

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7598037号
(P7598037)

(45)発行日 令和6年12月11日(2024.12.11)

(24)登録日 令和6年12月3日(2024.12.3)

(51)国際特許分類 F I
G 0 6 Q 50/34 (2012.01) G 0 6 Q 50/34

請求項の数 7 (全17頁)

| | | | |
|-------------------|-----------------------------|----------|--|
| (21)出願番号 | 特願2022-505906(P2022-505906) | (73)特許権者 | 500033117 株式会社M I X I 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア |
| (86)(22)出願日 | 令和3年2月25日(2021.2.25) | (74)代理人 | 110004222 弁理士法人創光国際特許事務所 |
| (86)国際出願番号 | PCT/JP2021/007089 | (74)代理人 | 100166006 弁理士 泉 通博 |
| (87)国際公開番号 | WO2021/182120 | (74)代理人 | 100154070 弁理士 久恒 京範 |
| (87)国際公開日 | 令和3年9月16日(2021.9.16) | (74)代理人 | 100153280 弁理士 寺川 賢祐 |
| 審査請求日 | 令和5年11月9日(2023.11.9) | (72)発明者 | 小牧 信貴 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ 最終頁に続く |
| (31)優先権主張番号 | 特願2020-42385(P2020-42385) | | |
| (32)優先日 | 令和2年3月11日(2020.3.11) | | |
| (33)優先権主張国・地域又は機関 | 日本国(JP) | | |

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法、情報処理システム及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、
第 1 プレイヤから前記競技に対する第 1 の投票対象及び第 2 の投票対象の指定を受け付ける受付部と、
前記第 1 の投票対象と前記第 2 の投票対象とから、所定条件に基づいて投票対象を選択し、
前記競技の予想をする複数の第 2 プレイヤのうち、選択した投票対象と同一の投票対象に投票した第 2 プレイヤを選択する選択部と、
前記選択部が選択した前記第 2 プレイヤを示す情報を前記第 1 プレイヤの端末に表示させる表示制御部と、
を有する情報処理装置。

【請求項 2】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、
第 1 プレイヤから前記競技に対する投票対象の指定を受け付ける受付部と、
前記競技の予想をする複数の第 2 プレイヤのうち、前記第 1 プレイヤが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第 2 プレイヤを選択する選択部と、
前記選択部が選択した前記第 2 プレイヤが前記第 1 プレイヤと同じ投票を行ったことを示す情報を前記第 1 プレイヤの端末に表示させる表示制御部と、
を有し、
前記選択部は、前記第 1 プレイヤが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した

第2プレイヤーが複数存在する場合、当該第2プレイヤーの投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が少ない第2プレイヤーよりも、当該第2プレイヤーの投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が多い第2プレイヤーを優先して選択する、
情報処理装置。

【請求項3】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、
 第1プレイヤーから前記競技に対する投票対象の指定を受け付ける受付部と、
 前記競技の予想をする複数の第2プレイヤーのうち、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーであって、当該第2プレイヤーの投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が所定数以上の第2プレイヤーを選択する選択部と、
 前記選択部が選択した前記第2プレイヤーが前記第1プレイヤーと同じ投票を行ったことを示す情報を前記第1プレイヤーの端末に表示させる表示制御部と、
 を有する情報処理装置。

10

【請求項4】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、
 第1プレイヤーから前記競技に対する投票対象の指定を受け付ける受付部と、
 前記競技の予想をする複数の第2プレイヤーのうち、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーを選択する選択部と、
 前記選択部が選択した前記第2プレイヤーが前記第1プレイヤーと同じ投票を行ったことを示す情報を前記第1プレイヤーの端末に表示させる表示制御部と、
 を有し、

20

前記選択部は、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーが複数存在する場合、当該第2プレイヤーの予想に関する情報を視聴している他のプレイヤーの数が少ない第2プレイヤーよりも、当該第2プレイヤーの予想に関する情報を視聴している他のプレイヤーの数が多い第2プレイヤーを優先して選択する、
情報処理装置。

【請求項5】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付けるコンピュータが実行する、
 第1プレイヤーから前記競技に対する第1の投票対象及び第2の投票対象の指定を受け付けるステップと、
前記第1の投票対象と前記第2の投票対象とから、所定条件に基づいて投票対象を選択し、
前記競技の予想をする複数の第2プレイヤーのうち、選択した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーを選択するステップと、
 選択された前記第2プレイヤーを示す情報を前記第1プレイヤーの端末に表示させるステップと、
 を有する情報処理方法。

30

【請求項6】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置と、端末と
を備え、
前記情報処理装置は、
前記端末から、第1プレイヤーから前記競技に対する投票対象であって、第1の投票対象と第2の投票対象とを取得することにより、投票対象の指定を受け付ける受付部と、
前記第1の投票対象と前記第2の投票対象とから、所定条件に基づいて投票対象を選択し、前記競技の予想をする複数の第2プレイヤーのうち、選択した投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーを選択する選択部と、
前記選択部が選択した前記第2プレイヤーを示す情報を前記第1プレイヤーの端末に表示させる表示制御部と、
を有し、

40

前記端末は、
前記第1プレイヤーから、投票対象の選択を受け付け、選択された投票対象を情報処理装

50

置に送信する送信部を有する、
 情報処理システム。

【請求項 7】

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付けるコンピュータを、
 第 1 プレイヤから前記競技に対する第 1 の投票対象及び第 2 の投票対象の指定を受け付ける受付部、

前記第 1 の投票対象と前記第 2 の投票対象とから、所定条件に基づいて投票対象を選択し、
 前記競技の予想をする複数の第 2 プレイヤのうち、選択した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第 2 プレイヤを選択する選択部、及び、

前記選択部が選択した前記第 2 プレイヤを示す情報を前記第 1 プレイヤの端末に表示させる表示制御部、

10

として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

競輪、競馬又は競艇等の投票が行われる各種の競技における投票を携帯端末により行うことができるシステムが知られている。特許文献 1 には、投票者が携帯端末を用いて投票券を購入することができるシステムが開示されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2013 - 114487 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

投票の経験が少ない投票者の中には、自身の予想に自信が持てず、投票を躊躇する投票者も存在する。そこで、投票者に投票を促すことが求められている。

30

【0005】

そこで、本発明は、投票者に投票を促すことを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、第 1 プレイヤから前記競技に対する投票対象の指定を受け付ける受付部と、前記競技の予想をする複数の第 2 プレイヤのうち、前記第 1 プレイヤが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第 2 プレイヤを選択する選択部と、前記選択部が選択した前記第 2 プレイヤを示す情報を前記第 1 プレイヤの端末に表示させる表示制御部と、を有する。

40

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、投票者に投票を促すことができるという効果を奏する。

【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】情報処理装置のハードウェア構成例を示す図である。

【図 3】投票対象テーブルの一例を示す図である。

【図 4】端末のハードウェア構成例を示す図である。

【図 5】プロセッサの機能ブロック構成例を示す図である。

50

【図 6】投票するためのアプリケーションソフトウェアが起動された端末に表示される画面の例である。

【図 7】投票者が自ら投票対象を指定した場合に端末に表示される賭け額入力画面の例である。

【図 8】投票者が複数の投票対象を指定した場合に端末に表示される賭け額入力画面の例である。

【図 9】投票者が自ら投票対象を指定した場合に端末に表示される賭け額入力画面の別の例である。

【図 10】情報処理装置の処理の流れ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】

【0009】

<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、情報処理装置 10 と、1 以上の端末 20 とを備える。情報処理装置 10 及び端末 20 は、インターネット、イントラネット、無線 LAN、又は移动通信網等の通信ネットワーク N を介して互いに通信可能に接続されている。

【0010】

情報処理装置 10 は、投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける装置である。具体的には、情報処理装置 10 は、端末 20 を使用する投票者が、競輪、競馬及び競艇等の競技において、競技に勝つと予想した競技者（選手又は動物を含む）に所定価値を賭けて投票するための支援をする装置である。

【0011】

投票者は、競技に勝つと予想した複数の競技者又は競技者に対応する出走枠と投票方式（すなわち賭式）との組み合わせにより定められる投票対象を決定し、決定した投票対象と、投票対象に対する所定価値の賭け数又は賭け額とを端末 20 において設定することにより投票することができる。投票の対象となる競技が競輪である場合、投票対象は、例えば「1 着が 5 番、2 着が 3 番の 2 車単」又は「1 番、2 番及び 5 番の競技者を選択する 3 連複」である。なお、2 車単とは、1 着と 2 着の競技者を着順どおりに予想することであり、3 連複とは、着順を問わずに 1 着から 3 着までに入る競技者を予想することである。

【0012】

所定価値は、金銭でもよく、所定のサービス又はゲームで利用可能なポイント等であってもよい。また、ポイントは、投票者が無償で受け取ることが可能なポイント（無償ポイント）であってもよく、金銭の支払と引き換えに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。

【0013】

情報処理装置 10 は、例えば 1 又は複数の物理的なサーバから構成されている。情報処理装置 10 は、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く、クラウドサーバを用いて構成されていてもよい。

【0014】

端末 20 は、投票する投票者が利用する端末であり、例えば、携帯電話（スマートフォンを含む）、タブレット端末又はパーソナルコンピュータ等の情報処理端末である。投票者は、端末 20 を操作することで投票対象に投票することができる。端末 20 は、投票対象の入力を投票者から受け付けると、端末 20 を使用する投票者を識別するための投票者識別情報（以下、「投票者 ID」という。）に関連付けて、投票対象を示す情報を情報処理装置 10 に送信する。

【0015】

情報処理装置 10 は、端末 20 を使用する投票者が投票した投票対象を記憶する処理、投票者が所有する価値の大きさを記憶する処理、及び競技の結果に応じた報酬額（すなわち払戻額）を決定する処理等を実行する。

【0016】

10

20

30

40

50

第1プレイヤーとしての投票初心者である投票者の中には、自身の予想に自信が持てず、投票を躊躇する投票者も存在する。そこで、情報処理装置10は、投票者から、競技に対する投票対象の指定を受け付けると、競技の予想をする複数の第2プレイヤーとしての複数の予想者のうち、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を示す情報を端末20に表示させる。予想者は、例えば、競技に投票をした経験が豊富な投票者、又は競技者に関する知識が豊富な投票者であり、予め情報処理装置10に登録されている。予想者は、複数の投票者のうちの一部の投票者であってもよく、投票をせずに予想だけをする人であってもよい。

【0017】

情報処理装置10がこのように動作することで、投票者に、自身が指定した投票対象に予想者が投票していることを認識させ、自身の予想に対して自信を持たせることができる。これにより、情報処理装置10は、投票者に投票を促すことができる。

以下、情報処理装置10及び端末20の構成及び動作を詳細に説明する。

【0018】

<ハードウェア構成>

図2は、情報処理装置10のハードウェア構成例を示す図である。情報処理装置10は、プロセッサ11、記憶部12、通信IF(Interface)13、入力デバイス14、及び出力デバイス15を有する。

【0019】

プロセッサ11は、例えばCPU(Central Processing Unit)又はGPU(Graphical Processing Unit)であり、記憶部12に記憶されたプログラムを実行することにより各種の機能を実現する。

【0020】

記憶部12は、メモリ、HDD(Hard Disk Drive)又はSSD(Solid State Drive)等の記憶媒体を有する。記憶部12は、プロセッサ11が実行するプログラムを記憶する。また、記憶部12は、投票者が選択した投票対象及び投票額(すなわち賭け額)等を、投票者IDに関連付けて記憶する。また、記憶部12は、競技に投票した複数の予想者それぞれと、複数の予想者それぞれが投票した投票対象とが関連付けられた情報を含む投票対象テーブルを記憶する。

【0021】

図3は、投票対象テーブルの一例を示す図である。図3に示す投票対象テーブルにおいては、予想者名と、投票方式と、予想者が投票した投票対象と、各予想投票対象を選択した投票者の数(すなわち選択者数)と、予想者がストリーミング配信する映像を視聴する投票者の数(すなわち視聴者数)と、が関連付けられている。「投票対象」は、例えば予想者が既に投票をした投票対象に対応する投票方式及び予想勝利者の組み合わせである。

【0022】

通信IF13は、通信ネットワークNを介して端末20との間で有線通信又は無線通信を行うための通信コントローラを有する。通信IF13は、端末20から受信したデータをプロセッサ11に通知する。また、通信IF13は、プロセッサ11から入力されたデータを端末20に送信する。

【0023】

入力デバイス14は、例えば情報処理装置10の管理者から入力操作を受け付ける。入力デバイス14は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス又はマイクである。出力デバイス15は、例えば情報処理装置10の管理者に対して情報を出力する。出力デバイス15は、例えば、ディスプレイ又はスピーカ等である。

【0024】

図4は、端末20のハードウェア構成例を示す図である。端末20は、プロセッサ21、記憶部22、通信IF23、入力デバイス24、及び出力デバイス25を有する。

【0025】

プロセッサ21は、例えばCPUであり、記憶部22に記憶されたプログラムを実行す

10

20

30

40

50

ることにより各種の機能を実現する。

【 0 0 2 6 】

記憶部 2 2 は、R O M (Read Only Memory) 及び R A M (Random Access Memory) 等の記憶媒体を有する。記憶部 2 2 は、プロセッサ 2 1 が実行するプログラムを記憶する。

【 0 0 2 7 】

通信 I F 2 3 は、通信ネットワーク N を介して情報処理装置 1 0 との間で有線通信又は無線通信を行うための通信コントローラを有する。通信 I F 2 3 は、情報処理装置 1 0 から受信したデータをプロセッサ 2 1 に通知する。また、通信 I F 2 3 は、プロセッサ 2 1 から入力されたデータを情報処理装置 1 0 に送信する。

10

【 0 0 2 8 】

入力デバイス 2 4 は、例えば投票者から入力操作を受け付ける。入力デバイス 2 4 は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス又はマイクである。出力デバイス 2 5 は、例えば投票者に対して情報を出力する。出力デバイス 2 5 は、例えば、ディスプレイ又はスピーカである。

【 0 0 2 9 】

< 機能ブロック構成 >

図 5 は、プロセッサ 1 1 の機能ブロック構成例を示す図である。プロセッサ 1 1 は、受付部 1 1 1 と、選択部 1 1 2 と、表示制御部 1 1 3 と、投票部 1 1 4 とを有する。プロセッサ 1 1 は、記憶部 1 2 に記憶されたプログラムを実行することにより、受付部 1 1 1、

20

【 0 0 3 0 】

受付部 1 1 1 は、投票者から競技に対する投票対象の指定を受け付ける。図 6 及び図 7 は、受付部 1 1 1 が端末 2 0 に表示させる画面の例を示す図である。図 6 は、投票するためのアプリケーションソフトウェアが起動された端末 2 0 に表示される画面の例である。

【 0 0 3 1 】

図 6 に示す画面においては、投票方式を選択するための領域 2 5 1、投票対象を指定するための領域 2 5 2、相乗り投票を選択するための操作画像 2 5 3、取り消し操作をするための操作画像 2 5 4、及び決定操作をするための操作画像 2 5 5 が示されている。

【 0 0 3 2 】

相乗り投票とは、投票者が選択した予想者が指定した投票対象と同一の投票対象、又は少なくとも一部が同一の投票対象に投票する方法である。投票者は、領域 2 5 1 及び領域 2 5 2 を操作することなく、操作画像 2 5 3 の「相乗り投票」ボタンを選択してから操作画像 2 5 5 の「決定」ボタンを選択することで、相乗り投票をすることができる。端末 2 0 は、投票者が選択した予想者である選択予想者を示す選択情報、選択予想者が指定する投票対象の少なくとも一部と同一の投票対象に対する投票の指示（すなわち、投票者が選択予想者に相乗り投票をする相乗り投票指示）、及び賭け額を情報処理装置 1 0 に送信する。

30

【 0 0 3 3 】

受付部 1 1 1 は、端末 2 0 が送信した選択情報、投票者が選択予想者に相乗り投票するための相乗り投票指示、及び賭け額を取得する。受付部 1 1 1 は、相乗り投票指示を取得すると、記憶部 1 2 に記憶された投票対象テーブルにおける、選択情報が示す選択予想者に関連付けられた選択者数に 1 を加算する。なお、プロセッサ 1 1 は、特典付与部として機能し、相乗り投票を行った投票者に対し、投票した価値（金額や無償ポイント）に応じた特典を付与してもよい。また、プロセッサ 1 1 は、相乗り投票が的中した場合に、払戻額に応じた特典を付与してもよい。特典としては、景品や無償ポイント、金銭のキャッシュバックが挙げられる。このようにすることで、投票者が特典の付与を目的として相乗り投票を行う可能性が高くなるので、情報処理装置 1 0 は相乗り投票を促進することができる。

40

【 0 0 3 4 】

50

一方、投票者が自分自身で投票対象を指定して投票したいという場合、投票者は、領域 251 において投票方式を選択し、領域 252 に競技者又は出走枠の番号を入力し、操作画像 255 の「決定」ボタンを選択することで、投票を指定することができる。投票者が投票を指定すると、端末 20 は、投票者の投票者 ID と、投票者が選択した投票方式及び競技者の組み合わせを含む投票対象とを情報処理装置 10 に送信する。受付部 111 は、端末 20 から、投票者の投票者 ID と、投票対象とを取得することにより、投票者から競技に対する投票対象の指定を受け付ける。

【0035】

図 6 に示す例では、投票者は、投票方式として 2 車複を選択し、1 着から 3 着までに入る競技者として、2 番と 5 番とを選択していることが確認できる。図 6 に示す例の場合、受付部 111 は、端末 20 から、投票者の投票者 ID を受信するとともに、投票方式「2 車複」及び競技者の組み合わせ「2 - 5」を投票対象として受信することにより、投票者から競技に対する投票対象の指定を受け付ける。

10

【0036】

選択部 112 は、競技の予想をする複数の予想者のうち、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を選択する。具体的には、選択部 112 は、受付部 111 が、投票者から投票対象の指定を受け付けると、投票対象テーブルを参照して、指定された投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を選択する。

【0037】

選択部 112 は、受付部 111 が投票者から競技に対する投票対象として、投票方式「2 車複」と、競技者の組み合わせ「2 - 5」との指定を受け付けた場合、投票対象テーブルを参照して、指定された投票対象と同一の投票対象に投票した予想者として、予想者 A ~ D を選択する。

20

【0038】

選択部 112 は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者が複数存在する場合、選択する予想者を絞り込んでもよい。例えば、選択部 112 は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者が、投票者に提示可能な予想者の最大提示人数よりも多く存在する場合、当該予想者の投票に基づいて投票を行う他の投票者（すなわち相乗り投票を行った投票者）の数が少ない予想者よりも、当該予想者の投票に基づいて投票を行う他の投票者の数が多い予想者を優先して選択してもよい。

30

【0039】

最大提示人数は、例えば 1 以上の数であり、例えば 3 である。受付部 111 が投票者から競技に対する投票対象として、投票方式「2 車複」と、競技者の組み合わせ「2 - 5」との指定を受け付けた場合、図 3 に示す例において、指定された投票対象と同一の投票対象に投票した予想者は、予想者 A ~ D の 4 人である。選択部 112 は、投票対象テーブルを参照し、投票方式「2 車複」及び競技者の組み合わせ「2 - 5」に関連付けられている選択者数を特定する。選択部 112 は、予想者 A ~ D それぞれの投票方式「2 車複」及び競技者の組み合わせ「2 - 5」に関連付けられている選択者数を、「251」、「45」、「130」、「25」と特定する。選択部 112 は、選択者数が多い 3 人の予想者 A、予想者 B、予想者 C を選択する。

40

【0040】

また、選択部 112 は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者のうち、当該予想者の投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が所定数以上の予想者を選択してもよい。このようにすることで、選択部 112 は、相乗り投票がほとんど行われていない予想者を選択しないようにすることができる。

【0041】

表示制御部 113 は、選択部 112 が選択した予想者を示す情報を投票者の端末 20 に表示させる。具体的には、表示制御部 113 は、受付部 111 が投票者から指定を受け付けた投票対象を示す情報と、選択部 112 が選択した予想者を示す情報と、選択部 112 が選択した予想者が投票者と同じ投票を行ったことを示す情報とを関連付けて端末 20 に

50

表示させる。

【 0 0 4 2 】

図 7 は、投票者が自ら投票対象を指定した場合に端末 2 0 に表示される賭け額入力画面の例である。図 7 に示す例では、図 6 において投票者が指定した投票対象である、投票方式「2 車複」、競技者の組み合わせ「2 - 5」が表示されているとともに、賭け額の入力欄と、オッズとが関連付けて表示されている。また、図 7 に示す例では、選択部 1 1 2 が選択した予想者が投票者と同じ投票を行ったことを示す情報として「支持者」という表示と、3 人の予想者 A ~ C に対応する 3 つのアイコンとが表示されている。

【 0 0 4 3 】

また、図 7 に示す例では、「相乗り数」と表示され、予想者の投票対象に関連付けられている選択者数の多さを示す情報として、記号「S」、「A」が表示されていることが確認できる。本実施形態では、選択数が多い順に、記号「S」、「A」、「B」、「C」の記号が表示されるものとする。このようにすることで、情報処理装置 1 0 は、多くの利用者に支持されている予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させ、投票者に自信を持たせることができる。

10

【 0 0 4 4 】

なお、受付部 1 1 1 が一つの投票対象を受け付けたことに応じて、図 7 に示すように、当該投票対象に対する賭け額の入力を受け付ける画面が表示されることとしたが、これに限らない。例えば、受付部 1 1 1 が、一つの投票対象を受け付けた後に、投票対象の選択をさらに受け付けてもよい。そして、受付部 1 1 1 が複数の投票対象を受け付けた後に、賭け額の入力をまとめて受け付けてもよい。

20

【 0 0 4 5 】

受付部 1 1 1 が指定を受け付けた投票対象が複数である場合、選択部 1 1 2 は、複数の投票対象から一つの投票対象を選択し、選択した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を選択する。例えば、受付部 1 1 1 が指定を受け付けた投票対象に、第 1 の投票対象と第 2 の投票対象とが含まれているものとする。この場合、選択部 1 1 2 は、第 1 の投票対象と第 2 の投票対象とから、所定条件に基づいて予想者を選択する際に用いる投票対象を選択する。所定条件は、例えば、オッズの高さ、投票者の投票金額、投票方式それぞれの的中のしやすさである。例えば、選択部 1 1 2 は、第 1 の投票対象と第 2 の投票対象のうち、オッズが高い投票対象を選択する。そして、選択部 1 1 2 は、選択した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を選択する。

30

【 0 0 4 6 】

図 8 は、投票者が複数の投票対象を指定した場合に端末 2 0 に表示される賭け額入力画面の例である。図 8 に示す例では、複数の投票対象のそれぞれの賭け額の入力欄と、オッズとが関連付けて表示されていることが確認できる。また、図 8 に示す例では、オッズが高い競技者の組み合わせ「5 3 2」に対して投票した予想者のアイコンが表示されていることが確認できる。オッズの高い投票対象である程、投票者は自信をもって投票ができない。そのため、このようにすることで、投票者は、自身が選択したオッズが高い投票対象に対して投票を行った予想者が存在することを確認し、自身の投票に自信を持ち、安心して投票をすることができる。

40

【 0 0 4 7 】

また、表示制御部 1 1 3 が、複数の投票対象と、複数の投票対象の少なくともいずれかに投票した予想者を一つの画面に表示することで、投票者が複数の投票対象に投票した場合に、自身の複数の投票対象を見ながら同じ投票対象に投票した予想者を確認することができる。したがって、投票者が投票対象ごとに画面を切り替える必要がないので、投票者の操作性が向上するとともに、端末 2 0 の操作時間が減少することにより端末 2 0 の消費電力を低減することができる。

【 0 0 4 8 】

なお、選択部 1 1 2 は、複数の投票対象から一つの投票対象を選択し、選択した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を選択したが、これに限らない。選択部 1 1 2 は、

50

複数の予想者のうち、投票者が指定した複数の投票対象の全てに投票した予想者を選択してもよい。

【0049】

また、表示制御部113は、図7に示すように、予想者の投票対象に関連付けられている選択者数の多さを示す情報として記号を表示させたが、これに限らない。表示制御部113は、記号の代わりに、予想者の投票対象に関連付けられている選択者数を表示させるようにしてもよい。

【0050】

また、図7に示す例では、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者のうち、選択者数が多い、すなわち相乗り投票を行った投票者が多い予想者を表示したが、これに限らない。選択部112は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者が複数存在する場合、予想的中成績が悪い予想者よりも、予想的中成績が良い予想者を優先して選択してもよい。

10

【0051】

この場合、記憶部12に、競技に投票した複数の予想者それぞれと、予想者の予想的中成績とが関連付けられた情報を含む成績テーブルを記憶しておく。選択部112は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者が最大提示人数よりも多く存在する場合、成績テーブルを参照し、これらの予想者の中から予想的中成績が良い最大提示人数の予想者を優先して選択する。表示制御部113は、選択部112が選択した予想者

20

【0052】

図9は、投票者が自ら投票対象を指定した場合に端末20に表示される賭け額入力画面の別の例である。図9に示す例では、図7と同様に、投票者が指定した投票対象である、投票方式「2車複」、競技者の組み合わせ「2-5」が表示されているとともに、賭け額の入力欄と、オッズとが関連付けて表示されている。また、図9に示す例では、「支持者」として、3人の予想者を示す3つのアイコンと、「的中率」と表示され、予想者の的中率の高さを示す記号「A」、「B」が表示されていることが確認できる。本実施形態では、予想的中率が高い順に、記号「S」、「A」、「B」、「C」の記号が表示されるものとする。このようにすることで、情報処理装置10は、予想的中率が高い予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させ、投票者に自信を持たせることができる。

30

【0053】

なお、表示制御部113は、図9に示すように、予想者の予想的中率を示す情報として記号を表示させたが、これに限らない。表示制御部113は、記号の代わりに、予想者の予想的中率を表示させるようにしてもよい。また、表示制御部113は、一以上の予想者それぞれの投票対象に対する賭け額を表示させてもよい。また、表示制御部113は、一以上の予想者の投票対象に対する賭け額の統計情報を表示させてもよい。賭け額の統計情報は、例えば、賭け額の平均値、最大値、最小値等である。投票者は、予想者の賭け額を確認し、自身の賭け額を決定する際の参考とすることができる。

【0054】

選択部112は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者が複数存在する場合、当該予想者の予想に関する情報を視聴している他の投票者の数が少ない予想者よりも、当該予想者の予想に関する情報を視聴している他の投票者の数が多い予想者を優先して選択してもよい。

40

【0055】

具体的には、選択部112は、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者が最大提示人数よりも多く存在する場合、投票対象テーブルの視聴者数を参照し、予想者がストリーミング配信する映像の視聴者が少ない予想者よりも、当該映像の視聴者数が多い最大提示人数の予想者を優先して選択する。表示制御部113は、選択部112が選択した予想者

50

れ、人気が高い予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させることができる。これにより、投票者は、自身の投票に自信を持ち、投票しやすくなる。

【 0 0 5 6 】

図 7 から図 9 に示す画面において、投票者は、自身が指定した投票対象に対応する賭け額を入力する。投票者が賭け額を入力してから「決定」ボタンにタッチすると、端末 2 0 は、投票者 I D、投票者が指定した投票対象に対する投票の指示、及び賭け額を情報処理装置 1 0 に送信する。

【 0 0 5 7 】

なお、受付部 1 1 1 は、図 7 から図 9 に示す表示画面において、相乗り投票の予想者の選択を受け付けることにより、相乗り投票を受け付ける画面を表示させ、予想者が相乗り投票をすることができるようにしてもよい。この場合、投票者は、図 7 から図 9 に示す表示画面において、予想者をタップして選択した状態で「決定」ボタンにタッチすると、端末 2 0 は、相乗り投票を受け付ける画面を表示させ、投票者から相乗り投票を受け付ける。なお、端末は、図 7 から図 9 に示す表示画面において、相乗り投票を行うことができるメッセージを表示してもよい。このようにすることで、投票者は、自身の予想に類似した投票を行っている予想者に相乗り投票を行うことができる。

10

【 0 0 5 8 】

投票部 1 1 4 は、投票者の端末 2 0 から、投票者 I D、競技における投票対象に対する投票の指示及び賭け額を受信することにより、競技に対する投票者の投票の指示を受け付ける。投票部 1 1 4 は、投票の指示に応じて、競技に対する投票者の投票を実行する。

20

【 0 0 5 9 】

< 情報処理装置 1 0 の処理の流れ >

図 1 0 は、情報処理装置 1 0 の処理の流れを示すフローチャートである。図 1 0 に示すフローチャートは、図 6 に示す画面において、投票者が自ら投票対象を指定した時点から開始している。

【 0 0 6 0 】

まず、受付部 1 1 1 は、投票者から競技に対する投票対象の指定を受け付ける (S 1 1) 。

続いて、選択部 1 1 2 は、投票対象テーブルを参照して、複数の予想者のうち、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を特定する (S 1 2) 。

30

【 0 0 6 1 】

続いて、選択部 1 1 2 は、最大提示人数よりも多いの予想者を特定したか否かを判定する (S 1 3) 。選択部 1 1 2 は、最大提示人数よりも多い予想者を特定した場合、S 1 4 に処理を移し、最大提示人数以下の予想者を特定した場合、S 1 5 に処理を移す。

【 0 0 6 2 】

選択部 1 1 2 は、S 1 4 において、投票対象テーブルを参照して、選択者数、すなわち、相乗り投票を行った投票者数が多い最大提示人数の予想者を選択する。また、選択部 1 1 2 は、S 1 5 において、S 1 2 において特定した全ての予想者を選択する。

表示制御部 1 1 3 は、選択部 1 1 2 が選択した予想者を示す情報を含む賭け額入力画面を投票者の端末 2 0 に表示させる (S 1 6) 。

40

【 0 0 6 3 】

続いて、投票部 1 1 4 は、端末 2 0 から投票指示を受け付けたか否かを判定する (S 1 7) 。投票部 1 1 4 は、投票指示を受け付けたと判定すると、S 1 8 に処理を移し、投票指示を受け付けていないと判定すると、S 1 7 を再実行する。

続いて、投票部 1 1 4 は、受け付けた投票指示に基づいて投票を実行する (S 1 8) 。

【 0 0 6 4 】

< 投票システム 1 による効果 >

以上説明したように、情報処理装置 1 0 において、受付部 1 1 1 は、投票者から競技に対する投票対象の指定を受け付ける。選択部 1 1 2 は、競技の予想をする複数の予想者のうち、投票者が指定した投票対象と同一の投票対象に投票した予想者を選択する。表示制

50

御部 1 1 3 は、選択部 1 1 2 が予想者を示す情報を端末 2 0 に表示させる。このように動作することで、情報処理装置 1 0 は、投票者に投票を促すことができる。

【 0 0 6 5 】

以上、本発明を実施の形態を用いて説明したが、本発明の技術的範囲は上記実施の形態に記載の範囲には限定されず、その要旨の範囲内で種々の変形及び変更が可能である。例えば、上述の実施形態では、情報処理装置 1 は、競技は競技者が競技場で動く競技における投票を受け付けるものとしたが、これに限らない。例えば、情報処理装置 1 は、対戦ゲーム等の e スポーツにおいて、対戦ゲームを実行するプレイヤー又はプレイヤーが操作するキャラクタへの投票を受け付けてもよい。この場合、投票者が投票したプレイヤー又はキャラクタが勝利した場合、投票に的中したものとする。

10

【 0 0 6 6 】

また、例えば、装置の全部又は一部は、任意の単位で機能的又は物理的に分散・統合して構成することができる。また、複数の実施の形態の任意の組み合わせによって生じる新たな実施の形態も、本発明の実施の形態に含まれる。組み合わせによって生じる新たな実施の形態の効果は、もとの実施の形態の効果を併せ持つ。

【 0 0 6 7 】

上記実施形態に加えて、さらに以下を付記する。

(付記 1)

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、
第 1 プレイヤから前記競技に対する投票対象の指定を受け付ける受付部と、
前記競技の予想をする複数の第 2 プレイヤのうち、前記第 1 プレイヤが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第 2 プレイヤを選択する選択部と、
前記選択部が選択した前記第 2 プレイヤを示す情報を前記第 1 プレイヤの端末に表示させる表示制御部と、
を有する情報処理装置。

20

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者に、自身が指定した投票対象に予想者が投票していることを認識させて、自身の予想に対して自信を持たせ、投票を促すことができる。

(付記 2)

前記受付部が指定を受け付けた投票対象は、第 1 の投票対象と第 2 の投票対象とを含み、
前記選択部は、前記第 1 の投票対象と前記第 2 の投票対象とから、所定条件に基づいて投票対象を選択し、選択した投票対象と同一の投票対象に投票した第 2 プレイヤを選択する、
付記 1 に記載の情報処理装置。

30

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者に、自身が指定した複数の投票対象のうち、所定条件を満たす投票対象に予想者が投票していることを認識させて、自信を持たせることができる。

(付記 3)

前記選択部は、前記第 1 の投票対象と前記第 2 の投票対象のうち、オッズが高い投票対象又は前記第 1 プレイヤの投票金額が大きい投票対象を選択する、
付記 2 に記載の情報処理装置。

40

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者にとって重要度が高い投票対象に投票している予想者がいることを投票者が認識できるので、投票者が安心して投票することが可能になる。

(付記 4)

前記表示制御部は、前記第 2 プレイヤを示す情報とともに、前記第 2 プレイヤの賭け額を前記第 1 プレイヤの端末に表示させる、
付記 1 から 3 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

このように情報処理装置が構成されていることにより、予想者がどれくらい自信を持っているかを投票者が把握できるので、自身が投票する際の参考にしやすくなる。

50

(付記5)

前記選択部は、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーが複数存在する場合、当該第2プレイヤーの投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が少ない第2プレイヤーよりも、当該第2プレイヤーの投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が多き第2プレイヤーを優先して選択する、

付記1から4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者に、多くの利用者に支持されている予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させ、自信を持たせることができる。

(付記6)

前記選択部は、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーのうち、当該第2プレイヤーの投票に基づいて投票を行う他のプレイヤーの数が所定数以上の第2プレイヤーを選択し、

付記1から5のいずれか一項に記載の情報処理装置。

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者に、多くの利用者に支持されている予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させ、自信を持たせることができる。

(付記7)

前記選択部は、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーが複数存在する場合、予想的中率が悪い第2プレイヤーよりも、前記予想的中率が良い第2プレイヤーを優先して選択する、

付記1から6のいずれか一項に記載の情報処理装置。

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者に、予想的中率が高い予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させ、投票者に自信を持たせることができる。

(付記8)

前記選択部は、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーが複数存在する場合、当該第2プレイヤーの予想に関する情報を視聴している他のプレイヤーの数が少ない第2プレイヤーよりも、当該第2プレイヤーの予想に関する情報を視聴している他のプレイヤーの数が多き第2プレイヤーを優先して選択する、

付記1から7のいずれか一項に記載の情報処理装置。

このように情報処理装置が構成されていることにより、投票者に、人気が高い予想者の投票内容と一致することを投票者に認識させ、投票者に自信を持たせることができる。

(付記9)

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付けるコンピュータが実行する、第1プレイヤーから前記競技に対する投票対象の指定を受け付けるステップと、

前記競技の予想をする複数の第2プレイヤーのうち、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーを選択するステップと、

選択された前記第2プレイヤーを示す情報を前記第1プレイヤーの端末に表示させるステップと、

を有する情報処理方法。

このような情報処理方法を実行することにより、投票者に、自身が指定した投票対象に予想者が投票していることを認識させて、自身の予想に対して自信を持たせ、投票を促すことができる。

(付記10)

投票対象に対して投票が可能な競技に対する投票を受け付けるコンピュータを、

第1プレイヤーから前記競技に対する投票対象の指定を受け付ける受付部、

前記競技の予想をする複数の第2プレイヤーのうち、前記第1プレイヤーが指定した前記投票対象と同一の投票対象に投票した第2プレイヤーを選択する選択部、及び、

前記選択部が選択した前記第2プレイヤーを示す情報を前記第1プレイヤーの端末に表示さ

10

20

30

40

50

せる表示制御部、

として機能させるためのプログラム。

このようなプログラムをプロセッサが実行することにより、投票者に、自身が指定した投票対象に予想者が投票していることを認識させて、自身の予想に対して自信を持たせ、投票を促すことができる。

【符号の説明】

【 0 0 6 8 】

1 投票システム

1 0 情報処理装置

1 1 プロセッサ

10

1 2 記憶部

1 3 通信IF

1 4 入力デバイス

1 5 出力デバイス

2 0 端末

2 1 プロセッサ

2 2 記憶部

2 4 入力デバイス

2 5 出力デバイス

1 1 1 受付部

20

1 1 2 選択部

1 1 3 表示制御部

1 1 4 投票部

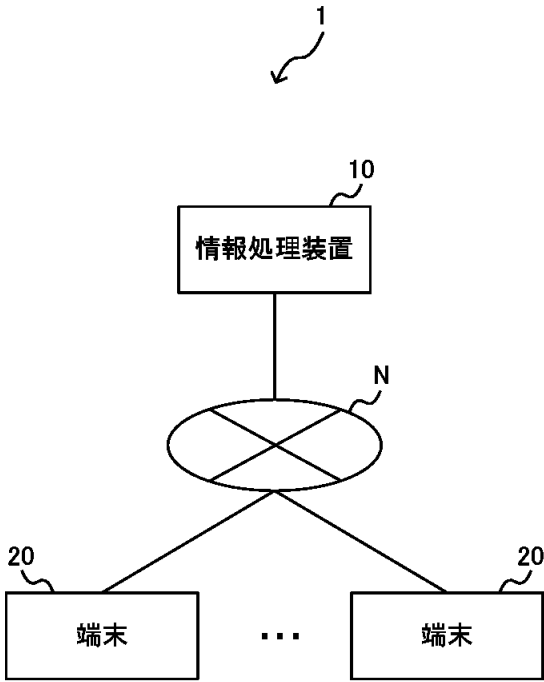
30

40

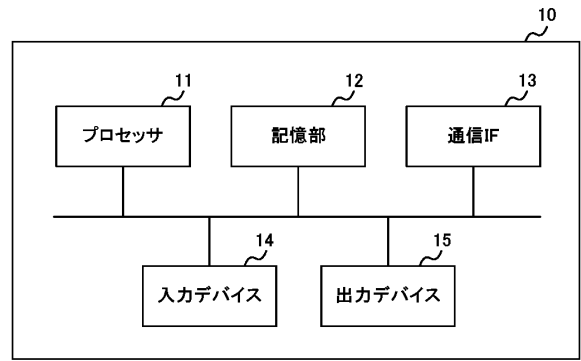
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



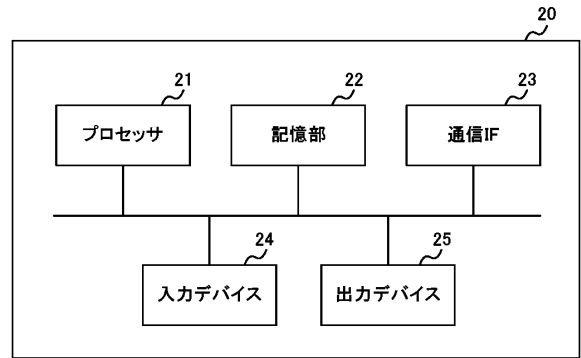
10

20

【図 3】

| 予想者 | 投票対象 | | 選択者数 | 視聴者数 |
|-----|------|-------|------|------|
| | 投票方式 | 予想勝利者 | | |
| A | 2車複 | 2-3 | 190 | 3121 |
| | 2車複 | 2-5 | 251 | |
| B | 2車複 | 2-5 | 45 | 891 |
| | 2車複 | 3-5 | 67 | |
| C | 3連単 | 5→3→2 | 21 | 766 |
| | 2車単 | 5→2 | 37 | |
| | 2車複 | 2-5 | 130 | |
| D | 2車複 | 2-5 | 25 | 114 |
| | 2車複 | 2-9 | 14 | |
| ... | ... | ... | ... | ... |

【図 4】

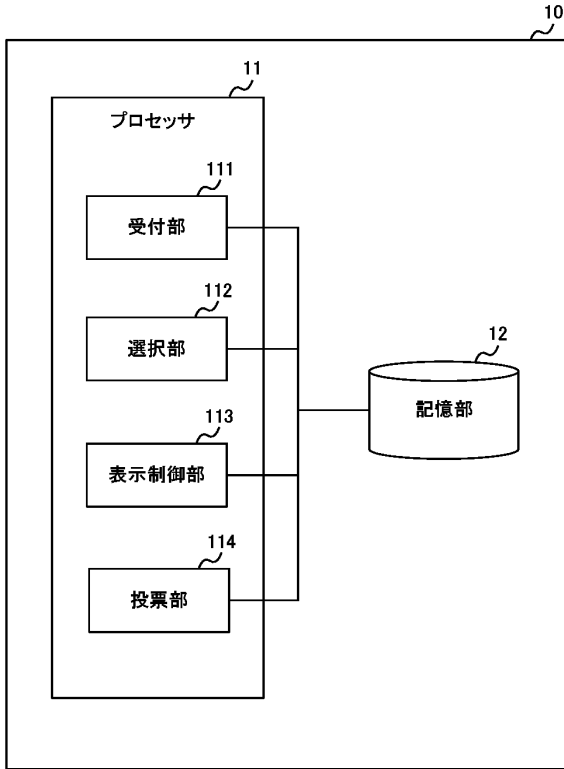


30

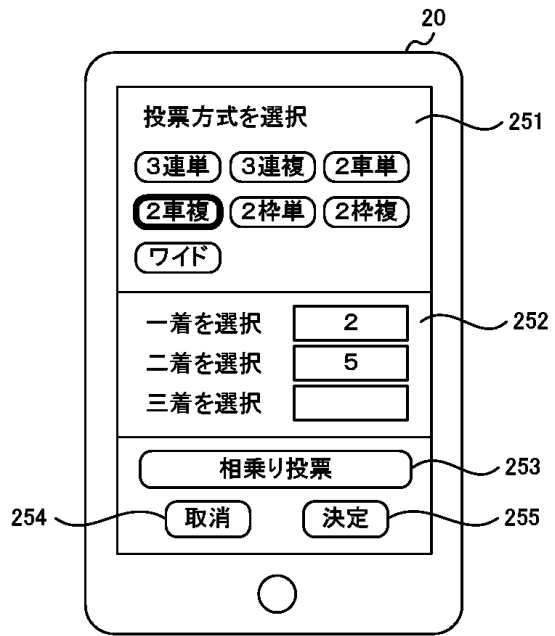
40

50

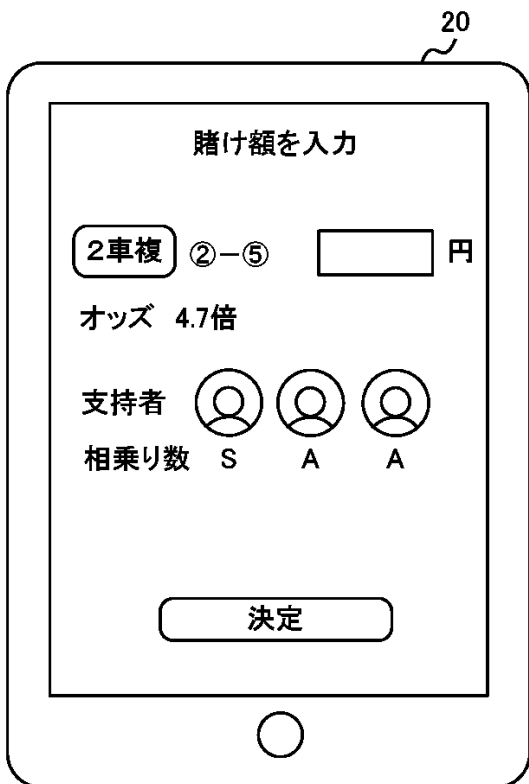
【図5】



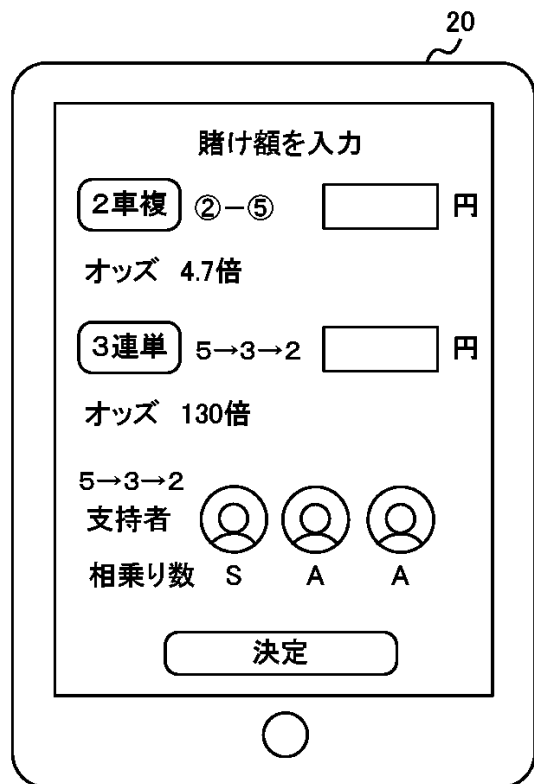
【図6】



【図7】



【図8】



10

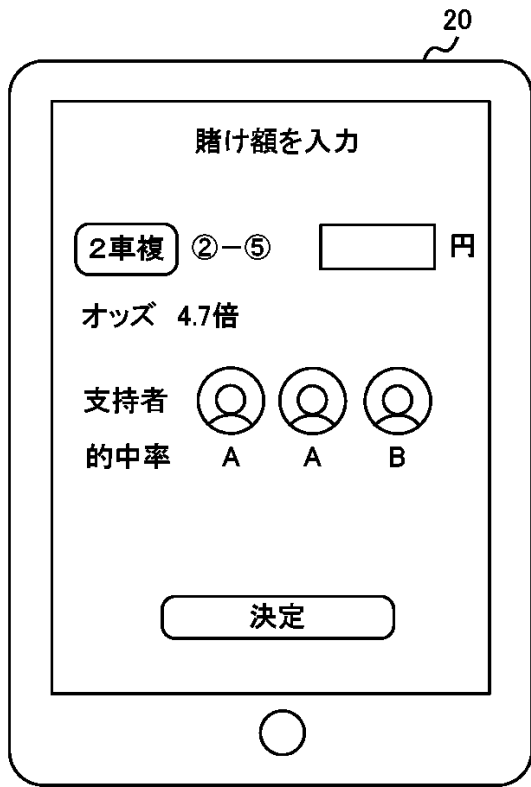
20

30

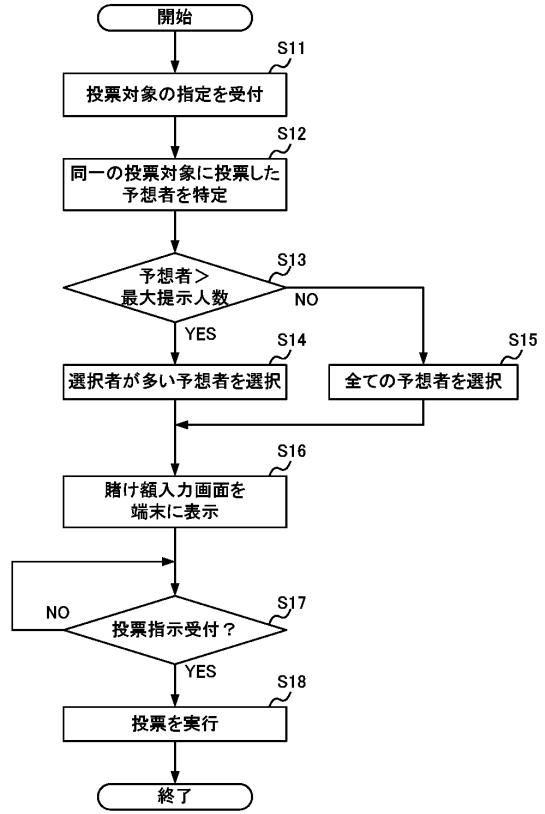
40

50

【図9】



【図10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- クシィ内
(72)発明者 栗山 幸介
東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内
- (72)発明者 松本 雅矩
東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内
- 審査官 日比野 可奈子
- (56)参考文献 特開2010-160612(JP,A)
国際公開第2020/036210(WO,A1)
特開2007-193715(JP,A)
特開2013-45412(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
G06Q10/00-99/00