

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7202962号  
(P7202962)

(45)発行日 令和5年1月12日(2023.1.12)

(24)登録日 令和4年12月28日(2022.12.28)

(51)国際特許分類	F I			
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 1 0	
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79		
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58		

請求項の数 14 (全18頁)

(21)出願番号	特願2019-82106(P2019-82106)	(73)特許権者	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
(22)出願日	平成31年4月23日(2019.4.23)	(74)代理人	100125195 弁理士 尾畑 雄一
(62)分割の表示	特願2018-168511(P2018-168511) )の分割	(72)発明者	杉原 健太郎 東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 株 式会社ディー・エヌ・エー内
原出願日	平成30年9月10日(2018.9.10)	(72)発明者	鶴巻 禎 東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号 株 式会社ディー・エヌ・エー内
(65)公開番号	特開2020-39853(P2020-39853A)	審査官	岸 智史
(43)公開日	令和2年3月19日(2020.3.19)		
審査請求日	令和3年9月9日(2021.9.9)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 抽選を提供するためのシステム、方法、及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

1 又は複数のコンピュータプロセッサを備え、抽選を提供するためのシステムであって、前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、ユーザに対して割引用アイテムを付与する処理と、前記ユーザからの要求に応じて、特定の抽選を実行するための抽選実行画面を表示する処理と、

前記抽選実行画面を介した前記ユーザによる指示に応じて、前記ユーザによる対価の消費を伴って、前記特定の抽選を実行する処理と、

前記ユーザによってプレイされる所定のゲームの進行を制御する処理と、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、前記特定の抽選に対応すると共に前記所定のゲームのプレイ状況に関するパラメータであって前記ユーザに関連付けられた前記パラメータの値に少なくとも基づいて、前記割引用アイテムが使用される場合の前記特定の抽選の対価に対する割引を設定する処理を実行し、

前記特定の抽選を実行する処理は、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記特定の抽選の対価に対して前記割引を適用することを含む、

システム。

【請求項 2】

前記所定のゲームは、各々に所定の属性の値が設定されている複数のステージを有するように構成されており、

10

20

前記パラメータは、前記特定の抽選に対応する前記所定の属性の値が設定されているステージのクリア回数である、

請求項 1 のシステム。

【請求項 3】

前記所定の属性は、シリーズ化された特定のゲームのシリーズである、

請求項 2 のシステム。

【請求項 4】

1 又は複数のコンピュータプロセッサを備え、抽選を提供するためのシステムであって、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、

ユーザに対して割引用アイテムを付与する処理と、

前記ユーザからの要求に応じて、特定の抽選を実行するための抽選実行画面を表示する処理と、

前記抽選実行画面を介した前記ユーザによる指示に応じて、前記ユーザによる対価の消費を伴って、前記特定の抽選を実行する処理と、

前記ユーザによってプレイされる所定のゲームの進行を制御する処理と、を実行し、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、さらに、前記特定の抽選に対応するパラメータであって前記ユーザに関連付けられた前記パラメータの値に少なくとも基づいて、前記割引用アイテムが使用される場合の前記特定の抽選の対価に対する割引を設定する処理を実行し、

前記特定の抽選を実行する処理は、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記特定の抽選の対価に対して前記割引を適用することを含み、

前記割引を設定する処理は、

使用される前記割引用アイテムの付与日時からの経過時間が大きいほど割引幅が減少するように、前記割引を設定すること、及び、

所定の条件の充足に応じて、前記割引用アイテムの付与日時からの経過時間に基づく割引幅の減少を取り消すこと、を含み、

前記所定の条件は、前記所定のゲームにおける特定のステージのクリアに少なくとも基づいて充足する、

システム。

【請求項 5】

前記抽選実行画面は、設定された前記割引に関する割引情報を含む、

請求項 1 ないし 4 何れかのシステム。

【請求項 6】

前記抽選実行画面を表示する処理は、抽選対象コンテンツの少なくとも一部が相互に異なる複数の抽選の中から前記ユーザによって選択された前記特定の抽選を実行するための前記抽選実行画面を表示することを含む、

請求項 1 ないし 5 何れかのシステム。

【請求項 7】

前記割引を設定する処理は、前記パラメータの値が大きいほど割引幅が増加するように、前記割引を設定することを含む、

請求項 1 ないし 6 何れかのシステム。

【請求項 8】

前記抽選実行画面は、前記特定の抽選に対応する前記パラメータの値を含む、

請求項 1 ないし 7 何れかのシステム。

【請求項 9】

前記割引を設定する処理は、前記抽選実行画面の表示に伴って、前記割引を設定することを含む、

請求項 1 ないし 8 何れかのシステム。

【請求項 10】

前記割引用アイテムを付与する処理は、前記割引が設定された前記割引用アイテムを前

10

20

30

40

50

記ユーザに対して付与することを含み、

前記特定の抽選を実行する処理は、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記割引用アイテムに設定されている前記割引を適用することを含む、

請求項 1 のシステム。

【請求項 1 1】

1 又は複数のコンピュータによって実行され、抽選を提供するための方法であって、ユーザに対して割引用アイテムを付与するステップと、

前記ユーザからの要求に応じて、特定の抽選を実行するための抽選実行画面を表示するステップと、

前記抽選実行画面を介した前記ユーザによる指示に応じて、前記ユーザによる対価の消費を伴って、前記特定の抽選を実行するステップと、

前記ユーザによってプレイされる所定のゲームの進行を制御するステップと、を備え、

前記方法は、さらに、前記特定の抽選に対応すると共に前記所定のゲームのプレイ状況に関するパラメータであって前記ユーザに関連付けられた前記パラメータの値に少なくとも基づいて、前記割引用アイテムが使用される場合の前記特定の抽選の対価に対する割引を設定するステップを備え、

前記特定の抽選を実行するステップは、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記特定の抽選の対価に対して前記割引を適用することを含む、

方法。

【請求項 1 2】

1 又は複数のコンピュータによって実行され、抽選を提供するための方法であって、ユーザに対して割引用アイテムを付与するステップと、

前記ユーザからの要求に応じて、特定の抽選を実行するための抽選実行画面を表示するステップと、

前記抽選実行画面を介した前記ユーザによる指示に応じて、前記ユーザによる対価の消費を伴って、前記特定の抽選を実行するステップと、

前記ユーザによってプレイされる所定のゲームの進行を制御するステップと、を備え、

前記方法は、さらに、前記特定の抽選に対応するパラメータであって前記ユーザに関連付けられた前記パラメータの値に少なくとも基づいて、前記割引用アイテムが使用される場合の前記特定の抽選の対価に対する割引を設定するステップを備え、

前記特定の抽選を実行するステップは、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記特定の抽選の対価に対して前記割引を適用することを含み、

前記割引を設定するステップは、

使用される前記割引用アイテムの付与日時からの経過時間が大きいほど割引幅が減少するように、前記割引を設定すること、及び、

所定の条件の充足に応じて、前記割引用アイテムの付与日時からの経過時間に基づく割引幅の減少を取り消すこと、を含み、

前記所定の条件は、前記所定のゲームにおける特定のステージのクリアに少なくとも基づいて充足する、

方法。

【請求項 1 3】

抽選を提供するためのプログラムであって、

1 又は複数のコンピュータ上での実行に応じて、前記 1 又は複数のコンピュータに、ユーザに対して割引用アイテムを付与する処理と、

前記ユーザからの要求に応じて、特定の抽選を実行するための抽選実行画面を表示する処理と、

前記抽選実行画面を介した前記ユーザによる指示に応じて、前記ユーザによる対価の消費を伴って、前記特定の抽選を実行する処理と、

前記ユーザによってプレイされる所定のゲームの進行を制御する処理と、を実行させ、

前記 1 又は複数のコンピュータに、さらに、前記特定の抽選に対応すると共に前記所定

10

20

30

40

50

のゲームのプレイ状況に関するパラメータであって前記ユーザに関連付けられた前記パラメータの値に少なくとも基づいて、前記割引用アイテムが使用される場合の前記特定の抽選の対価に対する割引を設定する処理を実行させ、

前記特定の抽選を実行する処理は、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記特定の抽選の対価に対して前記割引を適用することを含む、

プログラム。

【請求項 1 4】

抽選を提供するためのプログラムであって、

1 又は複数のコンピュータ上での実行に応じて、前記 1 又は複数のコンピュータに、ユーザに対して割引用アイテムを付与する処理と、

10

前記ユーザからの要求に応じて、特定の抽選を実行するための抽選実行画面を表示する処理と、

前記抽選実行画面を介した前記ユーザによる指示に応じて、前記ユーザによる対価の消費を伴って、前記特定の抽選を実行する処理と、

前記ユーザによってプレイされる所定のゲームの進行を制御する処理と、を実行させ、

前記 1 又は複数のコンピュータに、さらに、前記特定の抽選に対応するパラメータであって前記ユーザに関連付けられた前記パラメータの値に少なくとも基づいて、前記割引用アイテムが使用される場合の前記特定の抽選の対価に対する割引を設定する処理を実行させ、

前記特定の抽選を実行する処理は、前記割引用アイテムが使用される場合に、前記特定の抽選の対価に対して前記割引を適用することを含み、

20

前記割引を設定する処理は、

使用される前記割引用アイテムの付与日時からの経過時間が大きいほど割引幅が減少するように、前記割引を設定すること、及び、

所定の条件の充足に応じて、前記割引用アイテムの付与日時からの経過時間に基づく割引幅の減少を取り消すこと、を含み、

前記所定の条件は、前記所定のゲームにおける特定のステージのクリアに少なくとも基づいて充足する、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】

【0001】

本発明は、抽選対象コンテンツの抽選を提供するためのシステム、方法、及びプログラムに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、オンラインゲーム等のサービスを提供するためのシステムにおいて、当該サービスで利用可能な仮想的及び電子的なコンテンツ（キャラクタ、アイテム、及びカード等）等を獲得するための抽選（「ガチャ」又は「ガシャ」と呼ばれることがある。）が行われている（例えば、下記特許文献 1 を参照）。こうした抽選は、典型的には、有償又は無償のアイテム（コイン等を含む。）の消費を伴って実行される。また、こうした抽選を促進するために、例えば、初回の抽選の実行については、アイテムの消費数量に対して割引を適用し（初回割引）又は当該アイテムの消費を不要とする（初回無料）等の施策が行われている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2013 - 247977 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

## 【0004】

しかしながら、上述した初回割引等の施策によって、ユーザによる抽選の実行が促進されると考えられるものの、当該施策が十分な効果を発揮しない場合も考えられる。例えば、抽選対象のコンテンツが相互に異なる複数の抽選の中からユーザが所望の抽選を選択して実行する場合において、これらの複数の抽選の各々に対して初回割引等が適用されると、ユーザは、単に、複数の抽選を順に実行して初回割引等の利益を網羅的に獲得することに集中してしまう傾向にある。このことは、抽選に対する楽しみを低減させ得る。

## 【0005】

本発明の実施形態は、抽選の実行を促進すると共に当該抽選に対する楽しみを低減を抑制することを目的の一つとする。本発明の実施形態の他の目的は、本明細書全体を参照することにより明らかとなる。

10

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明の一実施形態に係るシステムは、1又は複数のコンピュータプロセッサと、情報を記憶する記憶装置と、を備え、抽選対象コンテンツの抽選を提供するためのシステムであって、前記記憶装置は、複数のユーザの各々が保有する所定の抽選用価値及び第1の割引用アイテムに関する情報を記憶し、前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、抽選対象コンテンツの少なくとも一部が相互に異なる複数の抽選の中から実行する抽選の前記複数のユーザに含まれる1のユーザによる選択を受け付ける処理と、前記1のユーザが保有する前記所定の抽選用価値の所定の必要数の消費を伴って、前記複数の抽選の中から前記1のユーザによって選択された抽選を実行する処理と、を実行し、前記抽選を実行する処理は、前記1のユーザが保有する前記第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、前記選択された抽選の実行に伴って消費される前記所定の抽選用価値の前記所定の必要数に対して、前記選択された抽選に応じた割引を適用することを含む。

20

## 【0007】

本発明の一実施形態に係る方法は、複数のユーザの各々が保有する所定の抽選用価値及び第1の割引用アイテムに関する情報を記憶する記憶装置にアクセス可能な1又は複数のコンピュータによって実行され、抽選対象コンテンツの抽選を提供するための方法であって、抽選対象コンテンツの少なくとも一部が相互に異なる複数の抽選の中から実行する抽選の前記複数のユーザに含まれる1のユーザによる選択を受け付けるステップと、前記1のユーザが保有する前記所定の抽選用価値の所定の必要数の消費を伴って、前記複数の抽選の中から前記1のユーザによって選択された抽選を実行するステップと、を備え、前記抽選を実行するステップは、前記1のユーザが保有する前記第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、前記選択された抽選の実行に伴って消費される前記所定の抽選用価値の前記所定の必要数に対して、前記選択された抽選に応じた割引を適用することを含む。

30

## 【0008】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、抽選対象コンテンツの抽選を提供するためのプログラムであって、複数のユーザの各々が保有する所定の抽選用価値及び第1の割引用アイテムに関する情報を記憶する記憶装置にアクセス可能な1又は複数のコンピュータ上での実行に応じて、前記1又は複数のコンピュータに、抽選対象コンテンツの少なくとも一部が相互に異なる複数の抽選の中から実行する抽選の前記複数のユーザに含まれる1のユーザによる選択を受け付ける処理と、前記1のユーザが保有する前記所定の抽選用価値の所定の必要数の消費を伴って、前記複数の抽選の中から前記1のユーザによって選択された抽選を実行する処理と、を実行させ、前記抽選を実行する処理は、前記1のユーザが保有する前記第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、前記選択された抽選の実行に伴って消費される前記所定の抽選用価値の前記所定の必要数に対して、前記選択された抽選に応じた割引を適用することを含む。

40

## 【発明の効果】

## 【0009】

50

本発明の様々な実施形態は、抽選の実行を促進すると共に当該抽選に対する楽しみの低減を抑制する。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係るサービス提供システム10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図。

【図2】サービス提供システム10が有する機能を概略的に示すブロック図。

【図3】ユーザ情報テーブル411が管理する情報を例示する図。

【図4】ステージ選択画面50を例示する図。

【図5】抽選選択画面60を例示する図。

【図6】抽選実行画面70を例示する図。

【図7】対応するシリーズのステージクリア回数と割引率との対応関係を例示する図。

【図8】ユーザのレベルと第1及び第2の割引チケットの付与枚数との対応関係を例示する図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について説明する。

【0012】

図1は、本発明の一実施形態に係るサービス提供システム10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図である。システム10は、図示するように、インターネット等の通信ネットワーク20を介してユーザ端末30と通信可能に接続されている。図1においては、1つのユーザ端末30のみが図示されているが、システム10は、複数のユーザ端末30と通信可能に接続されている。システム10は、ユーザ端末30のユーザに対して所定のサービスを提供すると共に、当該所定のサービスにおいて利用可能なコンテンツ等の抽選対象コンテンツの抽選（抽選ゲーム）を提供する。

【0013】

本実施形態のシステム10が提供する所定のサービス（以下、「提供サービス」と言うことがある。）は、様々な種類のサービスが含まれ得る。例えば、提供サービスは、オンラインゲーム、デジタルコンテンツ（例えば、動画、音楽、記事及び電子書籍等を含む。）の配信、SNS、テキストチャット、電子商取引、及び、その他の様々なインターネットサービスが含まれる。

【0014】

システム10は、一般的なコンピュータとして構成されており、図1に示すように、コンピュータプロセッサ11と、メインメモリ12と、入出力I/F13と、通信I/F14と、ストレージ（記憶装置）15と、を備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電氣的に接続されている。

【0015】

コンピュータプロセッサ11は、CPU又はGPU等として構成され、ストレージ15等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ12に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ12は、例えば、DRAM等によって構成される。

【0016】

入出力I/F13は、ユーザ等との間で情報をやり取りするための各種の入出力装置を含む。入出力I/F13は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、入出力I/F13は、ディスプレイ等の画像出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。

【0017】

通信I/F14は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、又はこれらの組み合わせとして実装され、通信ネットワーク20等を介した有線又は

10

20

30

40

50

無線の通信を実現できるように構成されている。

【 0 0 1 8 】

ストレージ 1 5 は、例えば磁気ディスク、フラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ 1 5 は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム、及び各種データ等を記憶する。

【 0 0 1 9 】

本実施形態において、システム 1 0 は、それぞれが上述したハードウェア構成を有する複数のコンピュータを用いて構成され得る。例えば、システム 1 0 は、1 又は複数のサーバ装置によって構成され得る。

【 0 0 2 0 】

このように構成されたサービス提供システム 1 0 は、ウェブサーバ及びアプリケーションサーバとしての機能を有し、ユーザ端末 3 0 にインストールされているウェブブラウザ又はその他のアプリケーションからの要求に应答して各種の処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ（例えば、HTMLデータ）及び制御データ等をユーザ端末 3 0 に送信する。ユーザ端末 3 0 では、受信したデータに基づくウェブページ又はその他の画面が表示される。

【 0 0 2 1 】

ユーザ端末 3 0 は、一般的なコンピュータとして構成されており、図 1 に示すように、コンピュータプロセッサ 3 1 と、メインメモリ 3 2 と、入出力 I / F 3 3 と、通信 I / F 3 4 と、ストレージ（記憶装置）3 5 と、を備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電気的に接続されている。

【 0 0 2 2 】

コンピュータプロセッサ 3 1 は、CPU 又は GPU 等として構成され、ストレージ 3 5 等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ 3 2 に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ 3 2 は、例えば、DRAM 等によって構成される。

【 0 0 2 3 】

入出力 I / F 3 3 は、ユーザとの間で情報をやり取りするための各種の入出力装置である。入出力 I / F 3 3 は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、入出力 I / F 3 3 は、ディスプレイ等の画像出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。

【 0 0 2 4 】

通信 I / F 3 4 は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、及びこれらの組み合わせとして実装され、通信ネットワーク 2 0 等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

【 0 0 2 5 】

ストレージ 3 5 は、例えば磁気ディスク又はフラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ 3 5 は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム及び各種データ等を記憶する。ストレージ 3 5 が記憶するプログラムは、アプリケーションマーケット等からダウンロードされてインストールされ得る。

【 0 0 2 6 】

本実施形態において、ユーザ端末 3 0 は、スマートフォン、タブレット端末、ウェアラブルデバイス、パーソナルコンピュータ、又はゲーム専用端末等として構成され得る。

【 0 0 2 7 】

このように構成されたユーザ端末 3 0 のユーザは、ストレージ 3 5 等にインストールされているウェブブラウザ又はその他のアプリケーションを介したシステム 1 0 との通信を実行することによって、システム 1 0 が提供するサービスを利用することができる。

【 0 0 2 8 】

次に、本実施形態のサービス提供システム 1 0 が有する機能について説明する。図 2 は

10

20

30

40

50

、システム 10 が有する機能を概略的に示すブロック図である。システム 10 は、図示するように、様々な情報を記憶及び管理する情報記憶管理部 41 と、基本機能を制御する基本機能制御部 43 と、提供サービスを制御するサービス制御部 45 と、抽選対象コンテンツの抽選を制御する抽選制御部 47 とを有する。これらの機能は、コンピュータプロセッサ 11 及びメインメモリ 12 等のハードウェア、並びに、ストレージ 15 等に記憶されている各種プログラムやデータ等が協働して動作することによって実現され、例えば、メインメモリ 12 に読み込まれたプログラムに含まれる命令をコンピュータプロセッサ 11 が実行することによって実現される。また、図 2 に示す機能の一部又は全部は、システム 10 とユーザ端末 30 とが協働することによって実現され、又は、ユーザ端末 30 によって実現され得る。

10

**【 0 0 2 9 】**

システム 10 の情報記憶管理部 41 は、ストレージ 15 等において様々な情報を記憶及び管理する。例えば、情報記憶管理部 41 は、図 2 に示すように、提供サービスのユーザに関する情報を管理するユーザ情報テーブル 411 を有し得る。

**【 0 0 3 0 】**

システム 10 の基本機能制御部 43 は、基本機能の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、基本機能制御部 43 は、基本機能に関する様々な画面の HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信し、ユーザ端末 30 で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力にตอบสนองして様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信する。基本機能制御部 43 によって制御される基本機能には、例えば、ログイン処理（ユーザ認証）、課金制御、及びユーザ管理（例えば、ユーザ情報テーブル 411 の更新等）等が含まれる。

20

**【 0 0 3 1 】**

システム 10 のサービス制御部 45 は、提供サービスの制御に関する様々な処理を実行する。例えば、サービス制御部 45 は、提供サービスに関する様々な画面の HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信し、ユーザ端末 30 で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力にตอบสนองして様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信する。例えば、提供サービスがオンラインゲームである場合において、サービス制御部 45 は、当該ゲームに関する様々な画面の HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信し、ユーザ端末 30 で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力にตอบสนองして様々な処理（ゲームを進行させるための処理を含む。）を実行する。

30

**【 0 0 3 2 】**

システム 10 の抽選制御部 47 は、抽選の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、抽選制御部 47 は、抽選に関する様々な画面の HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信し、ユーザ端末 30 で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力にตอบสนองして様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じた HTML データ又は制御データをユーザ端末 30 に送信する。抽選制御部 47 が実行する処理には、個別の抽選処理（例えば、生成した乱数等に基づいて、予め定められた複数の抽選対象コンテンツの中から当選コンテンツを選択する処理等）が含まれる。

40

**【 0 0 3 3 】**

本実施形態において、抽選制御部 47 は、複数の抽選の中から実行する抽選のユーザによる選択を受け付けるように構成されている。ここで、複数の抽選は、抽選対象コンテンツの全部又は一部が相互に異なる。つまり、本実施形態において、ユーザは、抽選対象コンテンツの少なくとも一部が相互に異なる複数の抽選の中から実行する抽選を選択できるように構成されている。例えば、抽選制御部 47 は、ユーザ端末 30 において表示される画面を介してユーザによる抽選の選択を受け付けるように構成される。

**【 0 0 3 4 】**

また、抽選制御部 47 は、ユーザが保有する所定の抽選用価値の所定の必要数の消費を伴って、選択された抽選を実行するように構成されている。例えば、抽選制御部 47 は、

50

ユーザによって選択された抽選を実行する際に、当該ユーザが保有する所定の抽選用価値を所定の必要数だけ消費させるように構成される。ユーザが保有する所定の抽選用価値に関する情報は、例えば、ユーザ情報テーブル411において管理される。抽選の実行に伴って消費される所定の抽選用価値の所定の必要数は、例えば、選択された抽選毎に設定されており（複数の抽選の少なくとも一部の必要数が異なっており）、又は、複数の抽選に共通の必要数が設定されている。所定の抽選用価値は、複数の抽選の各々の実行に使用される仮想的及び電子的な価値（アイテム、仮想通貨等を含む。）であると言える。

【0035】

また、抽選制御部47は、ユーザが保有する第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、選択された抽選の実行に伴って消費される所定の抽選用価値の所定の必要数に対して、選択された抽選に応じた割引（例えば、当該抽選に応じた割引率又は割引数での割引）を適用するように構成されている。つまり、抽選制御部47は、例えば、ユーザによる要求に応じて第1の割引用アイテムの消費を伴って第1の抽選を実行する際には、第1の割引率（例えば、10%）での割引を適用する一方、同じく第1の割引用アイテムの消費を伴って第2の抽選を実行する際には、第2の割引率（例えば、30%）での割引を適用するように構成される。ユーザが保有する第1の割引用アイテムに関する情報は、例えば、ユーザ情報テーブル411において管理される。

10

【0036】

このように、本実施形態のサービス提供システム10は、ユーザが保有する第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、選択された抽選の実行に伴って消費される所定の抽選用価値の必要数に対して、当該選択された抽選に応じた割引を適用するから、単に、複数の抽選の各々に対して初回割引等が行われる場合と比較して、ユーザは、抽選の選択等に対して楽しみを感じることが出来る。この結果、システム10は、抽選の実行を促進すると共に当該抽選に対する楽しみの低減を抑制し得る。

20

【0037】

本実施形態において、システム10が提供する抽選は、抽選対象となる仮想的及び電子的なコンテンツである抽選対象コンテンツをユーザが獲得するための様々な抽選が含まれる。また、抽選対象コンテンツは、仮想的及び電子的な様々なコンテンツを含み得る。例えば、抽選対象コンテンツは、提供サービスとしてのオンラインゲーム等において利用可能なキャラクタ、アイテム、及びカード等を含む。また、例えば、抽選対象コンテンツは、提供サービスとしてのSNS及びテキストチャット等において利用可能な画像コンテンツ（「スタンプ」等と呼ばれることもある。）等を含む。また、例えば、抽選対象コンテンツは、提供サービスにおいて利用可能な様々な仮想通貨等を含む。

30

【0038】

本実施形態において、抽選制御部47は、ユーザが保有する第2の割引用アイテムの消費を伴う場合に、選択された抽選の実行に伴って消費される所定の抽選用価値の所定の必要数に対して、選択された抽選にかかわらず所定の割引（例えば、一定の割引率又は割引数での割引）を適用するように構成され得る。ユーザが保有する第2の割引用アイテムに関する情報は、例えば、ユーザ情報テーブル411において管理される。こうした構成は、複数の抽選に対して共通の割引の適用を希望するユーザの満足度の低減を抑制し得る。

40

【0039】

本実施形態において、サービス制御部45は、ユーザに対して割引用アイテムを付与するように構成され得る。例えば、サービス制御部45は、定期的なタイミングで、及び/又は、ユーザが所定の条件を充足したタイミングで、所定数の割引用アイテムをユーザに付与するように構成される。

【0040】

また、提供サービスが所定のゲームである場合において、サービス制御部45は、当該所定のゲームをプレイするほど増加する傾向にある第1のパラメータの値をユーザ毎に管理し、ユーザの第1のパラメータの値が大きいほど、当該ユーザに対して上記第1の割引用アイテムを優先的に付与する一方、ユーザの第1のパラメータの値が小さいほど、当該

50

ユーザに対して上記第2の割引用アイテムを優先的に付与するように構成され得る。ユーザの第1のパラメータの値は、例えば、ユーザ情報テーブル411において管理される。当該第1のパラメータは、例えば、レベル、経験値、プレイ時間、ログイン回数等を含む。こうした構成は、第1のパラメータの値が比較的大きい熟練のユーザに対して、割引が変化する第1の割引用アイテムを優先的に付与することによって抽選の選択等に楽しみを感じさせる一方、第1のパラメータの値が比較的小さい初心者のユーザに対して、割引が一定の第2の割引用アイテムを優先的に付与することによって所望の抽選の選択を優先させることを可能とする。この結果、熟練のユーザ及び初心者のユーザの両方のユーザの満足度の低減を抑制し得る。

#### 【0041】

本実施形態における所定のゲームは、複数のステージを有するように構成することができ、当該複数のステージの各々は、所定の属性の値が設定され得る。この場合、上記複数の抽選の各々もまた、当該所定の属性の値が設定され、抽選制御部47は、ユーザが保有する第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、上記所定の必要数に対して、選択された抽選と同一の所定の属性の値が設定されているステージのユーザによるプレイ状況に応じた割引を適用するように構成され得る。所定の属性は、様々なパラメータとして構成することができ、例えば、シリーズ化されているアニメ及びゲーム等におけるシリーズを含む。こうした構成は、選択された抽選に対応するステージのプレイ状況に応じて適用される割引が変化するから、ステージのプレイ状況と連動した割引の適用を可能とする。

#### 【0042】

また、サービス制御部45は、上記所定の属性の値に関連付けられた第2のパラメータであって当該所定の属性の値に対応するステージ（当該所定の属性の値が設定されているステージ）をプレイするほど増加する傾向にある当該第2のパラメータの値をユーザ毎に管理するように構成することができ、抽選制御部47は、選択された抽選に設定されている所定の属性の値に関連付けられた第2のパラメータの値が大きいほど（又は、小さいほど）割引を大きくするように構成され得る。ユーザの第2のパラメータの値は、例えば、ユーザ情報テーブル411において管理される。当該第2のパラメータは、例えば、対応するステージのクリア回数、ボスキャラクタを倒した回数、プレイ時間等が含まれる。こうした構成は、選択された抽選に対応するステージをプレイしているほど（又は、プレイしていないほど）割引が大きくなるから、プレイしている（又は、プレイしていない）ステージに対応する抽選の実行を促進する。

#### 【0043】

また、サービス制御部45は、ユーザの所定のゲームのプレイ状況に基づいて複数の抽選の少なくとも一部に対する割引が設定された第1の割引用アイテムを当該ユーザに対して付与するように構成することができ、この場合、抽選制御部47は、ユーザが保有する第1の割引用アイテムの消費を伴う場合に、上記所定の必要数に対して、選択された抽選に対して当該第1の割引用アイテムに設定されている割引を適用するように構成され得る。例えば、サービス制御部45は、設定されている所定の属性の値に関連付けられた上記第2のパラメータの値が大きい（又は、小さい）抽選ほど大きい割引が設定された第1の割引用アイテムを付与するように構成され得る。こうした構成は、プレイしている（又は、プレイしていない）ステージに対応する抽選の実行を促進する。

#### 【0044】

次に、このような機能を有する本実施形態のサービス提供システム10の具体例について説明する。この具体例におけるシステム10は、ユーザ端末30のユーザに対してオンラインゲーム（RPG）を提供し、また、当該ゲームにおいて利用可能なアイテム（例えば、キャラクタに対する装備アイテム等）を獲得するための抽選を提供する。

#### 【0045】

図3は、この例において、ユーザ情報テーブル411が管理する情報を例示する。ユーザ情報テーブル411は、この例のオンラインゲームのユーザ（プレイヤー）毎の情報を管理し、図示するように、個別のユーザを識別する「ユーザアカウント」に対応付けて、ユ

10

20

30

40

50

ーザのレベル（第1のパラメータ）を示す「レベル」、シリーズ（所定の属性）毎のステージのクリア回数（第2のパラメータ）を示す「シリーズ毎ステージクリア回数」、「コイン保有数」、「第1の割引チケット保有数」、「第2の割引チケット保有数」等の情報を管理する。

【0046】

シリーズは、この例のRPGのモチーフとなっているシリーズ化された特定のゲームにおける複数のシリーズの各々に対応しており、当該RPGが有する複数のステージの各々は、複数のシリーズの何れかが設定されている。

【0047】

また、この例におけるコイン（所定の抽選用価値）は、抽選を実行するための仮想的及び電子的なアイテムであって、抽選の実行に応じて所定数が消費される。なお、当該コインは、抽選の実行以外の他の用途に使用されるように構成され得る。また、ユーザは、様々なタイミングで、有償又は無償で、コインを獲得することができる。例えば、ユーザは、現実の通貨を用いてコインを購入ことができ、また、ゲームにおけるボーナスとしてコインを獲得することができる。

10

【0048】

また、この例における第1及び第2の割引チケット（第1及び第2の割引用アイテム）は、抽選の実行に応じて消費されるコインの必要数に対して割引を適用する（必要数から割引数を減じる）ための仮想的及び電子的なアイテムである。この例において、第1の割引チケットは、選択される抽選に応じて割引率が変化するように構成された割引チケットである一方、第2の割引チケットは、選択される抽選にかかわらず割引率が一定であるように構成された割引チケットである。

20

【0049】

図4は、この例のオンラインゲームにおいて、ユーザがプレイするステージを選択するためのステージ選択画面50を例示する。当該画面50は、ユーザ端末30において表示され、図示するように、複数のステージにそれぞれ対応する複数のステージ選択ボタン52が上下方向に並べて配置されている。ユーザは、複数のステージ選択ボタン52の何れかを選択することによって、プレイするステージを選択することができる。この例のオンラインゲームは、ユーザが複数のキャラクタによってデッキを構築し、当該デッキを用いて敵キャラクタとの対戦を行うRPGとして構成されている。各ステージは、例えば、複数のエリアによって構成され、ユーザは、各エリアにおいて登場する敵キャラクタを倒すと次のエリアに進むことができ、最後のエリアの敵キャラクタ（ボスキャラクタ）を倒すとステージのクリアとなる。

30

【0050】

また、この例において、各ステージには、上述したように、シリーズ化された特定のゲームにおける複数のシリーズの何れかが設定されており、図4に示すように、ステージ選択画面50が有する各ステージ選択ボタン52の右端には、対応するステージに設定されているシリーズ（対応するローマ数字）を示すシリーズ表示オブジェクト521が配置されている。各ステージは、設定されているシリーズをモチーフとして構成されており、例えば、当該シリーズにおける特定の場面に相当する背景画像が適用されており、また、当該シリーズにおける著名なキャラクタが敵キャラクタとして登場するように構成されている。なお、この例では、複数のステージが同一のシリーズに関連付けられており、言い換えると、同一のシリーズに関連付けられている複数のステージが存在する。また、各ステージは、何度でもクリアすることができ、各ステージをクリアする毎に、ユーザ情報テーブル411のシリーズ毎ステージクリア回数が更新される。例えば、シリーズIIが設定されているステージをクリアすると、シリーズIIのステージクリア回数に1が加算される。

40

【0051】

図5は、複数の抽選の中からユーザが実行する抽選を選択するための抽選選択画面60を例示する。当該画面60は、図示するように、ユーザの第1及び第2の割引チケットそ

50

それぞれの保有枚数を表示すると共に、複数の抽選にそれぞれ対応する複数の抽選選択ボタン62が上下方向に並べて配置されている。ユーザは、複数の抽選選択ボタン62の何れかを選択することによって、実行する抽選を選択することができる。

#### 【0052】

また、この例において、抽選選択画面60を介して選択可能な複数の抽選は、上述した特定のゲームにおける複数のシリーズにそれぞれ対応しており、図5に示すように、各抽選選択ボタン62には、対応するシリーズが表示されている。例えば、複数の抽選の各々は、対応するシリーズにおける著名なキャラクタによって装備される著名なアイテムを抽選対象アイテムとして含むように構成されている。このように、複数の抽選は、抽選対象アイテムが相互に異なっている。

10

#### 【0053】

抽選選択画面60の複数の抽選選択ボタン62の何れかが選択されると、図6に例示する抽選実行画面70が表示される。当該画面70は、抽選選択画面60を介して選択された抽選を実行するための画面であり、図示するように、対応する抽選を実行するために必要なコインの枚数（必要数、図6の例では100枚）、及び、ユーザが保有するコインの枚数を表示し、「割引チケットの使用なしで実行」と表示された実行ボタン711を有する。

#### 【0054】

また、抽選実行画面70は、ユーザが第1の割引チケットを保有している場合、図6に示すように、第1の領域72が配置される。当該領域72は、ユーザが第1の割引チケットを保有していない場合は表示されない。第1の領域72は、図示するように、「第1の割引チケットを使用して実行」と表示された実行ボタン721を有し、当該第1の割引チケットを使用した場合の、コインの必要数に対する割引率、及び、割引後のコインの必要数を表示する。図6の例では、割引率は40%であり、割引後のコインの必要数は60枚（割引数は100枚×0.4=40枚）である。

20

#### 【0055】

この例において、第1の割引チケットは、選択された抽選に設定されているシリーズのステージクリア回数に応じた割引率が適用される割引チケットとして構成されている。図7は、対応するシリーズのステージクリア回数と、第1の割引チケットを使用した場合に設定される割引率との対応関係を例示する。この例の第1の割引チケットは、図示するように、対応するシリーズのステージクリア回数が50回以下である場合、割引率として40%が設定される。同様に、ステージクリア回数が51回以上100回以下である場合、割引率として50%が設定され、ステージクリア回数が101回以上である場合、割引率として60%が設定される。例えば、図6の抽選実行画面70は、シリーズIIIに対応する抽選であって、第1の割引チケットを使用した場合の割引率が40%であるから、このユーザのシリーズIIIのステージクリア回数は50回以下である。なお、第1の領域72において、対応するシリーズのステージクリア回数自体をさらに表示するようにしても良い。

30

#### 【0056】

このように、この例の第1の割引チケットは、対応するシリーズのステージクリア回数が多いほど割引率が大きくなるから、ユーザにとって、ステージクリア回数の多いシリーズに対応する抽選を選択するのが有利となる。この結果、ユーザが比較的多くプレイしているシリーズに対応する抽選の実行が促進される。なお、本実施形態の他の例では、第1の割引チケットは、対応するシリーズのステージクリア回数が少ないほど割引率が大きくなるように構成され、この場合、ユーザにとって、ステージクリア回数の少ないシリーズに対応する抽選を選択するのが有利となる。この結果、ユーザがあまりプレイしていないシリーズに対応する抽選の実行が促進される。

40

#### 【0057】

また、抽選実行画面70は、ユーザが第2の割引チケットを保有している場合、図6に示すように、第2の領域74が配置される。当該領域74は、ユーザが第2の割引チケッ

50

トを保有していない場合は表示されない。第2の領域74は、「第2の割引チケットを使用して実行」と表示された実行ボタン741を有し、当該第2の割引チケットを使用した場合の、コインの必要数に対する割引率、及び、割引後のコインの必要数を表示する。この例において、第2の割引チケットは、固定の割引率（例えば、30%）が適用される割引チケットとして構成されている。図6の例では、割引後のコインの必要数は70枚（割引数は100枚×0.3=30枚）である。

**【0058】**

抽選実行画面70の実行ボタン711、721、741の何れかが選択されると、コインの消費を伴って抽選が実行される。消費されるコインの必要数は、実行ボタン711が選択された場合（割引チケットの使用なし）は、抽選に対して予め定められている必要数（図7の例では100枚）であり、実行ボタン721が選択された場合（第1の割引チケットの使用あり）は、抽選に対して予め定められている必要数に対して、対応するシリーズのステージクリア回数に応じた割引率（この例では、40%、50%及び60%の何れか）での割引の適用後の必要数であり、実行ボタン741が選択された場合（第2の割引チケットの使用あり）は、抽選に対して予め定められている必要数に対して、固定の割引率（この例では、30%）での割引の適用後の必要数である。抽選の実行は、具体的には、選択された抽選における複数の抽選対象コンテンツの各々に予め設定されている当選確率に従って、当選した抽選対象コンテンツを判定することによって行われる。

**【0059】**

この例において、システム10は、所定枚数の第1及び第2の割引チケットを、定期的に（例えば、毎月1日に）複数のユーザの各々に付与する。具体的には、ユーザのレベルに応じた枚数の第1及び第2の割引チケットが定期的に当該ユーザに対して付与される。図8は、ユーザのレベルと、第1及び第2の割引チケットの付与枚数との対応関係を例示する。図示するように、この例では、レベルが100以下であるユーザに対しては、割引率が一定である第2の割引チケット10枚が付与され、レベルが101以上200以下であるユーザに対しては、選択される抽選に応じて割引率が変化する第1の割引チケット5枚、及び、第2の割引チケット5枚が付与され、及び、レベルが201以上であるユーザに対しては、第1の割引チケット10枚が付与される。このように、この例では、レベルが比較的低い初心者ユーザに対しては割引率が一定である第2の割引チケットが優先的に付与されるから、こうした初心者ユーザは、所望の抽選（例えば、特定のゲームの複数のシリーズの中の好みのシリーズに対応する抽選）の選択を優先することができる。また、この例では、レベルが比較的高い熟練者のユーザに対しては選択された抽選に応じて割引率が変化する第1の割引チケットが優先的に付与されるから、こうした熟練者のユーザは、抽選の選択等に楽しみを感じることができる。なお、割引チケットを付与するタイミングにおいて、ユーザが割引チケットを保有している場合（未使用の割引チケットが存在する場合）には、図8に例示した付与枚数に対する不足分のみをユーザに対して付与する（つまり、ユーザの割引チケットの保有枚数が、図8に例示した付与枚数を超えないようにする。）ようにしても良い。また、この例において、ユーザは、第1及び/又は第2の割引チケットを有償で購入することもできる。

**【0060】**

上述した例では、所定枚数の第1及び第2の割引チケットが定期的にユーザに付与されるようにしたが、本実施形態の他の例では、初回については所定枚数の第1及び第2の割引チケットがユーザに付与され、その後、複数のユーザ全体に対して付与された全ての割引チケットの消費率（使用率、消化率）が所定の閾値（例えば、80%）以上となったタイミングで、再度、所定枚数の割引チケットの付与が行われる。なお、割引チケットをユーザに付与するタイミングは、これらに限定されず、例えば、各ユーザのゲームのプレイ状況に基づくタイミングで割引チケットが付与されるようにしても良い。また、所定枚数の割引チケットを一律にユーザに付与することに代えて、複数のユーザ全体に対して所定枚数の割引チケットを予め準備し、所定の条件を充足したユーザ（例えば、レベルが所定値に到達したユーザ等）に対して割引チケットを都度付与するようにしても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 1 】

上述した例では、第 1 の割引チケットは、当該第 1 の割引チケットを使用する（抽選を実行する）タイミングにおいて、実行する抽選に対応するシリーズのステージクリア回数に応じた割引率が適用されるように構成したが、本実施形態の他の例において、第 1 の割引チケットは、当該第 1 の割引チケットをユーザに付与するタイミングにおいて、抽選毎の割引率が予め設定される。例えば、当該他の例における第 1 の割引チケットは、ユーザに付与されるタイミングにおける当該ユーザの各シリーズのステージクリア回数に基づいて各シリーズに対応する抽選毎の割引率が設定される（例えば、ステージクリア回数が多い / 少ないシリーズに対応する抽選ほど大きい割引率が設定される）。この場合、ユーザが保有する個別の第 1 の割引チケットに設定されている抽選毎の割引率は、ユーザ情報テーブル 4 1 1 等において管理される。

10

## 【 0 0 6 2 】

上述した例において、付与された第 1 及び / 又は第 2 の割引チケットの使用状況に応じて、割引率が変化するようにしても良い。例えば、割引チケットが付与された日時からの経過時間が大きくなるほど割引率が減少するようにしても良い。この場合、所定の条件の充足（特定のステージのクリア等）に応じて、減少した割引率から当初の割引率に復活するようにしても良い。

## 【 0 0 6 3 】

以上説明した本実施形態に係るサービス提供システム 1 0 は、ユーザが保有する第 1 の割引用アイテム（例えば、第 1 の割引チケット）の消費を伴う場合に、選択された抽選の実行に伴って消費される所定の抽選用価値（例えば、コイン）の必要数に対して、選択された抽選に応じた割引（例えば、対応するシリーズのステージクリア回数に応じた割引率での割引）を適用するから、単に、複数の抽選の各々に対して初回割引等が行われる場合と比較して、ユーザは、抽選の選択等に対して楽しみを感じることができる。この結果、システム 1 0 は、抽選の実行を促進すると共に当該抽選に対する楽しみの低減を抑制し得る。

20

## 【 0 0 6 4 】

本発明の他の実施形態では、選択された抽選に応じた割引を適用する第 1 の割引用アイテム（例えば、第 1 の割引チケット）は存在せずに、選択された抽選にかかわらず所定の割引を適用する第 2 の割引用アイテム（例えば、第 2 の割引チケット）のみが存在するように構成される。この場合であっても、複数の抽選の各々に対して初回割引等が行われる場合と比較して、ユーザは、特定の好みの抽選に対して繰り返し割引を適用することができるから、抽選の実行が促進され得る。

30

## 【 0 0 6 5 】

本明細書で説明された処理及び手順は、明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェア又はこれらの任意の組み合わせによって実現される。例えば、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク等の媒体に、当該処理及び手順に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明された処理及び手順は、当該処理・手順に相当するコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

40

## 【 0 0 6 6 】

本明細書中で説明された処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理又は手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び / 又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書において説明されたソフトウェア及びハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、又はより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

## 【 0 0 6 7 】

本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数の何れか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数の何れとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上

50

別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数の何れであってもよい。

【符号の説明】

【0068】

- 10 サービス提供システム
- 20 通信ネットワーク
- 30 ユーザ端末
- 41 情報記憶管理部
- 411 ユーザ情報テーブル
- 43 基本機能制御部
- 45 サービス制御部
- 47 抽選制御部
- 50 ステージ選択画面
- 60 抽選選択画面
- 70 抽選実行画面

10

20

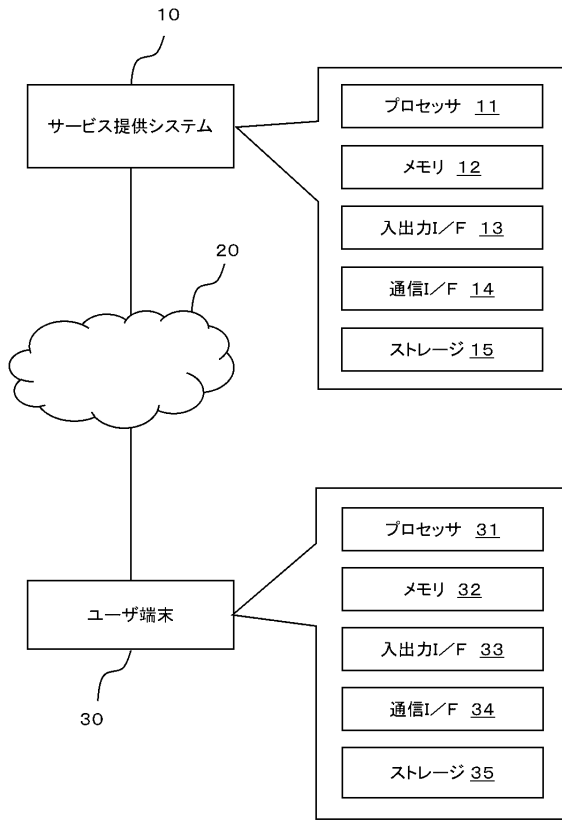
30

40

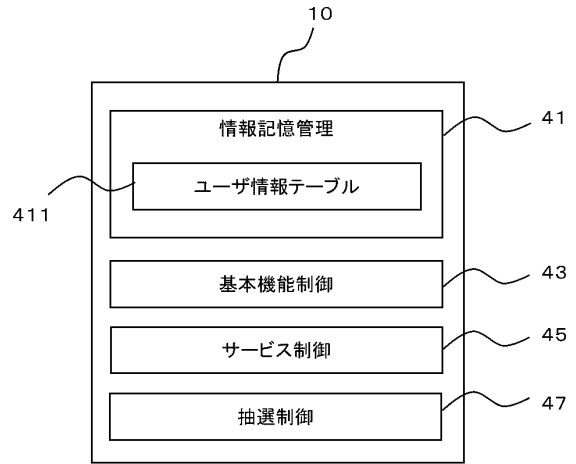
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

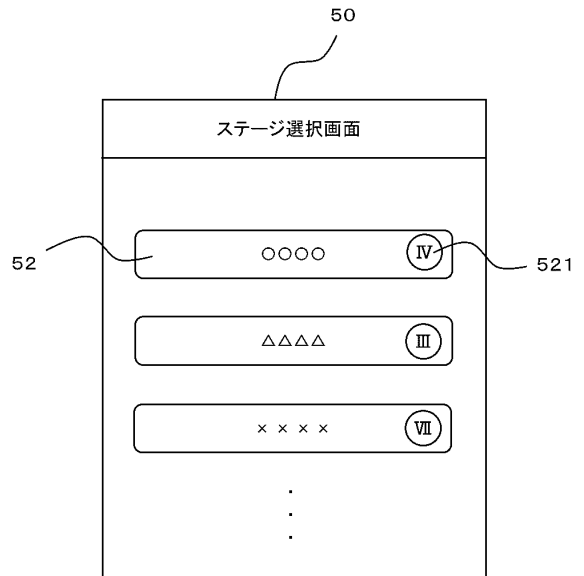
20

【図 3】

ユーザ情報テーブル 411

ユーザアカウント
レベル
シリーズ毎ステージクリア回数
コイン保有数
第1の割引チケット保有数
第2の割引チケット保有数
...

【図 4】

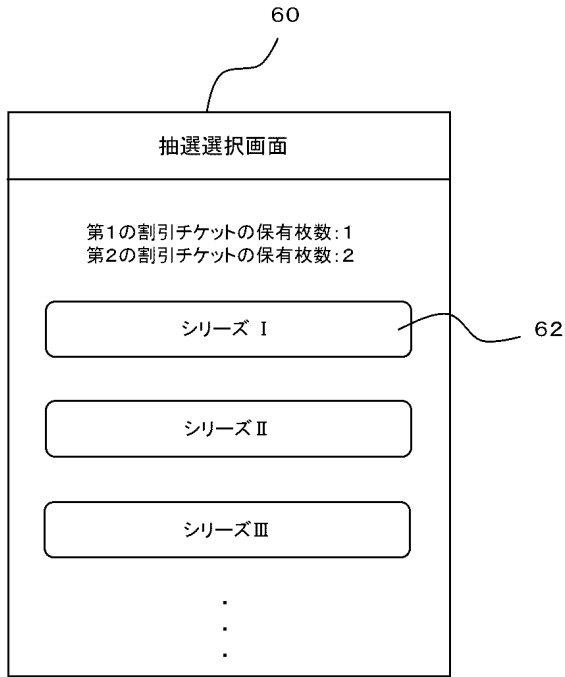


30

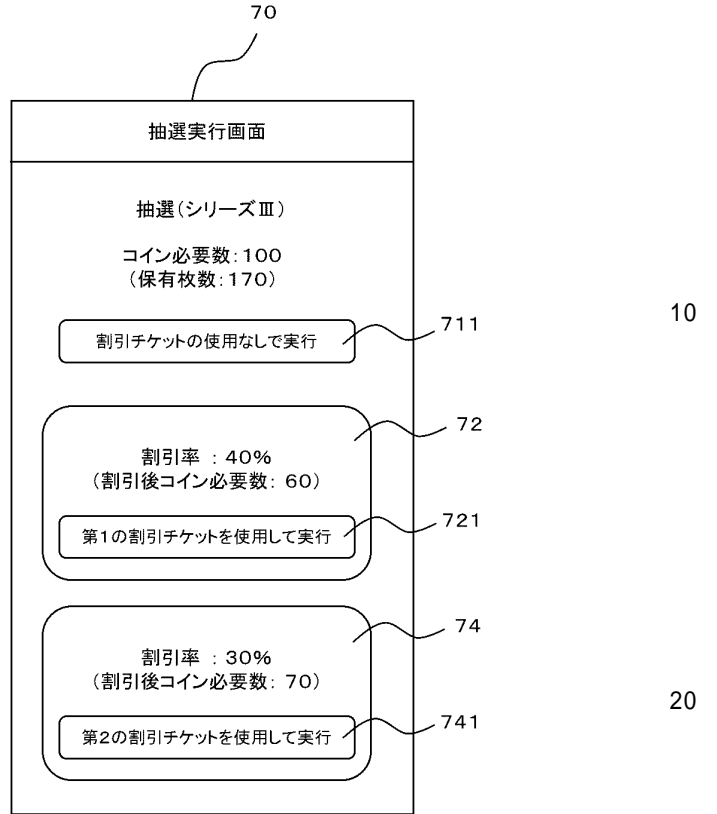
40

50

【図5】



【図6】



【図7】

対応シリーズの ステージクリア回数	0~50	51~100	101~
割引率	40%	50%	60%

【図8】

レベル	0~100	101~200	201~
第1の割引チケット	0枚	5枚	10枚
第2の割引チケット	10枚	5枚	0枚

30

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-057457(JP, A)  
[ 放置少女 ] お得にガチャを引く方法 [ ガチャを引く前に確認! ] , Game8[Online] , 2018年08月13日 , pp.1-4 , <https://game8.jp/houchishoujo/211507> , [ 2018年11月13日検索 ]  
西岡慎一、亀卦川緋菜、肥後雅博、サービス価格をどのように測るべきか 企業向けサービス価格指数の実例を踏まえて , 日本銀行ワーキングペーパーシリーズ , 2010年03月 , pp. 16-19 , [https://www.boj.or.jp/research/wps\\_rev/wps\\_2010/data/wp10j09.pdf](https://www.boj.or.jp/research/wps_rev/wps_2010/data/wp10j09.pdf) , [ 2022年8月15日検索 ]  
第11章「価格決定の実務」『マーケティング入門』(日経新聞、2009)ベータ版、小川孔輔のウェブサイト、2008年11月22日、<http://www.kosuke-ogawa.com/?eid=750> , [ 2022年8月15日検索 ]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , DB名)  
A63F 9/24、13/00 - 13/98