

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第6985640号
(P6985640)

(45) 発行日 令和3年12月22日 (2021. 12. 22)

(24) 登録日 令和3年11月30日 (2021. 11. 30)

(51) Int. Cl. F I
G 0 6 Q 50/34 (2012. 01) G O 6 Q 50/34
G 0 6 Q 50/10 (2012. 01) G O 6 Q 50/10

請求項の数 11 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2021-537958 (P2021-537958)	(73) 特許権者	500033117
(86) (22) 出願日	令和3年3月3日 (2021. 3. 3)		株式会社ミクシィ
(86) 国際出願番号	PCT/JP2021/008048		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
審査請求日	令和3年6月28日 (2021. 6. 28)	(74) 代理人	100166006
(31) 優先権主張番号	特願2020-43191 (P2020-43191)		弁理士 泉 通博
(32) 優先日	令和2年3月12日 (2020. 3. 12)	(74) 代理人	100154070
(33) 優先権主張国・地域又は機関	日本国 (JP)		弁理士 久恒 京範
早期審査対象出願		(74) 代理人	100153280
			弁理士 寺川 賢祐
		(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

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】

投票対象に対して投票が可能な競技ごとに投票を受け付ける情報処理装置であって、
 第1プレイヤの指示に応じて、第1の競技に対して第2プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票を実行する投票部を有し、
 前記投票部は、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中した場合に、前記第1の競技の後に行われる第2の競技に対して前記第2プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤの投票を実行する、
 情報処理装置。

【請求項 2】

前記投票部は、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中しなかった場合に、前記第2の競技に対して前記第2プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤの投票を実行しない、

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記投票部は、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中した場合に前記第1プレイヤに支払われる価値の少なくとも一部を、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤの投票の賭け額とする、

請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

10

20

前記価値のうち前記第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投票の賭け額として設定する量を設定する設定部をさらに有する、

請求項3に記載の情報処理装置。

【請求項5】

前記投票部は、前記第1プレイヤーの指示に応じて、前記第1の競技に対して第3プレイヤーが指定する投票対象にさらに基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行し、前記第2プレイヤー及び前記第3プレイヤーのいずれのプレイヤーが前記第1の競技において的中したかに応じて選択したプレイヤーが前記第2の競技において指定する投票対象に基づいて、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行する、

請求項1から4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

10

【請求項6】

前記投票部は、前記第1プレイヤーの指示に応じて、前記第1の競技に対して第3プレイヤーが指定する投票対象にさらに基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行し、

前記投票部は、前記第2プレイヤーに対して設定された予算額の少なくとも一部を、前記第2プレイヤーが指定する投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票の賭け額とし、

前記投票部は、前記第3プレイヤーに対して設定された予算額の少なくとも一部を、前記第3プレイヤーが指定する投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票の賭け額とする、

20

請求項1から4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項7】

前記投票部は、前記第2プレイヤーの指定した投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票が的中し、前記第3プレイヤーの指定した投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票が的中しなかった場合に、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票が的中した場合に前記第1プレイヤーに支払われる価値と、前記第2プレイヤーに対して設定された予算額のうち少なくとも一部を、前記第2プレイヤーが指定する投票対象に基づく前記第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投票の賭け額とする、

請求項6に記載の情報処理装置。

30

【請求項8】

前記投票部は、前記第3プレイヤーに対して設定された予算額の少なくとも一部をさらに、前記第2プレイヤーが指定する投票対象に基づく前記第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投票の賭け額に加える、

請求項7に記載の情報処理装置。

【請求項9】

前記第1プレイヤーが使用する端末に配信可能な一以上の配信動画のうち、いずれかの配信動画の指定を受け付け、指定された前記配信動画を前記端末に表示させるとともに、指定された前記配信動画に関連付けられている前記第2プレイヤーが指定する前記投票対象を前記端末に表示させる提示部をさらに有し、

40

前記投票部は、前記第1プレイヤーの指示に応じて、指定された前記配信動画に関連付けられている前記第2プレイヤーが指定し、前記端末に表示される前記投票対象に基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行する、

請求項1から8のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項10】

投票対象に対して投票が可能な競技ごとに投票を受け付けるコンピュータが実行する、第1プレイヤーの指示に応じて、第1の競技に対して第2プレイヤーが指定する投票対象に基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行するステップと、

前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票が的中した場合に、前記第1の競技の後に行われる第2の競技に対して前記第2プレイヤーが指定する投票対象に基づいて、前記

50

第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行するステップと、
を有する情報処理方法。

【請求項11】

投票対象に対して投票が可能な競技ごとに投票を受け付けるコンピュータを、
第1プレイヤーの指示に応じて、第1の競技に対して第2プレイヤーが指定する投票対象に
基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行する投票部として機能
させ、

前記投票部は、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤーの投票が的中した場合に、前
記第1の競技の後に行われる第2の競技に対して前記第2プレイヤーが指定する投票対象に
基づいて、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投票を実行する、

10

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】

【特許文献1】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】

上述の競技に採用されている投票の方法は複雑であり、投票の経験が少ない投票者（以
下、「投票初心者」という。）にとっては、投票することに対する敷居が高い。例えば、
競馬、競輪、競艇等の場合、投票初心者は、投票方式及び競技者を多くの投票パターンの中
から選択しなければならないため、どのように投票すればよいかを把握しづらい。

30

【0005】

そこで、経験が豊富な他の投票者が投票する内容を投票初心者に提示し、投票初心者が
、他の投票者と同じような内容で投票するということが考えられる。この場合、投票初心
者にとっては的中可能性が低い投票者よりも的中可能性が高い投票者を選択することが望
ましいが、競技ごとに的中可能性が高いと思われる投票者を都度選択することは手間がか
かる。一方、投票初心者が予め信頼できる投票者を固定しておくことも考えられるが、投
票者の持っている情報や調子によっては、的中率が低いときもあり、投票初心者にとって
的中可能性の高い他人の投票内容に継続して投票することは容易ではなかった。

【0006】

40

そこで、本発明は、投票初心者が的中可能性の高い他人の投票内容に継続して投票しや
すくすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

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ごとに投票
を受け付ける情報処理装置であって、第1プレイヤーの指示に応じて、第1の競技に対して
第2プレイヤーが指定する投票対象に基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイ
ヤの投票を実行する投票部を有し、前記投票部は、前記第1の競技に対する前記第1プレイ
ヤの投票が的中した場合に、前記第1の競技の後に行われる第2の競技に対して前記第2
プレイヤーが指定する投票対象に基づいて、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤーの投

50

票を実行する。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、投票初心者が的中可能性の高い他人の投票内容に継続して投票しやすくすることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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】端末のハードウェア構成例を示す図である。

【図4】プロセッサの機能ブロック構成例を示す図である。

【図5】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である。

【図6】投票者が相乗り投票をすることを選択した場合に端末に表示される画面の例である。

【図7】相乗り投票の予算額を入力するための画面である。

【図8】相乗り投票の賭け額を入力するための画面である。投票者が相乗り投票をすることを選択した場合に端末に表示される画面の例である。

【図9】予算額情報の一例を示す図である。

【図10】第2の競技に対して相乗り投票の賭け額を入力するための画面である。

【図11】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。

【図12】配信動画を含む画面である。

【発明を実施するための形態】

【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、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、又は移動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。

【0011】

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。

【0012】

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。

【0013】

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。

【0014】

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

10

20

30

40

50

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

投票システム1においては、第1プレイヤーとしての投票初心者である投票者がどのような投票をすればよいかを把握しやすくするために、情報処理装置10が、第2プレイヤーとしての競技の結果の予想をする予想者が指定した投票対象を端末20に表示させることにより、投票対象を投票者に提示する。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。

【0018】

投票者は、端末20に表示された一以上の投票対象を見てから、表示され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ことができる。本明細書においては、このように、予想者が予想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ことを「相乗り投票」という。

【0019】

情報処理装置10は、投票初心者が的中可能性の高い他人の投票内容に継続して投票しやすくするために、投票初心者が競技において所定の予想者に相乗り投票を行った場合に投票が的中すると、この競技の後に行われる競技において、同一の予想者が指定する投票対象に基づいて投票を実行することを特徴としている。

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。

【0020】

<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。

【0021】

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。

【0022】

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。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。

【0023】

通信IF13は、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。

【 0 0 2 4 】

入力デバイス 1 4 は、例えば情報処理装置 1 0 の管理者から入力操作を受け付ける。入力デバイス 1 4 は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス又はマイクである。出力デバイス 1 5 は、例えば情報処理装置 1 0 の管理者に対して情報を出力する。出力デバイス 1 5 は、例えば、ディスプレイ又はスピーカ等である。

【 0 0 2 5 】

図 3 は、端末 2 0 のハードウェア構成例を示す図である。端末 2 0 は、プロセッサ 2 1、記憶部 2 2、通信 I F 2 3、入力デバイス 2 4、及び出力デバイス 2 5 を有する。

【 0 0 2 6 】

プロセッサ 2 1 は、例えば C P U であり、記憶部 2 2 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。

10

【 0 0 2 7 】

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 8 】

通信 I F 2 3 は、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。

20

【 0 0 2 9 】

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 3 0 】

< 機能ブロック構成 >

図 4 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、設定部 1 1 1 と、予想者提示部 1 1 2 と、投票部 1 1 3 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、設定部 1 1 1、予想者提示部 1 1 2 及び投票部 1 1 3 として機能する。

30

【 0 0 3 1 】

設定部 1 1 1 は、第 1 の競技に対する投票者の相乗り投票に対応する投票が的中した場合に投票者に支払われる価値である払戻額のうち、相乗り投票を行った第 1 の競技の後の第 2 の競技に対する投票者の投票の賭け額として設定する量を設定する。第 2 の競技は、例えば、第 1 の競技の直後に行われる競技であるが、これに限らない。例えば、第 1 の競技の実施日において、第 1 の競技の後に行われるいずれかの競技が第 2 の競技であってもよい。この場合、第 1 の競技の後に行われる競技のうち、投票者が投票をしようとする競技が第 2 の競技であってもよい。

【 0 0 3 2 】

例えば、設定部 1 1 1 は、第 1 の競技に対応する払戻額のうち、第 2 の競技に対して賭け額として投入する払戻額の最高額の設定を投票者から受け付ける。また、設定部 1 1 1 は、第 1 の競技に対応する払戻額に対する、第 2 の競技に対して賭け額として投入する払戻額の割合の設定を投票者から受け付けてもよい。また、設定部 1 1 1 は、第 2 の競技に対して賭け額として投入する払戻額の最高額の設定又は払戻額の割合を予め設定しておき、投票者から、設定を受け付けたことに応じて、設定を変更してもよい。このようにすることで、投票者は、第 2 の競技に投入する賭け額又は第 2 の競技に投入せずに残す払戻額を投票者が所望する量に設定することができる。

40

【 0 0 3 3 】

予想者提示部 1 1 2 は、競技に投票する投票者に、競技の予想をする複数の予想者を提示する。予想者提示部 1 1 2 は、例えば、投票者が使用する端末 2 0 に、複数の予想者名

50

を送信して端末 20 に複数の予想者名を表示させることにより、複数の予想者を提示する。

【0034】

図 5 から図 8 は、予想者提示部 112 が端末 20 に表示させる画面の例を示す図である。図 5 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 20 に表示される画面である。図 6 は、投票者が相乗り投票をすることを選択した場合に端末 20 に表示される画面の例である。図 7 は、相乗り投票の予算額を入力するための画面である。図 8 は、相乗り投票の賭け額を入力するための画面である。図 7 及び図 8 の画面は、投票者が相乗り投票をする対象となる予想者を選択した場合に端末 20 に表示される。

【0035】

図 5 に示す画面においては、投票方式を選択するための領域 251、予想投票対象を入力するための領域 252、相乗り投票を選択するための操作画像 253、取り消し操作をするための操作画像 254、及び決定操作をするための操作画像 255 が示されている。投票者が自分自身で投票対象を決定したいという場合、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、投票をすることができる。

【0036】

相乗り投票をしたい投票者は、領域 251 及び領域 252 を操作することなく、操作画像 253 の「相乗り投票」ボタンを選択してから操作画像 255 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。予想者提示部 112 は、相乗りボタンが選択された場合、図 6 (a) に示すように、投票者が相乗り投票をする対象となる複数の予想者を端末 20 に表示させる。

【0037】

図 6 (a) においては、予想者名に、一以上の予想投票対象と、予想投票対象に対応するオッズとが関連付けられて表示されている。投票者は、端末 20 に表示された図 6 (a) に示す画面において、相乗り投票をする予想者を選択する。投票者が図 6 (a) に示す画面において一人以上の予想者を選択すると、図 6 (b) に示す画面に遷移する。図 6 (b) に示す画面において、投票者が「賭け額を入力する」ボタンにタッチすると、図 7 に示す画面に遷移する。

【0038】

図 7 に示す画面において、投票者は、選択した予想者に対して割り当てる予算額を入力する。図 6 (b) において、一人の予想者が選択されると、図 7 (a) に示すように、一人の予想者に対して予算額を入力する画面が表示される。図 6 (b) において、複数の予想者が選択されると、図 7 (b) に示すように、複数の予想者それぞれに対して予算額を入力する画面が表示される。図 7 (a) 又は図 7 (b) において、投票者が予想者に対して予算額を入力してから「決定」ボタンにタッチすると、端末 20 は、図 8 に示す画面を表示する。

【0039】

図 8 に示す画面では、投票者が選択した予想者が指定する一以上の投票対象のそれぞれに対する賭け額の入力欄と、残り予算額とが表示される。残り予算額は、図 7 において投票者が入力した予算額から、賭け額の入力欄に入力された賭け額を減算することにより算出されて表示される。

【0040】

図 8 に示す画面において、投票者は、選択した予想者が指定する一以上の投票対象のうち、少なくともいずれかへの賭け額を入力する。端末 20 は、投票者が割り当てた予算額の範囲内で賭け額の入力を受け付ける。投票者が選択した予想者が一人である場合、投票者が予算額の範囲内で賭け額を入力してから「決定」ボタンにタッチすると、端末 20 は、投票者 ID、投票者が複数の予想者から選択した選択予想者を示す選択情報、選択予想者に対する残り予算額、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、選択予想者に相乗り投票をする相乗り投票指示）、及

10

20

30

40

50

び賭け額を情報処理装置 10 に送信する。

【0041】

投票者が選択した予想者が複数である場合、複数の予想者のそれぞれに対応して図 8 に示す画面が表示される。例えば、端末 20 は、図 8 に示す画面であって、予想者 A に対応する画面を表示し、予想者 A に割り当てられた予算額の範囲内で投票者から賭け額の入力を受け付ける。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 20 は、図 8 に示すような、予想者 B に対応する画面を表示する。端末 20 は、予想者 B に割り当てられた予算額の範囲内で賭け額の入力を受け付ける。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 20 は、投票者 ID、投票者が複数の予想者から選択した複数の選択予想者それぞれを示す選択情報、選択予想者に対する残り予算額、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 10 に送信する。

10

【0042】

投票部 113 は、投票者の端末 20 から、投票者 ID、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 113 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。

【0043】

投票部 113 は、投票者の端末 20 から、投票者 ID、投票者が複数の予想者から選択した一以上の選択予想者を示す選択情報、選択予想者に対する残り予算額、相乗り投票指示、及び賭け額を受信することにより、投票者から競技に対する相乗り投票の指示を受け付ける。

20

【0044】

投票部 113 は、相乗り投票の指示を受け付けると、投票者の投票者 ID と、選択予想者の予想者名と、残り予算額とを関連付けて、予算額情報として記憶部 12 に記憶させる。図 9 は、予算額情報の一例を示す図である。図 9 に示すように、予算額情報では、投票者 ID と、予想者名と、残り予算額とが関連付けられていることが確認できる。

【0045】

投票部 113 は、投票者が一人の予想者を選択した場合、投票者の相乗り投票の指示に応じて、第 1 の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて、第 1 の競技に対する投票者の投票を実行する。

30

【0046】

投票部 113 は、投票者が複数の予想者（例えば第 2 プレイヤ及び第 3 プレイヤ）を選択した場合、投票者の相乗り投票の指示に応じて、第 1 の競技に対して複数の予想者それぞれが指定する投票対象に基づいて、第 1 の競技に対する投票者の投票を実行する。例えば、投票部 113 は、投票者が第 2 プレイヤとしての予想者 A と、第 3 プレイヤとしての予想者 B とを選択した場合、予想者 A に対して設定された予算額の少なくとも一部を、予想者 A が指定する投票対象に基づく第 1 の競技に対する投票者の投票の賭け額とする。また、投票部 113 は、予想者 B に対して設定された予算額の少なくとも一部を、予想者 B が指定する投票対象に基づく第 1 の競技に対する投票者の投票の賭け額とする。

【0047】

40

投票部 113 は、第 1 の競技に対する投票者の投票が的中した場合に、第 1 の競技の後に行われる第 2 の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて、第 2 の競技に対する投票者の投票を実行する。投票部 113 は、第 1 の競技に対する投票者の投票が的中した場合に、予想者提示部 112 を制御して、第 1 の競技において投票者が選択した予想者と同一の予想者への相乗り投票の賭け額を入力するための画面を端末 20 に表示させ、第 2 の競技に対する投票者の当該予想者への相乗り投票を実行する。

【0048】

この場合、投票部 113 は、第 1 の競技に対する投票者の投票が的中した場合に、投票者に支払われる価値である払戻額の少なくとも一部を、第 2 の競技に対する投票者の投票の賭け額としてもよい。また、投票部 113 は、第 1 の競技に対する投票者の投票が的中

50

しなかった場合に、第1の競技において投票者が指定した予想者が第2の競技に対して指定する投票対象に基づいて、第2の競技に対する投票者の投票を実行しないように制御してもよい。このようにすることで、投票者は、的中可能性が高い予想者を絞り込み、それらの予想者の投票内容に追従して投票ができるため、的中可能性を上げることができる。また、投票者は、第2の競技に対する新たな出費を抑制することができるとともに、投票者に支払われる価値を第2の競技の投票における賭け額とすることにより、第2の競技において的中した場合に投票者に支払われる価値がより増大する可能性を高めることができる。

【0049】

投票部113は、以下に示すように第2の競技に対する投票者の投票を実行する。まず、投票部113は、第1の競技に対する投票者の投票が的中したか否かを判定する。投票部113は、例えば、投票者が予想者に相乗り投票した一以上の投票のうち、少なくともいずれかが的中した場合に、投票が的中したと判定する。

10

【0050】

投票部113は、第1の競技に対する投票者の投票が的中したと判定した場合に、投票者に支払われる払戻額に基づいて、記憶部12に記憶されている予算額情報を更新する。例えば、投票部113は、設定部111が受け付けた設定に基づいて、記憶部12に記憶されている予算額情報の残り予算額に払戻額を加算する。例えば、投票部133は、設定部111により第2の競技に賭け額として投入する払戻額の最高額が設定されている場合、払戻額の最高額を残り予算額に加算する。また、投票部133は、設定部111により第2の競技に賭け額として投入する払戻額の割合が設定されている場合、払戻額の割合に基づく金額を残り予算額に加算する。

20

【0051】

なお、投票部113は、相乗り投票した一以上の投票のうち、少なくともいずれかが的中した場合に、投票が的中したと判定するが、これに限らない。投票部113は、一人の予想者が指定した複数の投票対象に対して、投票者が相乗り投票を行った場合、所定の割合以上の投票対象が的中したことを条件として投票が的中したと判定してもよい。また、投票部113は、一人の予想者が指定した複数の投票対象に対して、投票者が相乗り投票を行った場合、賭け額の合計金額に対して払戻額が多いことを条件として投票が的中したと判定してもよい。

30

【0052】

予想者提示部112は、第1の競技に対する投票者の相乗り投票が的中した場合において、第2の競技の投票を受け付けるとき、投票者が使用する端末20に、図5及び図6に示す画面を表示させずに、第2の競技に対し、第1の競技において投票者が選択した予想者への相乗り投票の賭け額を入力するための画面を直接表示させる。図10は、第2の競技に対して相乗り投票の賭け額を入力するための画面である。図10に示す画面構成と、図8に示す画面構成とは同一である。

【0053】

例えば、図8に示す画面に示される投票対象のうち、投票方式が「3連複」、競技者の組み合わせが「3-5-6」の投票が的中し、5,200円が投票者に払戻額として支払われたとする。5,200円が、設定部111により設定された第2の競技に賭け額として投入する払戻額の最高額よりも低い場合、投票部113は、投票者に支払われた5,200円を、第2の競技に対する投票者の投票の賭け額とする。図10に示す例では、予想者が指定する2つの投票対象に、5,200円が均等に賭け額として自動的に入力される。また、図10に示す画面では、記憶部12に記憶されている予算額情報が示す残り予算額が表示される。

40

【0054】

また、投票部113は、投票者が複数の予想者に相乗り投票している場合において、複数の予想者（第2プレイヤー及び第3プレイヤー）のいずれの予想者が第1の競技において的中したかに応じて選択した予想者が第2の競技において指定する投票対象に基づいて、第

50

2の競技に対する投票者の投票を実行してもよい。投票部113は、例えば、第1の競技において的中した予想者が指定する投票対象に基づいて、第2の競技に対する投票者の投票を実行する。

【0055】

投票部113は、複数の予想者(第2プレイヤ及び第3プレイヤ)のいずれの予想者が第1の競技において的中したかに応じて、第2の競技に対する投票者の投票の賭け額を決定してもよい。投票部113は、例えば、第1の予想者(第2プレイヤ)の指定した投票対象に基づく第1の競技に対する投票者の投票が的中し、第2の予想者(第3プレイヤ)の指定した投票対象に基づく第1の競技に対する投票者の投票が的中しなかったとき、第1の競技に対する投票者の投票が的中した場合に投票者に支払われる価値と、第1の予想者に対して設定された予算額のうち少なくとも一部を、第1の予想者が指定する投票対象に基づく第2の競技に対する投票者の投票の賭け額とする。

10

【0056】

例えば、投票者が予想者Aと予想者Bとに相乗り投票している場合において、予想者Aの指定した投票対象に基づく第1の競技に対する投票者の投票が的中し、予想者Bの指定した投票対象に基づく第1の競技に対する投票者の投票が的中しなかったとする。

【0057】

この場合、投票部113は、記憶部12に記憶されている予算額情報において、予想者Bに関連付けられている残り予算額を0円とし、予想者Bが第2の競技に対して指定する投票対象に基づいて、第2の競技に対する投票者の投票を実行しないように制御する。また、投票部113は、予想者提示部112を制御して、投票者が使用する端末20に、図10に示す第2の競技に対して相乗り投票の賭け額を入力するための画面を表示させる。投票部113は、図10に示す画面を表示させる場合に、記憶部12に記憶されている予算額情報が示す残り予算額と、予想者Aの指定した投票対象に基づく第1の競技に対する投票者の投票の払戻額とに基づいて、賭け額の上限額を設定してもよい。

20

【0058】

投票部113は、予想者B(第2の予想者)に対して設定された予算額の少なくとも一部をさらに、予想者A(第1の予想者)が指定する投票対象に基づく第2の競技に対する投票者の投票の賭け額に加算可能としてもよい。例えば、投票部113は、記憶部12に記憶されている予算額情報において、予想者Bに関連付けられている残り予算額の少なくとも一部を予想者Aの残り予算額に加算するとともに、予想者Bに関連付けられている残り予算額を0円とする。そして、投票部113は、記憶部12に記憶されている予想者Aの更新後の残り予算額と、予想者Aの指定した投票対象に基づく第1の競技に対する投票者の投票の払戻額とに基づいて、賭け額の上限額を設定する。

30

【0059】

このようにすることで、情報処理装置10は、第2競技の投票において、予想が外れた予想者に設定した予算額の一部を、予想が的中した者に基づく投票に対して割り当てることができる。これにより、投票者は、的中する可能性が低い予想者への継続的な乗っかりを回避し、的中する可能性が高い予想者が指定する投票対象に集中して投票することができるので、的中可能性を上げることができる。

40

【0060】

<情報処理装置10の処理の流れ>

図11は、情報処理装置10の処理の流れを示すフローチャートである。図11に示すフローチャートは、図5に示す画面において、「相乗り投票」が選択された時点から開始している。なお、本フローチャートの説明では、説明を簡単にするために、投票者が一人の予想者を選択した例について説明する。

【0061】

まず、投票部113は、第1の競技において投票者が選択した予想者、相乗り投票指示、賭け額、及び残り予算額を端末20から取得することにより、相乗り指示投票を受け付ける(S11)。

50

投票部 1 1 3 は、相乗り投票の指示を受け付けると、投票者の投票者 ID と、選択予想者の予想者名と、残り予算額とを関連付けて、予算額情報として記憶部 1 2 に記憶させ (S 1 2)、取得した賭け額で投票を行う (S 1 3)。

【 0 0 6 2 】

続いて、投票部 1 1 3 は、第 1 の競技に対する投票が的中したか否かを判定する (S 1 4)。投票部 1 1 3 は、第 1 の競技に対する投票が的中したと判定すると、S 1 5 に処理を移す。投票部 1 1 3 は、S 1 5 において、予想者提示部 1 1 2 を制御して、第 1 の競技で選択された予想者への相乗り投票の賭け額を入力するための画面を端末 2 0 に表示させ、第 1 の競技で選択された予想者に対応する第 2 の競技の相乗り投票指示を受け付ける。

【 0 0 6 3 】

そして、投票部 1 1 3 は、相乗り投票の指示を受け付けると、記憶部 1 2 に記憶されている予算額情報を更新し (S 1 6)、指定された賭け額で投票を行う (S 1 7)。

【 0 0 6 4 】

投票部 1 1 3 は、S 1 4 において、投票が的中しなかったと判定すると、S 1 8 に処理を移し、記憶部 1 2 に記憶されている予算額情報において、第 1 の競技で選択された予想者に対応する残り予算額を 0 円に設定し、第 1 の競技において投票者が指定した予想者が第 2 の競技に対して指定する投票対象に基づいて、第 2 の競技に対する投票者の投票を実行しないように制御する。

【 0 0 6 5 】

< 変形例 >

以上の説明においては、予想者提示部 1 1 2 が、図 5 に示す画面において、「相乗り投票」ボタンが選択されたことに応じて、図 6 (a) に示す予想者を選択する画面を端末 2 0 に表示させ、投票者から相乗り投票をする予想者の選択を受け付けたが、これに限らない。予想者提示部 1 1 2 は、予想者に関連付けられた配信動画を含む画面を端末 2 0 に表示させ、配信動画に関連付けられている予想者が指定する投票対象を端末 2 0 に表示させるようにしてもよい。

【 0 0 6 6 】

この場合、予想者提示部 1 1 2 は、端末 2 0 に配信可能な一以上の配信動画のうち、いずれかの動画の指定を受け付けるための動画指定用画面を端末 2 0 に表示させる。予想者提示部 1 1 2 は、動画指定用画面において配信動画の指定を受け付けると、指定された配信動画と、当該配信動画に関連付けられている予想者が指定する投票対象を含む画面を端末 2 0 に送信する。投票部 1 1 3 は、投票者の指示に応じて、指定された配信動画に関連付けられている予想者が指定し、端末 2 0 に表示される投票対象に基づいて、第 1 の競技に対する投票者の投票を実行する。

【 0 0 6 7 】

図 1 2 は、配信動画を含む画面である。図 1 2 に示すように、配信動画を含む画面には、配信動画と、当該配信動画に関連付けられている予想者の予想対象投票と、予想投票対象に対応するオッズと、予想者の勝率とが表示される。また、配信動画を含む画面には、「相乗りして賭け額を入力する」と表示され、相乗り投票を受け付けるための「相乗り投票」ボタンが表示されている。投票者が図 9 に示す「相乗り投票」ボタンにタッチすると、図 7 に示す画面に遷移する。

【 0 0 6 8 】

その後、端末 2 0 は、図 8 に示す画面を表示させ、投票者から賭け額の入力を受け付ける。端末 2 0 は、投票者 ID、配信動画に関連付けられている予想者を示す選択情報、当該予想者に対する残り予算額、当該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、及び賭け額を情報処理装置 1 0 に送信する。

【 0 0 6 9 】

投票部 1 1 3 は、投票者の端末 2 0 から、投票者 ID、第 1 の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、第 1 の競技に対する投票者の投票を実行する。このようにすることで、投票者は、自身が指定した配信動画に関連付けられて

10

20

30

40

50

いる予想者の発言及び予想者の投票対象を確認しながら、相乗り投票を行うことができる。

【 0 0 7 0 】

< 投票システム 1 による効果 >

以上説明したように、投票部 1 1 3 は、投票者の指示に応じて、第 1 の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて第 1 の競技に対する投票者の投票を実行し、第 1 の競技に対する投票者の投票が的中した場合に、第 2 の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて、第 2 の競技に対する投票者の投票を実行する。投票部 1 1 3 がこのように動作することで、投票者は、第 1 の競技において予想が的中し、第 2 の競技においても予想が的中する可能性が高いと考えられる予想者に投票し、複数の競技で的中する確率を高めることができる。その結果、投票初心者が投票した内容が的中しないことにより投票をやめてしまいにくくすることができる。また、投票者は、新たに予想者を指定することなく、的中する可能性が高い予想者が指定する投票対象に基づいて継続して投票をしやすくなり、的中可能性が高い投票者を選択する手間を軽減することができる。

10

【 0 0 7 1 】

また、投票システム 1 によれば、投票に慣れた予想者の情報を参考にして競技への投票を行いたい投票者が、電子メール又は電話等の通信手段を用いて予想者との間でデータを送受信することなく、予想者が指定する投票対象に投票することができる。投票システム 1 がこのように動作することで、投票者が使用する端末 2 0 が電子メール又は電話等の通信手段の使用時間を削減することができるので、端末 2 0 の消費電力を削減できるという技術的効果が生じる。また、投票システム 1 は、投票者が予想者との間でデータをやり取りする頻度を下げることができるので、通信回線で伝送されるデータ量を削減することができるという技術的効果も生じる。

20

【 0 0 7 2 】

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、上述の実施の形態では、投票システム 1 は、投票者から予算額の入力を受け付けることとしたが、予算額を受け付けなくてもよい。また、上述の実施の形態では、第 2 の競技に対する投票者の投票が的中した場合に、第 2 の競技の後に行われる第 3 の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて、第 3 の競技に対する投票者の投票を実行してもよい。この場合、第 2 の競技に投票を終えた時点で、第 2 の競技を第 1 の競技、第 3 の競技を第 2 の競技とみなし、本発明を適用するようにしてもよい。

30

【 0 0 7 3 】

また、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。

【 0 0 7 4 】

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。

40

【 0 0 7 5 】

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ごとに投票を受け付ける情報処理装置であって、第 1 プレイヤーの指示に応じて、第 1 の競技に対して第 2 プレイヤーが指定する投票対象に基づいて、前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤーの投票を実行する投票部を有し、前記投票部は、前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤーの投票が的中した場合に、前

50

記第 1 の競技の後に行われる第 2 の競技に対して前記第 2 プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第 2 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票を実行する、

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、第 1 プレイヤが第 2 プレイヤの指定する投票対象に基づいて投票をし、その投票が的中した場合には、第 1 プレイヤはその後の競技における第 2 プレイヤの指定する投票対象に基づいて投票を実行することとなる。これにより、投票初心者（第 1 プレイヤ）であっても的中可能性の高い他人（第 2 プレイヤ）の投票内容に継続して投票しやすくなる。

（付記 2）

前記投票部は、前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票が的中しなかった場合に、前記第 2 の競技に対して前記第 2 プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第 2 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票を実行しない、

付記 1 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、第 1 プレイヤは、予想が的中しなかった予想者に追従して投票しないようにすることができる。これにより、的中可能性が高い予想者を絞り込み、それらの予想者の投票内容に追従して投票ができるため、的中可能性を上げることができる。

（付記 3）

前記投票部は、前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票が的中した場合に前記第 1 プレイヤに支払われる価値の少なくとも一部を、前記第 2 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票の賭け額とする、

付記 1 又は 2 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、第 1 プレイヤは、第 2 の競技に対する新たな出費を抑制することができる。また、第 1 プレイヤは、第 1 プレイヤに支払われる価値を賭け額とすることにより、第 2 の競技において的中した場合に第 1 プレイヤに支払われる価値がより増大する可能性を高めることができる。

（付記 4）

前記価値のうち前記第 2 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票の賭け額として設定する量を設定する設定部をさらに有する、

付記 3 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、第 1 プレイヤは、第 2 の競技に投入する賭け額又は第 2 の競技に投入せずに残す払戻額を第 1 プレイヤが所望する量に設定することができる。

（付記 5）

前記投票部は、前記第 1 プレイヤの指示に応じて、前記第 1 の競技に対して第 3 プレイヤが指定する投票対象にさらに基づいて、前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票を実行し、前記第 2 プレイヤ及び前記第 3 プレイヤのいずれのプレイヤが前記第 1 の競技において的中したかに応じて選択したプレイヤが前記第 2 の競技において指定する投票対象に基づいて、前記第 2 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票を実行する、

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、第 1 プレイヤが複数の他のプレイヤの投票内容に基づいて第 1 の競技で投票した場合に、第 2 の競技における的中確率を上げることができる。

（付記 6）

前記投票部は、前記第 1 プレイヤの指示に応じて、前記第 1 の競技に対して第 3 プレイヤが指定する投票対象にさらに基づいて、前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票を実行し、

前記投票部は、前記第 2 プレイヤに対して設定された予算額の少なくとも一部を、前記第 2 プレイヤが指定する投票対象に基づく前記第 1 の競技に対する前記第 1 プレイヤの投票の賭け額とし、

10

20

30

40

50

前記投票部は、前記第3プレイヤに対して設定された予算額の少なくとも一部を、前記第3プレイヤが指定する投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票の賭け額とする、

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、第1プレイヤは、予想的中率が良い第2プレイヤに追従して投票し、自身の予想が的中する可能性を向上させることができる。

(付記7)

前記投票部は、前記第2プレイヤの指定した投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中し、前記第3プレイヤの指定した投票対象に基づく前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中しなかった場合に、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中した場合に前記第1プレイヤに支払われる価値と、前記第2プレイヤに対して設定された予算額のうち少なくとも一部を、前記第2プレイヤが指定する投票対象に基づく前記第2の競技に対する前記第1プレイヤの投票の賭け額とする、

10

付記6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、第1プレイヤは、第2競技における賭け額を容易に調整することができる。また、第1プレイヤは、的中する可能性が高い予想者が指定する投票対象に集中して投票することができる。

(付記8)

20

前記投票部は、前記第3プレイヤに対して設定された予算額の少なくとも一部をさらに、前記第2プレイヤが指定する投票対象に基づく前記第2の競技に対する前記第1プレイヤの投票の賭け額に加える、

付記7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、第1プレイヤは、第2競技の投票において、予想が外れた者に設定してあった予算額の一部を、予想が的中した者に基づく投票に対して割り当てることができる。

(付記9)

前記第1プレイヤが使用する端末に配信可能な一以上の配信動画のうち、いずれかの配信動画の指定を受け付け、指定された前記配信動画を前記端末に表示させるとともに、指定された前記配信動画に関連付けられている前記第2プレイヤが指定する前記投票対象を前記端末に表示させる提示部をさらに有し、

30

前記投票部は、前記第1プレイヤの指示に応じて、指定された前記配信動画に関連付けられている前記第2プレイヤが指定し、前記端末に表示される前記投票対象に基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票を実行する、

付記1から8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、第1プレイヤは、自身が指定した配信動画に関連付けられている第2プレイヤの発言及び予想者の投票対象を確認しながら、相乗り投票を行うことができる。

(付記10)

40

投票対象に対して投票が可能な競技ごとに投票を受け付けるコンピュータが実行する、

第1プレイヤの指示に応じて、第1の競技に対して第2プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票を実行するステップと、

前記第1の競技に対する前記第1プレイヤの投票が的中した場合に、前記第1の競技の後に行われる第2の競技に対して前記第2プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第2の競技に対する前記第1プレイヤの投票を実行するステップと、

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、第1プレイヤが第2プレイヤの指定する投票対象に基づいて投票をし、その投票が的中した場合には、第1プレイヤはその後の競技における第2プレイヤの指定する投票対象に基づいて投票を実行することとなる。こ

50

れにより、投票初心者（第１プレイヤ）であっても的中可能性の高い他人（第２プレイヤ）の投票内容に継続して投票しやすくなる。

（付記１１）

投票対象に対して投票が可能な競技ごとに投票を受け付けるコンピュータを、

第１プレイヤの指示に応じて、第１の競技に対して第２プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第１の競技に対する前記第１プレイヤの投票を実行する投票部として機能させ、

前記投票部は、前記第１の競技に対する前記第１プレイヤの投票が的中した場合に、前記第１の競技の後に行われる第２の競技に対して前記第２プレイヤが指定する投票対象に基づいて、前記第２の競技に対する前記第１プレイヤの投票を実行する、

10

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、第１プレイヤが第２プレイヤの指定する投票対象に基づいて投票をし、その投票が的中した場合には、第１プレイヤはその後の競技における第２プレイヤの指定する投票対象に基づいて投票を実行することとなる。これにより、投票初心者（第１プレイヤ）であっても的中可能性の高い他人（第２プレイヤ）の投票内容に継続して投票しやすくなる。

【符号の説明】

【００７６】

１ 投票システム

１０ 情報処理装置

20

１１ プロセッサ

１２ 記憶部

１３ 通信ＩＦ

１４ 入力デバイス

１５ 出力デバイス

２０ 端末

２１ プロセッサ

２２ 記憶部

２３ 通信ＩＦ

２４ 入力デバイス

30

２５ 出力デバイス

１１１ 設定部

１１２ 予想者提示部

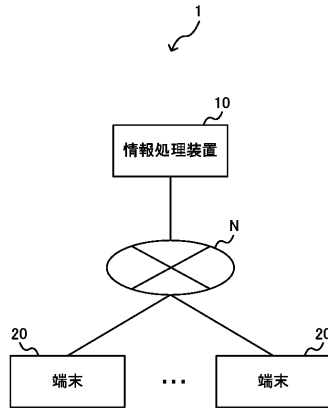
１１３ 投票部

【要約】

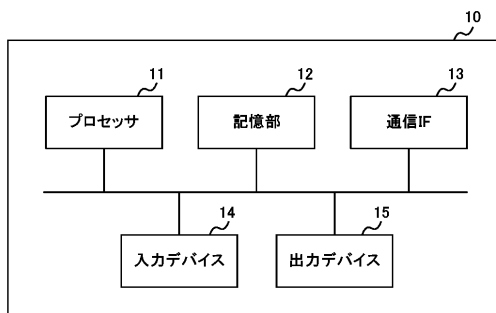
情報処理装置１は、競技に投票する投票者の指示に応じて、第１の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて、第１の競技に対する投票者の投票を実行する投票部１１３を有する。投票部１１３は、第１の競技に対する投票者の投票が的中した場合に、第１の競技の後に行われる第２の競技に対して予想者が指定する投票対象に基づいて、第２の競技に対する投票者の投票を実行する。

40

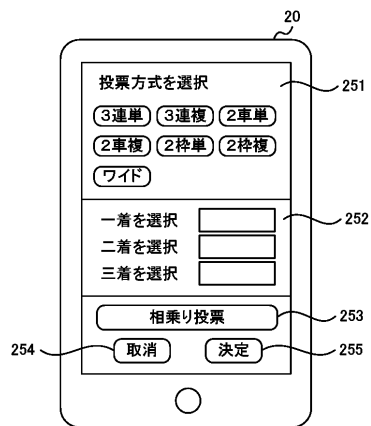
【図 1】



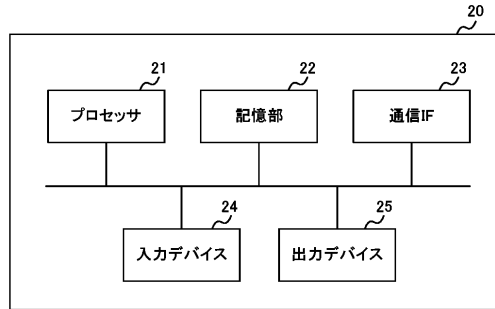
【図 2】



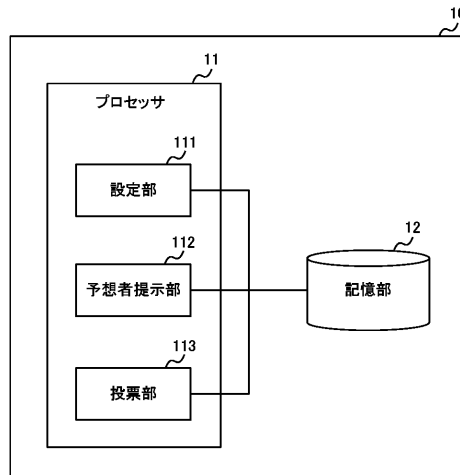
【図 5】



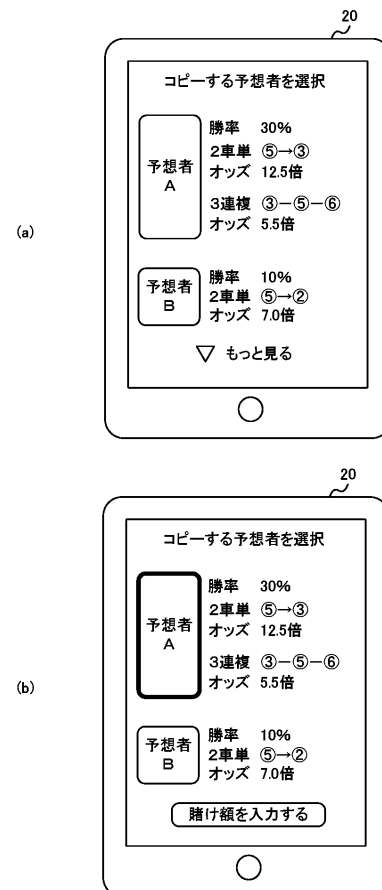
【図 3】



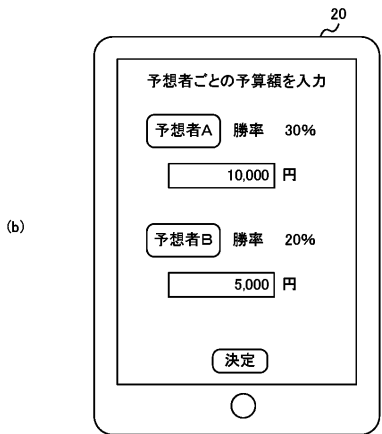
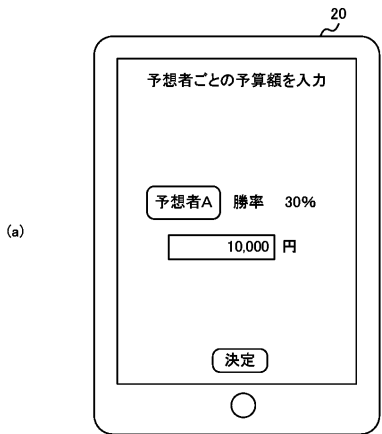
【図 4】



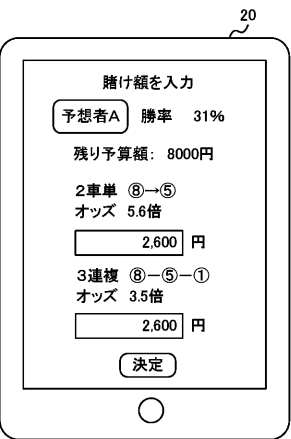
【図 6】



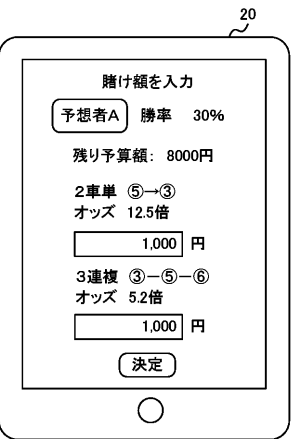
【図 7】



【図 10】



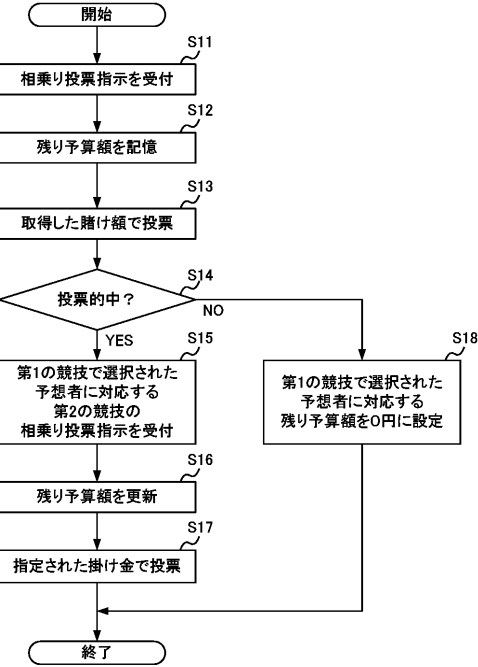
【図 8】



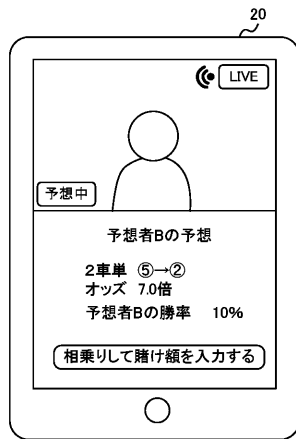
【図 9】

投票者ID	予想者	残り予算額
0001	A	8,000
	B	3,000
0002	A	17,000
	C	6,000
...

【図 11】



【図 12】



フロントページの続き

(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

(72)発明者 小牧 信貴

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 鈴木 和樹

(56)参考文献 国際公開第2020/036210(WO, A1)

特開2010-160612(JP, A)

国際公開第01/50363(WO, A1)

国際公開第2014/064955(WO, A1)

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