



ロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, 添付公開書類:

ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV,
MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK,
SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ,
GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

プレイヤーにより選択されて陳列された商品の情報をユーザが閲覧もしくは当該商品をユーザが購入することに起因して報酬額が得られる店舗経営ゲームにおいて、プレイヤーの一層のゲーム参加を促すゲームシステム等を提供する。ゲームシステム(11)の陳列サーバ(13)は、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成して、閲覧者の端末(19)に送信する。当該端末(19)は、閲覧者が陳列情報を介して商品の情報を閲覧すると、陳列者のユーザIDが指定された閲覧報告を報酬サーバ(15)に送信する。報酬サーバ(15)は、閲覧報告を受信すると、情報の閲覧に起因する閲覧者の行動に基づいて、陳列者に対する報酬額を決定し、当該報酬額だけ、閲覧報告に指定されたユーザIDに対する報酬額を、増加させる。

明 細 書

発明の名称：

ゲームシステム、その制御方法、ならびに、情報記録媒体群

技術分野

[0001] 本発明は、プレイヤーにより選択されて陳列された商品の情報をユーザが閲覧もしくは当該商品をユーザが購入することに起因して報酬額が得られる店舗経営ゲームにおいて、プレイヤーの一層のゲーム参加を促すのに好適なゲームシステム、その制御方法、ならびに、これらをコンピュータにて実現するプログラムを記録したコンピュータ読取可能な情報記録媒体群に関する。

背景技術

[0002] 従来から、ゲーム内のアイテムを売買することによって現実世界の商取引をシミュレートするゲームシステムが提案されている（たとえば、特許文献1参照）。一方で、現実世界の商品をゲーム内の仮想店舗において広告、陳列するゲームシステムも提案されている（たとえば、特許文献2参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2003-225459号公報
特許文献2：特開2003-115059号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] したがって、現実世界の商品に関する情報をゲーム内の仮想店舗において陳列し、陳列された情報を閲覧者が閲覧したり、当該商品を閲覧者が実際に購入等したことによって、商品を陳列した陳列者等が報酬を得て、その報酬額を増やすことを目的とする店舗経営ゲームを実現したい、という要望がある。

[0005] このような店舗経営ゲームにおいては、商品を陳列する陳列者がプレイヤ

一となり、商品を閲覧したり購入したりする閲覧者は必ずしもプレイヤーではないが、非プレイヤーの閲覧者がゲームのプレイヤーになることを促し、各プレイヤーが積極的に商品を陳列、広告したくなるような環境を提供したい、という要望も強い。

[0006] さらに、得られる報酬をゲーム世界における得点から現実世界でも通用する貨幣に広げた場合には、商品の広告内容に関するトラブルを防止する必要がある一方で、個々のプレイヤーに報酬を与えるべきか否かを事前に審査する等の煩雑な作業をできるだけ抑制して、多くの非プレイヤーがプレイヤーとなるための登録を済ませ、簡易に店舗経営ゲームに参加できるようにしたい、という要望もある。

[0007] 本発明は、上記のような課題を解決するもので、プレイヤーにより選択されて陳列された商品の情報をユーザが閲覧もしくは当該商品をユーザが購入することに起因して報酬額が得られる店舗経営ゲームにおいて、プレイヤーの一層のゲーム参加を促すのに好適なゲームシステム、その制御方法、ならびに、これらをコンピュータにて実現するプログラムを記録したコンピュータ読取可能な情報記録媒体群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

[0008] 以上の目的を達成するため、本発明の原理にしたがって、下記の発明を開示する。

[0009] 本発明の第1の観点に係るゲームシステムは、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者が陳列サーバから閲覧もしくは当該商品を閲覧者が購入することに起因して、当該陳列者のユーザIDに対して報酬サーバから報酬額が与えられる店舗経営ゲームを実現し、以下のように構成する。

[0010] まず、陳列サーバは、陳列情報生成部、陳列情報送信部を備える。

[0011] ここで、陳列情報生成部は、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成する。

[0012] 一方、陳列情報送信部は、閲覧者が利用する端末へ、生成された陳列情報を送信する。

- [0013] さらに、陳列情報生成部は、閲覧者が利用する端末において陳列情報を介して当該閲覧者が商品の情報を閲覧すると、当該閲覧者が利用する端末から報酬サーバへ、陳列者のユーザIDが指定された閲覧報告が送信されるように、陳列情報を生成する。
- [0014] 一方、報酬サーバは、ユーザ報酬記憶部、閲覧報告受信部、報酬決定部、報酬増加部を備える。
- [0015] ここで、ユーザ報酬記憶部には、ユーザIDと、当該ユーザIDに対する報酬額と、が記憶される。
- [0016] 一方、閲覧報告受信部は、閲覧者が利用する端末から送信された閲覧報告を受信する。
- [0017] さらに、報酬決定部は、閲覧報告が受信されると、情報の閲覧に起因する閲覧者の行動に基づいて、陳列者に対する報酬額を決定する。
- [0018] そして、報酬増加部は、報酬額が決定されると、陳列者に対して決定された報酬額だけ、ユーザ報酬記憶部において陳列者のユーザIDに対して記憶される報酬額を、増加させる。
- [0019] また、本発明のゲームシステムにおいて、商品は、端末で使用可能な電子情報であり、陳列サーバは、陳列者が利用する端末にダウンロード済みの電子情報からなる商品を当該陳列者に提示して、当該陳列者に選択させるように構成することができる。
- [0020] また、本発明のゲームシステムにおいて、陳列サーバは、陳列者により選択された商品群と類似する商品群を選択した他の陳列者により選択された商品であって当該陳列者により未だ選択されていない商品を当該陳列者に提示して、当該陳列者に選択させるように構成することができる。
- [0021] また、本発明のゲームシステムにおいて、陳列サーバは、陳列者が閲覧した情報の商品を当該陳列者に提示して、当該陳列者に選択させるように構成することができる。
- [0022] また、本発明のゲームシステムにおいて、陳列情報生成部は、陳列者により選択された商品のそれぞれに対して陳列者により指定された文字列におい

て所定の禁止パターンにマッチする部分を削除もしくは他の文字列に置換した結果からなるコメントをさらに指定し、閲覧者が利用する端末の画面に陳列情報が表示されると、当該陳列情報に指定された商品に対する情報の所在を表す情報と、当該商品に対するコメントと、が当該画面に表示されるように、陳列情報を生成するように構成することができる。

[0023] また、本発明のゲームシステムは、以下のように構成することができる。

[0024] まず、陳列サーバにおいて、陳列情報生成部は、閲覧者がユーザIDを有していれば閲覧報告に当該閲覧者のユーザIDがさらに指定され、閲覧報告に当該閲覧者が利用する端末を識別するための端末IDが対応付けられるように、陳列情報を生成する。

[0025] 一方、報酬サーバは、端末報酬記憶部をさらに備える。

[0026] ここで、端末報酬記憶部には、端末IDと、当該端末IDに対する報酬額と、が記憶される。

[0027] さらに、報酬決定部は、陳列者に対する報酬額とともに、閲覧者に対する報酬額を決定する。

[0028] そして、報酬増加部は、閲覧者に対して決定された報酬額だけ、

(a) 閲覧報告に閲覧者のユーザIDが指定されている場合、ユーザ報酬記憶部において閲覧者のユーザIDに対して記憶される報酬額を増加させ、

(b) 閲覧報告に閲覧者のユーザIDが指定されていない場合、端末報酬記憶部において閲覧報告に対応付けられた端末IDに対して記憶される報酬額を増加させる。

[0029] さらに、陳列サーバは、紐付情報送信部をさらに備える。

[0030] ここで、紐付情報送信部は、閲覧者がユーザIDを取得すると、報酬サーバへ、当該閲覧者が利用する端末を識別する端末IDと、当該閲覧者のユーザIDと、が指定された紐付情報を送信する。

[0031] そして、報酬サーバは、紐付情報受信部、報酬移動部をさらに備える。

[0032] ここで、紐付情報受信部は、陳列サーバから送信された紐付情報を受信する。

- [0033] 一方、報酬移動部は、紐付情報が受信されると、端末報酬記憶部において当該紐付情報に指定された端末IDに対して記憶された報酬額だけ、ユーザ報酬記憶部において紐付情報に指定されたユーザIDに対して記憶される報酬額を増加させ、端末報酬記憶部から当該紐付情報に指定された端末IDに対して記憶された報酬額を消去する。
- [0034] また、本発明のゲームシステムにおいて、報酬サーバは、端末報酬記憶部において閲覧報告に対応付けられた端末IDに対して記憶される報酬額が増加された場合、当該端末IDの端末を利用する閲覧者に、ユーザIDの取得を促すメッセージを送信するように構成することができる。
- [0035] 本発明の第2の観点に係るゲームシステムの制御方法は、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者が陳列サーバから閲覧もしくは当該商品を閲覧者が購入することに起因して、当該陳列者のユーザIDに対して報酬サーバから報酬額が与えられる店舗経営ゲームを実現し、陳列情報生成工程、陳列情報送信工程、閲覧報告受信工程、報酬決定工程、報酬増加工程を備える。
- [0036] ここで、陳列サーバにおいて、陳列情報生成工程では、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成する。
- [0037] 一方、陳列情報送信工程では、閲覧者が利用する端末へ、生成された陳列情報を送信する。
- [0038] ここで、陳列情報生成工程では、閲覧者が利用する端末において陳列情報を介して当該閲覧者が商品の情報を閲覧すると、当該閲覧者が利用する端末から報酬サーバへ、陳列者のユーザIDが指定された閲覧報告が送信されるように、陳列情報を生成する。
- [0039] 一方、報酬サーバは、ユーザIDと、当該ユーザIDに対する報酬額と、が記憶されるユーザ報酬記憶部を備える。
- [0040] そして、報酬サーバにおいて、閲覧報告受信工程では、閲覧者が利用する端末から送信された閲覧報告を受信する。
- [0041] 一方、報酬決定工程において、閲覧報告が受信されると、情報の閲覧に起因する閲覧者の行動に基づいて、陳列者に対する報酬額を決定する。

- [0042] さらに、報酬増加工程において、報酬額が決定されると、陳列者に対して決定された報酬額だけ、ユーザ報酬記憶部において陳列者のユーザIDに対して記憶される報酬額を、増加させる。
- [0043] 本発明の第3の観点に係る情報記録媒体群は、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者が陳列サーバから閲覧もしくは当該商品を閲覧者が購入することに起因して、当該陳列者のユーザIDに対して報酬サーバから報酬額が与えられる店舗経営ゲームを実現し、陳列サーバ用コンピュータを陳列サーバとして機能させる陳列サーバ用プログラムを記録したコンピュータ読取可能な非一時的な陳列サーバ用情報記録媒体と、報酬サーバ用コンピュータを報酬サーバとして機能させる報酬サーバ用プログラムを記録したコンピュータ読取可能な非一時的な報酬サーバ用情報記録媒体と、を備える。
- [0044] ここで、陳列サーバ用プログラムは、陳列サーバ用コンピュータを、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成する陳列情報生成部、閲覧者が利用する端末へ、生成された陳列情報を送信する陳列情報送信部として機能させ、陳列情報生成部が、閲覧者が利用する端末において陳列情報を介して当該閲覧者が商品の情報を閲覧すると、当該閲覧者が利用する端末から報酬サーバへ、陳列者のユーザIDが指定された閲覧報告が送信されるように、陳列情報を生成するように機能させる。
- [0045] 一方、報酬サーバ用プログラムは、報酬サーバ用コンピュータを、ユーザIDと、当該ユーザIDに対する報酬額と、が記憶されるユーザ報酬記憶部、閲覧者が利用する端末から送信された閲覧報告を受信する閲覧報告受信部、閲覧報告が受信されると、情報の閲覧に起因する閲覧者の行動に基づいて、陳列者に対する報酬額を決定する報酬決定部、報酬額が決定されると、陳列者に対して決定された報酬額だけ、ユーザ報酬記憶部において陳列者のユーザIDに対して記憶される報酬額を、増加させる報酬増加部として機能させる。
- [0046] また、上記の非一時的な情報記録媒体は、コンパクトディスク、フレキシブルディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、デジタルビデオディス

ク、磁気テープ、半導体メモリ等のコンピュータ読取可能な情報記憶媒体とすることができる。

[0047] また、上記の各プログラムは、当該プログラムが実行される各コンピュータとは独立して、コンピュータ通信網を介して配布・販売することができる。また、上記の各情報記憶媒体は、各コンピュータとは独立して配布・販売することができる。

発明の効果

[0048] 本発明によれば、プレイヤーにより選択されて陳列された商品の情報をユーザが閲覧もしくは当該商品をユーザが購入することに起因して報酬額が得られる店舗経営ゲームにおいて、プレイヤーの一層のゲーム参加を促すのに好適なゲームシステム、その制御方法、ならびに、これらをコンピュータにて実現するプログラムを記録したコンピュータ読取可能な情報記録媒体群を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0049] [図1]本実施形態に係るゲームシステムならびにこれと共働する機器の概要構成を示す説明図である。

[図2]ウェブブラウザが本店舗経営ゲームに参加していないユーザに、あるプレイヤーが経営する仮想店舗を提示する様子を示す説明図である。

[図3]ウェブブラウザが本店舗経営ゲームに参加しているプレイヤーに他のプレイヤーが経営する仮想店舗を提示する様子を示す説明図である。

[図4]プレイヤーが店舗設計ボタンを選択すると画面に表示される店舗設計フォームの様子を示す説明図である。

[図5]本実施形態に係る陳列サーバの概要構成を示す説明図である。

[図6A]陳列サーバにて実行される処理の流れの概略を示すフローチャートである。

[図6B]陳列サーバにて実行される処理の流れの概略を示すフローチャートである。

[図7]本実施形態に係る報酬サーバの概要構成を示す模式図である。

[図8A]報酬サーバにて実行される処理の流れの概略を示すフローチャートである。

[図8B]報酬サーバにて実行される処理の流れの概略を示すフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0050] 以下に本発明の実施形態を説明する。以下では、理解を容易にするため、ゲーム用の情報処理装置を利用して本発明が実現される実施形態を説明するが、以下に説明する実施形態は説明のためのものであり、本願発明の範囲を制限するものではない。

[0051] したがって、当業者であればこれらの各要素もしくは全要素をこれと均等なものに置換した実施形態を採用することが可能であるが、これらの実施形態も本発明の範囲に含まれる。

[0052] (ゲームシステムの概要)

図1は、本実施形態に係るゲームシステムならびにこれと共働する機器の概要構成を示す説明図である。以下、本図を参照して説明する。

[0053] 本実施形態のゲームシステム11は、店舗経営ゲームを提供するものである。本図に示すように、ゲームシステム11は、陳列サーバ13と報酬サーバ15がインターネット17を経由して通信可能に接続されている。

[0054] また、陳列サーバ13と報酬サーバ15は、店舗経営ゲームにプレイヤーとして参加する陳列者や当該陳列者により経営される仮想的な店舗の客として参加する閲覧者が利用する端末19とも、インターネット17を介して通信可能である。

[0055] なお、本実施形態では、陳列サーバ13は、ネットワークゲームを提供しているゲーム会社が運営し、報酬サーバ15は、各種のアフィリエイトサービスを提供している会社が運営することを想定している。

[0056] 本実施形態の店舗経営ゲームにおいては、ゲーム内の仮想店舗は陳列サーバ13において管理されるが、実際の商品の購入は、報酬サーバ15の運営者とアフィリエイト契約をかわしている販売サイト16から行われる。

[0057] 本実施形態において提供される店舗経営ゲームは、以下のように概説することができる。

[0058] 店舗経営ゲームにおけるプレイヤーである陳列者は、当該陳列者が利用する端末19のウェブブラウザを介して、ログインIDならびにログインパスワードを入力することにより、陳列サーバ13にログインする。

[0059] ここで、ログインIDは、プレイヤーが陳列サーバ13にログインするために利用する識別名である。典型的には、当該プレイヤーが日常的に利用するメールアドレスなどが利用されるが、一意に識別可能であれば、各種のニックネームなどを利用することも可能である。

[0060] また、今日広く提供されているブログサービスと同様に、ログインIDにはログイン用パスワードが対応付けられている。プレイヤーが、陳列サーバ13のログイン用のURL (Universal Resource Locator) にウェブブラウザ経由でアクセスし、ログインIDとログイン用パスワードを入力すると、陳列サーバ13が本人確認のための認証を行う。

[0061] 陳列サーバ13にログインしたプレイヤーは、店舗経営ゲームにおいて、以下のような作業を行うことができる。

(a) 仮想店舗に陳列する商品を選択すること。現実世界において、店舗内の陳列棚に商品を並べる行為に相当する。

(b) 選択した商品に対するコメントを作成すること。現実世界において、各商品に対するPOP (Point of purchase advertising) 広告を店舗内に配置することに相当する。

(c) 陳列サーバ13から提供される種々の装飾アイテムを選択すること。現実世界において、種々の飾りやインテリアを店舗に適用することに相当する。

[0062] 本ゲームのプレイヤーや本ゲームに参加していないユーザが、ウェブブラウザから、陳列サーバ13に対してプレイヤーのログイン名を指定すると、当該プレイヤーが経営する仮想店舗の様子がウェブブラウザに表示される。以下、ウェブブラウザに表示される仮想店舗の様子を表す情報を、適宜「陳

列情報」と呼ぶ。

[0063] 仮想店舗には、当該プレイヤーが選択した商品が、その商品に対するコメントとともに陳列され、装飾アイテムによって装飾がされている。したがって、上記（a）（b）（c）のような行為を行うプレイヤーは「陳列者」と呼ばれる。

[0064] また、仮想店舗の様子をウェブブラウザを介して閲覧する者は、「閲覧者」と呼ばれる。本店舗経営ゲームのプレイヤーが閲覧者となることもあるが、まだプレイヤーとして参加していないユーザが閲覧者となることもある。

[0065] 図2は、ウェブブラウザが本店舗経営ゲームに参加していないユーザに、あるプレイヤーが経営する仮想店舗を提示する様子を示す説明図である。図3は、ウェブブラウザが本店舗経営ゲームに参加しているプレイヤーに他のプレイヤーが経営する仮想店舗を提示する様子を示す説明図である。以下、これらの図を参照して説明する。

[0066] ウェブブラウザの画面21内には、仮想店舗を経営するプレイヤーのログイン名が陳列者名表示欄22に表示されている。これらの図では、陳列者のログイン名は「AAA」である。

[0067] また、図2においては、画面21内の閲覧者表示欄23には、「guest」と表示されている。これは、閲覧者が本店舗経営ゲームのプレイヤーでないこと、もしくは、本店舗経営ゲームのプレイヤー登録済であっても、本店舗経営ゲームにログインしていないことを示す。

[0068] 図3においては、画面21内の閲覧者表示欄23には、「BBB」と表示されている。これにより、閲覧者のログイン名が「BBB」であることがわかる。

[0069] 両図において、画面21内には、陳列者AAAが選択した商品を表す商品画像24と、当該商品に対するコメント25と、当該商品の購入を検討するための説明を表示する詳細表示ボタン26と、が、表形式で表示されている。

[0070] また、図2には、店舗設計ボタン27が表示されていないが、図3には、店舗設計ボタン27が表示されている。

[0071] 閲覧者である本店舗経営ゲームのプレイヤーBBBが、店舗設計ボタン2

7を選択すると、ウェブブラウザの表示は、プレイヤーＢＢＢが経営する仮想店舗に対して上記（ａ）（ｂ）（ｃ）のような行為を行うための店舗設計フォームに移行する。店舗設計フォームの詳細については、後述する。

[0072] また、本例では、図２、図３において、ウェブブラウザのＵＲＬ入力欄２８に表示されるＵＲＬは、それぞれ、

`http://www.XXX.net/shop.cgi?c=AAA`

`http://www.XXX.net/shop.cgi?c=AAA&e=BBB`

である。これらには、

（１）陳列サーバ１３のホスト名`www.XXX.net`

（２）陳列者のログイン名情報`c=AAA`

が含まれており、さらに図３においては、

（３）閲覧者のログイン名情報`e=BBB`

が含まれており、仮想店舗の様子を表示するためのＣＧＩ（Common Gateway Interface）プログラム`shop.cgi`に、これらの情報が渡されたことがわかる。

[0073] なお、各ログイン名情報は、ＵＲＬ内に埋め込む手法のほか、クッキーを利用してセッション管理を行う等の技術により、ＵＲＬ内には明示しない手法もある。

[0074] さて、上記（ａ）（ｂ）（ｃ）に類似する行為は、ユーザが商品の批評・感想を公開したり、宣伝・広告を行ってアフィリエイト収入を得ることができるブログサービスにおいても行われているものと考えることができる。このようなブログサービスでは、ユーザが自由に商品に対するコメントを発表したり、自由にブログのデザインを設定することができる。

[0075] しかしながら、本実施形態に係る陳列サーバ１３が提供するサービスは、従来のブログサービスとは異なり、選択できる商品、コメントの内容、仮想店舗の見た目に制限が加えられている。

[0076] すなわち、陳列者が商品に対して入力したコメントに対しては、陳列サーバ１３によるチェックがなされ、卑猥な用語や誹謗中傷の文言、所定の禁止パターンにマッチする部分を適宜削除もしくは伏せ字に置換される。この処

理結果がコメント 25 として、商品画像 24 や、詳細表示ボタン 26 の近傍に配置され、ウェブブラウザの画面 21 に表示される。

[0077] また、陳列者が仮想店舗の飾り付けに利用できる装飾アイテムは、陳列サーバ 13 からあらかじめ提供されるものに限定される。したがって、仮想店舗に卑猥な画像や誹謗中傷を表した画像を配置することはできない。

[0078] すなわち、陳列サーバ 13 を用いることで陳列者が経営する仮想店舗の様子は、公序良俗に反する可能性は極めて低く、商品に対する評価等を適切に公表しているものと考えられる。

[0079] ブログサービスにおいて、ブログ運営者が商品を紹介することによりアフィリエイト収入を得ようとする場合には、アフィリエイト企業が当該ブログの事前審査を行うのが一般的である。これは、ブログの内容がブログ運営者によって自由に設定でき、ブログの内容が広告・宣伝には不適切な場合があるからである。

[0080] 一方、本店舗経営ゲームにおいては、陳列者により商品等が陳列された仮想店舗が、宣伝広告に不適切となる可能性は極めて低い。このため、陳列サーバ 13 からインターネット 17 を介して各端末 19 に提供されるコンテンツ（仮想店舗に商品が陳列されている様子）は、公序良俗に即した健全なものである可能性が極めて高いことになる。

[0081] さて、本店舗経営ゲームでは、陳列者であるプレイヤーは、商品等の閲覧者による閲覧、もしくは、当該商品が現実購入された場合に報酬を得て、この報酬を増加させることをゲームの課題とする。そして、本店舗経営ゲームでは、この報酬として、アフィリエイト収入に類似する機構を採用する。

[0082] すなわち、陳列サーバ 13 にログインできる陳列者は、上記のログイン ID のほか、ユーザ ID にも紐付けされている。ユーザ ID は、プレイヤーに対する報酬を管理するための利用する識別名であり、上記のブログサービスにおけるアフィリエイト ID に相当するものである。

[0083] 陳列者であるプレイヤーは、報酬サーバ 15 において、自身のユーザ ID により管理される報酬額を増加させることを目標として、店舗経営ゲームに

参加する。

- [0084] この報酬は、ブログサービスにおけるアフィリエイト収入と同様に、現実の貨幣に交換できるものとするができる。ただし、現実のアフィリエイト収入に類似するものとして、店舗経営ゲーム内でのみ通用する仮想通貨により与えられるものとしても良い。仮想通貨のみにより報酬が得られる場合には、陳列者は、その仮想通貨を支払うことにより、装飾アイテムを陳列サーバ13から購入できるものとするができる。
- [0085] そして、陳列サーバ13は、あるプレイヤーのログインIDとユーザIDを紐付けて管理するが、報酬サーバ15は、ユーザIDを管理すれば十分であり、必ずしもログインIDを管理する必要はない。
- [0086] さて、本実施形態の店舗経営ゲームでは、陳列者により運営される仮想店舗のコンテンツは、上記のように、公序良俗に反するものではなく、健全であることが陳列サーバ13によって確認されている。
- [0087] したがって、アフィリエイトに参加する際にブログ内容の事前審査が必要な従来のブログサービスの場合とは異なり、本実施形態においては、店舗経営ゲームにプレイヤーとして参加した者には、ログインIDの設定と同時に、直ちにユーザID（上記のように、アフィリエイトIDに相当する。）を付与することができる。
- [0088] ユーザIDとログインIDの紐付けは、陳列サーバ13が行うこととするのが典型的である。すなわち、プレイヤーとして参加しようとする者の要求に基づいて、新たなログインIDを生成もしくは設定するときに、陳列サーバ13は、報酬サーバ15に、新たなユーザIDの生成を依頼する。
- [0089] そして、陳列サーバ13は、報酬サーバ15からの返答に指定されたユーザIDと、ログインIDとを対応付けて管理するのである。
- [0090] 本実施形態では、陳列サーバ13により端末19のウェブブラウザに表示された商品の近傍に配置されている詳細表示ボタン26や商品画像24をマウスでクリックすることにより、閲覧者が選択すると、ウェブブラウザの表示は、当該商品が現実購入できるような通信販売や電子コンテンツの販売

サイト 16 に移行する。この移行によって商品の情報がウェブブラウザに表示される。

[0091] さらに、この移行の際に、以下の情報が「閲覧報告」として、端末 19 から報酬サーバ 15 に伝達される。

(a) 端末 19 の MAC (Media Access Control) アドレスや IP (Internet Protocol) アドレス、携帯電話の個体識別番号等、端末 19 を識別する端末 ID。ウェブブラウザによるアクセスでは、この情報は通信の前提となるため、必ず伝達される。このほか、ウェブブラウザのクッキーに他の端末 19 と重複しないユニーク ID を保持させる態様では、ユニーク ID を端末 ID として利用することもできる。

(b) 陳列者のユーザ ID。商品が購入等された場合に、アフィリエイトの報酬の支払い先となるプレイヤーを識別する情報であり、陳列サーバ 13 があらかじめ設定する。

(c) 商品が現実購入できるようなサイトの URL、もしくは、当該 URL に変換が可能な情報。後者の例としては、各商品に割り当てられた商品 ID 等が考えられる。陳列サーバ 13 があらかじめ設定する。

(d) 閲覧者が店舗経営ゲームにログインしている場合には、当該閲覧者のユーザ ID。商品が購入等された場合に、割引キャッシュバックの報酬の支払先となるプレイヤーを識別する情報であり、陳列サーバ 13 があらかじめ設定する。

[0092] ここで、上記 (a) (b) (c) は、従来のブログサービスにおけるアフィリエイトにおける通信と同様である。上記 (d) は、実施形態によっては省略することも可能である。これらの情報は、詳細表示ボタン 26 や商品画像 24 に対応付けられているリンク先の URL に埋め込まれ、HTTP (Hypertext Transfer Protocol) における GET メソッドによって伝達されるのが典型的であるが、リンク先の URL には陳列サーバ 13 のアドレスを指定するとともに、上記の情報を POST メソッドで伝達したり、ウェブ API (Application Program Interface) の形式で伝達することとしても良い。

[0093] GETメソッドにより上記の情報を報酬サーバ15に伝達する具体的な態様の一例は以下の通りである。図2、図3の例において、商品IDがMMMであり、陳列者AAAのユーザIDがPPPであり、図3の例において閲覧者BBBのユーザIDがQQQであり、また、報酬サーバ15のホスト名がwww.YYY.netであるものとする。

[0094] この場合、詳細表示ボタン26や商品画像24に割り当てられたリンクとして、図2の例では、

`http://www.YYY.net/view.cgi?t=MMM&c=PPP`

を採用し、図3の例では、

`http://www.YYY.net/view.cgi?t=MMM&c=PPP&e=QQQ`

を採用する。

[0095] ここで、view.cgiは、報酬サーバ15において動作するCGIプログラムの名前である。

[0096] 閲覧者がマウスのクリック操作等を用いて上記の詳細表示ボタン26等を選択すると、報酬サーバ15に用意されたCGIプログラムview.cgiに対して、商品IDであるMMMがt=の引数として、陳列者のユーザIDであるPPPがc=の引数として、それぞれ渡されるとともに、図3の場合には、閲覧者のユーザIDであるQQQがe=の引数としてさらに渡されることになる。

[0097] さて、店舗経営ゲームのあるプレイヤーが陳列者として商品を紹介して、別のプレイヤーが閲覧者としてその紹介に起因してその商品を購入した場合、上記(d)の情報を伝達すると、陳列者のみならず、閲覧者にも報酬を支払うことが可能となる。この場合の報酬の支払い割合は、適宜報酬サーバ15が設定できる。たとえば、報酬は、すべて陳列者に支払われることとしても良いし、陳列者と閲覧者で半々に分配されるものとしても良い。

[0098] なお、従来のブログサービスにおけるアフィリエイトと同様に、閲覧者には報酬が支払われないものとした場合には、上記(d)の情報の伝達は省略することとしても良い。

[0099] さて、報酬を支払うか否かの判断手法、ならびに、支払う場合の報酬額の

決定手法は、従来のブログサービスにおけるアフィリエイトと同様の技術を適用することができる。

[0100] すなわち、上記のような情報が伝達された報酬サーバ15は、端末19のウェブブラウザに、販売サイト16内において当該商品を購入するための情報を表示するウェブページを表示させるため、当該遷移先のウェブページのURLへリダイレクトを行う。この際に、上記の情報に紐付けられたセッションIDを新たに生成して、販売サイト16に伝達する。

[0101] この一連の処理が実行されるように陳列サーバ13は、陳列情報内においてURL等を設定している。したがって、閲覧者が利用する端末19において陳列情報を介して当該閲覧者が商品の情報を閲覧すると、当該閲覧者が利用する端末19から報酬サーバ15へ、陳列者のユーザIDが指定された閲覧報告が送信されるように、陳列サーバ13が陳列情報を生成していることになる。

[0102] さて、販売サイト16において商品の購入が行われた後は、販売サイト16は、購入が完了したセッションIDを報酬サーバ15に伝達する。たとえば、購入完了後に、販売サイト16が報酬サーバ15のウェブページにリダイレクトを行う際に、上記と同様に、HTTPのGETメソッド等を用いることにより、セッションIDを伝達することができる。

[0103] たとえば、販売サイト16のホスト名がwww.ZZZ.netであり、セッションIDがSSSである場合、GETメソッドを利用した場合には、報酬サーバ15は、端末19のウェブブラウザに対してhttp://www.ZZZ.net/info.cgi?t=MMM&s=SSSのようなURLへのリダイレクトを指示する手法がある。

[0104] この手法によれば、販売サイト16は、自身へのアクセスの際に指定されたURLから、商品IDがMMMであり、セッションIDがSSSであることを知得できる。販売サイト16に、陳列者や閲覧者のユーザIDを伝達する必要はない。

[0105] セッションIDがSSSであることに対しては、陳列者のユーザIDがPPPであることや、閲覧者が本店舗経営ゲームのプレイヤーである場合に閲覧者の

ユーザIDがQQQであることのほか、当該閲覧者が利用する端末19の端末ID等を対応付けて、報酬サーバ15内のアフィリエイトデータベースに登録しておく。

[0106] ある商品の閲覧や購入がされた旨の情報を販売サイト16と報酬サーバ15との間でやりとりする手法については、公知の各種アフィリエイト技術を適用することができる。典型的には、閲覧者が商品を購入したことを条件に、陳列者（ならびに閲覧者）に報酬が支払われることになる。

[0107] たとえば上記の例で、販売サイト16における購入が成立した後に、販売サイト16は、端末19のウェブブラウザに対して、`http://www.YYY.net/done.cgi?s=SSS`のようなURLへのリダイレクトを指示する。

[0108] すると、報酬サーバ15は、セッションIDがSSSであるセッションについて、商品の購入が行われたことを知得することができる。上記のように、アフィリエイトデータベース内には、セッションIDがSSSであるセッションの情報が格納されている。

[0109] したがって、報酬サーバ15は、購入が成立した商品を紹介した陳列者のユーザIDがPPPであることや、当該商品を購入した閲覧者のユーザIDがQQQであることなどを知得することができる。なお、この際には、セッションの情報が格納されている端末の端末IDと、`done.cgi`に対するアクセスを行った端末の端末IDが一致していることを確認し、一致していなければ、報酬額を0とすることとしても良い。

[0110] 上記の説明では、理解を容易にするため、URL内に明示的に各種の情報を入れる形態を採用したが、POSTメソッドを利用したり、各種ウェブAPIを利用したり、セッションの管理にクッキーを利用したりすれば、これらの情報をできるだけ秘匿して、なりすましなどを防止することができる。

[0111] このほか、閲覧者の目にとまっただけで、商品の販売に直接結びつかない場合であっても、報酬を支払うような態様もありうる。この場合には、上記（a）乃至（d）の情報が報酬サーバ15に伝達されたことをもって、報酬を支払う旨が決定される。

- [0112] さて、上記のように報酬の支払いならびに支払い額が決定される時点では、端末１９のウェブブラウザのアクセス先は、報酬サーバ１５となっている。したがって、報酬サーバ１５は、「閲覧者の閲覧に起因して、陳列者（ならびに閲覧者）に報酬が支払われる旨ならびにその額」を示す報酬報告を生成し、これを閲覧者が利用する端末１９に送付して、端末１９のウェブブラウザに表示させることができる。
- [0113] 閲覧者が店舗経営ゲームのプレイヤーである場合には、報酬報告を閲覧すれば、他のプレイヤーに報酬が支払われたことが確認できる。したがって、閲覧者には、自身が陳列者である自分の仮想店舗を運営するための動機付け、すなわち、他のプレイヤーに報酬が与えられるのであれば、自分も報酬が得られるように頑張ろうとする意欲が与えられることになる。
- [0114] さて、このような報酬サーバ１５の構成においては、さらに以下のような工夫を付加することとしても良い。すなわち、店舗経営ゲームのプレイヤーでない閲覧者が陳列者の仮想店舗から商品を購入した場合も、報酬サーバ１５は、報酬報告を閲覧者に提示する。
- [0115] この報酬報告には、「陳列者に報酬が支払われる旨ならびにその額」のほか、「閲覧者が店舗経営ゲームのプレイヤー登録をした場合には、報酬が支払われる旨ならびにその額」が記載されている。
- [0116] したがって、閲覧者には、店舗経営ゲームに参加しようとする動機付けが与えられることになる。
- [0117] 陳列者の仮想店舗から商品を購入した閲覧者が店舗経営ゲームのプレイヤーであるか否かは、閲覧報告において情報（ｄ）が伝達されたか否かによって識別が可能である。
- [0118] 閲覧者がプレイヤーでない場合、報酬サーバ１５は、一時的に、情報（ａ）により示される端末ＩＤに、閲覧者向けの報酬額を仮付与する。
- [0119] この後、閲覧者が陳列サーバ１３にアクセスしてプレイヤー登録を行い、ログインＩＤとユーザＩＤを取得したとする。この際にも、端末ＩＤが陳列サーバ１３に伝達される。

- [0120] そこで、陳列サーバ13は、新規に登録されたユーザIDと、その登録で使用された端末19の端末IDとを紐付ける紐付情報を報酬サーバ15に伝達する。
- [0121] 紐付情報の伝達は、ウェブAPIを利用する手法のほか、上記と同様に、端末19のウェブブラウザを介したGETメソッドやPOSTメソッドを利用する手法を採用しても良い。
- [0122] このほか、陳列サーバ13から報酬サーバ15へ新たなユーザIDの生成を依頼する際に、陳列サーバ13から報酬サーバ15へ紐付情報として端末IDを伝達することとしても良い。
- [0123] 紐付情報を受信した報酬サーバ15は、紐付情報に指定されている端末IDを取得し、この端末IDに仮付与されている報酬額を、紐付情報により指定されることとなったユーザIDに付け替える。
- [0124] これによって、店舗経営ゲームにプレイヤーとして未登録だった時期に商品閲覧・購入した者が、その後にプレイヤー登録をすると、登録の後に、閲覧・購入に対する報酬を与えることが可能となるのである。
- [0125] このように、本実施形態においては、店舗経営ゲームにプレイヤー登録をすると直ちに、事前審査なしに陳列者としてアフィリエイト活動を開始することができるほか、プレイヤー登録をしていない者が店舗経営ゲームの閲覧者となった場合に、当該閲覧者にプレイヤー登録を強く促すことができるのである。
- [0126] さて、新規にプレイヤー登録をした陳列者は、どんな商品を陳列すれば良いか戸惑うことが多い。そこで、陳列サーバ13は、以下のような商品の候補を、陳列者であるプレイヤーに提示する態様を採用しても良い。
- [0127] 図4は、プレイヤーが店舗設計ボタン27を選択すると画面21に表示される店舗設計フォームの様子を示す説明図である。以下、本図を参照して説明する。
- [0128] 本図に示す店舗設計フォームは、ログインIDとしてAAAを使用するプレイヤーが閲覧者として、陳列者AAAが経営する仮想店舗に閲覧者として

アクセスした（図３に示す表示例において、c=AAAかつe=AAAの場合に相当する。）後に、店舗設計ボタン２７を選択した際に表示されるものである。

[0129] 図３に示す表示例とは、店舗設計ボタン２７にかえて設計終了ボタン４１が用意されていること、商品のコメント２５が、コメント編集ボックス４２内に配置されており、編集可能となっていること、商品の削除ボタン４３が用意されており、陳列を停止することができること等の点で異なる。

[0130] また、本図に示す店舗設計フォームでは、画面２１の下段に、陳列者ＡＡＡが仮想店舗に陳列する商品として選択可能な商品の候補４４が表示されている点である。陳列者ＡＡＡが選択ボタン４５を選択すれば、当該選択ボタン４５に対する商品の候補４４が画面の上段に移動して、当該商品についてのコメント編集ボックス４２が用意され、当該商品を紹介する文言の編集が可能となる。

[0131] ここで、商品の候補の選択の手法としては、以下のようなものが考えられる。

[0132] 第１は、商品が端末１９で再生される電子情報たとえば、音楽、動画、電子書籍等のコンテンツの場合に、当該再生プログラムの再生リストから商品を抽出して、これを候補とするものである。再生リストには、そのプレイヤーがダウンロード済みの、好みの商品が並んでいるものと考えられる。したがって、プレイヤーが陳列者として陳列する商品を選択する場合には、好みの商品を並べる楽しみや、好みの商品の感想をコメントとして記述する楽しみを得ることができる。一方で、陳列する商品を再生リストから抽出する場合には、プレイヤーによる商品の選択作業を省略することが出来るので、プレイヤーは自分の仮想店舗の運営を簡単に開始できる。

[0133] この手法では、端末１９の内部に用意された再生リストから情報を抽出する必要があるため、ブラウザ単独では処理ができない場合もある。この場合には、ブラウザとは独立して動作するプログラムが自動起動して、ブラウザもしくは陳列サーバ１３と通信して商品の候補を表示させるようにする。

[0134] 第２は、プレイヤーが店舗経営ゲームにおいて、過去に情報を閲覧した商

品を候補とするものである。上記の場合と同様に、情報を閲覧した商品は、当該プレイヤーの好みの商品であると考えられるからである。

[0135] この手法では、当該プレイヤーの過去の選択の履歴を、陳列サーバ13にて追跡・管理すれば良い。

[0136] 第3は、プレイヤーがすでに選択した商品群と他のプレイヤーが選択した商品群とを比較し、両者が類似する場合に、当該他のプレイヤーには選択されているが当該プレイヤーがまだ選択していない商品を候補とするものである。商品群の類似の度合は、両商品群が同一の商品をどの程度含んでいるか等、種々の公知の技術を利用することで計算することができる。上記の場合と同様に、類似する商品群を持つプレイヤー同士は、好みも類似していると考えられるからである。

[0137] 本手法では、各プレイヤーが選択した商品は陳列サーバ13により管理されるので、陳列サーバ13が定期的に、もしくは、アイドル時間内にプレイヤーが選択した商品群同士の対比を行っておけば、店舗管理フォームの提示の際に迅速な処理が可能となる。

[0138] さて、陳列者が商品を陳列した仮想店舗は、仮想世界に用意された仮想街の中に配置する態様が考えられる。ここで、現実世界では、たとえば秋葉原の電気街やかっぱ橋の道具街のように、類似する商品を扱う店舗が密集して町を形成することが多々ある。

[0139] そこで、陳列者が選択した商品群の類似度に応じて、類似する商品群を取り扱う仮想店舗は、仮想世界内で近くに配置することとすれば、上記のような同業者による町を、仮想世界の中で形成することが可能となる。

[0140] 以下では、陳列サーバ13ならびに報酬サーバ15の構成、機能および動作について、さらに詳細に説明する。

[0141] なお、本実施形態では、陳列サーバ13は、ウェブサーバ用コンピュータが、陳列サーバ用プログラムを実行することによって実現され、報酬サーバ15は、ウェブサーバ用コンピュータが、報酬サーバ用プログラムを実行することによって実現される。

[0142] ここで、ウェブサーバ用コンピュータにおいては、ハードディスクやフラッシュメモリといった不揮発性記憶装置等、非一時的（non-transitory）な情報記録媒体に記録されたプログラムをCPU（Central Processing Unit）が読み出して、各種の計算や解釈を行うことにより、各種の処理が実行される。

[0143] ウェブサーバ用コンピュータが実行する処理において、計算に一時的（temporary）に必要となる情報は、RAM（Random Access Memory）等の高速な情報記憶装置に格納される。

[0144] ウェブサーバ用コンピュータはNIC（Network Interface Card）を介してインターネット17に接続され、ウェブサーバ用コンピュータは、CPUの制御の下、NICを介して他の機器と通信し、各種のウェブサービスを提供する。

[0145] また、ウェブサーバ用コンピュータに対して直接、管理者が指示を行う場合には、ウェブサーバ用コンピュータに接続されたキーボードやマウスを利用し、処理の結果を直接確認する場合には、ウェブサーバ用コンピュータに接続されたディスプレイに表示させるのが典型的であるが、NICを介して接続された他の端末装置から指示を行い、当該端末装置に処理結果を表示させるような態様を採用しても良い。

[0146] （陳列サーバ）

図5は、本実施形態に係る陳列サーバ13の概要構成を示す説明図である。以下、本図を参照して説明する。

[0147] 本実施形態に係る陳列サーバ13は、陳列情報生成部401、陳列情報送信部402を備える。

[0148] また、省略可能な要素として、紐付情報送信部403をさらに備える。紐付情報送信部403は、本店舗経営ゲームに未登録のユーザに一層のプレイヤー登録を促す役割を果たす。

[0149] ここではまず、これらの要素の機能について概説する。

[0150] 陳列情報生成部401は、陳列者が選択した商品の情報を閲覧者に閲覧さ

せるための陳列情報を生成し、陳列情報送信部402は、閲覧者が利用する端末19へ、生成された陳列情報を送信する。

[0151] 上記の例でいえば、陳列者が利用する端末19のウェブブラウザから、<http://www.XXX.net/shop.cgi?c=AAA>や<http://www.XXX.net/shop.cgi?c=AAA&e=BBB>等のURLにアクセスすると、陳列者AAAの仮想店舗の様子を表す陳列情報がウェブページの形式で生成され、当該陳列情報が、端末19のウェブブラウザに表示される。

[0152] 紐付情報送信部403は、閲覧者がユーザIDを取得すると、報酬サーバ15へ、当該閲覧者が利用する端末19を識別する端末IDと、当該閲覧者のユーザIDと、が指定された紐付情報を送信する。

[0153] たとえば、閲覧者が新たに本店舗経営ゲームに参加するためのプレイヤー登録を行った場合には、当該閲覧者に新規に生成されたユーザIDが割り当てられ、プレイヤー登録の際に使用された端末19の端末IDと、当該新規に生成されたユーザIDと、が紐付情報に指定されて、報酬サーバ15に通知されることになる。

[0154] 陳列情報生成部401、陳列情報送信部402、紐付情報送信部403は、ウェブサーバ用コンピュータにおいてCPUが陳列サーバ用プログラムを実行することにより、当該CPUがNICやRAM、ハードディスク、フラッシュメモリ等と共働することによって実現される。

[0155] 以下では、これら各部の処理の流れを説明する。図6A、図6Bは、陳列サーバ13にて実行される処理の流れの概略を示すフローチャートである。以下、本図を参照して説明する。

[0156] 本処理は、陳列サーバ13を実現する陳列サーバ用コンピュータのCPUが、陳列サーバ用プログラムの実行を開始することを契機に始まる。まず、CPUは、各種の初期化を行う（ステップS601）。

[0157] この後、CPUは、NICを介して、他の機器からのパケットを受信し（ステップS602）、受信されたパケットの種類を識別する（ステップS603）。

- [0158] パケットの種類が、端末19から送信されたログイン要求である場合（ステップS603；ログイン）、CPUは、当該ログイン要求に指定されたログインIDとパスワードとを取得し（ステップS604）、これらの情報とデータベースの内容とを照合して、本人確認のための認証を行う（ステップS605）。
- [0159] 認証に成功したら（ステップS605；成功）、端末19の当該ログインIDに対するユーザIDをデータベースから取得して（ステップS606）、端末19の端末ID、ユーザID、ログインIDをログイン済のプレイヤーとして記憶する（ステップS607）。
- [0160] なお、このログイン済のプレイヤーの情報は、当該プレイヤーによる陳列サーバ13へのアクセスが一定時間行われない場合には消去され、その後は再度のログインが必要となるように構成するのが一般的である。
- [0161] そして、当該プレイヤーが陳列者として経営する仮想店舗の様子を表す陳列情報を、当該プレイヤーを閲覧者として生成して（ステップS608）、端末19に送信し（ステップS609）、ステップS602に戻る。
- [0162] 一方、認証に失敗した場合（ステップS605；失敗）、その旨を表す情報を端末19に送信して（ステップS610）、ステップS602に戻る。
ここで送信される情報は、典型的には、ログインが失敗した旨を表すメッセージが含まれた再ログインのためのログイン名ならびにパスワードを入力するためのログイン用フォームの情報である。
- [0163] なお、ステップS602において受信されるログイン要求は、端末19から送信されたログイン用フォームの要求に対してログイン用フォームを応答し、当該端末19においてユーザがログイン名とパスワードを入力してから、当該端末19から送信されたものである。本図ならびに以降の説明においては、このような、細かい情報の送受については、理解を容易にするため、適宜図示ならびに説明を省略する。
- [0164] さて、ステップS602において受信されたパケットが、端末19から送信された閲覧要求である場合、CPUは、当該閲覧要求を送信してきた端末

の端末IDから、当該端末を利用する閲覧者がログイン済であるか否かを調べる（ステップS611）。

[0165] ログイン済である場合（ステップS611；Yes）、当該閲覧要求に指定された陳列者のログインIDを取得し（ステップS612）、閲覧者のユーザIDと、陳列者のユーザIDと、を、データベースから取得して（ステップS613）、当該陳列者が経営する仮想店舗の様子を表す陳列情報を、当該閲覧者向けに生成して（ステップS614）、端末19に送信し（ステップS615）、ステップS602に戻る。

[0166] 一方、ログイン済でない場合（ステップS611；No）、当該閲覧要求に指定された陳列者のログインIDを取得し（ステップS616）、陳列者のユーザIDを、データベースから取得して（ステップS617）、当該陳列者が経営する仮想店舗の様子を表す陳列情報を、ゲスト向けに生成して（ステップS618）、端末19に送信し（ステップS619）、ステップS602に戻る。

[0167] このほか、ステップS602において受信されたパケットが、端末19から送信されたプレイヤー登録要求である場合（ステップS603；プレイヤー登録）、CPUは、CPUは、当該ログイン要求に指定されたログインIDとパスワードとを取得する（ステップS620）。

[0168] そして、当該ログインIDが未だデータベースに登録されていなければ（ステップS621；No）、報酬サーバ15に新たなユーザIDの生成を依頼し（ステップS622）、当該ログインIDと、得られたユーザIDと、パスワードと、を対応付けて、データベースにプレイヤーを登録する（ステップS623）。

[0169] そして、端末19の端末IDと、ユーザIDとを紐付ける紐付情報を報酬サーバ15に送信して（ステップS624）、ステップS607に進む。

[0170] なお、上述のように、報酬サーバ15に新たなユーザIDの生成を依頼する際に、端末19の端末IDをあらかじめ伝達することによって、報酬サーバ15に端末IDとユーザIDとを紐付けさせることによって、ステップS

623における紐付情報の送信にかえることができる。

[0171] 一方、当該ログインIDがデータベースに登録済みである場合（ステップS620；登録済）、その旨を表す情報を端末19に送信して（ステップS625）、ステップS602に戻る。ここで送信される情報は、典型的には、プレイヤー登録が失敗した旨を表すメッセージが含まれたプレイヤー登録のためのログイン名ならびにパスワードを入力するためのプレイヤー登録用フォームの情報である。

[0172] さて、ステップS602において受信されたパケットが、端末19から送信された店舗設計開始要求である場合（ステップS603；店舗設計開始）、CPUは、店舗設計要求を送信した端末19を利用するプレイヤーのログインIDを取得し（ステップS626）、当該ログインIDに対する店舗設計フォームを生成してから（ステップS627）、これを端末19に送信して（ステップS628）、ステップS602に戻る。

[0173] 一方、ステップS602において受信されたパケットが、端末19から送信された店舗設計変更要求である場合（ステップS603；店舗設計変更）、CPUは、当該店舗設計変更要求を送信した端末19を利用するプレイヤーのログインIDと、店舗設計の指示内容と、を、店舗設計変更要求から取得して（ステップS629）、仮想店舗の設計情報をデータベースに登録し（ステップS630）、ステップS602に戻る。

[0174] また、ステップS602において受信されたパケットが、その他の要求を表すものである場合（ステップS603；その他）、CPUは、対応する処理を実行して（ステップS631）、ステップS602に戻る。

[0175] （報酬サーバ）

図7は、本実施形態に係る報酬サーバ15の概要構成を示す模式図である。以下、本図を参照して説明する。

[0176] 本実施形態に係る報酬サーバ15は、ユーザ報酬記憶部701、閲覧報告受信部702、報酬決定部703、報酬増加部704を備える。

[0177] また、省略可能な要素として、端末報酬記憶部705、紐付情報受信部7

０６、報酬移動部７０７をさらに備える。端末報酬記憶部７０５、紐付情報受信部７０６、報酬移動部７０７は、本店舗経営ゲームに未登録のユーザに一層のプレイヤー登録を促す役割を果たす。

[0178] ここではまず、これらの要素の機能について概説する。

[0179] ユーザ報酬記憶部７０１には、ユーザＩＤと、当該ユーザＩＤに対する報酬額と、が記憶される。

[0180] ユーザ報酬記憶部７０１は、アフィリエイト収入を管理するためのデータベースであり、ハードディスク等の不揮発性記憶装置により実現される。新たなユーザＩＤが生成された直後は、当該ユーザＩＤに対する報酬額は、０とするのが一般的であるが、キャンペーン等の適用により、初期値として所定の正の値を付与することも可能である。

[0181] 一方、閲覧報告受信部７０２は、閲覧者が利用する端末１９から送信された閲覧報告を受信する。

[0182] 上記の例でいえば、ユーザが<http://www.XXX.net/shop.cgi?c=AAA>や<http://www.XXX.net/shop.cgi?c=AAA&e=BBB>等のＵＲＬにアクセスすることにより画面２１に表示された詳細表示ボタン２６等を選択すると、端末１９のウェブブラウザは、当該詳細表示ボタン２６等に割り当てられた<http://www.YYY.net/view.cgi?t=MMM&c=PPP>や<http://www.YYY.net/view.cgi?t=MMM&c=PPP&e=QQQ>等のＵＲＬにアクセスする。

[0183] これらのＵＲＬを介して報酬サーバ１５へのアクセスを行うことにより、情報を閲覧しようとする商品ＩＤ、閲覧者が利用する端末の端末ＩＤ、陳列者のユーザＩＤ、ならびに閲覧者が本店舗経営ゲームのプレイヤーである場合には閲覧者のユーザＩＤが閲覧報告として報酬サーバ１５へ伝達される。

[0184] 上記の例では、この後、報酬サーバ１５は、端末１９に対して、当該ＵＲＬから販売サイト１６のＵＲＬである<http://www.ZZZ.net/info.cgi?t=MMM&s=SSS>へのリダイレクトを指示し、端末１９のウェブブラウザの画面２１に、商品ＩＤがMMMである商品の情報を表示させる。

[0185] さらに、報酬決定部７０３は、閲覧報告が受信されると、情報の閲覧に起

因する閲覧者の行動に基づいて、陳列者に対する報酬額を決定する。

[0186] 閲覧者が商品の情報を閲覧すると直ちに報酬を付与する場合には、閲覧報告の受信をもって直ちに報酬額を決定することとなるが、閲覧者による商品の購入をもって陳列者に対する報酬を付与する場合には、販売サーバからの販売報告を待つこととなる。

[0187] 上記の例では、販売報告は、販売サイト 16 が端末 19 に対して、報酬サーバ 15 の URL である <http://www.YYY.net/done.cgi?s=SSS> へのリダイレクトを指示し、端末 19 から報酬サーバ 15 へのアクセスがなされることによって、伝達される。

[0188] そして、報酬増加部 704 は、報酬額が決定されると、陳列者に対して決定された報酬額だけ、ユーザ報酬記憶部 701 において陳列者のユーザ ID に対して記憶される報酬額を、増加させる。

[0189] なお、本店舗経営ゲームのプレイヤーでない閲覧者が商品を購入した後、当該閲覧者が本店舗経営ゲームにプレイヤー登録すると、当該閲覧者に対しても報酬が与えられる態様を実現することも可能である。

[0190] このため、端末報酬記憶部 705 には、端末 ID と、当該端末 ID に対する報酬額と、が記憶され、報酬決定部 703 は、陳列者に対する報酬額とともに、閲覧者に対する報酬額を決定する。

[0191] そして、報酬増加部 704 は、閲覧者に対して決定された報酬額だけ、

(a) 閲覧報告に閲覧者のユーザ ID が指定されている場合、ユーザ報酬記憶部 701 において閲覧者のユーザ ID に対して記憶される報酬額を増加させ、

(b) 閲覧報告に閲覧者のユーザ ID が指定されていない場合、端末報酬記憶部 705 において閲覧報告に対応付けられた端末 ID に対して記憶される報酬額を増加させる。

[0192] すなわち、閲覧者のユーザ ID が不明なセッションにおいて閲覧者による商品の購入が成立した場合には、一旦、当該閲覧者が利用する端末 19 の端末 ID に報酬を付与するのである。

[0193] そして、紐付情報受信部 706 は、陳列サーバ 13 から送信された紐付情報を受信する。

[0194] 紐付情報が受信されると、報酬移動部 707 は、端末報酬記憶部 705 において当該紐付情報に指定された端末 ID に対して記憶された報酬額だけ、ユーザ報酬記憶部 701 において紐付情報に指定されたユーザ ID に対して記憶される報酬額を増加させ、端末報酬記憶部 705 から当該紐付情報に指定された端末 ID に対して記憶された報酬額を消去する。

[0195] この処理により、端末 ID に付与されていた報酬がユーザ ID に付与されるべき報酬に移動する。

[0196] なお、報酬サーバ 15 は、端末報酬記憶部 705 において閲覧報告に対応付けられた端末 ID に対して記憶される報酬額が増加された場合、当該端末 ID の端末 19 を利用する閲覧者に、ユーザ ID の取得を促すメッセージを送信するように構成することができる。

[0197] たとえば上記の例において、端末 19 が <http://www.YYY.net/done.cgi?s=SS> なる URL にアクセスすると、端末 19 のウェブブラウザの画面 21 に、陳列者 A A A の報酬額と、当該閲覧者に対する報酬額と、の両方を表示するようなウェブページを生成して、これをメッセージとして、端末 19 に送信する等の態様が考えられる。

[0198] また、このウェブページには、閲覧者が本店舗経営ゲームにプレイヤーとして参加するための登録用 URL へのリンクを用意しておくことが望ましい。

[0199] このリンクを閲覧者が選択すると、陳列サーバ 13 へのアクセスが開始され、プレイヤー登録が行われる。この後、陳列サーバ 13 が、閲覧者の端末の端末 ID と閲覧者が取得したユーザ ID とを紐付ける紐付情報を、報酬サーバ 15 に送信する。この紐付情報は、上記のように、紐付情報受信部 706 が受信する。

[0200] ユーザ報酬記憶部 701、閲覧報告受信部 702、報酬決定部 703、報酬増加部 704、端末報酬記憶部 705、紐付情報受信部 706、報酬移動

部 7 0 7 は、ウェブサーバ用コンピュータにおいて CPU が報酬サーバ用プログラムを実行することにより、当該 CPU が NIC や RAM、ハードディスク、フラッシュメモリ等と共働することによって実現される。

[0201] 以下では、これら各部の処理の流れを説明する。図 8 A、図 8 B は、報酬サーバ 1 5 にて実行される処理の流れの概略を示すフローチャートである。以下、本図を参照して説明する。

[0202] 本処理は、報酬サーバ 1 5 を実現する報酬サーバ用コンピュータの CPU が、報酬サーバ用プログラムの実行を開始することを契機に始まる。まず、CPU は、各種の初期化を行う（ステップ S 8 0 1）。

[0203] この後、CPU は、NIC を介して、他の機器からのパケットを受信し（ステップ S 8 0 2）、受信されたパケットの種類を識別する（ステップ S 8 0 3）。

[0204] 当該パケットが、端末 1 9 から送信された閲覧報告である場合（ステップ S 8 0 3；閲覧報告）、CPU は、他と重複しないセッション ID を生成する（ステップ S 8 0 4）。

[0205] 当該閲覧報告から、商品 ID と陳列者のユーザ ID を取得して（ステップ S 8 0 5）、当該閲覧報告から閲覧者のユーザ ID の取得を試みる（ステップ S 8 0 6）。

[0206] 閲覧者のユーザ ID が取得できた場合（ステップ S 8 0 6；Yes）、CPU は、データベースに、陳列者のユーザ ID と、閲覧者のユーザ ID と、セッション ID と、を指定する報酬支払予定情報を記録する（ステップ S 8 0 7）。

[0207] そして、CPU は、セッション ID を指定して、販売サイト 1 6 から商品 ID に係る商品の情報を取得するように、リダイレクト先の URL を指定した返答を、端末 1 9 に送信して（ステップ S 8 0 8）、ステップ S 8 0 2 に戻る。

[0208] 一方、閲覧者のユーザ ID が取得できなかった場合（ステップ S 8 0 6；No）、陳列者のユーザ ID と、端末 1 9 の端末 ID と、セッション ID と

、を指定する報酬支払予定情報を記録して（ステップS 8 0 9）、ステップS 8 0 8に進む。

[0209] ステップS 8 0 2において受信されたパケットが販売サイト16から送信された購入報告である場合（ステップS 8 0 3；購入報告）、CPUは、当該購入報告からセッションIDを取得する（ステップS 8 1 0）。

[0210] そして、データベースから、当該セッションIDに対する報酬支払予定情報を取り出して（ステップS 8 1 1）、当該購入報告ならびに当該報酬支払予定情報に陳列者と閲覧者のそれぞれに対する報酬額を決定する（ステップS 8 1 2）。

[0211] そして、報酬支払情報に指定された陳列者のユーザIDに対してデータベース内に記録される報酬額を、ステップS 8 1 1において決定された陳列者向けの報酬額だけ増加させる（ステップS 8 1 3）。この場合、当該データベースは、ユーザ報酬記憶部601として機能することとなる。

[0212] さらに、報酬支払予定情報に、閲覧者のユーザIDが指定されている場合（ステップS 8 1 4；Yes）、閲覧者のユーザIDに対してデータベース内に記録される報酬額を、ステップS 8 1 1において決定された閲覧者向けの報酬額だけ増加させて（ステップS 8 1 5）、ステップS 8 0 2に戻る。この場合、当該データベースは、ユーザ報酬記憶部601として機能することとなる。

[0213] 一方、報酬支払情報に、閲覧者のユーザIDが指定されていない場合（ステップS 8 1 4；No）、報酬支払情報に指定されている端末IDに対してデータベース内に記録される報酬額を、ステップS 8 1 1において決定された閲覧者向けの報酬額だけ増加させて（ステップS 8 1 6）、ステップS 8 0 2に戻る。この場合、当該データベースは、端末報酬記憶部605として機能することとなる。

[0214] なお、データベース内に記録されるユーザIDに対する報酬額や端末IDに対する報酬額の初期値は0とするのが典型的であるが、この初期値を適宜変更すれば、初めて報酬が支払われる際の増額キャンペーン等を開催するこ

とが可能となる。

- [0215] さて、ステップS 8 0 2において受信されたパケットが、陳列サーバ1 3から送信されたユーザID生成依頼である場合（ステップS 8 0 3；ユーザID生成）、CPUは、他と重複しないユーザIDを生成して（ステップS 8 1 7）、当該ユーザIDを陳列サーバ1 3に返信し（ステップS 8 1 8）、ステップS 8 0 2に戻る。
- [0216] 一方、ステップS 8 0 2において受信されたパケットが、陳列サーバ1 3から送信された紐付情報である場合（ステップS 8 0 4；紐付情報）、CPUは、当該紐付情報に指定される端末IDと、ユーザIDと、を取得する（ステップS 8 1 9）。
- [0217] そして、データベースにおいて、当該端末IDに対して記録されている報酬額を取得し（ステップS 8 2 0）、当該端末IDに対する報酬額を0にクリアするとともに（ステップS 8 2 1）、当該ユーザIDに対する報酬額を、ステップS 8 1 9において取得された報酬額だけ増加させて（ステップS 8 2 2）、ステップS 8 0 2に戻る。この処理によって、端末報酬記憶部6 0 5からユーザ報酬記憶部6 0 1に、報酬が移動することになる。
- [0218] また、ステップS 8 0 2において受信されたパケットが、他の要求等である場合（ステップS 8 0 4；その他）、CPUは、対応する処理を実行して（ステップS 8 2 3）、ステップS 8 0 2に戻る。
- [0219] なお、上記の実施形態では、プレイヤー登録をしていない閲覧者の端末1 9を識別するには、当該端末1 9のMACアドレス等の端末IDを利用するのが最も簡易であるが、上述の通り、当該端末IDとして、クッキーに保持されるユニークIDを利用することとしても良い。ユニークIDは、商品を購入する閲覧者の端末1 9に付与される重複のない識別子であるため、閲覧者の端末1 9を識別することが可能だからである。
- [0220] また、陳列サーバ1 3、報酬サーバ1 5、販売サイト1 6との間の通信は、各種のウェブAPIを利用して直接行うこととしても良いし、端末1 9を介したリダイレクトを用いて各種の情報を送受することとしても良い。

- [0221] また、上述では、閲覧者が商品の情報を閲覧したときに、当該閲覧者が利用する端末から報酬サーバへ閲覧報告が送信される態様について説明したが、閲覧者が商品の情報を閲覧した場合に陳列者が得られる報酬を、現実世界で通用する貨幣ではなく、ゲーム世界における得点に限定した場合には、必ずしも報酬サーバ15へ情報を送信する必要はない。ゲーム世界における得点であれば、陳列者のユーザIDに対して与えられる報酬額を陳列サーバ13側で任意に決定して良い。
- [0222] また、上述では、図2で示したように主にテキスト情報からなる仮想店舗の表示態様について説明したが、現実世界の店舗をビジュアル化するように仮想店舗を表示しても良い。この場合、閲覧者は、閲覧者ごとに割り当てられたキャラクターを操作して、仮想店舗の中を移動させたり、または仮想世界における仮想街の中を移動させたりする。この態様においては、入店する店舗の選択は当該キャラクターの移動によってなされるので、上述したように仮想店舗を経営するプレイヤーのログイン名の指定等は必要ない。
- [0223] また、本態様においては、閲覧者による商品の閲覧に先だって、仮想店舗への入店という行為がある。上述では閲覧者による商品の閲覧または購入に起因して陳列者に報酬を付与することとしたが、本態様においては、仮想店舗への入店に起因して陳列者に報酬を付与するようにしても良い。
- [0224] また、上述では、陳列サーバ13にログインするために利用するログインIDの代わりに一意に識別可能な各種のニックネームが利用可能であると説明したが、ログインIDとニックネームの両方を登録する態様としても良い。この場合、ニックネームは店舗の経営者を示す表示名として利用されるので、ログインIDはプレイヤーを一意に識別可能でなければならないが、ニックネームは必ずしも一意に識別可能でなくても構わない。
- [0225] また、上述では、陳列者が商品に対して入力したコメントに対して陳列サーバ13によるチェックがなされる態様を説明したが、陳列サーバを介して取得したコメントを陳列サーバの管理者が手動でチェック、修正するようにしても良い。

[0226] なお、本願においては、2011年4月5日出願の日本国特許出願特願2011-083328を基礎とする優先権を主張するものとし、指定国の法令が許す限り、当該基礎出願の内容をすべて本願にとりこむものとする。

産業上の利用可能性

[0227] 以上説明したように、本発明によれば、プレイヤーにより選択されて陳列された商品の情報をユーザが閲覧もしくは当該商品をユーザが購入することに起因して報酬額が得られる店舗経営ゲームにおいて、プレイヤーの一層のゲーム参加を促すのに好適なゲームシステム、その制御方法、ならびに、これらをコンピュータにて実現するプログラムを記録したコンピュータ読取可能な情報記録媒体群を提供することができる。

符号の説明

[0228]	11	ゲームシステム
	13	陳列サーバ
	15	報酬サーバ
	16	販売サイト
	17	インターネット
	19	端末
	21	画面
	22	陳列者名表示欄
	23	閲覧者名表示欄
	24	商品画像
	25	コメント
	26	詳細表示ボタン
	27	店舗設計ボタン
	28	URL入力欄
	41	設計終了ボタン
	42	コメント編集ボックス
	43	削除ボタン

- 4 4 商品の候補
- 4 5 選択ボタン
- 4 0 1 陳列情報生成部
- 4 0 2 陳列情報送信部
- 4 0 3 紐付情報送信部
- 7 0 1 ユーザ報酬記憶部
- 7 0 2 閲覧報告受信部
- 7 0 3 報酬決定部
- 7 0 4 報酬増加部
- 7 0 5 端末報酬記憶部
- 7 0 6 紐付情報受信部
- 7 0 7 報酬移動部

請求の範囲

[請求項1]

陳列者が選択した商品の情報を閲覧者が陳列サーバ（１３）から閲覧もしくは当該商品を閲覧者が購入することに起因して、当該陳列者のユーザＩＤに対して報酬サーバ（１５）から報酬額が与えられる店舗経営ゲームを実現するゲームシステム（１１）であって、

（１）前記陳列サーバ（１３）は、

前記陳列者が選択した商品の情報を前記閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成する陳列情報生成部（４０１）、

前記閲覧者が利用する端末へ、前記生成された陳列情報を送信する陳列情報送信部（４０２）

を備え、

前記陳列情報生成部（４０１）は、前記閲覧者が利用する端末（１９）において前記陳列情報を介して当該閲覧者が前記商品の情報を閲覧すると、当該閲覧者が利用する端末（１９）から前記報酬サーバ（１５）へ、前記陳列者のユーザＩＤが指定された閲覧報告が送信されるように、前記陳列情報を生成し、

（２）前記報酬サーバ（１５）は、

ユーザＩＤと、当該ユーザＩＤに対する報酬額と、が記憶されるユーザ報酬記憶部（７０１）、

前記閲覧者が利用する端末（１９）から送信された閲覧報告を受信する閲覧報告受信部（７０２）、

前記閲覧報告が受信されると、前記情報の閲覧に起因する前記閲覧者の行動に基づいて、前記陳列者に対する報酬額を決定する報酬決定部（７０３）、

前記報酬額が決定されると、前記陳列者に対して前記決定された報酬額だけ、前記ユーザ報酬記憶部（７０１）において前記陳列者のユーザＩＤに対して記憶される報酬額を、増加させる報酬増加部（７０４）

を備える

ことを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項2]

請求項１に記載のゲームシステム（１１）であって、

前記商品は、端末（１９）で使用可能な電子情報であり、

前記陳列サーバ（１３）は、前記陳列者が利用する端末（１９）にダウンロード済みの電子情報からなる商品を当該陳列者に提示して、当該陳列者に選択させる

ことを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項3]

請求項１に記載のゲームシステム（１１）であって、

前記陳列サーバ（１３）は、前記陳列者により選択された商品群と類似する商品群を選択した他の陳列者により選択された商品であって当該陳列者により未だ選択されていない商品を当該陳列者に提示して、当該陳列者に選択させる

ことを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項4]

請求項１に記載のゲームシステム（１１）であって、

前記陳列サーバ（１３）は、前記陳列者が閲覧した情報の商品を当該陳列者に提示して、当該陳列者に選択させる

ことを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項5]

請求項１に記載のゲームシステム（１１）であって、

前記陳列情報生成部（４０１）は、前記陳列者により選択された商品のそれぞれに対して前記陳列者により指定された文字列において所定の禁止パターンにマッチする部分を削除もしくは他の文字列に置換した結果からなるコメントをさらに指定し、

前記閲覧者が利用する端末（１９）の画面に前記陳列情報が表示されると、当該陳列情報に指定された商品に対する情報の所在を表す情報と、当該商品に対するコメントと、が当該画面に表示される

ように、前記陳列情報を生成することを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項6]

請求項1に記載のゲームシステム(11)であって、

(3) 前記陳列サーバ(13)において、

前記陳列情報生成部(401)は、前記閲覧者がユーザIDを有していれば前記閲覧報告に当該閲覧者のユーザIDがさらに指定され、前記閲覧報告に当該閲覧者が利用する端末(19)を識別するための端末(19)IDが対応付けられるように、前記陳列情報を生成し、

(4) 前記報酬サーバ(15)は、

端末IDと、当該端末IDに対する報酬額と、が記憶される端末報酬記憶部(705)

をさらに備え、

前記報酬決定部(703)は、前記陳列者に対する報酬額とともに、前記閲覧者に対する報酬額を決定し、

前記報酬増加部(704)は、前記閲覧者に対して前記決定された報酬額だけ、

(a) 前記閲覧報告に前記閲覧者のユーザIDが指定されている場合、前記ユーザ報酬記憶部(701)において前記閲覧者のユーザIDに対して記憶される報酬額を増加させ、

(b) 前記閲覧報告に前記閲覧者のユーザIDが指定されていない場合、前記端末報酬記憶部(705)において前記閲覧報告に対応付けられた端末IDに対して記憶される報酬額を増加させ、

(5) 前記陳列サーバ(13)は、

前記閲覧者がユーザIDを取得すると、前記報酬サーバ(15)へ、当該閲覧者が利用する端末(19)を識別する端末IDと、当該閲覧者のユーザIDと、が指定された紐付情報を送信する紐付情報送信部(403)

をさらに備え、

(6) 前記報酬サーバ(15)は、

前記陳列サーバ(13)から送信された紐付情報を受信する紐付情

報受信部（７０６）、

前記紐付情報が受信されると、前記端末報酬記憶部（７０５）において当該紐付情報に指定された端末ＩＤに対して記憶された報酬額だけ、前記ユーザ報酬記憶部（７０１）において前記紐付情報に指定されたユーザＩＤに対して記憶される報酬額を増加させ、前記端末報酬記憶部（７０５）から当該紐付情報に指定された端末ＩＤに対して記憶された報酬額を消去する報酬移動部（７０７）

をさらに備える

ことを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項７]

請求項６に記載のゲームシステム（１１）であって、

前記報酬サーバ（１５）は、前記端末報酬記憶部（７０５）において前記閲覧報告に対応付けられた端末ＩＤに対して記憶される報酬額が増加された場合、当該端末ＩＤの端末（１９）を利用する閲覧者に、ユーザＩＤの取得を促すメッセージを送信する

ことを特徴とするゲームシステム（１１）。

[請求項８]

陳列者が選択した商品の情報を閲覧者が陳列サーバ（１３）から閲覧もしくは当該商品を閲覧者が購入することに起因して、当該陳列者のユーザＩＤに対して報酬サーバ（１５）から報酬額が与えられる店舗経営ゲームを実現するゲームシステム（１１）の制御方法であって、

（１）前記陳列サーバ（１３）が、

前記陳列者が選択した商品の情報を前記閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成する陳列情報生成工程、

前記閲覧者が利用する端末（１９）へ、前記生成された陳列情報を送信する陳列情報送信工程

を備え、

前記陳列情報生成工程では、前記閲覧者が利用する端末（１９）において前記陳列情報を介して当該閲覧者が前記商品の情報を閲覧する

と、当該閲覧者が利用する端末（１９）から前記報酬サーバ（１５）へ、前記陳列者のユーザＩＤが指定された閲覧報告が送信されるように、前記陳列情報を生成し、

（２）前記報酬サーバ（１５）は、ユーザＩＤと、当該ユーザＩＤに対する報酬額と、が記憶されるユーザ報酬記憶部（７０１）を備え、前記報酬サーバ（１５）が、

前記閲覧者が利用する端末（１９）から送信された閲覧報告を受信する閲覧報告受信工程、

前記閲覧報告が受信されると、前記情報の閲覧に起因する前記閲覧者の行動に基づいて、前記陳列者に対する報酬額を決定する報酬決定工程、

前記報酬額が決定されると、前記陳列者に対して前記決定された報酬額だけ、前記ユーザ報酬記憶部（７０１）において前記陳列者のユーザＩＤに対して記憶される報酬額を、増加させる報酬増加工程を備える

ことを特徴とする制御方法。

[請求項９]

陳列者が選択した商品の情報を閲覧者が陳列サーバ（１３）から閲覧もしくは当該商品を閲覧者が購入することに起因して、当該陳列者のユーザＩＤに対して報酬サーバ（１５）から報酬額が与えられる店舗経営ゲームを実現するための情報記録媒体群であって、

陳列サーバ用コンピュータを前記陳列サーバ（１３）として機能させる陳列サーバ用プログラムを記録したコンピュータ読取可能な非一時的な陳列サーバ用情報記録媒体と、

報酬サーバ用コンピュータを前記報酬サーバ（１５）として機能させる報酬サーバ用プログラムを記録したコンピュータ読取可能な非一時的な報酬サーバ用情報記録媒体と、

を備え、

（１）前記陳列サーバ用プログラムは、前記陳列サーバ用コンピュー

タを、

前記陳列者が選択した商品の情報を前記閲覧者に閲覧させるための陳列情報を生成する陳列情報生成部（４０１）、

前記閲覧者が利用する端末（１９）へ、前記生成された陳列情報を送信する陳列情報送信部（４０２）

として機能させ、

前記陳列情報生成部（４０１）が、前記閲覧者が利用する端末（１９）において前記陳列情報を介して当該閲覧者が前記商品の情報を閲覧すると、当該閲覧者が利用する端末（１９）から前記報酬サーバ（１５）へ、前記陳列者のユーザＩＤが指定された閲覧報告が送信されるように、前記陳列情報を生成する

ように機能させ、

（２）前記報酬サーバ用プログラムは、前記報酬サーバ用コンピュータを、

ユーザＩＤと、当該ユーザＩＤに対する報酬額と、が記憶されるユーザ報酬記憶部（７０１）、

前記閲覧者が利用する端末（１９）から送信された閲覧報告を受信する閲覧報告受信部（７０２）、

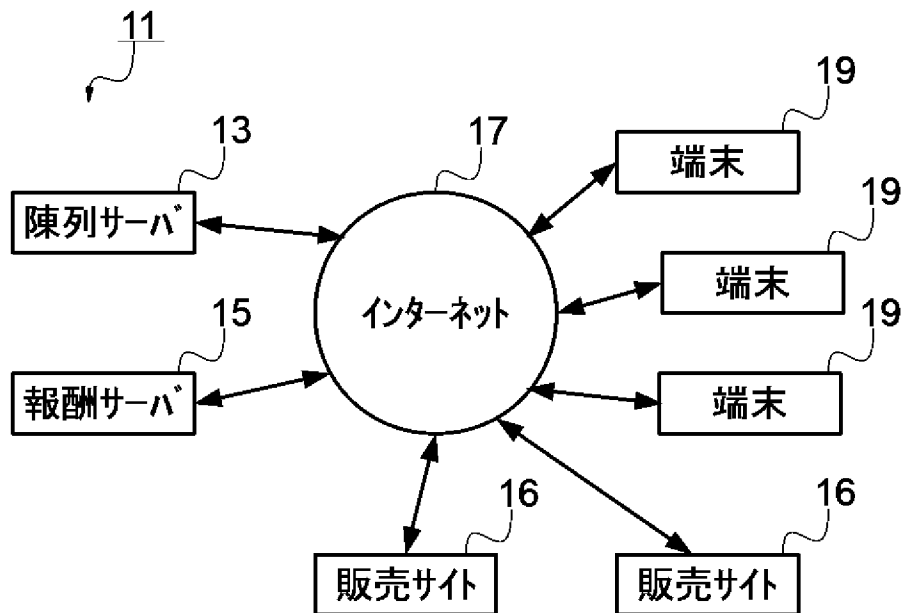
前記閲覧報告が受信されると、前記情報の閲覧に起因する前記閲覧者の行動に基づいて、前記陳列者に対する報酬額を決定する報酬決定部（７０３）、

前記報酬額が決定されると、前記陳列者に対して前記決定された報酬額だけ、前記ユーザ報酬記憶部（７０１）において前記陳列者のユーザＩＤに対して記憶される報酬額を、増加させる報酬増加部（７０４）

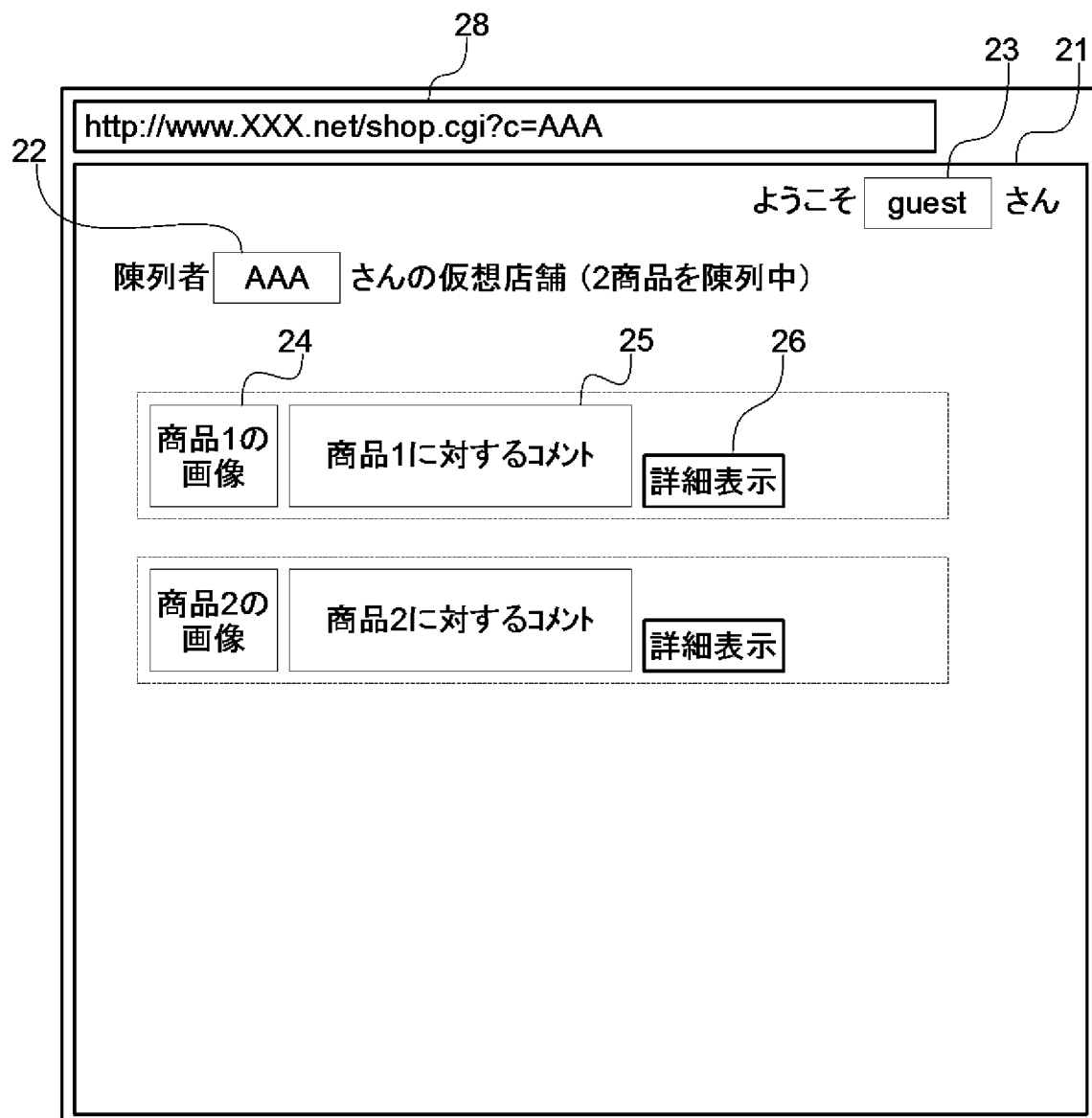
として機能させる

ことを特徴とする情報記録媒体群。

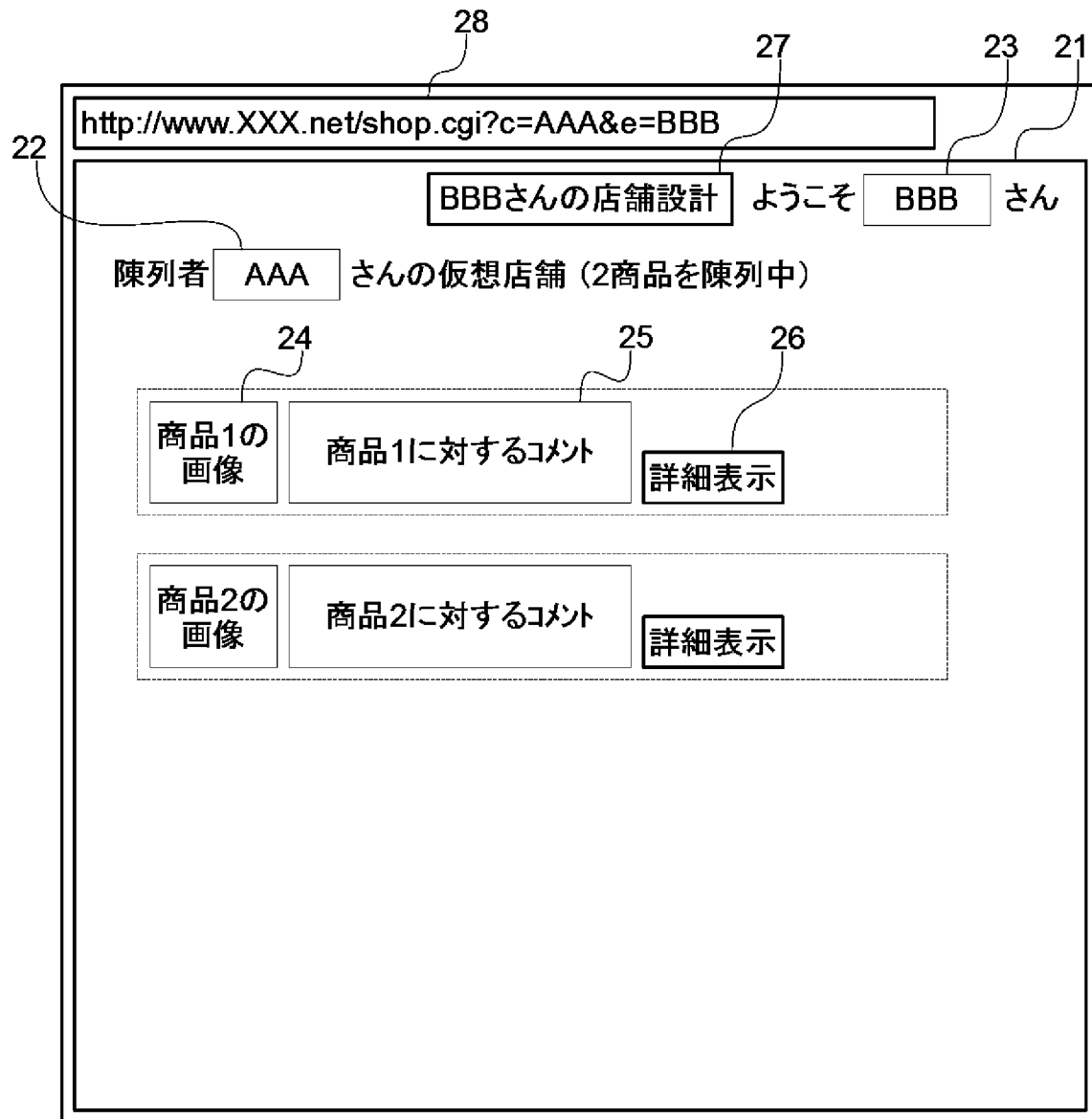
[図1]



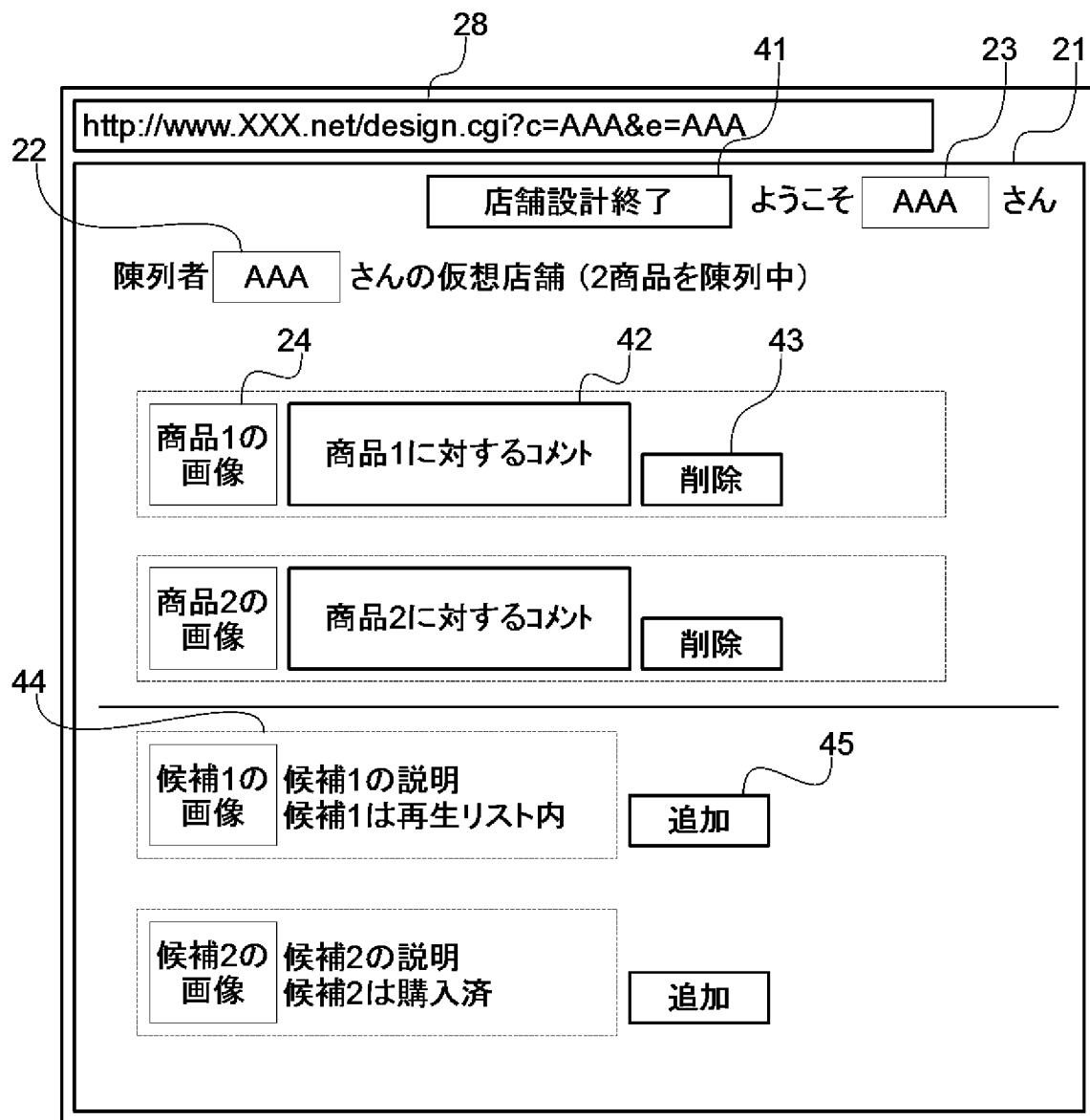
[図2]



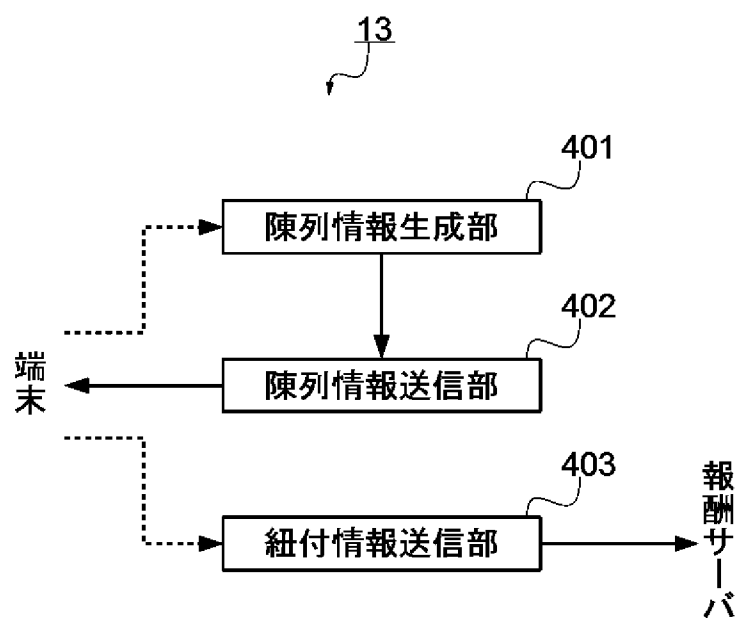
[図3]



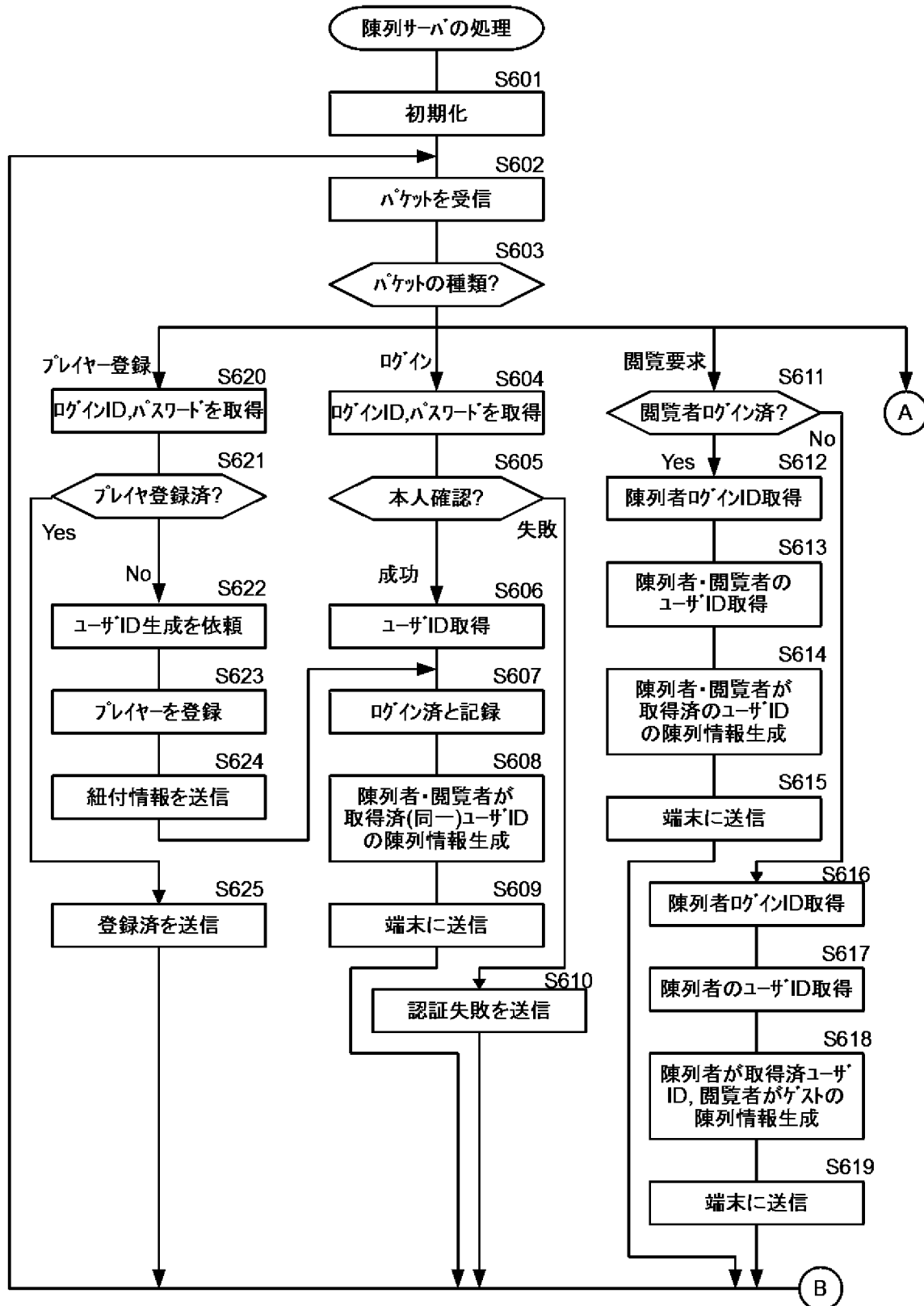
[図4]



[図5]



[図6A]



```

graph TD
    A((A)) --> S626[店舗設計開始]
    S626 --> S627[ログインIDを取得]
    S627 --> S628[店舗設計フォーム生成]
    S628 --> S629[端末に送信]
    S629 --> B((B))
    A --> S629[店舗設計変更]
    S629 --> S630[ログインID、変更内容を取得]
    S630 --> S631[店舗設計の内容をデータベース登録]
    S631 --> B
    A --> S631[その他]
    S631 --> S632[対応する処理]
    S632 --> B
  
```

```

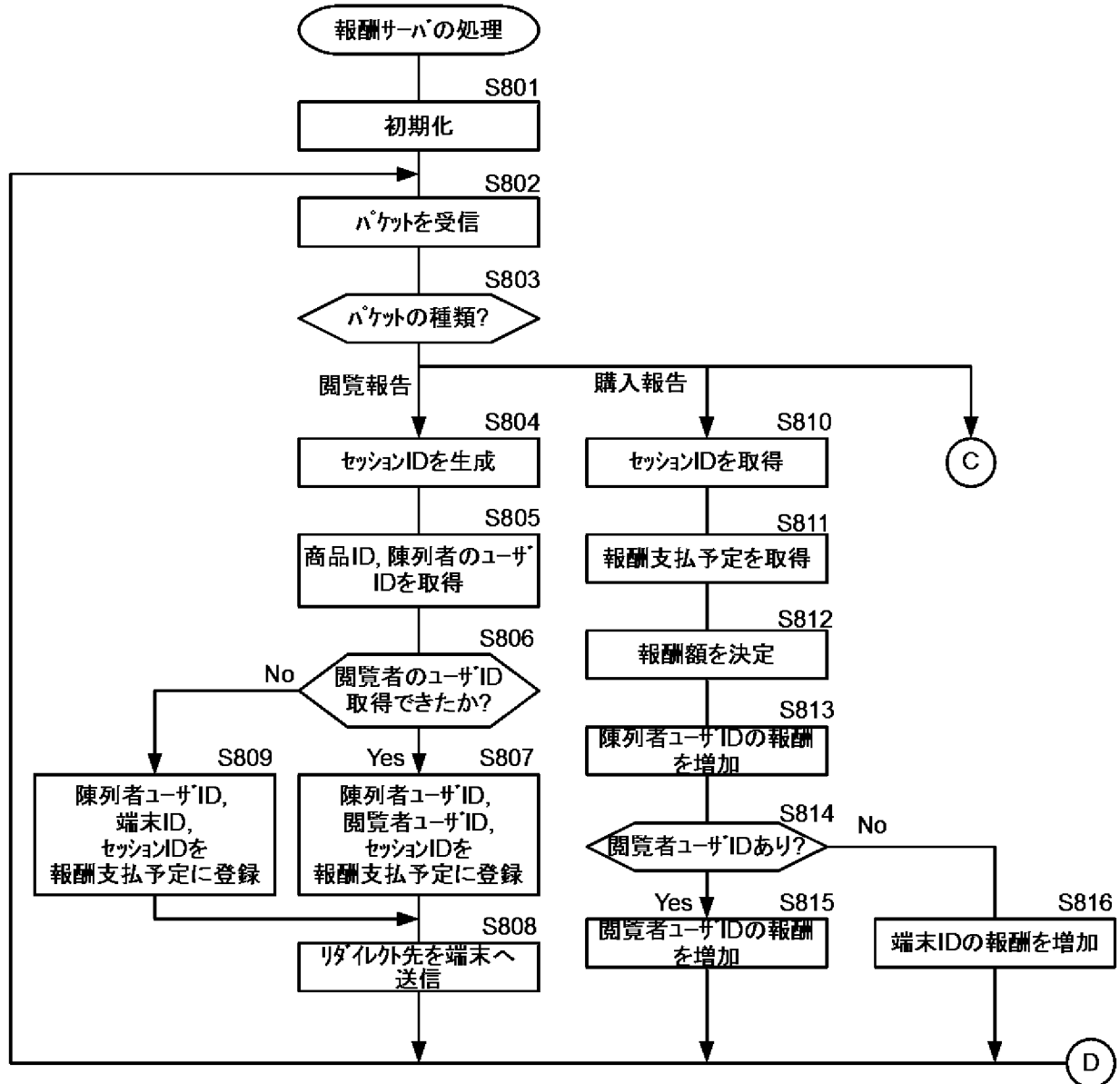
graph TD
    15[15]
    701[701 ユーザ報酬記憶部]
    702[702 閲覧報告受信部]
    703[703 報酬決定部]
    704[704 報酬増加部]
    705[705 端末報酬記憶部]
    706[706 紐付情報受信部]
    707[707 報酬移動部]

    端末[端末] --> 702
    販売サイト[販売サイト] -.-> 703
    陳列サーバ[陳列サーバ] --> 706

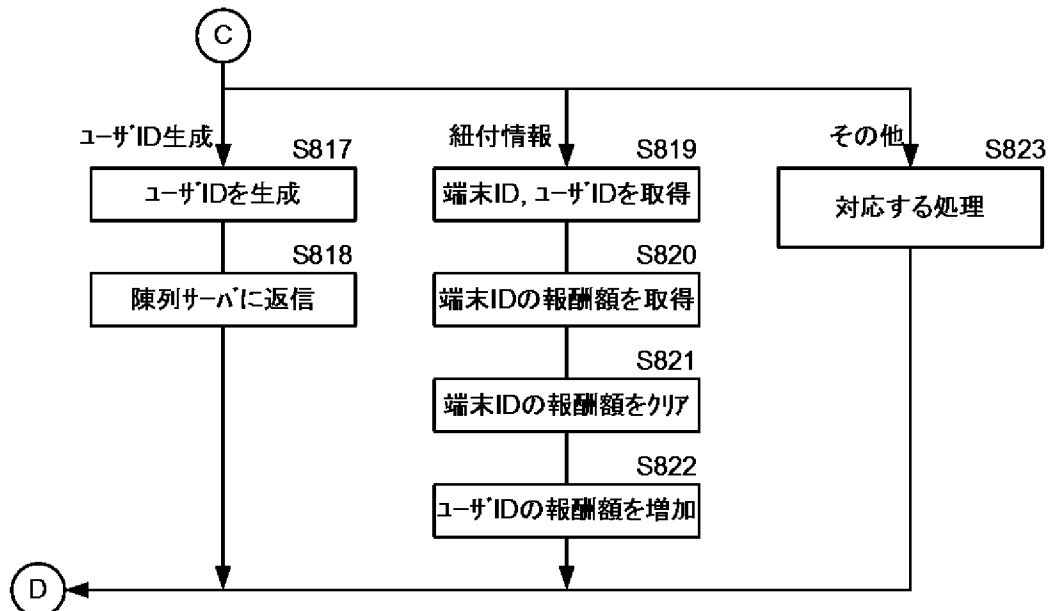
    702 --> 703
    703 --> 704
    704 --> 701
    704 --> 705
    706 --> 707
    707 --> 705
    705 <--> 707
  
```

図15は、本実施形態の報酬システムの構成を示すブロック図である。図15のシステム15は、端末、販売サイト、陳列サーバと接続されている。システム15は、閲覧報告受信部702、報酬決定部703、報酬増加部704、ユーザ報酬記憶部701、端末報酬記憶部705、紐付情報受信部706、報酬移動部707を含む。端末からの入力信号は閲覧報告受信部702に入力される。販売サイトからの入力信号は報酬決定部703に入力される。陳列サーバからの入力信号は紐付情報受信部706に入力される。閲覧報告受信部702は報酬決定部703と接続されている。報酬決定部703は報酬増加部704と接続されている。報酬増加部704はユーザ報酬記憶部701と接続されている。報酬増加部704は端末報酬記憶部705と接続されている。紐付情報受信部706は報酬移動部707と接続されている。報酬移動部707は端末報酬記憶部705と接続されている。端末報酬記憶部705は報酬移動部707と接続されている。

[図8A]



[図8B]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2012/059380

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q50/10 (2012.01) i, A63F13/12 (2006.01) i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q10/00-50/34, A63F13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2012
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2012	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2012

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2006-141702 A (Masako YAMADA, Toshiyuki ISHIYAMA), 08 June 2006 (08.06.2006), paragraphs [0026], [0032], [0037] to [0038]; fig. 2, 5 (Family: none)	1-5, 8, 9 6, 7
Y A	JP 2008-217142 A (Capcom Co., Ltd., DALETTO Co., Ltd.), 18 September 2008 (18.09.2008), abstract; paragraphs [0028] to [0104]; fig. 1 to 15 (Family: none)	1-5, 8, 9 6, 7

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
23 April, 2012 (23.04.12)

Date of mailing of the international search report
01 May, 2012 (01.05.12)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2012/059380

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-74142 A (Toyota Motor Corp.), 15 March 2002 (15.03.2002), entire text; fig. 1 to 3 (Family: none)	3, 4
Y	JP 2008-282132 A (Promise Co., Ltd.), 20 November 2008 (20.11.2008), paragraphs [0012], [0019], [0020]; fig. 3 (Family: none)	3, 4
Y	WO 2008/047621 A1 (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 24 April 2008 (24.04.2008), paragraph [0015] & US 2010/0298048 A1 & EP 2075041 A1 & KR 10-2009-0057315 A & CN 101528314 A & TW 200836809 A	5
A	JP 2008-282291 A (Gurunavi, Inc.), 20 November 2008 (20.11.2008), paragraph [0034] (Family: none)	6, 7
A	JP 2010-250752 A (Hakuhodo Inc., Value Commerce Co., Ltd.), 04 November 2010 (04.11.2010), entire text; fig. 1 to 6 (Family: none)	1-9

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））
Int.Cl. G06Q50/10(2012.01)i, A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. G06Q10/00-50/34, A63F13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 2 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 2 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 2 年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y A	JP 2006-141702 A（山田雅子，石山敏之）2006.06.08, 【0026】，【0032】，【0037】－【0038】段落，第2， 5 図（ファミリーなし）	1-5, 8, 9 6, 7
Y A	JP 2008-217142 A（株式会社カプコン，株式会社ダレット） 2008.09.18, 【要約】，【0028】－【0104】段落， 第1－15 図（ファミリーなし）	1-5, 8, 9 6, 7

☒ C 欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー	の日の後に公表された文献
「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの	「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの	「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）	「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献	「&」同一パテントファミリー文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願	

国際調査を完了した日
2 3 . 0 4 . 2 0 1 2

国際調査報告の発送日
0 1 . 0 5 . 2 0 1 2

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（I S A / J P）
郵便番号100-8915
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員） 小太刀 慶明	5 L	2 9 4 2
電話番号 03-3581-1101 内線 3562		

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2002-74142 A (トヨタ自動車株式会社) 2002. 03. 15, 全文, 第 1 - 3 図 (ファミリーなし)	3, 4
Y	JP 2008-282132 A (プロミス株式会社) 2008. 11. 20, 【0012】, 【0019】, 【0020】段落, 第 3 図 (ファミリーなし)	3, 4
Y	WO 2008/047621 A1 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2008. 04. 24, [0015] 段落 & US 2010/0298048 A1 & EP 2075041 A1 & KR 10-2009-0057315 A & CN 101528314 A & TW 200836809 A	5
A	JP 2008-282291 A (株式会社ぐるなび) 2008. 11. 20, 【0034】段落 (ファミリーなし)	6, 7
A	JP 2010-250752 A (株式会社博報堂, バリューコマース株式会社) 2010. 11. 04, 全文, 図 1 - 6 (ファミリーなし)	1-9