

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-45728

(P2018-45728A)

(43) 公開日 平成30年3月22日(2018.3.22)

(51) Int.Cl.		F I				テーマコード (参考)
G06Q 30/02	(2012.01)	G06Q 30/02	470			5L049
G06Q 20/18	(2012.01)	G06Q 20/18				5L055
A63F 13/30	(2014.01)	A63F 13/30				
A63F 13/70	(2014.01)	A63F 13/70				
A63F 9/00	(2006.01)	A63F 9/00	513			
審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 20 頁)						

(21) 出願番号	特願2017-247608 (P2017-247608)	(71) 出願人	506113602
(22) 出願日	平成29年12月25日 (2017.12.25)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2016-180978 (P2016-180978) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成28年9月15日 (2016.9.15)	(72) 発明者	梅原 良介
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	▲高▼橋 卓央
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	田中 昇
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		(72) 発明者	柏木 慎一
			東京都港区赤坂九丁目7番2号
		Fターム(参考)	5L049 BB08 5L055 AA38

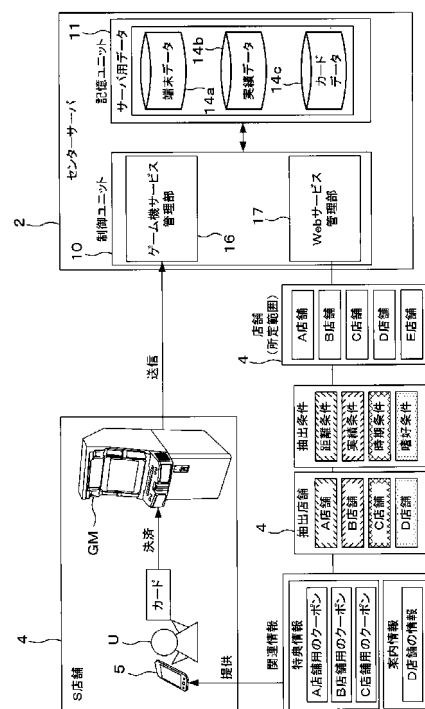
(54) 【発明の名称】 情報提供システム、及びそれに用いられるコンピュータプログラム

(57) 【要約】

【課題】被決算対象の決算に関連する関連情報の活用を促進することができる情報提供システムを提供する。

【解決手段】情報提供システムが適用されたゲームシステム1は、各ゲーム機GMを通じてゲームのプレイの対価を支払うための決算が実行された場合に、この決算に関連する関連情報を提供する。具体的には、ゲームシステム1は、例えば、決算が実行された場合に、この決算の内容及びこの決算が実行されたゲーム機GMの場所を特定するための決算情報をゲーム機GMから取得し、そのゲーム機GMが設置された店舗4を特定する。そして、ゲームシステム1は、各ゲーム機GMを識別するための端末IDと各ゲーム機GMが設置された店舗を示す店舗IDとが記述された端末データ14aに基づいて、決算場所の店舗4を基準にこの店舗4から所定範囲内に位置する他の店舗4を特定し、その他の店舗4に関連する情報を関連情報として提供する。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

各決算端末を通じて被決算対象の対価を支払うための決算が実行された場合に、前記決算に関連する関連情報を提供する情報提供システムであって、

前記決算が実行された場合に、当該決算の内容及び当該決算が実行された各決算端末の場所を特定するための決算情報を取得する情報取得手段と、

前記決算情報に基づいて、前記決算が実行された各決算端末の場所に対応する決算場所を特定する場所特定手段と、

各決算端末を識別するための端末識別情報と各決算端末の設置場所を示す場所情報とが互いに関連付けられるように記述された端末データに基づいて、前記決算場所を基準に当該決算場所から所定範囲内に設置された他の決算端末を特定する端末特定手段と、

前記端末特定手段の特定結果に基づいて、前記他の決算端末に関連する情報を前記関連情報として提供する情報提供手段と、

を備える、情報提供システム。

【請求項 2】

前記端末データには、各決算端末によって決済される各被決算対象の属性に関連する属性情報が更に前記端末識別情報と関連付けられるように記述され、

前記決算の内容は、前記対価に関する対価情報及び前記被決算対象に関する対象情報を含み、

前記端末特定手段は、前記属性情報及び前記対象情報に基づいて前記他の決算端末のうちの少なくとも一部の決算端末に対応する推奨端末を更に抽出し、

前記情報提供手段は、前記推奨端末に関連する情報を前記関連情報として提供する、請求項 1 に記載の情報提供システム。

【請求項 3】

各ユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記決算の実績を示す実績情報とが関連付けられるように記述された実績データを記憶する実績データ記憶手段を備え、

前記決算情報は、前記決算に伴い前記決算を実行したユーザから当該ユーザを特定するためのユーザ特定情報が提供された場合には、当該ユーザ特定情報を含み、

前記端末特定手段は、前記実績データ及び前記ユーザ特定情報に基づいて前記ユーザの前記実績情報を特定するとともに、当該実績情報に対応する前記決算の実績に基づいて前記推奨端末を抽出する、請求項 2 に記載の情報提供システム。

【請求項 4】

前記端末特定手段は、前記端末データの前記属性情報及び前記決算情報に含まれる前記対象情報に基づいて、当該対象情報に対応する前記被決算対象とは別の種類の被決算対象に関連する前記属性情報の決算端末を前記推奨端末として抽出する、請求項 2 又は 3 に記載の情報提供システム。

【請求項 5】

前記情報提供手段は、前記決算が提供条件を満たした場合に、前記関連情報を提供する、請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の情報提供システム。

【請求項 6】

前記情報提供手段は、前記関連情報の提供回数が所定期間において所定数以下の場合に満たされたと判別し、前記関連情報を提供する、請求項 5 に記載の情報提供システム。

【請求項 7】

前記被決算対象として、ゲームのプレイが利用される、請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の情報提供システム。

【請求項 8】

各決算端末に接続されるコンピュータを、請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載の情報提供システムの各手段として機能させるように構成されたコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

【 0 0 0 1 】

本発明は、被決算対象の対価を支払うための決算が各決算端末を通じて電子通貨によって実行された場合に、その決算に関連する関連情報を提供する情報提供システム等に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

被決算対象の対価を支払うための決算が各決算端末を通じて電子通貨によって実行された場合に、その決算に関連する関連情報を提供する情報提供システムが存在する。例えば、このような被決算対象及び各決算端末として各店舗に設定された遊技機での遊技及び各カードユニットをそれぞれ採用し、各カードユニットでの決算処理に伴って同一グループの他の店舗の情報を関連情報として提供する遊技用電子マネーシステムが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開第 4 9 0 2 2 2 4 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

特許文献 1 のシステムでは、同一グループでの顧客の囲い込みを目的に同一グループの他の店舗の情報が決算処理に伴って提供される。しかし、例えば、仮にそのような関連情報として価値の高い特典の情報が提供されたとしても、その他の店舗がその顧客の居る場所から離れた場所或いは行き難い場所等、アクセスの容易でない場所にある場合には、その情報は活用されない場合が多い。つまり、他の店舗に関する情報の活用、ひいては他の店舗の利用の促進には、顧客の居る場所及びそこからのアクセス性が重要な影響を与える場合が多い。

20

【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は、被決算対象の決算に関連する関連情報の活用を促進することができる情報提供システム等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 】

30

【 0 0 0 6 】

本発明の情報提供システムは、各決算端末を通じて被決算対象の対価を支払うための決算が実行された場合に、前記決算に関連する関連情報を提供する情報提供システムであって、前記決算が実行された場合に、当該決算の内容及び当該決算が実行された各決算端末の場所を特定するための決算情報を取得する情報取得手段と、前記決算情報に基づいて、前記決算が実行された各決算端末の場所に対応する決算場所を特定する場所特定手段と、各決算端末を識別するための端末識別情報と各決算端末の設置場所を示す場所情報とが互いに関連付けられるように記述された端末データに基づいて、前記決算場所を基準に当該決算場所から所定範囲内に設置された他の決算端末を特定する端末特定手段と、前記端末特定手段の特定結果に基づいて、前記他の決算端末に関連する情報を前記関連情報として提供する情報提供手段と、を備えている。

40

【 0 0 0 7 】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、各決算端末に接続されるコンピュータを、上述の情報提供システムの各手段として機能させるように構成されたものである。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 8 】

【 図 1 】 本発明の一形態に係る情報提供システムが適用されたゲームシステムの全体構成の概要を示す図。

【 図 2 】 ゲームシステムの制御系の要部の構成を示す図。

【 図 3 】 レコメンドサービスの概要の一例を説明するための説明図。

50

【図４】端末データの内容の一例を説明するための説明図。

【図５】実績データの内容の一例を説明するための説明図。

【図６】カードデータの内容の一例を説明するための説明図。

【図７】情報提供処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

以下、本発明の一形態に係る情報提供システムについて説明する。より具体的には、一例として、本発明の情報提供システムがゲームシステムに適用される場合について説明する。図１は、本発明の一形態に係る情報共有システムが適用されたゲームシステムの全体構成の概要を示す図である。図１に示すように、ゲームシステム１は、センターサーバ２及びゲーム機ＧＭを含んでいる。ゲーム機ＧＭは、ネットワーク３を介してセンターサーバ２に接続されている。一例として、ゲーム機ＧＭは、業務用（商業用）のゲーム機として構成されている。業務用のゲーム機は、有料或いは無料で所定範囲のゲームをプレイさせるゲーム機である。一例として、ゲーム機ＧＭは、有料でゲームを提供してよい。具体的には、ゲーム機ＧＭは、例えば、所定の対価の消費と引き換えに、その対価に応じた範囲でゲームを提供してよい。ゲーム機ＧＭは、店舗４等の商業施設に適当な台数ずつ設置される。

10

【００１０】

センターサーバ２は、一台の物理的装置によって構成される例に限らない。例えば、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的なセンターサーバ２が構成されてもよい。また、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ２が構成されてもよい。さらに、ゲーム機ＧＭがセンターサーバ２として機能してもよい。

20

【００１１】

また、センターサーバ２には、ネットワーク３を介して、例えば、ユーザ端末５が接続されてよい。ユーザ端末５は、センターサーバ２から配信されるソフトウェアを実行することにより、各種の機能を発揮するネットワーク端末装置の一種である。図１の例では、ユーザ端末５の一例として、携帯電話（スマートフォンを含む）が利用されている。また、ユーザ端末５として、例えば、その他にもパーソナルコンピュータ、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供される各種のネットワーク端末装置が利用されてよい。

30

【００１２】

ネットワーク３は、一例として、ＴＣＰ／ＩＰプロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成されてよい。この場合、典型的には、ＷＡＮとしてのインターネットと、ＬＡＮとしてのイントラネットと、を組み合わせるネットワーク３が構成されてよい。図１の例では、センターサーバ２及びゲーム機ＧＭはルータ３ａを介して、ユーザ端末５はアクセスポイント３ｂを介して、それぞれネットワーク３に接続されている。

【００１３】

なお、ネットワーク３は、ＴＣＰ／ＩＰプロトコルを利用する形態に限定されない。ネットワーク３として、通信用の有線回線、或いは無線回線（赤外線通信、近距離無線通信等を含む）等を利用する各種の形態が利用されてよい。或いは、ユーザ端末５とゲーム機ＧＭ等との通信は、例えば、通信用の回線（有線及び無線を含む）を利用せずに、二次元コード等、各種情報を含むように所定の規格に準拠して生成されるコード（例えば、二次元コード）を利用して実現されてよい。したがって、ネットワーク（或いは通信回線）の用語は、このようなコードを利用する通信方法等、回線を利用せずに情報の送受信をする形態を含んでいてもよい。

40

【００１４】

センターサーバ２は、ゲーム機ＧＭ又はそのユーザに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスとして、例えば、ゲーム機ＧＭからユーザの識別情報を受け取って、そのユーザを認証するサービスが提供されてよい。また、認証したユーザのプレイデータをゲーム機ＧＭから受け取って保存し、或いは保存するプレイデータをゲー

50

ム機 G M に提供するサービスが提供されてもよい。さらに、ゲーム機用サービスには、ネットワーク 3 を介してゲーム機 G M のプログラム或いはデータを配信し、更新するサービス、ネットワーク 3 を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス等が含まれていてもよい。

【 0 0 1 5 】

また、センターサーバ 2 は、ネットワーク 3 を介してユーザ端末 5 のユーザに各種の W e b サービスを提供する。W e b サービスには、例えば、ゲーム機 G M が提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム用情報サービスが含まれてよい。また、ゲーム用情報サービスは、例えば、レコメンドサービスを含んでいてよい。レコメンドサービスの詳細は、後述する。

【 0 0 1 6 】

さらに、W e b サービスは、例えば、その他にも各ユーザ端末 5 に各種データ或いはソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービス、ユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、各ユーザを識別するためのユーザ I D を付与するサービス等を含んでいてよい。

【 0 0 1 7 】

次に、レコメンドサービスを提供するためのゲームシステム 1 の制御系の要部について説明する。図 2 は、ゲームシステム 1 の制御系の要部の構成を示す図である。図 2 に示すように、センターサーバ 2 は、コンピュータとしての制御ユニット 1 0 と、記憶ユニット 1 1 と、を備えている。制御ユニット 1 0 は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例として R O M 及び R A M ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット 1 0 には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

【 0 0 1 8 】

記憶ユニット 1 1 は、制御ユニット 1 0 に接続されている。記憶ユニット 1 1 は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気テープ等の大容量記憶媒体により構成されてよい。記憶ユニット 1 1 には、サーバ用データ 1 4 及びサーバ用プログラム 1 5 が記憶されている。サーバ用プログラム 1 5 は、センターサーバ 2 がゲーム機 G M 及びユーザ端末 5 に各種のサービスを提供するために必要なコンピュータプログラムである。制御ユニット 1 0 がサーバ用プログラム 1 5 を読み取って実行することにより、制御ユニット 1 0 の内部には、例えば、ゲーム機サービス管理部 1 6 及び W e b サービス管理部 1 7 が設けられてよい。

【 0 0 1 9 】

ゲーム機サービス管理部 1 6 は、上述のゲーム機用サービスを提供するための処理を実行する。一方、W e b サービス管理部 1 7 は、上述の W e b サービスを提供するために必要な処理を実行する。ゲーム機サービス管理部 1 6 及び W e b サービス管理部 1 7 は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット 1 0 の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

【 0 0 2 0 】

サーバ用データ 1 4 は、サーバ用プログラム 1 5 の実行に伴って参照されるデータである。例えば、サーバ用データ 1 4 は、端末データ 1 4 a 、実績データ 1 4 b 、及びカードデータ 1 4 c を含んでいてよい。これらの詳細は、後述する。

【 0 0 2 1 】

サーバ用データ 1 4 は、例えば、その他にもゲームを実現するための各種のデータを含んでよい。例えば、そのようなデータには、プレイデータや I D 管理データ、口座データ等が含まれてよい。プレイデータは、各ユーザの過去のプレイ実績に関する情報が記述されたデータである。プレイデータは、例えば、前回までのプレイ結果（過去の実績）を次回以降に引き継ぐため、或いは各ユーザに固有の設定内容を引き継ぐために使用される。

10

20

30

40

50

ＩＤ管理データは、ユーザＩＤ等の各種ＩＤを管理するためのデータである。口座データは、後述の各カードＣＤに関連付けられる価値の残量を管理するためのデータである。また、口座データは、例えば、各カードＣＤのカードＩＤをキーに価値の残量が管理され、対価に対応する価値の消費（決算）に使用されるように構成されてよい。しかし、それらの図示は省略した。

【００２２】

ゲーム機ＧＭには、制御ユニット３０と、記憶ユニット３１と、リーダ３２と、操作入力装置３４と、モニタＭＯと、スピーカＳＰと、が設けられている。記憶ユニット３１、リーダ３２、操作入力装置３４、モニタＭＯ、及びスピーカＳＰは、いずれも制御ユニット３０に接続されている。制御ユニット３０は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてＲＯＭ及びＲＡＭ）等の各種周辺装置とを組み合わせたコンピュータユニットとして構成されている。なお、制御ユニット３０には、例えば、その他にも公知のゲーム機と同様に各種の出力装置或いは入力装置が接続され得る。例えば、そのような入力装置には、コイン認証装置等の所定の対価を徴収するための周知の装置が含まれてもよい。そして、例えば、そのような装置を通じて、所定の対価としてのコイン等が徴収されてよい。しかし、それらの図示は省略した。

【００２３】

リーダ３２は、例えば、近距離無線通信を利用し、記憶媒体に記録された各種の情報を非接触状態で読み取る周知の装置である。リーダ３２は、記憶媒体の一例としてカードＣＤの情報の読み取りに使用されてよい。具体的には、リーダ３２は、一例として、各ユーザが所持するカードＣＤの情報を読み取ってその情報に対応した信号を制御ユニット３０に出力してよい。

【００２４】

カードＣＤには、例えば、ＩＣチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられていてよい。そして、カードＣＤには、このような不揮発性記憶媒体等を介して、各種の情報が記録されてよい。また、例えば、このような各種の情報には、ユーザＩＤの情報（ユーザＩＤを特定可能な情報を含む）が含まれていてもよい。同様に、このような各種の情報は、各カードＣＤを管理するためにカードＣＤ毎にユニークなカードＩＤの情報を含んでいてよい。この場合、例えば、カードＩＤの情報がユーザＩＤを特定可能な情報として機能してもよい。つまり、カードＣＤには、上述のようなユーザＩＤの情報としてカードＩＤの情報が記録されていてもよい。そして、カードＣＤは、例えば、ＩＤカードとして各ユーザの特定に使用されてよい。さらに、各種の情報には、例えば、その他にも所定の対価として使用される価値の量の情報（価値の量を特定するための情報を含み、このような情報として例えばカードＩＤの情報等が機能してもよい）が含まれてもよい。そして、その価値の量を消費することにより所定の対価が徴収されてもよい。つまり、カードＣＤは、一例として、所定の対価の支払いに使用されてもよい。

【００２５】

なお、カードＣＤは、各種の情報を電子的に記録する形態に限定されない。例えば、カードＣＤは、二次元コード等の各種のコードを介して各種の情報を記録してもよい。この場合、リーダ３２は、そのようなコードを読み取り可能なコードリーダを含む等によりそのようなコードを読み取り可能に構成されていてよい。つまり、リーダ３２は、そのようなコードの読み取りに使用されてもよい。

【００２６】

操作入力装置３４は、ユーザのプレイ行為を入力するための入力装置である。例えば、操作入力装置３４として、各種の押しボタン等を含むコントロールパネル、或いはタッチパネル等が利用されてよい。モニタＭＯは、制御ユニット３０からの出力信号に基づいて各種の画像等を表示するための周知の表示装置である。一例として、モニタＭＯは、制御ユニット３０からの出力信号に応じて、ゲームをプレイするためのゲーム画面を表示してよい。同様に、スピーカＳＰは、制御ユニット３０からの出力信号に基づいて各種の音声を再生するための周知の出力装置（音声再生装置）である。スピーカＳＰは、例えば、制

御ユニット 30 からの出力信号に応じて、BGM 等のゲームで使用される各種の音声を再生する。

【0027】

一方、記憶ユニット 31 は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、磁気記録媒体や光記録媒体、フラッシュ S S D (Solid State Drive) などにより構成されていてよい。記憶ユニット 31 には、ゲームプログラム 35 及びゲームデータ 36 が記憶されている。ゲームプログラム 35 は、ゲーム機 G M がゲームを提供するために必要なコンピュータプログラムである。ゲームプログラム 35 の実行に伴って、例えば、制御ユニット 30 の内部には、ゲーム提供部 37 が設けられてよい。ゲーム提供部 37 は、ゲームを提供するために必要な各種処理を実行する。ゲーム提供部 37 は、コンピュータハードウェアとコンピュータプログラムとの組み合わせにより実現される論理的装置である。なお、制御ユニット 30 の内部には、その他にも各種の論理的装置が設けられ得る。しかし、それらの図示は省略した。

10

【0028】

ゲームデータ 36 は、ゲームプログラム 35 の実行に伴って参照されるデータである。ゲームデータ 36 は、例えば、画像データ及び効果音データを含んでいてよい。画像データは、ゲームに必要な各種画像を表示するためのデータである。効果音データは、楽曲等、各種の音声を再生するためのデータである。同様に、ゲームデータ 36 は、例えば、上述のプレイデータ、I D 管理データ或いはカードデータ 14 c を含んでいてもよい。これらのデータは、一例として、必要な部分が含まれるように、少なくとも一部がセンターサーバ 2 から提供されてよい。さらに、ゲームデータ 36 は、その他にもゲームを実行するための各種のデータを含んでいてよい。しかし、それらの図示は省略した。

20

【0029】

次に、ゲームシステム 1 が上述のゲーム用情報サービスの一部として提供するレコメンドサービスの詳細について説明する。レコメンドサービスは、各ユーザに各ユーザが居る場所に関連する特別な情報を提供するためのサービスである。例えば、そのような特別な情報として、各ユーザが居る場所ならではのお得な情報等が利用されてよい。また、そのような情報は、各ユーザの特性（属性等）等に応じて適宜に選別されて提供されてよい。同様に、このような情報として、例えば、各ユーザの居る場所から所定範囲に位置する各店舗 4 或いは各店舗 4 の各ゲーム機 G M を推奨する情報が利用されてよい。つまり、レコメンドサービスは、例えば、各ユーザが居る場所に基づく所定範囲内の各店舗 4 等のうち、各ユーザの特性等に応じたより適切な店舗 4 等を推奨するサービスとして提供されてよい。

30

【0030】

図 3 は、レコメンドサービスの概要の一例を説明するための説明図である。図 3 に示すように、レコメンドサービスは、例えば、カード C D による決算を契機にその決算が実行されたゲーム機 G M を介してそのカード C D に対応するユーザ U の居る場所を特定し、その場所ならではの特典情報（その場所に特有の情報）をその決算に関連する関連情報としてそのユーザ U に提供するように構成されてよい。また、その場所ならではに関連情報（特別な情報）として、例えば、その場所から所定範囲内に位置する店舗 4 の情報が利用されてよい。さらに、そのような関連情報は、所定範囲の店舗 4 のうち抽出条件に基づいて抽出（選別）された少なくとも一部の店舗 4（抽出店舗）を推奨するように提供されてよい。そして、そのような抽出条件は、カード C D を利用した決算の内容を利用するように構成されてよい。つまり、レコメンドサービスは、一例として、カード C D による決算が実行された場合に、その決算が実行された店舗 4 から所定範囲内の店舗 4 のうちその決算の内容に基づいて抽出された抽出店舗を関連情報の提供を通じて推奨するように構成されてよい。

40

【0031】

具体的には、ゲーム機 G M は、ゲームのプレイの対価がカード C D を介して徴収された場合、つまりプレイの対価がリーダ 32 を介してカード C D によって決算された場合に、

50

その決算に関する決算情報をセンターサーバ2に送信する。例えば、ゲーム機GMは、このような決算情報を、カードCDを通じて対価が決済される毎（通信環境の影響等に伴う所定時間のずれを含むリアルタイム）にセンターサーバ2に送信してよい。また、この場合、ゲーム機GMがリーダ32を備えることにより本発明の決算端末として、ゲームのプレイが本発明の被決算対象として、それぞれ機能してよい。

【0032】

決算情報は、例えば、価値の消費量等の決算の内容に関する情報及び決算が実行されたゲーム機GMの場所に関する情報の両方を含んでいてよい。具体的には、決算情報は、対価情報としての決算必要情報及び対象情報としての決算詳細情報を含んでいてよい。決算必要情報は、対価（料金或いは価格等）の決算、つまり対価の支払いを実現するための決算処理（例えば、カードCDに対応する価値の量が口座データ等によって管理されている場合には、その口座データから価値を減算させるための処理等、カードCDを介して価値を消費するための処理）に必要な情報である。例えば、このような情報として、決算必要情報は、対価の額及びカードIDの情報を含んでいてよい。

【0033】

一方、決算詳細情報は、決算の詳細を示す情報である。ゲームにはプレイに伴う特典等、決算に関連付けられる各種の特典が用意されている場合も多く、例えば、決算詳細情報は、このような特典の付与等、決算処理とは別の付加的サービスを実現するために使用されてよい。決算詳細情報は、例えば、決算対象の詳細を示す情報を含んでいてよい。具体的には、例えば、決算詳細情報は、ゲームのタイトルや種類等の対象を特定するための対象特定情報及びゲーム機GMや店舗4等の対象の提供者を特定するための提供者情報を含んでいてよい。このような提供者情報として、例えば、各ゲーム機GM或いは各店舗4を識別するために、ゲーム機GM毎或いは店舗4毎にユニークな端末ID或いは店舗IDの情報が利用されてよい。また、例えば、このようなユニークなIDとしてIPアドレス或いはMACアドレス等が利用されてよい。

【0034】

ゲーム機GMから決算情報が送信されると、センターサーバ2は、例えば、ゲーム機サービス管理部16を介してその決算情報を取得してよい。そして、センターサーバ2は、例えば、ゲーム機サービス管理部16及びWebサービス管理部17を通じて各種の処理を実行してよい。より具体的には、例えば、ゲーム機サービス管理部16は、上述の決算処理を実行してよい。同様に、例えば、ゲーム機サービス管理部16は、決算情報の内容を実績データ14bに反映する（実績データ14bの内容を更新する）ための実績更新処理を実行してもよい。

【0035】

一方、Webサービス管理部17は、例えば、決算情報の提供先の情報に基づいて各ゲーム機GMの場所に対応する決算場所を特定するための処理を実行してよい。例えば、このような決算場所として、各ゲーム機GM（決算が実行されたゲーム機GM）が設置された店舗4が特定されてよい。このような処理は、例えば、端末データ14aを参照しつつ実行されてよい。

【0036】

また、Webサービス管理部17は、例えば、そのような決算場所を基準に所定範囲に位置する店舗4を特定する処理を実行してよい。具体的には、例えば、所定範囲として、ユーザUの場所が中心に位置するように所定の直径（距離）を有する円状の範囲が設定されてもよいし、ユーザUの場所から延びる所定の経路（例えば所定の主要道路等）を使用して所定距離内或いは所定時間内に到達が予想される範囲が設定されてもよい。例えば、このような所定時間には、所定の交通機関（例えば所定の公共交通機関）或いは道路の整備状況や混雑状況等の行き易さが考慮されてもよい。さらに、このような行き易さとして、例えば、到達までの費用が考慮されてもよい。つまり、例えば、所定範囲として、所定の交通機関（例えば所定の公共交通機関）或いは道路の整備状況や混雑状況等に基づいて、ユーザUの場所から所定時間内或いは所定料金内で到達可能な範囲が設定されてもよい

10

20

30

40

50

。例えば、Webサービス管理部17は、このような設定に基づいて所定範囲に位置する店舗4を特定してよい。

【0037】

同様に、Webサービス管理部17は、そのような所定範囲に位置する店舗4のうち、その決算を実行したユーザUにより適した少なくとも一部の店舗4（以下、抽出店舗4と呼ぶ場合がある）を抽出し、推奨するための処理を実行してよい。このような抽出は、例えば、抽出条件に基づいて実行されてよい。抽出条件は、例えば、距離条件、実績条件、時期条件、及び嗜好条件の少なくとも一つを含んでいてよい。距離条件は、距離を基準に使用する条件である。距離条件は、例えば、所定範囲の店舗4のうち、距離的に近い或いは行き易い所定数の上位の店舗4を抽出する条件として構成されてよい。また、このような上位の店舗4の抽出には、ユーザUの過去の傾向が反映されてもよい。例えば、推奨に伴い、過去に訪問した実績のある距離や費用等が抽出対象の所定数に反映されてよい。

10

【0038】

実績条件は、過去の実績を基準に使用する条件である。実績条件は、所定範囲の店舗4のうち、過去に利用実績のある店舗4或いは反対に利用実績のない店舗4等のユーザUの実績を抽出する条件として構成されてよい。

【0039】

時期条件は、時期を基準に使用する条件である。例えば、時期条件は、所定範囲の店舗4のうち、イベントやキャンペーン等を実施している店舗4等の現在の時期に特別な特徴を持つ店舗4を抽出する条件として構成されてよい。

20

【0040】

嗜好条件は、各ユーザの嗜好を基準に使用する条件である。各ユーザの嗜好として、例えば、各ユーザの過去の利用傾向（今回決算を実行したユーザに限定されてもよいし、例えば十分な実績がない場合等、全ユーザの実績に基づくものでもよい）が使用されてよい。具体的には、例えば、過去の利用傾向として、決算対象のゲームと同じゲーム、同じ種類のゲーム、そのゲームをプレイするユーザに好まれる傾向にある他のゲーム、或いは単にそのようなゲームとは別のゲーム等が利用されてよい。そして、嗜好条件は、所定範囲の店舗4のうち、これらのようなゲームを提供するゲーム機GMが設定された店舗4を抽出する条件として構成されてよい。なお、各店舗4は基本的に互いに独立して運営されていてよいし、各店舗4では互いに独立したシステムが適用されていてよい。一方で、抽出条件は、例えば、その他にもグループ条件等を含んでいてよい。グループ条件は、例えば、運営者が同じ店舗4等、複数の店舗4がグループを形成する場合に、そのグループを基準に使用する条件である。例えば、グループ条件は、同一グループに属する店舗4を抽出する条件として構成されてよい。つまり、このようなグループ条件を通じて、抽出店舗4として同一グループに属する店舗4が抽出されてもよい。或いは、抽出条件は、所定の抽出データによって定義される関連性（例えば決算対象の種類等に応じて設定されてよい）を利用する関連条件が利用されてもよい。つまり、抽出店舗4として、抽出データによって今回の決算対象（例えばAゲーム）と関連性が設定された対象（例えばBゲーム等、Aゲーム以外、或いはゲーム以外等）を扱う店舗4が抽出されてもよい。

30

【0041】

さらに、Webサービス管理部17は、このような抽出店舗4（或いは所定範囲の店舗4でもよい）に関連する関連情報をユーザUに提供するための処理を実行してよい。例えば、関連情報は、特典情報及び案内情報を含んでいてよい。特典情報として、例えば、抽出店舗4に関連する特典を示す情報が利用されてよい。例えば、案内情報として、抽出店舗4の特徴等の詳細（案内理由を含んでよい）を示す情報が利用されてよい。そして、例えば、このような提供は、ユーザUが使用するユーザ端末5を介して実行されてよい。つまり、Webサービス管理部17は、このような関連情報をユーザUのユーザ端末5に提供するための処理を実行してよい。各ユーザのユーザ端末5（関連情報の提供先）は、例えば、カードIDをキーにカードデータ14cによって管理されてよい。つまり、Webサービス管理部17は、カードID及びカードデータ14cに基づいて決算を実行したユ

40

50

ーザUのユーザ端末5を特定し、そのユーザ端末5に関連情報を提供してよい。なお、関連情報の提供先は、ユーザ端末5に限定されない。例えば、その他にもユーザUが使用するゲーム機GMが関連情報の提供先として利用されてもよい。

【0042】

図3の例では、ユーザUがS店舗4で決算した場合に、A店舗4～E店舗4の5つの店舗4がS店舗4から所定範囲の店舗4として特定されている。また、これらの店舗4のうち、距離条件に基づいてA店舗4が、実績条件に基づいてB店舗4が、時期条件に基づいてC店舗4が、嗜好条件に基づいてD店舗4が、それぞれ抽出されている。つまり、抽出条件が距離条件、実績条件、時期条件、及び嗜好条件の全てを含み、各条件に応じた4つの店舗4が抽出店舗4として抽出されている。この場合、これらの4つの店舗4に関連する関連情報がユーザUに提供されてよい。例えば、このような関連情報として、A店舗4～C店舗4に関する特典情報がユーザUに提供されている。より具体的には、例えば、このような特典情報として、A店舗4、B店舗4、及びC店舗4のクーポン（例えば、ポイント優遇、プレゼント或いは割引用のクーポンとして構成されてよい）の情報がユーザUに提供されている。

10

【0043】

一方で、D店舗4に関しては、関連情報として案内情報がユーザUに提供されている。より具体的には、このような案内情報として、D店舗の詳細を示す情報がユーザUに提供されている。そして、このような関連情報は、ユーザ端末5を介してユーザUに提供されている。このようにレコメンドサービスは、一例として、ユーザUの決算の場所及びその内容に基づいて、その場所ならではの特別な情報を推奨するように構成されてよい。また、この場合、A店舗4～E店舗4の5つの店舗4に設置された各ゲーム機GMが本発明の所定範囲に設置された他の決算端末として、A店舗4～D店舗4の4つの抽出店舗4に設置されたゲーム機GMが本発明の一部の決算端末（推奨端末）として、それぞれ機能する。

20

【0044】

なお、レコメンドサービスは、決算が実行される毎に無条件で提供されてもよいし、条件付きで提供されてもよい。例えば、条件付きで提供される場合の条件として、提供条件が利用されてよい。提供条件は、レコメンドサービスを提供するか否か、つまり特別な情報を提供するか否か判別するための条件である。そして、レコメンドサービスは、提供条件が満たされた場合に提供されてよい。また、例えば、提供条件は、決算条件、プレイ条件、及び回数条件の少なくとも一部を含んでいてよい。決算条件は、決算額が所定額を超えた場合に満たされる条件である。プレイ条件は、ゲームのプレイ状況が所定の状況に該当する場合に満たされる条件である。また回数条件は、特別な情報の提供回数が所定期間において所定数以下の場合に満たされる条件である。そして、提供条件は、これらの条件の一部或いは全部が満たされた場合に満たされてもよい。また、関連情報の内容は、例えば、抽出条件の内容に応じて変化してもよい。具体的には、例えば、抽出条件として距離条件が利用される場合には、地図や到着時間等のアクセスに関連する情報が強調された内容が関連情報として使用されてもよい。同様に、例えば、抽出条件として嗜好条件が利用される場合には、ゲーム等の決算対象の特徴の情報が強調された内容が関連情報として使用されてもよい。

30

40

【0045】

次に、端末データ14a、実績データ14b及びカードデータ14cの詳細について説明する。端末データ14aは、ゲーム機GMを管理するためのデータである。より具体的には、端末データ14aは、例えば、各ゲーム機GMの場所を管理するように構成されてよい。そして、各ゲーム機GMの場所を特定するために使用されてよい。図4は、端末データ14aの内容の一例を説明するための説明図である。図4に示すように、端末データ14aは、例えば、端末識別情報としての“端末ID”、“店舗ID”、“場所”、及び属性情報としての“属性”の情報を含んでいてよい。

【0046】

50

“ 端末 I D ” は各ゲーム機 G M を、“ 店舗 I D ” は各店舗 4 を、それぞれ特定するための情報である。例えば、“ 端末 I D ” 及び“ 店舗 I D ” として、上述の端末 I D 及び店舗 I D の情報がそれぞれ使用されてよい。一方、“ 場所 ” は、各ゲーム機 G M が設置されている場所を示す情報である。例えば、このような場所の情報として、各ゲーム機 G M が設置されている店舗 4、つまり“ 店舗 I D ” に対応する店舗 4 の住所が利用されてよい。“ 属性 ” は、“ 端末 I D ” に対応するゲーム機 G M 或いは“ 店舗 I D ” に対応する店舗 4 の属性を示す情報である。例えば、このような属性の情報として、“ 端末 I D ” に対応するゲーム機 G M が提供するゲームを示す情報、そのゲームの種類を示す情報等が利用されてよい。つまり、例えば、“ 属性 ” として、各ゲーム機 G M によって決算される対象の属性に関連する情報が利用されてよい。そして、端末データ 1 4 a は、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されてよい。

10

【 0 0 4 7 】

一方、実績データ 1 4 b は、各ユーザの過去の実績を管理するためのデータである。より具体的には、例えば、実績データ 1 4 b は、各ユーザの過去の決算に関する決算実績を管理するように構成されていてよい。そして、例えば、実績データ 1 4 b は、抽出条件に基づく抽出店舗 4 の特定に使用されてよい。図 5 は、実績データ 1 4 b の内容の一例を説明するための説明図である。図 5 に示すように、例えば、実績データ 1 4 b は、ユーザ識別情報としての“ ユーザ I D ”、“ 端末 I D ”、及び実績情報としての“ 決算実績 ” の情報を含んでいてよい。

20

【 0 0 4 8 】

“ ユーザ I D ” は、各ユーザを識別するためにユーザ毎にユニークな I D の情報である。例えば、このような I D の情報として、上述のユーザ I D の情報が使用されてよい。“ 端末 I D ” は、上述の端末データ 1 4 a の“ 端末 I D ” と同様の情報である。“ 決算実績 ” は、決算の実績を示す情報である。例えば、“ 決算実績 ” は、“ 決算金額 ”、“ 決算対象 ”、“ 決算日時 ” の情報を含んでいてよい。

【 0 0 4 9 】

“ 決算金額 ” は、決算の金額を示す情報である。例えば、ゲームの対価が決算（支払い）された場合には、“ 決算金額 ” として、その決算した金額、つまり対価の額を示す情報が利用されてよい。“ 決算対象 ” は、決算の対象を示す情報である。例えば、決算がゲームのプレイの対価として実行された場合には、例えば、各ゲームを識別するためのゲーム I D 等の情報等、そのゲームを示す情報が“ 決算対象 ” として利用されてよい。また、“ 決算対象 ” の情報は、決算対象のゲームの種類を示す情報（例えば、ゲームの種類毎にユニークな I D の情報等）を含んでいてもよい。“ 決算日時 ” は、決算が実行された日時を示す情報である。そして、実績データ 1 4 b は、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されてよい。

30

【 0 0 5 0 】

なお、実績データ 1 4 b は、例えば、その他にも過去の関連情報の提供状況やそれに対する各ユーザの反応（例えばその情報の利用の有無等）に関する情報を含んでいてよい。つまり、実績データ 1 4 b は、過去の関連情報の提供状況やそれに対する反応の管理に使用されてもよい。或いは、実績データ 1 4 b は、例えば、各ゲームの成績や各ゲームで所有するアイテム等といった過去のゲームのプレイ実績を示す情報を含んでいてよい。そして、実績データ 1 4 b は、例えば、上述のプレイデータとして機能してもよい。

40

【 0 0 5 1 】

また、カードデータ 1 4 c は、各カード C D を管理するためのデータである。例えば、カードデータ 1 4 c は、各カード C D の特定に使用されてもよい。そして、上述の I D 管理データの一部として機能してよい。また、例えば、カードデータ 1 4 c は、上述の通り関連情報の提供先の管理に使用されてもよい。図 6 は、カードデータ 1 4 c の内容の一例を説明するための説明図である。図 6 に示すように、カードデータ 1 4 c は、例えば、“ カード I D ”、“ ユーザ I D ”、及び“ 提供先 ” の情報を含んでいてよい。

【 0 0 5 2 】

50

“カードID”及び“ユーザID”は、上述のカードID及びユーザIDにそれぞれ対応する情報である。一方、“提供先”は、関連情報の提供先を示す情報である。例えば、このような“提供先”の情報として、各ユーザのメールアドレスが使用されてよい。そして、このようなメールアドレスを通じて、上述の通り関連情報がユーザ端末5に提供されてよい。そして、カードデータ14cは、一例として、これらの情報が互いに関連付けられるように記述されたレコードの集合として構成されてよい。

【0053】

なお、関連情報は、例えば、ユーザ端末5用のアプリケーションを通じて提供されてよい。また、例えば、アプリケーションの利用時にユーザIDが要求される場合には、このユーザIDに基づいて関連情報の提供先が特定されてよい。同様に、関連情報の提供先として、ログイン用のユーザIDを要求するWebサイトが利用されてもよい。これらの場合、“ユーザID”の情報が“提供先”の情報として機能してよい。つまり、“提供先”の情報は省略されてもよい。また、カードデータ14cは、例えばその他にも各カードCDに対応する価値（いわゆる電子通貨）の残高を示す情報を含み、上述の口座データとして機能してもよい。

【0054】

次に、情報提供処理について説明する。情報提供処理は、各ユーザに決算に関連した関連情報を提供するための処理である。より具体的には、例えば、情報提供処理は、関連情報として、上述の決算場所ならではの特別な情報を提供するために実行されてよい。つまり、情報提供処理は、一例として、上述のレコメンドサービスを提供するために実行されてよい。また、情報提供処理は、例えば、図7のルーチンを通じて、センターサーバ2の制御ユニット10により実現されてよい。具体的には、例えば、図7のルーチンは、制御ユニット10のWebサービス管理部17を通じて実行されてよい。なお、ゲーム機GMの制御ユニット30、センターサーバ2の制御ユニット10、及びユーザ端末5は、これらの処理の他にも各種の周知な処理等を、それぞれ単独で或いは互いに協働して実行する。例えば、このような処理は、上述の決算処理及び実績更新処理を含んでいる。しかし、それらの詳細な説明は省略する。

【0055】

図7は、情報提供処理を実現するための情報提供処理ルーチンのフローチャートの一例を示す図である。また、図7の例は、提供条件に基づいてレコメンドサービスが提供される場合、つまり条件付きでレコメンドサービスが提供される場合のルーチンの一例を示している。より具体的には、図7の例は、決算場所から所定範囲に位置する店舗4のうち決算の内容に基づいて選別された店舗4の情報が条件付きで関連情報として提供される場合のルーチンの一例を示している。また、図7のルーチンは、例えば、ゲーム機GMから決算情報が送信される毎、つまりゲーム機GMにおいてカードCDを介して対価が決算される毎に実行されてよい。

【0056】

図7のルーチンが開始されると、Webサービス管理部17は、まずステップS11において決算情報を取得する。この取得は、例えば、決算情報をゲーム機GMからゲーム機サービス管理部16を介して間接的に取得することにより実現されてもよいし、ゲーム機GMから直接的に取得することにより実現されてもよい。

【0057】

続くステップS12において、Webサービス管理部17は、提供条件が満たされるか否か判別する。例えば、提供条件が回数条件を満たす場合に満たされる場合には、Webサービス管理部17は、ステップS12において、今回の関連情報の提供が所定数に該当するか否か判別してよい。また、例えば、所定期間として1日（或いは24時間）が、所定数として1回が、それぞれ採用されてよい。つまり、提供条件は、今回の関連情報が当日の1回目（初回）の場合に満たされてよい。そして、この判別結果が否定的結果の場合、つまり提供条件が満たされない場合（今回の関連情報の提供が当日の2回目以上に該当する場合）、以降の処理をスキップして、今回のルーチンを終了する。この場合、レコメ

10

20

30

40

50

ンドサービスは提供されない。なお、関連状況の提供回数は、例えば、関連情報の提供状況の一部として実績データ14bで管理されていてよい。

【0058】

一方、ステップS12の判別結果が肯定的結果の場合、つまり提供条件が満たされる場合（今回の関連情報の提供が当日の初回に該当する場合）、Webサービス管理部17は、ステップS13に進む。ステップS13において、Webサービス管理部17は、ステップS11で取得した決算情報に基づいて、決算場所を特定する。例えば、この特定は、決算情報に含まれる提供者情報に基づいて実行されてよい。具体的には、例えば、Webサービス管理部17は、このような提供者情報として決算情報に含まれる店舗IDの情報に基づいて、決算が実行されたゲーム機GMの設置場所に対応する店舗4を決算場所として特定してよい。この場合、端末データ14aの“店舗ID”の情報が本発明の場所情報として機能する。

10

【0059】

続くステップS14において、Webサービス管理部17は、ステップS13で特定した決算場所を基準に所定範囲に位置する店舗4を特定する。例えば、この特定は、端末データ14aに基づいて、決算場所の店舗4と同じ市町村に対応する住所を持つ店舗4を特定することにより実現されてもよい。或いは、所定距離や所定時間等の条件に基づいて店舗4毎に所定範囲に対応する店舗4が予め設定され、その設定内容に基づいて実現されてもよい。なお、このような設定内容は、例えば、端末データ14aを通じて管理されてもよい。

20

【0060】

次のステップS15において、Webサービス管理部17は、ステップS14で特定した所定範囲の店舗4のうち、関連情報を提供すべき抽出店舗4を特定する。抽出店舗4は、例えば、上述の通り、抽出条件に基づいて特定されてよい。このため、Webサービス管理部17は、ステップS15において、例えば、上述のような抽出条件に基づいて抽出店舗4を特定してよい。なお、例えば、実績データ14b等を通じて抽出店舗4の特定（抽出）に各ユーザの実績が利用される場合、例えば、Webサービス管理部17は、決算情報に含まれるカードID及びカードデータ14cに基づいて各ユーザを特定してよい。具体的には、例えば、カードデータ14cにおいて決算情報のカードIDに関連付けられるユーザIDのユーザを、決算を実行したユーザUとして特定してよい。この場合、カードIDの情報が本発明のユーザ特定情報として機能する。

30

【0061】

続くステップS17において、Webサービス管理部17は、ステップS15で特定した抽出店舗4に関する関連情報を提供する。この提供は、例えば、上述の通り、ユーザ端末5を介して実現されてよい。また、各ユーザの関連情報の提供先、つまりユーザ端末5は、上述の通りカードデータ14cに基づいて特定されてよい。この場合、例えば、各ユーザの特定は、上述の抽出店舗4の特定に実績が利用される場合と同様に決算情報のカードIDに基づいて実現されてよい。つまり、Webサービス管理部17は、ステップS17において、例えば、カードデータ14cに基づいて提供先のユーザ端末5を特定し、その特定したユーザ端末5に対して抽出店舗4に関する関連情報を提供してよい。例えば、Webサービス管理部17は、このような関連情報を、店舗4毎に予め設定された関連情報を管理するデータ（不図示）から取得してもよいし、ステップS17において抽出店舗4に応じた関連情報を各種の条件で適宜設定してもよい。そして、Webサービス管理部17は、ステップS17の処理を終えると、今回のルーチンを終了する。

40

【0062】

図7のルーチンにより、カードCDによる決算が実行された決算場所を特定し、提供条件の具備を条件に各ユーザの特性に応じたその場所ならではの特別な情報を各ユーザに提供することができる。つまり、条件付きでレコメンドサービスを実現することができる。

【0063】

以上に説明したように、この形態によれば、ゲームのプレイの対価がカードCDを介し

50

て決算された場合に、その決算場所が特定され、その決算場所から所定範囲内の店舗4 或いはそこから更に抽出条件に基づいて抽出された抽出店舗4 に関連する関連情報が、その決算を実行したユーザU に提供される。つまり、カードC Dを通じて決算を実行したユーザU にその決算場所に特有の特別な情報（その決算場所ならではの情報）を提供することができる。このため、例えば、その決算場所の店舗4 から近い店舗4 或いは行きやすい店舗4 等のアクセス性を考慮した他の店舗4 の情報を関連情報として提供することができる。つまり、運営主体の相違に関わらず、アクセス性というユーザU の利便性を基準に他の店舗4 の情報を提供することができる。これにより、関連情報の活用を促進することができる。

【0064】

また、例えば、所定範囲内の店舗4 から抽出店舗4 が特定される場合には、抽出条件に基づいて、各ユーザの嗜好や利用実績等に応じた店舗4 を関連情報の対象の店舗4 として抽出することができる。具体的には、例えば、抽出条件が嗜好条件や実績条件を含む場合には、今回と同種或いは同じゲームを提供するゲーム機G Mが設置された近くの店舗4 を抽出することができる。または、反対に今回と別種或いは全く別のゲームを提供するゲーム機G Mが設置された近くの店舗4 を抽出することもできる。つまり、例えば、今回の決算の内容を根拠に決算後のユーザU のニーズにより適切と推測される近くの店舗4 の情報を提供することができる。結果として、例えば、決算の実績が十分に蓄積されているユーザにはその実績により適切と推測される他の店舗4 を推奨することができる。一方で、決算実績のないユーザ或いは決算実績の少ないユーザ（ユーザの傾向分析に十分な実績のないユーザ）であっても、今回の実績を根拠により適切と推測される他の店舗4 を推奨することができる。これらにより、このような考慮がされない場合に比べて関連情報の活用をより促進することができる。

【0065】

また、関連情報が条件付きで提供される場合には、そのような条件に基づいて、より厳選して関連情報を提供することができる。これにより、例えば、関連情報によって得られる特典の価値を高める等、より厳選した内容の関連情報を提供することができる。具体的には、例えば、回数条件を通じて関連情報の提供が1 回/日に限定される場合には、多頻度の関連情報の提供に伴う1 回の関連情報の価値の低下を抑制することができる。結果として、1 回の関連情報の価値を相対的にも絶対的にも向上させることができる。これらにより、関連情報の価値を向上させることができるので、やはり関連情報の活用をより促進することができる。

【0066】

さらに、ゲーム機G Mを通じて、このような関連情報を提供するための決算情報をほぼリアルタイムで取得することができるので、ゲームの対価を決算したユーザU の移動前に関連情報を提供することができる。つまり、ゲームをプレイするユーザU の現状（例えば、現在居る場所）により適切な関連情報を提供することができる。これにより、関連情報の活用を更に促進することができる。そして、関連情報の活用促進により関連情報に関連する店舗4、つまり所定範囲内の店舗4 や抽出店舗4 の利用を促進することができ、ひいてはゲーム機G Mが設置された各店舗4 の全体の利用率を向上させることができる。

【0067】

以上の形態において、センターサーバ2 の制御ユニット1 0 が、Web サービス管理部1 7を通じて図7 のルーチンを実行することにより本発明の情報取得手段、場所特定手段、端末特定手段、及び情報提供手段として機能する。また、センターサーバ2 の記憶ユニット1 1 が、実績データ1 4 bを記憶することにより本発明の実績データ記憶手段として機能する。

【0068】

本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。例えば、上述の形態では、被決算対象としてゲームのプレイが利用されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、被決算対象として、各種の商品或いはサービス

10

20

30

40

50

が利用されてよい。そして、関連情報として、これらの各種の商品等をクロスするように別の種類の商品やサービス等を提供する店舗の情報が提供されてよい。具体的には、例えば、本の対価の決算後に、食事を提供する近くの店舗の情報が提供されてもよい。つまり、決算後にその決算の対象とは別の種類の被決算対象に関連する属性情報を持つ店舗等が抽出店舗として抽出されてよい。この場合、別種の店舗の推奨を通じて、ユーザの別種のニーズにアクセスすることができる。結果として、この場合も同種のニーズに関連する関連情報を提供する場合と同様に関連情報の活用を促進することができる。特に、ユーザの実績が十分に蓄積されていない場合には、別種のニーズへのアクセスの方が効果的結果を得られる場合も多く、関連情報の活用をより促進することができる可能性が高い。

【0069】

10

同様に、上述の形態では、決算端末としてリーダ32を備えるゲーム機GMが利用されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、リーダ32が単体で決算端末として機能してもよい。同様に、決算端末として、各種の被決算対象を決算するための各種の端末が利用されてよい。結果として、決算情報がリアルタイムに集計される形態にも限定されない。例えば、センターサーバ2は、平均退店時間等を根拠に適宜の周期で決算情報を取得してもよい。

【0070】

また、上述の形態では、カードCDを介して価値が消費された場合、つまり電子通貨を通じて決算が実行された場合にレコメンドサービスが提供されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、コイン等の実際の通貨を通じて決算された場合にもレコメンドサービスが提供されてよい。具体的には、上述のように今回の決算実績に基づいて別種の被決算対象に関する情報が関連情報として提供される場合等、ユーザの特定が不要な場合には現金決算に伴いレコメンドサービスが提供されてもよい。

20

【0071】

さらに、ゲーム機GMは、業務用のゲーム機に限定されない。ゲーム機GMとして、例えば、家庭用の据置型ゲーム機（ゲームを実行可能な据置型のパーソナルコンピュータを含む）、携帯型のゲーム機（ゲームを実行可能なスマートフォン、タブレットPC、携帯型のパーソナルコンピュータ等の携帯端末を含む）等、適宜の形態が採用されてよい。つまり、ユーザ端末5がゲーム機GMとして機能してもよい。

【0072】

30

また、上述の形態では、制御ユニット30及び記憶ユニット31がゲーム機GMに設けられている。しかし、本発明のゲーム機は、このような形態に限定されない。例えば、クラウドコンピューティングを利用してネットワーク上に論理的に制御ユニット30及び記憶ユニット31が設けられてもよい。つまり、ゲーム機GMは、ネットワーク3を通じて制御ユニット30処理結果を表示して提供する端末として構成されていてもよい。さらに、本発明の情報共有システムは、センターサーバ2が省略され、一台のゲーム機によって実現されてもよい。或いは、反対にゲーム機GMが省略され、センターサーバ2が単独で情報提供システムとして機能してもよい。

【0073】

以下に、上述の内容から得られる本発明の一例を記載する。なお、以下の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

40

【0074】

本発明の情報提供システムは、各決算端末（GM）を通じて被決算対象の対価を支払うための決算が実行された場合に、前記決算に関連する関連情報を提供する情報提供システム（1）であって、前記決算が実行された場合に、当該決算の内容及び当該決算が実行された各決算端末の場所を特定するための決算情報を取得する情報取得手段（10）と、前記決算情報に基づいて、前記決算が実行された各決算端末の場所に対応する決算場所を特定する場所特定手段（10）と、各決算端末を識別するための端末識別情報と各決算端末の設置場所を示す場所情報とが互いに関連付けられるように記述された端末データ（14

50

a) に基づいて、前記決算場所を基準に当該決算場所から所定範囲内に設置された他の決算端末 (A 店舗 4 ~ E 店舗 4) を特定する端末特定手段 (10) と、前記端末特定手段の特定結果に基づいて、前記他の決算端末に関連する情報を前記関連情報として提供する情報提供手段 (10) と、を備えている。

【0075】

本発明によれば、被決算対象の決算に伴い決算場所が特定され、その決算場所から所定範囲内の他の決算端末に関連する情報が関連情報としてその決算を実行したユーザに提供される。つまり、決算したユーザにその決算場所に特有の情報 (その決算場所ならではの情報) を提供することができる。このため、例えば、その決算場所から近い決算端末或いは行き易い決算端末等、アクセス性を考慮した他の決算端末の情報を関連情報として提供することができる。これにより、被決算対象の決算に関連する関連情報の活用を促進することができる。結果として、他の決算端末の利用を促進することができ、ひいては決算端末全体の利用率を向上させることができる。

10

【0076】

関連情報として、所定範囲内の全ての他の決算端末に関する情報が提供されてもよいし、そのうちの一部の決算端末に関する情報が提供されてもよい。また、一部の決算端末の抽出は、よりアクセス性の高い上位の決算端末等、更に距離的要件に基づいて実行されてもよいし、キャンペーンやイベントの時期等の時期的要件に基づいて実行されてもよい。或いは、そのユーザの趣味趣向等の嗜好的要件に基づいて実行されてもよいし、各決算端末の利用実績等の実績的要件に基づいて実行されてもよい。例えば、本発明の情報提供システムの一態様において、前記端末データには、各決算端末によって決済される各被決算対象の属性に関連する属性情報が更に前記端末識別情報と関連付けられるように記述され、前記決算の内容は、前記対価に関する対価情報及び前記被決算対象に関する対象情報を含み、前記端末特定手段は、前記属性情報及び前記対象情報に基づいて前記他の決算端末のうち少なくとも一部の決算端末 (A 店舗 4 ~ D 店舗 4) に対応する推奨端末を更に抽出し、前記情報提供手段は、前記推奨端末に関連する情報を前記関連情報として提供してもよい。この場合、今回決算された被決算対象に基づいて他の決算端末が抽出される。このため、例えば、各ユーザの嗜好や利用実績等に応じた決算端末を推奨端末として抽出することができる。これにより、例えば、今回と同種或いは同じ被決算対象を決算する近くの決算端末、又は反対に今回と別種或いは全く別の被決算対象を決算する近くの決算端末を推奨端末として抽出することができる。これらにより、関連情報の活用をより促進することができる。

20

30

【0077】

また、決算は電子通貨或いは現金等の各種の方法で実行されてよい。結果として、このような決算に伴い各ユーザを特定するための情報が提供されてもよいし、されなくてもよい。例えば決算は、カードを介して電子通貨の消費によって実現されてもよい。そして、カード C D を介して各ユーザを特定するための情報が提供されてもよい。或いは、このような情報は、単に各ユーザの手入力によって提供されてもよい。したがって、例えば、本発明の推奨端末を抽出する態様として、各ユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記決算の実績を示す実績情報とが関連付けられるように記述された実績データ (14b) を記憶する実績データ記憶手段 (11) を備え、前記決算情報は、前記決算に伴い前記決算を実行したユーザ (U) から当該ユーザを特定するためのユーザ特定情報が提供された場合には、当該ユーザ特定情報を含み、前記端末特定手段は、前記実績データ及び前記ユーザ特定情報に基づいて前記ユーザの前記実績情報を特定するとともに、当該実績情報に対応する前記決算の実績に基づいて前記推奨端末を抽出する態様が採用されてもよい。この場合、各ユーザの嗜好や利用実績等に応じた決算端末を推奨端末として抽出することができる。なお、ユーザ識別情報がユーザ特定情報として機能してもよい。つまり、決算情報がユーザ識別情報を直接含んでいてもよい。このため、ユーザ特定情報は、ユーザ識別情報 (直接的情報) 及び間接的情報の両方を含む用語である。

40

【0078】

50

同様に、本発明の推奨端末を抽出する態様において、前記端末特定手段は、前記端末データの前記属性情報及び前記決算情報に含まれる前記対象情報に基づいて、当該対象情報に対応する前記被決算対象とは別の種類の被決算対象に関連する前記属性情報の決算端末を前記推奨端末として抽出してもよい。この場合、例えば、被決算対象としてゲームをプレイするための対価が決算された後に、被決算対象として食事の提供の対価を決算する近くの決算端末の情報を提供することができる。つまり、決算後のユーザのニーズにより適切と推測される近くの決算端末を推奨端末として抽出することができる。また、例えば、決算実績のないユーザ或いは少ないユーザ（嗜好等のユーザの傾向分析に十分な実績のないユーザ）であっても、今回の実績を根拠により適切と推測される決算端末を推奨端末として抽出することができる。結果として、この場合も、このような考慮がされない場合に比べて関連情報の活用をより促進することができる。

10

【0079】

関連情報は、無条件で提供されてもよいし、条件付きで提供されてもよい。条件付きの場合、例えば、決算対象の対価の額等の決算に関連する条件が使用されてもよいし、関連情報の提供回数に関連する条件が使用されてもよい。例えば、本発明の情報提供システムの一態様において、前記情報提供手段は、前記決算が提供条件を満たした場合に、前記関連情報を提供してよい。この場合、より厳選して関連情報を提供することができる。これにより、例えば、関連情報によって得られる特典の価値を高める等、より厳選した内容の関連情報を提供することができる。結果として、関連情報の価値を向上させることができるので、やはり関連情報の活用をより促進することができる。

20

【0080】

また、本発明の提供条件を利用する態様において、前記情報提供手段は、前記関連情報の提供回数が所定期間において所定数以下の場合に満たされたと判別し、前記関連情報を提供してもよい。この場合、関連情報の提供回数が制限される。これにより、多頻度に伴う関連情報の価値の低下を抑制することができる。結果として、1回の関連情報の価値を向上させることもできる。

【0081】

被決算対象として、電子通貨によって決算可能な各種の商品或いはサービスが利用されてよい。例えば、このようなサービスは、ゲーム等のアミューズメントを含んでいてよい。具体的には、例えば、本発明の情報提供システムの一態様において、前記被決算対象として、ゲームのプレイが利用されてよい。ゲームでは、決算結果に基づいてそのゲームに関連する特典が付与される場合がある。このため、決算に関する情報がほぼリアルタイムで集計される場合もある。結果として、ほぼリアルタイムで決算情報を取得することができるので、ユーザの現状により適切な関連情報を提供することができる。これにより、やはり関連情報の活用を促進することができる。

30

【0082】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、各決算端末に接続されるコンピュータ（10）を、上述の情報提供システムの各手段として機能させるように構成されたものである。そして、本発明のコンピュータプログラムにより、本発明の情報提供システムを実現することができる。

40

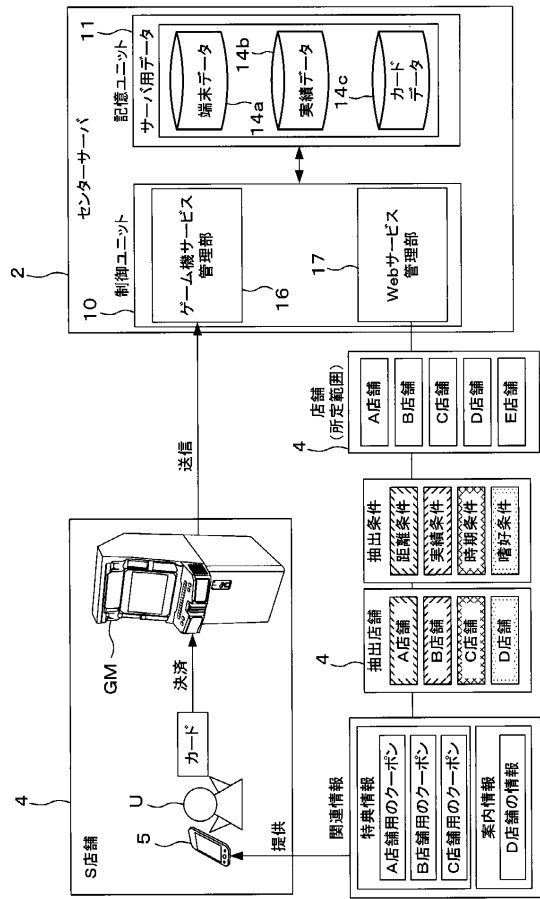
【符号の説明】

【0083】

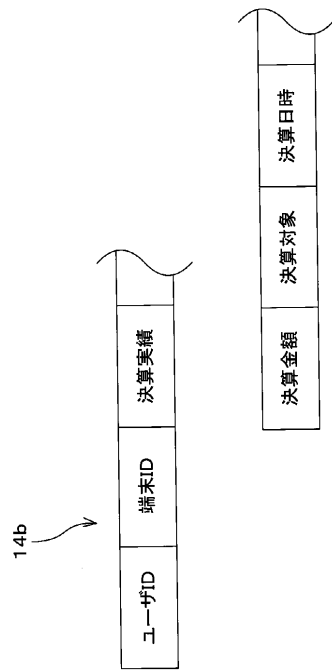
- 1 ゲームシステム（情報提供システム）
- 3 ネットワーク
- 4 店舗（設置場所、決算場所）
- 10 制御ユニット（コンピュータ、情報取得手段、場所特定手段、端末特定手段、情報提供手段）
- 11 記憶ユニット（実績データ記憶手段）
- 14 a 端末データ
- 14 b 実績データ

50

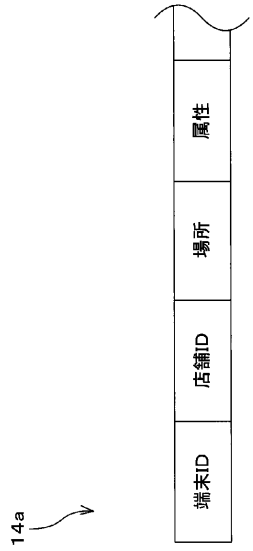
【図 3】



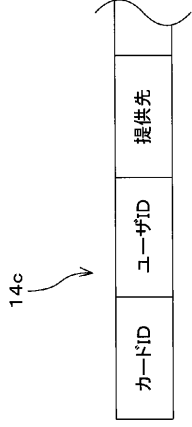
【図 5】



【図 4】



【図 6】



【 図 7 】

