 0 a に対しては、投票が完了したことを示すメッセージを送信し、ユーザ A 以外の他のユーザが利用する端末 2 0 b 及び端末 2 0 c に対しては、ユーザ A が投票した投票内容（例えば、3 番単勝及び 7 番単勝に 1 0 0 ポイントずつ投票した等）を通知するメッセージを送信するようにしてもよい。つまり、通知部 1 0 6 は、投票を行ったユーザと、その他のユーザとで、送信するメッセージの内容を変更することとしてもよい。

【 0 0 5 5 】

ステップ S 1 0 3 ~ ステップ S 1 0 5 の処理手順は、それぞれ、ステップ S 1 0 0 ~ ステップ S 1 0 2 の処理手順を、ユーザ A に代えてユーザ B が投票を行う場合に置き換えたものと同じであるため詳細な説明は省略する。同様に、ステップ S 1 0 6 ~ ステップ S 1 0 8 の処理手順は、それぞれ、ステップ S 1 0 0 ~ ステップ S 1 0 2 の処理手順を、ユーザ A に代えてユーザ C が投票を行う場合に置き換えたものと同じであるため詳細な説明は省略する。

【 0 0 5 6 】

なお、ステップ S 1 0 3 の処理手順で、ユーザ B は、ステップ S 1 0 2 の処理手順で通知されたユーザ A の投票内容に相乗りして投票することも可能である。この場合、サーバ 1 0 の受付部 1 0 3 は、ステップ S 1 0 2 の処理手順で通知部 1 0 6 が通知した“ユーザ A が投票した投票内容に応じて特定される投票内容”に投票するとの指示を、ユーザ B から受け付ける。同様に、ステップ S 1 0 6 の処理手順で、ユーザ C は、ステップ S 1 0 2 の処理手順で通知されたユーザ A の投票内容又はステップ S 1 0 5 の処理手順で通知されたユーザ B の投票内容に相乗りして投票することも可能である。また、他のユーザの投票内容に複数の投票内容が含まれる場合、ユーザは、当該複数の投票内容のうち一部の投票内容に相乗りして投票することも可能である。例えば、ユーザ A が、単勝 3 番及び単勝 7 番に投票したとする。この場合、ユーザ B は、単勝 3 番及び単勝 7 番のいずれか一方のみに投票することも可能である。

【 0 0 5 7 】

ユーザが、他のユーザの投票内容に相乗りする場合、投票する所定価値の量の指定はユーザが任意に指定可能であってもよいし、サーバ 1 0 の投票処理部 1 0 4 により自動的に決定されることとしてもよい。例えば、投票処理部 1 0 4 は、ユーザが投票する所定価値の量が、他のユーザが投票する所定価値の量と同一量になるように自動的に決定してもよい。例えば、ユーザ C がユーザ A の投票内容に相乗りする場合であって、ユーザ A が、単勝 1 番及び単勝 5 番に、それぞれ 1 , 0 0 0 円及び 5 0 0 円を投票したとする。この場合、投票処理部 1 0 4 は、ユーザ C が単勝 1 番及び単勝 5 番に投票する所定価値の量を、そ

10

20

30

40

50

れぞれ、1,000円及び500円と決定するようにしてもよい。

【0058】

また、ユーザが投票する所定価値の量（つまり投票する所定価値の総額）を指定した場合、投票処理部104は、ユーザが各投票対象及び投票方式に投票する所定価値の量を、他のユーザが各投票対象及び投票方式に投票した所定価値の量の割合と同一の割合になるように自動的に決定するようにしてもよい。

【0059】

例えば、ユーザCがユーザAの投票内容に相乗りする場合であって、ユーザAが、単勝1番及び単勝5番に、それぞれ1,000円及び500円を投票したとする。また、ユーザCが、投票する所定価値として300円を指定したとする。この場合、投票処理部104は、ユーザCが単勝1番及び単勝5番に投票する所定価値の量を、それぞれ、200円及び100円とする。

10

【0060】

ステップS108の処理手順が完了した後、競技が行われ、各ユーザの投票内容が的中したか否かが決定したものとする。

【0061】

ステップS109で、サーバ10の付与部105は、的中したユーザに対して所定価値を付与する。例えば、ユーザAが単勝3番に投票しており、3番の馬が一着であり、単勝3番のオッズは10倍であった場合、付与部105は、ユーザAに対して、ユーザAが投票した所定価値を10倍した値の所定価値を付与する。

20

【0062】

また、付与部105は、グループ内で、ユーザが、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票していた場合、当該ユーザ及び／又は当該他のユーザにボーナスを付与する。例えば、ユーザCが、ユーザAが投票した投票内容に相乗りして投票した場合、付与部105は、ユーザA及び／又はユーザCに対してボーナスを付与する。また、付与部105は、ユーザA、ユーザB及びユーザCが、偶然、同一の投票対象及び投票方式に投票していた場合も、ユーザA、ユーザB及び／又はユーザCに対してボーナスを付与する。

【0063】

このとき、付与部105は、更に、ユーザ及び他のユーザが投票した投票内容が、競技の結果、報酬対象になった場合に、当該ユーザ及び／又は当該他のユーザにボーナスを付与するようにしてもよい。つまり、付与部105は、ユーザ及び他のユーザの投票が的中した場合にボーナスを付与し、投票が的中しなかった場合にはボーナスを付与しないこととしてもよい。

30

【0064】

また、付与部105は、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票したユーザが複数存在する場合、当該ユーザのユーザ数に応じて、ボーナスの量を変動させるようにしてもよい。例えば、付与部105は、ユーザA及びユーザCが同一の投票対象及び投票方式に投票したことで、ユーザA及びユーザCにボーナスを付与する場合と、ユーザA、ユーザB及びユーザCが同一の投票対象及び投票方式に投票したことで、ユーザA、ユーザB及びユーザCにボーナスを付与する場合とでは、後者の方が付与するボーナスの量を増加させることとしてもよい。

40

【0065】

ステップS110で、サーバ10の通知部106は、ステップS109の処理手順で各ユーザに付与した所定価値及びボーナスを、端末20a、端末20b及び端末20cに通知する。

【0066】

図6は、端末20に表示されるチャット画面の一例を示す図である。チャット画面には、グループ内の他のユーザが投票した投票内容が、チャット形式で表示される。図6の例は、ユーザCの端末20に表示されるチャット画面の例を示している。

50

【 0 0 6 7 】

端末 2 0 は、チャット画面 D 1 0 に表示される、各ユーザの投票内容を表示するメッセージ (B 1 0、B 1 1) が選択されると、投票画面 D 2 0 を表示する。投票画面 D 2 0 は、メッセージ B 1 0 が選択された際の表示例を示している。投票画面 D 2 0 には、チャット画面 D 1 0 にて選択された投票内容における投票対象及び投票方式と同一の投票対象及び投票方式が表示される。投票画面 D 2 0 の入力欄 B 2 0 に、投票する所定価値の量が入力されると、入力された量の所定価値が、投票画面 D 2 0 に表示された投票対象及び投票方式に投票される。

【 0 0 6 8 】

(予想者への相乗り)

10

図 7 は、投票システム 1 が行う処理手順の一例を示すシーケンス図である。図 7 を用いて、ユーザが、予想者がした予想に相乗りする際の処理手順を具体的に説明する。図 7 において、端末 2 0 d は、予想者が使用する端末 2 0 であるものとする。その他、特に言及しない点は図 5 と同一でよい。

【 0 0 6 9 】

ステップ S 2 0 0 で、サーバ 1 0 の受付部 1 0 3 は、端末 2 0 d から、競技に対し、予想者が行った予想又は投票する投票内容を受け付ける。

【 0 0 7 0 】

ステップ S 2 0 1 で、通知部 1 0 6 は、端末 2 0 a ~ 端末 2 0 c に、予想者の情報を通知する。予想者の情報には、予想者の投票内容、予想者のニックネーム、所持価値及び的中率等が含まれる。例えば、端末 2 0 a ~ 端末 2 0 c の画面には、例えば、「予想者 X X X が、馬連 1 - 7 に 5 0 0 円、単勝 1 番に 1 , 0 0 0 円を投票しました。予想者 X X X の本日の的中率は 4 0 % です。」といったメッセージが表示される。ここで、ユーザ A が、予想者に相乗りして投票を行うことを決めたと仮定する。

20

【 0 0 7 1 】

ステップ S 2 0 2 で、端末 2 0 a は、ユーザから、予想者の投票に相乗りするとの指示を受け付ける。このとき、投票する所定価値の量の指定はユーザが任意に指定可能であってもよいし、サーバ 1 0 の投票処理部 1 0 4 により自動的に決定されることとしてもよい。

【 0 0 7 2 】

例えば、投票処理部 1 0 4 は、ユーザが投票する所定価値の量が、予想者が投票する所定価値の量と同一量になるように自動的に決定するようにしてもよい。例えば、ユーザが予想者の投票内容に相乗りする場合であって、予想者が、単勝 1 番及び単勝 5 番に、それぞれ 1 , 0 0 0 円及び 5 0 0 円を投票したとする。この場合、投票処理部 1 0 4 は、ユーザが単勝 1 番及び単勝 5 番に投票する所定価値の量を、それぞれ、1 , 0 0 0 円及び 5 0 0 円と決定するようにしてもよい。また、ユーザが投票する所定価値の量 (つまり投票する所定価値の総額) を指定した場合、ユーザが各投票対象及び投票方式に投票する所定価値の量を、予想者が各投票対象及び投票方式に投票した所定価値の量の割合と同一の割合になるように自動的に決定するようにしてもよい。

30

【 0 0 7 3 】

例えば、ユーザ A が予想者 A の投票内容に相乗りする場合であって、予想者 A が、単勝 1 番及び単勝 5 番に、それぞれ 1 , 0 0 0 円及び 5 0 0 円を投票したとする。また、ユーザ A が、投票する所定価値として 6 0 0 円を指定したとする。この場合、投票処理部 1 0 4 は、ユーザ A が単勝 1 番及び単勝 5 番に投票する所定価値の量を、それぞれ、4 0 0 円及び 2 0 0 円とする。

40

【 0 0 7 4 】

また、ユーザが、予想者の投票に相乗りして投票する場合、予想者が投票した所定価値と同一の所定価値に投票することとしてもよい。例えば予想者は現金を投票した場合、ユーザも現金を投票することとしてもよい。若しくは、ユーザが、予想者の投票に相乗りして投票する場合、予想者が投票した所定価値 (第 1 価値) とは異なる所定価値 (第 2 価値) に投票することとしてもよい。例えば予想者が現金を投票した場合、当該予想者に相乗

50

りするユーザは、ポイントを投票することとしてもよい。

【0075】

ステップS203で、端末20aは、予想者に相乗りして投票を行うことを示す投票メッセージをサーバ10に送信する。当該メッセージには、相乗りする予想者の予想者名（ニックネーム又は予想者ID）、投票対象、投票方式及び投票する所定価値の量が含まれる。

【0076】

ステップS204で、サーバ10の投票処理部104は、端末20aから受け付けた投票内容に投票する処理を行う。

【0077】

ステップS205で、サーバ10の通知部106は、ユーザAが、予想者に相乗りして投票したこと及び投票した投票内容を示すメッセージを、端末20a、端末20b及び端末20cに通知する。当該メッセージは文字列であり、例えば、グループ内でメッセージを送受信することができるチャット画面に、ユーザAの発言として表示されることとしてもよい。例えば、チャット画面には、「ユーザAが予想者Xに相乗りして、馬連1-7に100円、単勝1番に200円を投票しました」といったメッセージが表示されてもよい。若しくは、当該メッセージはPUSHデータであり、各ユーザの投票内容を一覧表示する画面等に、ユーザAの投票内容が表示されることとしてもよい。

【0078】

ステップS205の処理手順が完了した後、競技が行われ、各ユーザの投票内容が的中したか否かが決定したものとする。

【0079】

ステップS206で、サーバ10の付与部105は、予想者及びユーザAの投票内容が的中した場合、予想者及びユーザに対して所定価値を付与する。

【0080】

また、付与部105は、ユーザが、予想者が投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、当該ユーザにボーナスを付与する。若しくは、付与部105は、ユーザが、予想者が投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票し、かつ当該投票が的中した場合に、当該ユーザにボーナスを付与することとしてもよい。

【0081】

ステップS207で、サーバ10の通知部106は、ステップS206の処理手順で各ユーザに付与した所定価値及びボーナスを、端末20a、端末20b及び端末20cに通知する。また、サーバ10の通知部106は、ステップS206の処理手順で予想者に付与した所定価値を、端末20dに通知する。

【0082】

（複数競技への一括相乗り機能）

本実施形態では、サーバ10は、所定期間内に行われる複数の競技について、グループ内のユーザ又は予想者が投票する投票内容に、一括して相乗り可能とする機能を提供する。所定期間は、例えば午前中、午後又は1日といった単位を想定しているが、これに限定されるものではない。

【0083】

ユーザは、端末20に表示される画面にて、所定期間の間、一括して相乗りしたい他のユーザ又は予想者を指定すると共に、投票する所定価値を予め支払う。続いて、サーバ10の投票処理部104は、支払われた所定価値を各競技に配分し、各競技で他のユーザ又は予想者が投票した投票内容に従って、各競技に所定価値を自動的に投票していく。これにより、ユーザは、競技ごとに、相乗りするのか自ら予想するのかを決めて競技ごとに投票していくことが不要になるため、より容易に投票を行うことが可能になる。

【0084】

まず、受付部103は、ユーザから、所定期間内に行われる複数の競技に相乗りすることと、相乗りしたい他のユーザ又は予想者の指定と、予め支払う所定価値の量とを受け付

10

20

30

40

50

ける。ユーザが予め支払う所定価値の量は、例えば、1競技ごとの最低支払量と、所定期間内に行われる競技数とを乗算した量以上とするようにしてもよい。例えば、競技は競馬であり、所定期間が1日であり、一日に行われるレース数が第1レースから第6レースまでであり、1レースごとの最低支払量が500円である場合、ユーザは、 $500 \times 6 = 3,000$ 円以上を、第1レースが開始される前に予め支払う必要がある。

【0085】

図8は、複数競技への相乗りを受け付ける画面の一例を示す図である。図8のAは、競技においてユーザから投票を受け付ける画面D100である。画面D100には、予想者(Tipstar)に相乗りして投票することを選択するボタンB100と、グループ内の他のユーザに相乗りして投票することを選択するボタンB101とが表示されている。画面D100においてボタンB100が押下されると、所定期間内に行われる複数の競技について、予想者に相乗りすることをユーザに勧める画面D110に遷移する。画面D110には、相乗りを勧める予想者のニックネーム(XXXXチーム)と、ユーザが予め支払う所定価値の量(XXXXコイン)とが表示される。ボタンB110を押下することで、ユーザは、1日に行われる複数の競技について予想者に相乗りすることができる。

10

【0086】

同様に、画面D100においてボタンB101が押下されると、所定期間内に行われる複数の競技について、他のユーザに相乗りすることをユーザに勧める画面D120に遷移する。画面D120には、相乗りを勧めるユーザのニックネーム(YYYY)と、ユーザが予め支払う所定価値の量(YYYYコイン)とが表示される。ボタンB120を押下することで、ユーザは、1日に行われる複数の競技について、グループ内の他のユーザに相乗りすることができる。

20

【0087】

なお、画面D120は、図6に示す画面D10にて、ボタンB10又はB11が押下された場合に表示されることとしてもよい。

【0088】

投票処理部104は、所定期間内に行われる複数の競技の数と、予め支払われた所定価値の量と、ユーザが相乗りする予想者又は他のユーザが投票した投票内容とに基づいて、各競技における各投票対象及び投票方式に投票する所定価値の量を決定する。

【0089】

30

以下、図9を用いて、投票する所定価値の量を決定する際の処理手順を説明する。なお、以下の説明では、競技は競馬であり、1日に第1レース(第1競技)から第6レース(第6競技)まで行われるものとする。また、ユーザAが、第1レースから第6レースまでの各レースについて、ユーザBに相乗りするものとする。また、図9における馬券(A券、B券、C券及びD券)とは、ユーザBが投票した投票対象及び投票方式(単勝1番、3番及び8番の2連単など)を示している。投票量は、ユーザBが各馬券に投票した所定価値の量を示す。例えば、第1レースでは、ユーザBは、A券に400円、B券に400円、C券に500円、D券に500円を投票したことを示している。

【0090】

投票処理部104は、まず、ユーザが予め支払った所定価値の量を、所定期間内に行われるレース数で除算することで、各レースに投票可能な所定価値の量を算出する。続いて、投票処理部104は、各レースに投票可能な所定価値の量と、ユーザBが各馬券に投票した所定価値の量の合計とを比較する。

40

【0091】

もし、各レースに投票可能な所定価値の量と、ユーザBが各馬券に投票した所定価値の量の合計とが同一である場合、投票処理部104は、ユーザBが投票した各馬券に対し、ユーザBが各馬券に投票した所定価値の量と同一の量のユーザAの所定価値を投票する。

【0092】

もし、各レースに投票可能な所定価値の量が、ユーザBが各馬券に投票した所定価値の量の合計よりも少ない場合、投票処理部104は、所定の投票パターンに従って、各馬券

50

に投票する所定価値の量を決定する。

【 0 0 9 3 】

もし、各レースに投票可能な所定価値の量が、ユーザ B が各馬券に投票した所定価値の量の合計よりも多い場合、投票処理部 1 0 4 は、ユーザ B が投票した各馬券に対し、ユーザ B が各馬券に投票した所定価値の量と同一の量のユーザ A の所定価値を投票し、余った所定価値を、所定の投票パターンに従って各馬券に投票する。

【 0 0 9 4 】

上述した所定の投票パターンは、例えば、以下の 4 パターンのうちいずれかであってもよい。

【 0 0 9 5 】

10

(投票パターン 1)

投票処理部 1 0 4 は、オッズの低い順に多くの馬券（投票対象及び投票方式）に投票する。具体的には、投票処理部 1 0 4 は、各馬券について、オッズが低い順に馬券あたりの最低投票量を投票していき、全ての馬券に投票した場合、再度、オッズが低い順に馬券あたりの最低投票量を投票していく。投票処理部 1 0 4 は、当該処理を、各レースに投票可能な所定価値を全て投票するまで繰り返す。図 9 を用いて具体例を説明する。以下の例では、各レースに投票可能な所定価値の量は 5 0 0 円であり、馬券ごとの最低投票量は 1 0 0 円であるものとする（他の投票パターンでも同様）。

【 0 0 9 6 】

第 1 レースでは、D 券、A 券、B 券及び C 券の順にオッズが低いことから、投票処理部 1 0 4 は、D 券、A 券、B 券及び C 券の順に 1 0 0 円ずつ投票する。ここで、各レースに投票可能な所定価値の量は 5 0 0 円であることから、1 0 0 円が残ることになる。そこで、投票処理部 1 0 4 は、再度、D 券、A 券、B 券及び C 券の順に 1 0 0 円ずつ投票する。この場合、D 券に更に 1 0 0 円を投票した時点で、5 0 0 円分の所定価値の投票が完了する。すなわち、投票処理部 1 0 4 は、D 券に 2 0 0 円を投票し、A 券、B 券及び C 券に 1 0 0 円ずつ投票することになる。第 2 レース～第 6 レースまでについても同様の手順で各馬券に投票する所定価値の量を決定する。

20

【 0 0 9 7 】

(投票パターン 2)

投票処理部 1 0 4 は、オッズの高い順に多くの馬券（投票対象及び投票方式）に投票する。具体的には、投票処理部 1 0 4 は、各馬券について、オッズが高い順に馬券あたりの最低投票量を投票していき、全ての馬券に投票した場合、再度、オッズが高い順に馬券あたりの最低投票量を投票していく。投票処理部 1 0 4 は、当該処理を、各レースに投票可能な所定価値を全て投票するまで繰り返す。

30

【 0 0 9 8 】

図 9 を用いて具体例を説明する。第 1 レースでは、C 券、B 券、A 券及び D 券の順にオッズが高いことから、投票処理部 1 0 4 は、C 券、B 券、A 券及び D 券の順に 1 0 0 円ずつ投票する。ここで、各レースに投票可能な所定価値の量は 5 0 0 円であり、1 0 0 円が残ることになる。そこで、投票処理部 1 0 4 は、再度、D 券、A 券、B 券及び C 券の順に 1 0 0 円ずつ投票する。この場合、C 券に更に 1 0 0 円を投票した時点で、5 0 0 円分の所定価値の投票が完了する。すなわち、投票処理部 1 0 4 は、C 券に 2 0 0 円を投票し、A 券、B 券及び D 券に 1 0 0 円ずつ投票することになる。第 2 レース～第 6 レースまでについても同様の手順で各馬券に投票する所定価値の量を決定する。

40

【 0 0 9 9 】

(投票パターン 3)

投票処理部 1 0 4 は、オッズの低い順に、相乗りするユーザと同一量の所定価値を投票する。具体的には、投票処理部 1 0 4 は、各馬券について、オッズが低い順に、相乗りするユーザと同一量の所定価値を各馬券に投票していく。全ての馬券に投票した場合、投票処理部 1 0 4 は、当該処理を、各レースに投票可能な所定価値を全て投票するまで繰り返す。

50

【0100】

図9を用いて具体例を説明する。第1レースでは、D券、A券、B券及びC券の順にオッズが低いことから、投票処理部104は、D券、A券、B券及びC券の順に、それぞれ、500円、400円、500円及び400円を投票する。ここで、各レースに投票可能な所定価値の量は500円であることから、D券に投票した時点で、各レースに投票可能な所定価値の量に到達する。従って、投票処理部104は、D券のみに500円を投票することになる。第2レース～第6レースまでについても同様の手順で各馬券に投票する所定価値の量を決定する。

【0101】

(投票パターン4)

投票処理部104は、オッズの高い順に、相乗りするユーザと同一量の所定価値を投票する。具体的には、投票処理部104は、各馬券について、オッズが高い順に、相乗りするユーザと同一量の所定価値を各馬券に投票していく。全ての馬券に投票した場合、投票処理部104は、当該処理を、各レースに投票可能な所定価値を全て投票するまで繰り返す。

【0102】

図9を用いて具体例を説明する。第1レースでは、C券、B券、A券及びD券の順にオッズが低いことから、投票処理部104は、C券、B券、A券及びD券の順に、それぞれ、400円、500円、400円及び500円を投票する。ここで、各レースに投票可能な所定価値の量は500円であることから、A券に400円を投票し、残りの100円をB券に投票した時点で、各レースに投票可能な所定価値の量に到達する。従って、投票処理部104は、B券及びD券にそれぞれ100円及び400円を投票することになる。第2レース～第6レースまでについても同様の手順で各馬券に投票する所定価値の量を決定する。

【0103】

<まとめ>

以上、本実施形態によれば、ユーザは、同一グループに属する他のユーザの投票内容に相乗りすることで投票を行うことができる。これにより、投票の経験が少ないユーザであっても容易に投票を行うことができる技術を提供することが可能になる。

【0104】

以上説明した実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。また、異なる実施形態で示した構成同士を部分的に置換し又は組み合わせることが可能である。

【0105】

<付記>

<付記1>

競技における投票対象への投票に関する処理を実行する情報処理装置であって、複数のプレイヤーを含むグループを管理する管理部と、前記グループに含まれる第1ユーザから、前記グループに含まれる第2ユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を受付ける受付部と、を有する情報処理装置。

【0106】

付記1によれば、グループ内の他のユーザの真似をして投票することができるので、投票の経験が少ないユーザであっても容易に投票を行うことが可能になる。

【0107】

<付記2>

前記第1ユーザが、前記第2ユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記第1ユーザ及び/又は前記第2ユーザに所定の報酬を付与する、付与

10

20

30

40

50

部を有する、

付記 1 に記載の情報処理装置。

【 0 1 0 8 】

付記 2 によれば、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、所定の報酬が付与されることから、投票の経験が少ないユーザのプレイ意欲を高めることが可能になる。

【 0 1 0 9 】

< 付記 3 >

前記付与部は、更に、前記第 1 ユーザ及び前記第 2 ユーザが投票した投票内容が、前記競技の結果、報酬対象になった場合、前記第 1 ユーザ及び / 又は前記第 2 ユーザに前記所定の報酬を付与する、

10

付記 2 に記載の情報処理装置。

【 0 1 1 0 】

付記 3 によれば、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票し、かつ投票が当たった場合、所定の報酬が付与されることから、投票の経験が少ないユーザのプレイ意欲を高めることが可能になる。

【 0 1 1 1 】

< 付記 4 >

前記付与部は、前記第 2 ユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した第 1 ユーザが複数の場合、当該第 1 ユーザのユーザ数に応じて、前記所定の報酬を変動させる、

20

付記 2 又は 3 に記載の情報処理装置。

【 0 1 1 2 】

付記 4 によれば、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票したユーザが多いほど報酬が増加することから、グループ内での投票を活性化させることが可能になる。

【 0 1 1 3 】

< 付記 5 >

前記第 2 ユーザが投票した投票内容を、前記グループに含まれる他のユーザに通知する通知部、を有する、

30

付記 1 ~ 4 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 1 1 4 】

付記 5 によれば、各ユーザが投票した投票内容がグループ内に通知されることから、グループ内における各ユーザの投票をより活性化させることが可能になる。

【 0 1 1 5 】

< 付記 6 >

前記受付部は、前記通知部が通知した前記第 2 ユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票するとの指示を、前記第 1 ユーザから受け付ける、

付記 5 に記載の情報処理装置。

【 0 1 1 6 】

40

付記 6 によれば、グループ内で、他のユーザの投票内容を示す通知を利用して投票することが可能になるため、各ユーザは、他のユーザが投票した投票内容に応じて特定される投票内容に対して容易に投票を行うことが可能になる。

【 0 1 1 7 】

< 付記 7 >

前記通知部はさらに、前記第 2 ユーザが、前記グループに含まれるユーザとは異なる予想者が予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票した場合、前記予想者の情報を、前記他のユーザに通知する、

付記 5 又は 6 に記載の情報処理装置。

【 0 1 1 8 】

50

付記 7 によれば、各ユーザは、他のユーザが、予想者が投票した投票内容に応じて特定される投票内容に投票したことを把握することが可能になる。

【 0 1 1 9 】

< 付記 8 >

前記グループに含まれる前記複数のユーザのうちグループを招集するホストユーザ以外のユーザは、前記ホストユーザが存在する位置から所定の距離内に位置するユーザである、

付記 1 ~ 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 1 2 0 】

付記 8 によれば、位置が近いユーザ同士でグループを組むことができることから、身近なユーザに相乗りすることが可能になる。

【 0 1 2 1 】

< 付記 9 >

前記グループに含まれる前記複数のユーザのうちグループを招集するホストユーザ以外のユーザは、前記ホストユーザとメッセージの送受信を所定の回数以上実施しているユーザである、

付記 1 ~ 7 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【 0 1 2 2 】

付記 9 によれば、交流のあるユーザ間でグループを組むことになるため、相乗りしたものの中しなかった場合等において、ユーザ間でトラブルが生じる可能性を抑止することが可能になる。

【符号の説明】

【 0 1 2 3 】

1 ... 投票システム、 1 0 ... サーバ、 1 1 ... プロセッサ、 1 2 ... 記憶装置、 1 3 ... 通信 I F、 1 4 ... 入力デバイス、 1 5 ... 出力デバイス、 2 0 ... 端末、 1 0 0 ... 記憶部、 1 0 0 a ... ユーザ管理 D B、 1 0 0 b ... グループ管理 D B、 1 0 0 c ... 予想者管理 D B、 1 0 1 ... 表示制御部、 1 0 2 ... 管理部、 1 0 3 ... 受付部、 1 0 4 ... 投票処理部、 1 0 5 ... 付与部、 1 0 6 ... 通知部

【要約】

【課題】投票の経験が少ないユーザであっても容易に投票を行うことができる技術を提供すること。

【解決手段】競技における投票対象への投票に関する処理を実行する情報処理装置であって、複数のプレイヤーを含むグループを管理する管理部と、前記グループに含まれる第 1 ユーザから、前記グループに含まれる第 2 ユーザが予想又は投票した投票内容に応じて特定される投票内容への投票を受付ける受付部と、を有する情報処理装置を提供する。

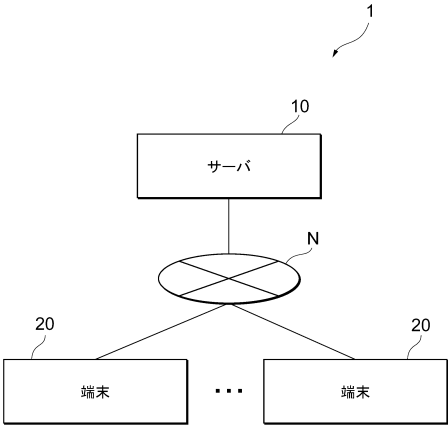
【選択図】図 3

10

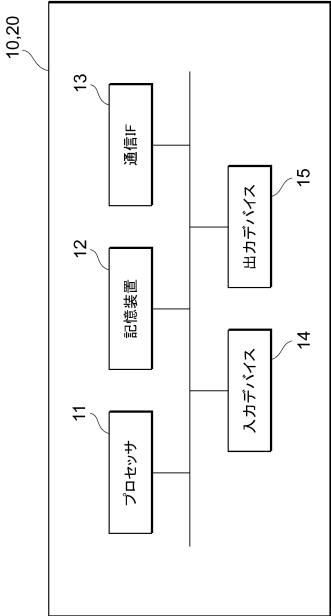
20

30

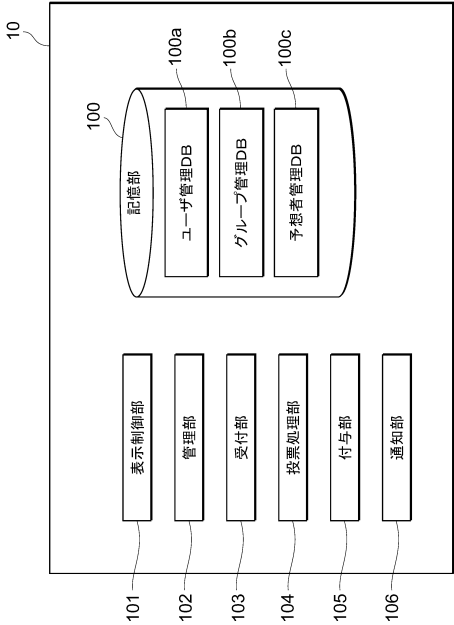
【図 1】



【図 2】



【図 3】



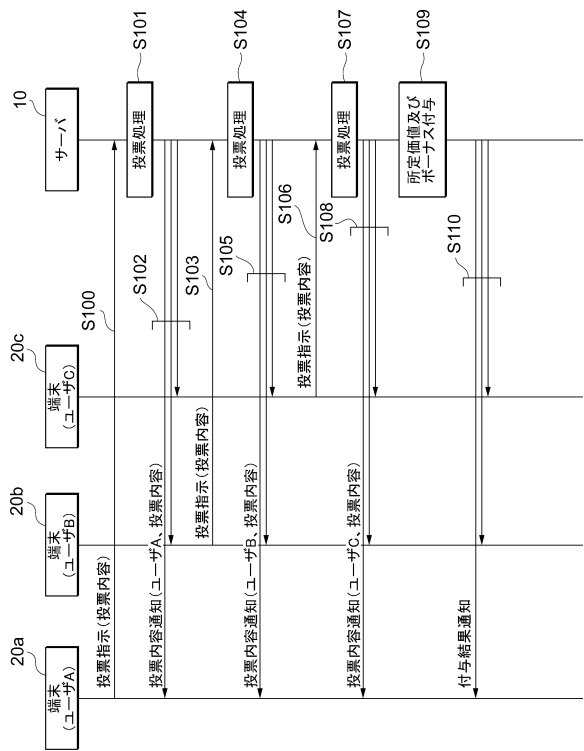
【図 4】

<ユーザ管理DB>			
ユーザID	ニックネーム	所持価値	投票履歴
U100	aaa	1,000円	第1競技: C券 100円 第2競技: A券 100円 ...
U101	bbb	2,000円	...
U102	ccc	5,000円	...
...

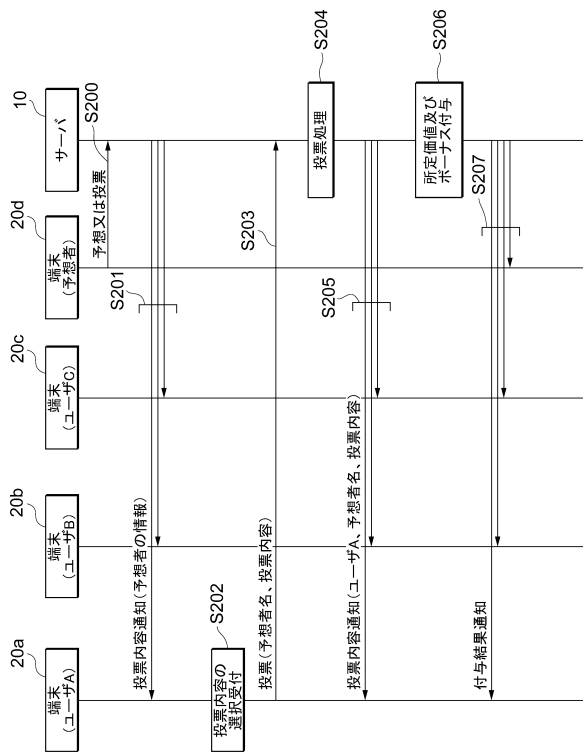
<グループ管理DB>			
グループID	ユーザID		
C100	U100, U101, U102		
C101	U200, U201, U205		
C102	U501, U505, U507		
...	...		

<予想者管理DB>			
予想者ID	ニックネーム	所持価値	予想
C100	チームA	53,200円	第5競技: 500円 ・単勝(3番): 500円 ・2連単(3-5): 200円 ・2連単(3-1): 200円
C101	チームB	105,500円	第5競技: 200円 ・単勝(2番): 300円 ・2連単(2-7): 300円
C102	チームC	30,200円	第5競技: 200円 ・2連単(3-4): 200円 ・2連単(1-5): 200円
...

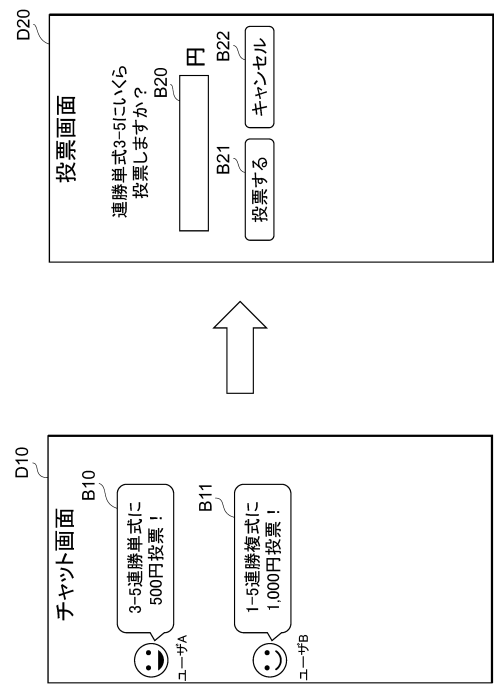
【図 5】



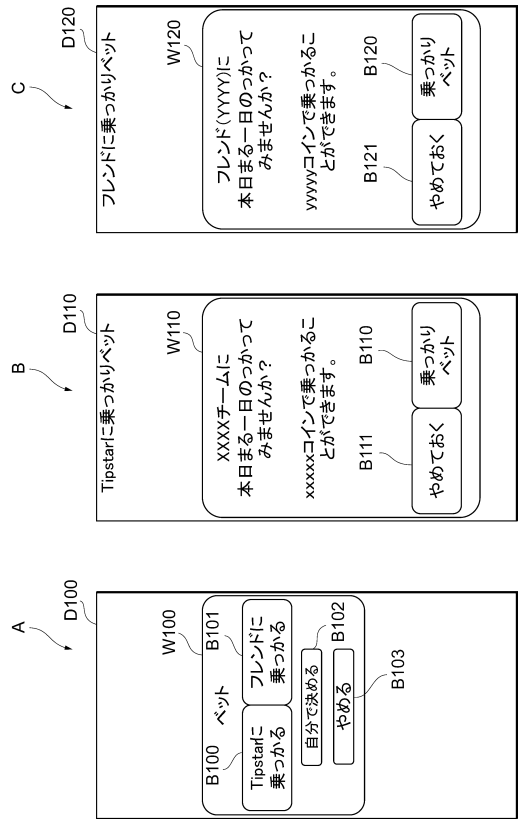
【図 7】



【図 6】



【図 8】



【図 9】

レース番号	馬券	投票量	オッズ	投票パターン1	投票パターン2	投票パターン3	投票パターン4
第1レース	A券	400	5.3 100	100	0	0	0
	B券	500	7 100	100	0	0	100
	C券	400	9.4 100	200	0	0	400
	D券	500	1.5 200	100	0	500	0
第2レース	A券	100	3.4 100	100	100	0	0
	B券	200	5.9 100	100	100	200	100
	C券	100	3 200	100	100	100	0
	D券	400	9.1 100	200	100	100	400
第3レース	A券	200	3.4 100	100	200	200	200
	B券	200	7 100	100	0	0	200
	C券	100	6.5 100	200	0	0	100
	D券	300	1.8 200	200	0	300	0
第4レース	A券	300	9.1 100	200	0	0	300
	B券	200	4.2 100	100	0	0	200
	C券	400	1.2 200	100	0	400	0
	D券	200	1.7 100	100	100	100	0
第5レース	A券	400	2.8 100	100	200	0	0
	B券	300	2.5 200	100	0	300	0
	C券	300	9.2 100	200	0	0	300
	D券	200	10 100	100	0	0	200
第6レース	A券	200	8.2 100	100	100	100	100
	B券	100	7.3 100	100	100	100	0
	C券	300	2.5 200	100	0	300	0
	D券	400	9.4 100	200	0	0	400

フロントページの続き

(72)発明者 照内 大丈

東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミクシ内

(72)発明者 池田 武史

東京都渋谷区東一丁目2番20号 住友不動産渋谷ファーストタワー 株式会社ミクシ内

審査官 鈴木 和樹

(56)参考文献 特開2010-160612(JP,A)

特開2014-081771(JP,A)

特開2016-157381(JP,A)

特開2007-193715(JP,A)

特開2017-006270(JP,A)

特開2013-254288(JP,A)

米国特許出願公開第2019/0244485(US,A1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00 - 99/00