

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7432789号
(P7432789)

(45)発行日 令和6年2月16日(2024.2.16)

(24)登録日 令和6年2月7日(2024.2.7)

(51)国際特許分類

F I

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

5 1 0

請求項の数 12 (全23頁)

(21)出願番号	特願2023-156564(P2023-156564)	(73)特許権者	000135748
(22)出願日	令和5年9月21日(2023.9.21)		株式会社バンダイ
審査請求日	令和5年10月24日(2023.10.24)		東京都台東区駒形一丁目4番8号
早期審査対象出願		(74)代理人	100201341
			弁理士 畠山 順一
		(72)発明者	大薄 純一
			東京都港区三田三丁目5-19 住友不
			動産東京三田ガーデンタワー 株式会社
			BANDA I S P I R I T S 内
		(72)発明者	坂斉 智
			東京都港区三田三丁目5-19 住友不
			動産東京三田ガーデンタワー 株式会社
			BANDA I S P I R I T S 内
		(72)発明者	安家 ゆかり
			東京都港区三田三丁目5-19 住友不
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 物品提供システム、プログラム及び物品提供装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

物品提供システムであって、
物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第1オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、
選択された前記第1オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第1抽選方法又は第2抽選方法で抽選する抽選手段と、
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第1抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第1抽選画面を表示し、
前記第2抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、前記物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第2オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第2抽選画面を表示し、
前記抽選手段は、
前記第1抽選方法では、前記シリーズ毎において最後に当選する物品を予め定めており、最後に当選する物品以外の物品をランダムに選択し、
前記第2抽選方法では、前記物品群において最後に当選する物品を予め定めており、前記第2オブジェクト画像の選択後に表示する第3オブジェクトと、前記物品群において最後に当選する物品以外の物品とをランダムに紐づける、

物品提供システム。

【請求項 2】

前記表示制御手段は、
前記第 1 抽選方法が定められている第 1 オブジェクト画像が選択されると、該シリーズの各物品の在庫数に応じた当選確率を表示する、
請求項 1 に記載の物品提供システム。

【請求項 3】

前記表示制御手段は、
前記物品の在庫がある物品を含む物品群が紐づけられている第 2 オブジェクト画像と、
前記物品の在庫が無い物品を含む物品群が紐づけられている第 2 オブジェクト画像と、が
区別できるように表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

10

【請求項 4】

前記表示制御手段は、前記物品の在庫がない物品群が紐づけられている第 2 オブジェクト画像は選択できないように表示する、
請求項 3 に記載の物品提供システム。

【請求項 5】

前記表示制御手段は、
前記第 2 抽選方法によって当選可能な物品の物品画像を、前記第 2 抽選画面を表示した後に表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

20

【請求項 6】

前記表示制御手段は、前記第 1 抽選画面を表示する前に、前記物品毎に定められている懸賞名に関する情報と、前記各物品に関する情報とを表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

【請求項 7】

前記表示制御手段は、前記第 2 抽選画面を表示した後に、前記物品毎に定められている懸賞名に関する情報と、前記各物品に関する情報とを表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

30

【請求項 8】

前記表示制御手段は、前記第 2 抽選画面を表示から所定時間まで、前記第 2 オブジェクト画像を選択可能なように表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

【請求項 9】

前記表示制御手段は、前記第 2 抽選画面において、前記第 2 オブジェクト画像の近傍に該第 2 オブジェクトに紐づけられている物品群の在庫情報を表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

【請求項 10】

前記表示制御手段は、
前記第 3 オブジェクト画像を、前記選択された第 2 オブジェクト画像に紐づけられている物品の個数分表示する、
請求項 1 又は請求項 2 に記載の物品提供システム。

40

【請求項 11】

コンピュータを、
物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第 1 オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、
選択された前記第 1 オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第 1 抽選方法又は第 2 抽選方法で抽選する抽選手段と、
を有し、
前記表示制御手段は、

50

前記第 1 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第 1 抽選画面を表示し、

前記第 2 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、前記物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第 2 オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第 2 抽選画面を表示し、

前記抽選手段は、

前記第 1 抽選方法では、前記シリーズ毎において最後に当選する物品を予め定めており、最後に当選する物品以外の物品をランダムに選択し、

前記第 2 抽選方法では、前記物品群において最後に当選する物品を予め定めており、前記第 2 オブジェクト画像の選択後に表示する第 3 オブジェクトと、前記物品群において最後に当選する物品以外の物品とをランダムに紐づける、

プログラム。

【請求項 1 2】

物品提供装置であって、

物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第 1 オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、

選択された前記第 1 オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第 1 抽選方法又は第 2 抽選方法で抽選する抽選手段と、
を有し、

前記表示制御手段は、

前記第 1 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第 1 抽選画面を表示し、

前記第 2 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、前記物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第 2 オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第 2 抽選画面を表示し、

前記抽選手段は、

前記第 1 抽選方法では、前記シリーズ毎において最後に当選する物品を予め定めており、最後に当選する物品以外の物品をランダムに選択し、

前記第 2 抽選方法では、前記物品群において最後に当選する物品を予め定めており、前記第 2 オブジェクト画像の選択後に表示する第 3 オブジェクトと、前記物品群において最後に当選する物品以外の物品とをランダムに紐づける、

物品提供装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、物品提供システム、プログラム及び物品提供装置に関する。

【背景技術】

【0002】

ネットワークを介して接続したユーザに対して抽選を行い、抽選の結果に応じた電子データを送信する技術がある（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2005 - 070937 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献 1 では、1 つの抽選方法によつての物品提供しかできない。

【0005】

そこで本発明が解決しようとする課題は、複数の抽選方法のいずれかによつて物品を提

10

20

30

40

50

供する技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様は、物品提供システムであって、物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第1オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、選択された第1オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第1抽選方法又は第2抽選方法で抽選する抽選手段と、を有し、表示制御手段は、第1抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第1抽選画面を表示し、第2抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第2オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第2抽選画面を表示する。

10

【0007】

本発明の一態様は、コンピュータを、物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第1オブジェクト画像を表示する表示制御手段、選択された第1オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第1抽選方法又は第2抽選方法で抽選する抽選手段、として機能させ、表示制御手段は、第1抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第1抽選画面を表示し、第2抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第2オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第2抽選画面を表示する、プログラム

20

【0008】

本発明の一態様は、物品提供装置であって、物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第1オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、選択された第1オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第1抽選方法又は第2抽選方法で抽選する抽選手段と、を有し、表示制御手段は、第1抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第1抽選画面を表示し、第2抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第2オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第2抽選画面を表示する、物品提供装置である。

30

【発明の効果】

【0009】

本願によると、ユーザが抽選方法を選択でき、物品提供において興趣性を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】図1は、本実施形態における管理システムの全体構成例を示す図である。

【図2】図2は、提供サーバ100の一例を示したブロック図である。

【図3】図3は、シリーズデータの一例である。

40

【図4】図4は、第1物品データの一例である。

【図5】図5は、第2物品データの一例である。

【図6】図6は、シリーズ一覧画面を説明するための一例である。

【図7】図7は、確率抽選画面を説明するための一例である。

【図8】図8は、くじ箱選択画面を説明するための一例である。

【図9】図9は、提供物品情報画面を説明するための一例である。

【図10】図10は、くじ券選択画面を説明するための一例である。

【図11】図11は、決済画面を説明するための一例である。

【図12】図12は、抽選結果画面を説明するための一例である。

【図13】図13は、ユーザ端末の一例を示したブロック図である。

50

【図 1 4】図 1 4 は、本発明のシステムのシーケンス図である。

【図 1 5】図 1 5 は、提供サーバ 1 0 0 の動作を説明するためのフロー図である。

【図 1 6】図 1 6 は、ユーザ端末の動作を説明するためのフロー図である。

【図 1 7】図 1 7 は、提供サーバ 1 0 0 の一例を示したブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

[第 1 の実施の形態]

【 0 0 1 2 】

[システムの概要]

本発明の第 1 の実施の形態について説明する。

10

【 0 0 1 3 】

図 1 は、本発明における物品提供システム 1 の全体構成例を示す図である。管理システム 1 は、提供サーバ 1 0 0（物品提供装置）と、ユーザ端末 2 0 0 とを有する。提供サーバ 1 0 0 とユーザ端末 2 0 0 とは、通信回線 N を介して接続することが可能である。通信回線 N は、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線 N は、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等による LAN の他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線 / 無線を問わない。

【 0 0 1 4 】

本発明における物品の提供は、懸賞品の中から、抽選によって当選した物品がユーザに提供される。この抽選は、物品が提供されないハズレがあっても良いが、以下の説明では、ハズレの無い抽選が行われ、いずれかの懸賞品が提供されるものとする。懸賞品として提供される物品（以下、提供物品）は、画像及び音楽等の電子データであっても、玩具、文具、模型、衣料品、及び生活品等の実物品であってもよい。また、実物品は、玩具、文具、模型、衣料品、及び生活品等のように種別の異なる物品が組み合わせられてもよい。以下の説明では、配送によって実物品を提供する場合を用いて説明する。

20

【 0 0 1 5 】

また、提供物品は、同一シリーズ（タイトル）であれば異なる種別の物品であってもよい。例えば、提供物品は、アニメ、映画、漫画、ゲーム等において同一の世界観を持つ作品や、物品同士の共通点によってシリーズとして予めグループ化されていれば、電子データと実物品というように、提供の形態が異なってもよい。以下の説明では、提供物品が、複数の種別の実物品である場合を用いて説明する。

30

【 0 0 1 6 】

また、本発明の抽選は、第 1 抽選方法と第 2 抽選方法とのいずれかによって行われる。いずれの抽選方法が行われるかは、シリーズ毎に予め決められている。以下の説明では、第 1 抽選方法を確率抽選と記載し、第 2 抽選方法をくじ箱抽選と記載する。

【 0 0 1 7 】

確率抽選は、抽選回数をユーザが指定することによって実行される抽選である。指定された抽選回数と同数の提供物品がユーザに提供される。

【 0 0 1 8 】

くじ箱抽選は、表示されているくじ箱のいずれか 1 つと、該くじ箱内のくじ券をユーザが選択することによって実行される抽選である。くじ券には提供物品が紐づけられており、選択したくじ券に紐づけられている提供物品がユーザに提供される。

40

【 0 0 1 9 】

即ち、確率抽選は視覚化されていない 1 つのくじ箱からくじ券を引く抽選方法であり、くじ箱抽選は視覚化された複数のくじ箱のいずれかからくじ券を引く抽選方法である。

【 0 0 2 0 】

本発明は、確率抽選またはくじ箱抽選の抽選方法によって当選した提供物品がユーザに提供される物品提供システムである。以下に、本発明の詳細を説明する。

【 0 0 2 1 】

50

< 提供サーバ 100 >

提供サーバ 100 は、ユーザに物品を提供（販売）するサーバであり、販売会社側に設けられている。提供サーバ 100 は、ネットワーク上に設けられたサーバであり、クラウド型プラットフォームによって構成される仮想サーバも含まれる。提供サーバ 100 は、抽選結果に応じた物品をユーザに提供する。

【 0022 】

図 2 は、提供サーバ 100 のブロック図である。提供サーバ 100 は、図 2 に示す通り、記憶部 110 と処理制御部 120 と通信部 130 とを備える。

【 0023 】

記憶部 110 には、提供サーバ 100 をコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムであるシステムプログラムが格納されている。更に記憶部 110 には、提供物品データベース 111 及び画面フォーマットデータ 112 が格納されている。

10

【 0024 】

提供物品データベース 111 には、シリーズデータ 113、物品データ 114、在庫データ 115 及び物品画像データ 116 が含まれている。

【 0025 】

シリーズデータ 113 は、提供物品のシリーズ情報である。図 3 に示す通り、シリーズデータ 113 は、シリーズ ID と、シリーズ名と、シリーズ画像と、価格と、販売期間と、抽選方法と、が互いに対応づけられている。シリーズ ID は、シリーズを一意に識別するための識別情報である。シリーズ名は、該シリーズに付されている名称である。シリーズ画像は、シリーズに属している提供物品が視覚的に理解可能な画像が記憶されている。価格は、該シリーズの 1 回の抽選価格である。販売期間は、該シリーズが販売される期間である。抽選方法は、該シリーズの提供物品の際に行われる抽選が確率抽選方法で行うか、くじ箱抽選方法で行うかを示す情報である。

20

【 0026 】

第 1 物品データ 114 は、確率抽選方法が割り当てられているシリーズの各供給物品の情報を保持している。図 4 に、第 1 物品データ 114 の一例を示す。第 1 物品データ 114 は、シリーズ毎に、個別物品 ID と、物品名と、物品画像と、懸賞名と、在庫有無情報とが互いに関連づけられて、1 レコードを構成している。物品 ID は、提供物品を一意に識別するための識別情報である。物品名は、提供物品に付されている名称である。懸賞名は、各物品に割り当てられている懸賞の名称である。在庫有無情報は、該物品の在庫があるか否かが示されており、在庫がある場合（未提供）は○が入っており、在庫が無い場合（提供済）は、×が入っている。尚、物品データ 114 は、更に提供物品に関する情報のテキスト情報である、物品の説明等の情報が関連付けられても良いものとする。

30

【 0027 】

第 2 物品データ 115 は、くじ箱抽選方法が割り当てられているシリーズの各供給物品の情報を保持している。図 5 に、第 2 物品データ 115 の一例を示す。第 2 物品データ 115 は、シリーズ毎に、個別物品 ID と、物品名と、物品画像と、懸賞名と、在庫有無情報と、くじ箱 ID とが互いに関連づけられている。個別物品 ID と、物品名と、物品画像と、懸賞名と、在庫有無情報とは、上記第 1 物品データ 114 と同じであるため詳細な説明は省略する。くじ箱 ID は、該提供物品が当選商品として割り当てられているくじ箱を一意に識別する識別情報である。尚、第 2 物品データ 115 は、第 1 物品データ同様に、物品の説明等の情報が関連付けられても良いものとする。

40

【 0028 】

抽選確率情報 116 は、シリーズ毎の各賞の当選確率の情報であり、懸賞名と当選確率とが対応付けられている。尚、以下の説明では、全在庫数における各賞の当選確率が予め記憶されている例を用いて説明するが、抽選によって在庫数に変化が起きる度に当選確率を算出して更新し、現時点での当選確率を保持する構成であっても良い。

【 0029 】

画面フォーマットデータ 112 は、ユーザ端末 200 の表示画面に表示する表示形式を

50

定義したフォーマットである。例えば、ユーザ端末 200 の表示画面に、確率抽選画面、くじ箱抽選画面、決済画面、及び抽選結果画面等の複数の画面フォーマットが用意されている。

【0030】

処理制御部 120 は、記憶部 110 に格納されているプログラムに基づいて、提供サーバ 100 の動作を統括的に制御する。処理制御部 120 は、第 1 抽選部 122 及び第 2 抽選部 123 を有する抽選部 121 と、表示制御部 124 と、データ更新部 125 と、決済部 126 と、を備える。

【0031】

抽選部 121 は、ユーザによって選択されたシリーズが確率抽選で行われるか、くじ箱抽選で行うかを判定する。抽選部 121 は、確率抽選で抽選を実行する第 1 抽選部 122 と、くじ箱抽選で抽選を実行する第 2 抽選部 123 とを有する。

【0032】

第 1 抽選部 122 は、在庫のある提供物品（提供物品の個別 ID）を、ランダム関数を用いて抽選する。抽選部 122 は、シリーズの抽選で最後の物品として提供するラストワン賞については、ランダム関数を用いた抽選を行わず、シリーズの在庫がラストワン賞の物品のみになったときに、ラストワン賞として当選を決定する。

【0033】

第 2 抽選部 123 は、後述するくじ券選択画面で表示するくじ券のオブジェクト画像に紐づけるくじ券 ID を、ランダム関数を用いて抽選してくじ券 ID を出力する。この時、第 2 抽選部 123 は、抽選回数と在庫が有る物品の個数とを比較して、同一ではない場合はラストワン賞となっているくじ券 ID を含めないで抽選する。第 2 抽選部 123 は、ユーザが抽選する回数と在庫が有る物品の個数とが同一である場合は、ラストワン賞となっている物品のくじ券 ID を含めたくじ券 ID を出力する。

【0034】

表示制御部 124 は、提供物品データベース 111 及び画面フォーマットデータ 112 を用いて、ブラウザベースの表示画面のデータを生成し、通信部 120 を介してユーザ端末 200 に送信する。表示制御部 124 が生成する表示画面は、シリーズ一覧画面 60 と、確率抽選画面 70 と、くじ箱抽選画面 80（くじ箱選択画面 81、提供物品情報画面 82 及びくじ券選択画面 83）と、決済画面 84 と、抽選結果画面 85 とである。

【0035】

シリーズ一覧画面 60 は、販売中のシリーズの一覧が表示される画面である。図 6 は、シリーズ一覧画面の一例である。表示制御部 124 は、シリーズデータ 113 から、シリーズ画像と価格とシリーズ名とを読み込み、画面フォーマットデータに従ってシリーズ一覧画面を生成する。図 6 に示す通り、シリーズ一覧画面には、シリーズ画像と 61、シリーズ名と 62、及び価格 63 が、シリーズ毎に表示される。ユーザは、所望するシリーズのシリーズ画像 61 を選択する。また、表示制御部 124 は、シリーズ一覧画面を生成時にシリーズデータ 113 を読み込む際、シリーズデータ 113 の販売期間と現日時とを比較し、販売期間に現日時が入る場合にシリーズ画像と価格とシリーズ名とを読み込む。

【0036】

確率抽選画面 70 は、シリーズ一覧画面 60 において選択されたシリーズに設定されている抽選方法が確率抽選である場合に、表示される画面である。図 7 に、確率抽選画面 70 の一例を示す。図 7 に示す通り、確率抽選画面 70 には、確率抽選情報 71 が表示される。表示制御部 124 は、ユーザが選択したシリーズ画像 61 に対応付けられているシリーズ ID の第 1 物品データ 114 の物品名と懸賞名と、抽選確率情報 116 とを用いて、確率抽選情報 71 を生成する。

【0037】

くじ箱抽選画面 80 は、シリーズ一覧画面 60 において選択されたシリーズに設定されている抽選方法がくじ箱抽選方法である場合に、表示される画面である。くじ箱抽選画面 80 は、くじ箱選択画面 81 と、提供物品情報画面 82 と、くじ券選択画面 83 とを有す

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 3 8 】

くじ箱選択画面 8 1 は、くじ箱のオブジェクト画像が複数表示され、表示されているくじ箱をユーザが選択するための画面である。くじ箱選択画面 8 1 は、シリーズ毎にくじ箱選択画面の画面フォーマットが予め設定されている。ユーザによってシリーズ一覧画面 6 0 で選択されたシリーズ ID に基づいて、くじ箱選択画面 8 1 の画面フォーマットを呼び出して、画面フォーマットに沿ってくじ箱選択画面 8 1 が生成される。くじ箱選択画面 8 1 の画面フォーマットは、表示するくじ箱のオブジェクト画像の数が定められている。

【 0 0 3 9 】

図 8 に、くじ箱選択画面 8 1 の一例を示す。図 8 に示す通り、くじ箱選択画面 8 1 には、くじ箱のオブジェクト画像が複数表示される。このくじ箱には、くじ券が仮想的に入っていることを示している。くじ箱のオブジェクト画像の近傍には、該くじ箱内のくじ券の残数が表示される。尚、残数が無いくじ箱は、選択できないことを視覚的に理解できるように、残数があるくじ箱をカラーで表示し、残数が無いくじ箱をモノクロで表示する形態であってもよい。表示制御部 1 2 4 は、くじ箱選択画面 8 1 が表示された後の所定時間内にだけくじ箱を選択できるように表示する。表示制御部 1 2 4 は、くじ箱選択画面 8 1 が表示されてから所定時間が経過すると、シリーズ一覧画面 6 0 に戻るための画面をくじ箱選択画面 8 1 に重畳して表示する。

10

【 0 0 4 0 】

表示制御部 1 2 4 は、シリーズ一覧画面 6 0 にて選択されたシリーズ ID の第 2 物品データ 1 1 5 から在庫有無情報をくじ箱毎に読み出して残数をカウントし、くじ箱選択画面 8 1 に表示させる。

20

【 0 0 4 1 】

提供物品情報画面 8 2 は、くじ箱選択画面 8 1 にて選択されたくじ箱における提供物品情報の在庫情報が表示される。図 9 に、提供物品情報画面 8 2 の一例を示す。図 9 に示す通り、提供物品情報画面 8 2 には、シリーズ名情報 9 1 と、選択されたくじ箱情報 9 2 と、在庫情報 9 3 とが表示される。表示制御部 1 2 4 は、シリーズ一覧画面 6 0 で選択されたシリーズ ID に基づいてシリーズデータ 1 1 3 からシリーズ名を読み出してシリーズ名情報 9 1 として表示する。表示制御部 1 2 4 は、くじ箱選択画面 8 1 で選択されたくじ箱のくじ箱 ID を、選択されたくじ箱情報 9 2 として表示する。更に、表示制御部 1 2 4 は、くじ箱選択画面 8 1 で選択されたくじ箱のくじ箱 ID の第 2 物品データ 1 1 5 から物品名と、物品画像と、懸賞名と、在庫有無とを読み出して在庫情報 9 3 を生成して、提供物品情報画面 8 2 を生成する。

30

【 0 0 4 2 】

くじ券選択画面 8 3 は、ユーザが提供物品情報画面 8 2 を用いてくじ箱抽選の実行を決定したこと、及び抽選回数が指定されて決済が完了したことを条件に表示される画面である。ユーザは、くじ券選択画面 8 3 を用いて、くじ券を選択することが可能である。

【 0 0 4 3 】

図 1 0 に、くじ券選択画面 8 3 の一例を示す。くじ券選択画面 8 3 には、くじ券の枚数毎に定められたくじ券選択画面のフォーマットに沿って、仮想的に表現されたくじ券のオブジェクト画像が並んで表示される。以下の説明では、くじ券のオブジェクト画像として、三角くじの画像を用いて説明する。図 1 0 に示す例では、3 枚の開封済みくじ券 9 1 が四角形（三角形に折られた三角くじを開いた状態）で表示され、2 枚の未開封くじ券 9 2 が三角形で表示されている。複数の未開封のくじ券を選択する場合は、選択済みのくじ券の色を変更して表示するようにしもよく、未開封のくじ券、選択済みの未開封のくじ券、及び開封済みのくじ券が区別して分かるように表示されればよい。

40

【 0 0 4 4 】

表示制御部 1 2 4 は、第 2 抽選部 1 2 3 から出力される抽選結果である個別物品 ID をくじ券のオブジェクト画像に紐づける。ただし、抽選結果にラストワン賞の個別物品 ID が含まれている場合には、ユーザが最後に選択されたくじ券のオブジェクト画像にラストワ

50

ン賞の個別物品IDを紐づける制御を行って、くじ券選択画面83を生成する。

【0045】

尚、くじ券選択画面83では、開封済みくじ券91を選択することができないように表示されるが、選択できないことが視覚的にわかるように、例えばモノクロで表示する等のように、開封済みくじ券91は選択できない形態で表示されてもよい。また、くじ選択画面83は、くじ箱選択画面81で選択したくじ箱IDにおいて、未開封のくじ、即ち、在庫がある提供物品の個数分のくじ券のオブジェクトを表示してもよい。

【0046】

また、表示制御部124は、くじ券選択画面83が表示された後の所定時間内にだけくじ券を選択できるように表示する。表示制御部124は、くじ券選択画面83が表示されてから所定時間が経過すると、くじ箱選択画面81に戻るための画面をくじ券選択画面83に重畳して表示する。

10

【0047】

決済画面84は、ユーザが代価を支払うための画面である。図11に、決済画面84の一例を示す。決済画面84では、抽選回数を入力した後に決済を確定すると代価が支払われる。決済画面84は、確率抽選の場合、確率抽選画面70が表示された後に表示される。決済画面84は、くじ箱抽選の場合、くじ券選択画面83が表示される前に表示される。

【0048】

抽選結果画面85は、ユーザに対して抽選結果を通知する画面である。図12に、抽選結果画面85の一例を示す。抽選結果画面85では、抽選結果情報1000を表示する。抽選結果情報は、当選した懸賞名とその物品画像とから構成される。図12の例では、抽選1回毎に抽選結果を表示する例を示している。抽選が、複数回抽選した結果を一覧にして表示してもよい。尚、抽選1回毎に抽選結果情報120を表示する構成にすると、次に表示される抽選結果に関心が高まり、興趣性が上がるため好ましい。

20

【0049】

データ更新部125は、抽選結果に応じて第1物品データ114または第2物品データ115の在庫有無情報を更新する。

【0050】

決済部126は、外部にある電子決済サーバとのやり取りで電子決済を実行する。

【0051】

30

<ユーザ端末200>

ユーザ端末200は、ユーザが操作するユーザ端末である。図13は、ユーザ端末200の構成を示すブロック図である。ユーザとは、提供サーバ100から物品の提供を希望する購買者である。ユーザ端末200は、例えば、スマートフォンや携帯電話機、パソコンやタブレット端末等である。図1に示す通り、ユーザ端末200は、基本的には複数存在する(ユーザ端末200_1、200_2等)。以下の説明では、ユーザ端末200がスマートフォンである場合の構成を用いて説明する。

【0052】

ユーザ端末200は、処理制御部210と、入力部220と、画像表示部230と、通信部240と、記憶部250とを備える。

40

【0053】

処理制御部210は、記憶部250に格納されるプログラムやデータ、操作入力部220からの操作入力信号等に基づいて管理者端末200の動作を統括的に制御する。処理制御部210の機能は、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現する。

【0054】

処理制御部210は、提供サーバ100から取得したHTML等を、ウェブブラウザのレイアウトエンジンにより、インタラクティブな文書に変換して画像表示部230に表示する。FlashアプリケーションやJavaアプレットに対応するプラグインが用意されている場合は、それらを表示・実行することができる。また、処理制御部210は、通

50

信部 240 を介し、提供サーバ 100 等とのデータ通信のための通信接続及びデータ処理を行う。

【0055】

入力部 220 は、ユーザの各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理制御部 210 に出力する。入力部 220 は、例えば、パーソナルコンピュータでは、キーボード、マウス、タッチパネル等によって実現できる。タブレット端末、スマートフォン、携帯電話機では、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接ユーザが指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。

10

【0056】

画像表示部 230 は、処理制御部 210 から入力される画像信号に基づいて画面を表示する。画像表示部 230 は、例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管 (CRT)、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置である。

【0057】

通信部 240 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。通信部 240 の機能は、例えば、無線通信機、モデム、TA (ターミナルアダプタ)、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現できる。

【0058】

記憶部 250 には、ユーザ端末 200 を動作させ、ユーザ端末 200 が備える種々の機能を実現するためのプログラムや、このプログラムの実行中に使用されるデータ等が予め記憶され、又は処理の都度一時的に記憶される。記憶部 250 は、例えば RAM や ROM、フラッシュメモリ等の IC メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、CD-ROM や DVD 等の光学ディスク等によって実現できる。具体的には、記憶部 250 には、システムプログラムと、ブラウザ等の処理を制御する制御プログラムとが格納される。システムプログラムは、ユーザ端末 200 のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。制御プログラムは、処理制御部 210 をブラウザ制御部として機能させるためのプログラムである。

20

【0059】

[動作]

図 14 は、本実施の形態の物品提供システム 1 における提供サーバ 100 とユーザ端末 200 との間の動作のシーケンス図である。物品提供システム 1 の動作を、図 14 を用いて説明する。

30

【0060】

物品提供システム 1 の動作

ユーザが、ユーザ端末 200 を用いて提供サーバ 100 にアクセスすると、処理制御部 210 はシリーズ一覧画面 60 の送信要求を販売サーバ 100 に送信する (ステップ S1)。

【0061】

提供サーバ 100 がシリーズ一覧の送信要求を受信すると、表示制御部 124 がシリーズ一覧画面 60 を生成して、ユーザ端末 200 に送信する (ステップ S2)。

40

【0062】

ユーザ端末 200 がシリーズ一覧画面 60 を受信すると、処理制御部 210 が画像表示部 230 にシリーズ一覧画面 60 を表示する (ステップ S3)。

【0063】

抽選を所望するシリーズのオブジェクト画像がユーザによって選択されると、選択されたオブジェクト画像に対応付けられているシリーズ ID を含むシリーズ選択情報を処理制御部 210 が生成し、提供サーバ 100 に送信する (ステップ S4)。

【0064】

提供サーバ 100 がシリーズ選択情報を受信すると、抽選部 121 は、受信したシリー

50

ズIDに基づいてシリーズデータ113の抽選方法を確認する(ステップS5)。抽選方法が確率抽選である場合(ステップS5:Yes)、表示制御部124が確率抽選画面70を生成してユーザ端末200に送信する(ステップS6)。抽選方法がくじ箱抽選である場合(ステップS5:No)、表示制御部124がくじ箱抽選画面80を生成してユーザ端末200に送信する(ステップS7)。

【0065】

確率抽選画面70またはくじ箱抽選画面80を用いてユーザによって抽選決定が確定されると、処理制御部210は、抽選決定情報を提供サーバ100に送信する(ステップS8)。

【0066】

提供サーバ100が抽選決定情報を受信すると、表示制御部124が決済画面84を生成してユーザ端末200に送信する(ステップS9)。

【0067】

ユーザ端末200が決済画面84を受信すると、処理制御部210が画像表示部230に決済画面84を表示する(ステップS10)。

【0068】

決済画面84を用いてユーザによって抽選回数が指定されると、処理制御部210が決済情報を生成して提供サーバ100に送信する(ステップS11)。

【0069】

提供サーバ100が決済情報を受信すると、決済部126は決済を実行する(ステップS12)。決済が成功すると、抽選部121が抽選を実行する(ステップS13)。表示制御部124は、抽選結果に基づいて抽選結果画面85を生成してユーザ端末200に送信する(ステップS14)。

【0070】

ユーザ端末200が抽選結果画面85を受信すると、処理制御部210が画像表示部230に抽選結果画面85を表示する(ステップS15)。

【0071】

提供サーバ100の動作

図15は、本実施の形態の提供サーバ100における動作のフロー図である。提供サーバ100の動作を、図15を用いて説明する。

【0072】

通信部120を介して、ユーザ端末200から送信されたシリーズ一覧画面60の送信要求を受信する(ステップS1301)。

【0073】

表示制御部124は、シリーズIDとシリーズ名とシリーズ画像と価格とをシリーズデータ113から読み込む(ステップS1302)。

【0074】

表示制御部124は、シリーズIDとシリーズ画像とを対応付け、シリーズ画像と価格とシリーズ名とを用いてシリーズ一覧画面を生成し、ユーザ端末200に送信する(ステップS1303)。

【0075】

ユーザがシリーズ一覧画面を60用いて選択したシリーズのシリーズIDを含むシリーズ選択情報を、通信部120を介してユーザ端末200から受信すると(ステップS1304)、抽選部121は受信したシリーズ選択情報のシリーズIDに基づいて、シリーズデータ113の抽選方法が、確率抽選であるかを確認する(ステップS1305)。

【0076】

確率抽選である場合(ステップS1305:Yes)、表示制御部124は、受信したシリーズIDの第1物品データ114を読み出して確率抽選画面70を生成して、ユーザ端末200に送信する(ステップS1306)。

【0077】

10

20

30

40

50

ユーザが確率抽選画面 70 を用いて確率抽選の実行を決定したことを示す抽選決定情報を、通信部 120 を介してユーザ端末 200 から受信すると（ステップ S 1307）、表示制御部 124 は決済画面 84 を生成してユーザ端末 200 に送信する（ステップ S 1308）。

【0078】

ユーザが決済画面 84 を用いて指定した抽選回数を含む決済情報を、通信部 120 を介してユーザ端末 200 から受信すると（ステップ S 1309）、決済部 126 は決済を実行する（ステップ S 1310）。決済終了後、第 1 抽選部 122 は在庫がある物品の個別物品 ID を用いて確率抽選の実行を行い、抽選結果を表示制御部 124 に出力する（ステップ S 1311）。表示制御部 124 は、抽選結果の個別物品 ID に基づいて第 1 物品データ 114 から物品画像と懸賞名とを読み出して抽選結果画面 85 を生成してユーザ端末 200 に送信する（ステップ S 1312）。

10

【0079】

抽選結果画面 85 を送信後、データ更新部 125 は、抽選結果の個別物品 ID に基づいて、第 1 物品データ 114 の在庫有無を更新する（ステップ S 1313）。

【0080】

確率抽選でない場合（ステップ S 1305：No）、表示制御部 124 は、受信したシリーズ ID のくじ箱選択フォーマット及び第 2 物品データ 115 を読み出して、くじ箱選択画面 81 を生成して、ユーザ端末 200 に送信する（ステップ S 1314）。

【0081】

20

ユーザがくじ箱選択画面 81 を用いて選択したくじ箱のオブジェクトに対応付けられているくじ箱 ID をユーザ端末 200 から受信すると、該くじ箱 ID に対応付けられている物品名と、物品画像と、懸賞名と、在庫有無とを第 2 物品データ 115 から読み出して在庫情報 93 を生成して、提供物品情報画面 82 としてユーザ端末に送信する（ステップ S 1315）。

【0082】

ユーザが提供物品情報画面 82 を用いてくじ箱抽選の実行を決定したことを示す抽選決定情報を、通信部 120 を介してユーザ端末 200 から受信すると（ステップ S 1316）、表示制御部 124 は決済画面 84 をユーザ端末 200 に送信する（ステップ S 1317）。

30

【0083】

ユーザが決済画面 84 を用いて指定した抽選回数を含む決済情報を、通信部 120 を介してユーザ端末 200 から受信すると（ステップ S 1318）、決済部 126 は決済を実行する（ステップ S 1319）。決済終了後、第 2 抽選部 123 は、選択されたくじ箱に対応付けられている提供物品のうち在庫がある物品の個別物品 ID を用いて抽選し、表示制御部 124 は、第 2 抽選部 123 が出力した個別物品 ID を未開封くじ券のオブジェクトに対応付けてくじ券選択画面 83 を生成してユーザ端末 200 に送信する（ステップ S 1320）。

【0084】

ユーザがくじ券選択画面 83 を用いて選択したくじ券に対応付けられている個別物品 ID が含まれるくじ券情報をユーザ端末 200 から受信すると、表示制御部 124 は、抽選結果の個別物品 ID に基づいて第 2 物品データ 115 から物品画像と懸賞名とを読み出して抽選結果画面 85 を生成してユーザ端末 200 に送信する（ステップ S 1321）。そして、ステップ S 1313 へ進む。

40

【0085】

ユーザ端末 200 の動作

図 16 は、本実施の形態のユーザ端末 200 における動作のフロー図である。ユーザ端末 200 の動作を、図 16 を用いて説明する。

【0086】

ユーザがユーザ端末 200 を用いて提供サーバ 100 にアクセスすると、処理制御部 2

50

10 シリーズ一覧画面の送信要求を販売サーバ100に送信する(ステップS1401)。
【0087】

提供サーバ100からシリーズ一覧画面を受信すると(ステップS1402)、処理制御部210が画像表示部230にシリーズ一覧画面60を表示する(ステップS1403)。

【0088】

抽選を所望するシリーズがユーザによって選択されると、選択されたシリーズのシリーズIDを含むシリーズ選択情報を処理制御部210が生成し、提供サーバ100に送信する(ステップS1404)。

【0089】

ユーザが選択したシリーズの抽選方法が確率抽選だった場合(ステップS1405: Yes)、提供サーバ100から抽選率抽選画面を受信し、処理制御部210が画像表示部230に表示する(ステップS1406)。

【0090】

ユーザが確率抽選画面70を用いて確率抽選の実行を決定すると、処理制御部210は抽選決定情報を生成して提供サーバ100に送信する(ステップS1407)。

【0091】

提供サーバ100から決済画面84を受信すると(ステップS1408)、処理制御部210が画像表示部230に決済画面84を表示する(ステップS1409)。

【0092】

ユーザが決済画面84を用いて抽選回数を決定すると、処理制御部210抽選回数を含む決済情報を、提供サーバ100に送信する(ステップS1410)。提供サーバから抽選結果画面85を受信すると、処理制御部210が画像表示部230に抽選結果画面85を表示する(ステップS1411)。

【0093】

ユーザが選択したシリーズの抽選方法がくじ箱抽選だった場合(ステップS1405: No)、提供サーバ100からくじ箱選択画面81を受信し、処理制御部210が画像表示部230に表示する(ステップS1412)。

【0094】

ユーザがくじ箱選択画面を用いてくじ箱を選択すると、該くじ箱のIDを提供サーバ100に送信する(ステップS1413)。

【0095】

提供サーバ100から送信される提供物品情報画面82を受信すると、処理制御部210が画像表示部230に表示する(ステップS1414)。

【0096】

ユーザが提供物品情報画面82を用いて抽選決定を実行すると、抽選決定情報を提供サーバ100に送信する(ステップS1415)。提供サーバ100から送信される決済画面82を受信すると、処理制御部210が画像表示部230に表示する(ステップS1416)。

【0097】

ユーザが決済画面84を用いて抽選回数を決定すると、処理制御部210抽選回数を含む決済情報を、提供サーバ100に送信する(ステップS1417)。くじ券選択画面83を受信すると、処理制御部210が画像表示部230に表示する(ステップS1418)。ユーザがくじ券選択画面83を用いてくじ券を選択すると、該選択したくじ券に対応付けられている個別物品IDを提供サーバ100に送信する(ステップS1419)。そして、ステップS1411に進み、処理制御部210が画像表示部230に抽選結果画面85を表示する。

【0098】

本発明によると、シリーズによって抽選方法が異なるため、提供物品の取得において、ユーザの興趣性が向上する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

[第 2 の実施の形態]

本実施の形態では、提供する物品の提供方法について説明する。尚、上記実施の形態と同様の構成については同一付番を行い、詳細な説明を省略する。

【 0 1 0 0 】

上記実施の形態において当選した物品を、当選した順（抽選実行の終了時）にユーザに配送しても良いが、前もって抽選を実行し、所定の時期を過ぎてからユーザに配送する構成であってもよい。

【 0 1 0 1 】

図 1 7 は、本実施の形態における提供サーバ 1 0 0 のブロック図である。本実施の形態では、提供サーバ 1 は、配送決定部 1 2 7 を有する。

10

【 0 1 0 2 】

配送決定部 1 2 7 は、シリーズデータ 1 1 3 の販売期間を確認し、抽選日が販売期間中である場合には、抽選実行の終了を条件に、ユーザへの提供物品の配送を決定する。抽選日が販売期間より前の場合には、予約商品として受け付け、販売日を過ぎたことを条件に予約商品の配送を決定する。

【 0 1 0 3 】

このように構成すると、シリーズによって抽選方法及び配送時期が異なるため、提供物品の取得においてユーザの興趣性が向上する。

【 0 1 0 4 】

20

[第 3 の実施の形態]

上記実施の形態では、抽選回数と同数の提供物品を提供していた。本実施の形態では、抽選後に更に別の物品が当選する構成について説明する。尚、上記実施の形態と同様の構成については同一付番を行い、詳細な説明を省略する。

【 0 1 0 5 】

第 1 抽選部 1 2 2 又は第 2 抽選部 1 2 3 は、抽選を実行後、更に提供物品を提供するか否かの抽選を実行する。この時に提供する物品は、ダブルチャンス賞として特別に用意してもよいし、在庫のある物品からユーザが選択してもよいものとする。

【 0 1 0 6 】

このように構成すると、抽選回数以上の個数の物品の提供を得られる可能性があるため、供物品の取得においてユーザの興趣性が向上する。

30

【 0 1 0 7 】

上記第 1 及び第 2 の実施の形態では、シリーズ毎に抽選方法が定められていたが、販売期間によって抽選方法が定められていても良いものとする。一例としては、販売期間前のシリーズと、販売期間中のシリーズと、で異なる抽選方法を定めてもよい。また、1つのシリーズにおいて、販売期間前は確率抽選方法を定め、販売期間に入ったらくじ箱抽選方法を定めるようにしてもよい。

【 0 1 0 8 】

また、上記実施の形態では、ブラウザベースの画面生成を用いて説明したが、アプリベースであってもよい。

40

【 0 1 0 9 】

以上好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、全ての実施の形態の構成を備える必要はなく、適時組合せて実施することができるばかりでなく、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することが出来る。

【 0 1 1 0 】

また上記の実施の形態の一部又は全部は、以下の付記のようにも記載されるがこれに限らない。

【 0 1 1 1 】

[付記 1]

50

物品提供システムであって、

物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第1オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、

選択された前記第1オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第1抽選方法又は第2抽選方法で抽選する抽選手段と、
を有し、

前記表示制御手段は、

前記第1抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第1抽選画面を表示し、

前記第2抽選方法が定められているシリーズの第1オブジェクト画像が選択されたことを条件に、前記物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第2オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第2抽選画面を表示する、
物品提供システム。

【0112】

[付記2]

前記表示制御手段は、

同一シリーズの各物品の当選確率を表示した後に、前記第1抽選画面を表示する、
付記1に記載の物品提供システム。

【0113】

[付記3]

前記表示制御手段は、

前記物品の在庫がある物品を含む物品群が紐づけられている第2オブジェクト画像と、
前記物品の在庫が無い物品を含む物品群が紐づけられている第2オブジェクト画像と、が
区別できるように表示する、

付記1又は付記2に記載の物品提供システム。

【0114】

[付記4]

前記表示制御手段は、前記物品の在庫がない物品群が紐づけられている第2オブジェクト画像は選択できないように表示する、

付記1から付記3のいずれかに記載の物品提供システム。

【0115】

[付記5]

前記表示制御手段は、

前記第2抽選方法によって当選可能な物品の物品画像を、前記第2抽選画面を表示した
後に表示する、

付記1から付記4のいずれかに記載の物品提供システム。

【0116】

[付記6]

前記表示制御手段は、前記第1抽選画面又は前記第2抽選画面を表示する前に、前記物品毎に定められている懸賞名に関する情報と、前記各物品に関する情報とを表示する、

付記1から付記5のいずれかに記載の物品提供システム。

【0117】

[付記7]

前記抽選手段は、前記シリーズ毎、または前記物品群毎において、最後に当選する物品を予め定めてある、

付記1から付記6のいずれかに記載の物品提供システム。

【0118】

[付記8]

前記表示制御手段は、前記第2抽選画面を表示から所定時間まで、前記第2オブジェクト画像を選択可能なように表示する、

10

20

30

40

50

付記 1 から付記 7 のいずれかに記載の物品提供システム。

【 0 1 1 9 】

[付記 9]

前記表示制御手段は、前記第 2 抽選画面において、前記第 2 オブジェクト画像の近傍に該第 2 オブジェクトに紐づけられている物品群の在庫情報を表示する、
付記 1 から付記 8 のいずれかに記載の物品提供システム。

【 0 1 2 0 】

[付記 1 0]

前記表示制御手段は、
前記第 2 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、該第 2 オブジェクト画像に紐づけられている物品を識別することができないように、該第 2 オブジェクト画像に紐づけられている物品の個数分の第 3 のオブジェクト画像を表示する、
付記 1 から付記 9 のいずれかに記載の物品提供システム。

【 0 1 2 1 】

[付記 1 1]

コンピュータを、
物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第 1 オブジェクト画像を表示する表示制御手段、
選択された前記第 1 オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第 1 抽選方法又は第 2 抽選方法で抽選する抽選手段、
として機能させ、

前記表示制御手段は、

前記第 1 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第 1 抽選画面を表示し、
前記第 2 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、前記物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第 2 オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第 2 抽選画面を表示する、
プログラム。

【 0 1 2 2 】

[付記 1 2]

物品提供装置であって、
物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第 1 オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、
選択された前記第 1 オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第 1 抽選方法又は第 2 抽選方法で抽選する抽選手段と、
を有し、

前記表示制御手段は、

前記第 1 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第 1 抽選画面を表示し、
前記第 2 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、前記物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第 2 オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第 2 抽選画面を表示する、
物品提供装置。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 3 】

- 1 0 0 提供サーバ
- 1 1 0 記憶部
- 1 2 0 処理制御部
- 1 2 1 抽選部
- 1 2 2 第 1 抽選部 1 2 2

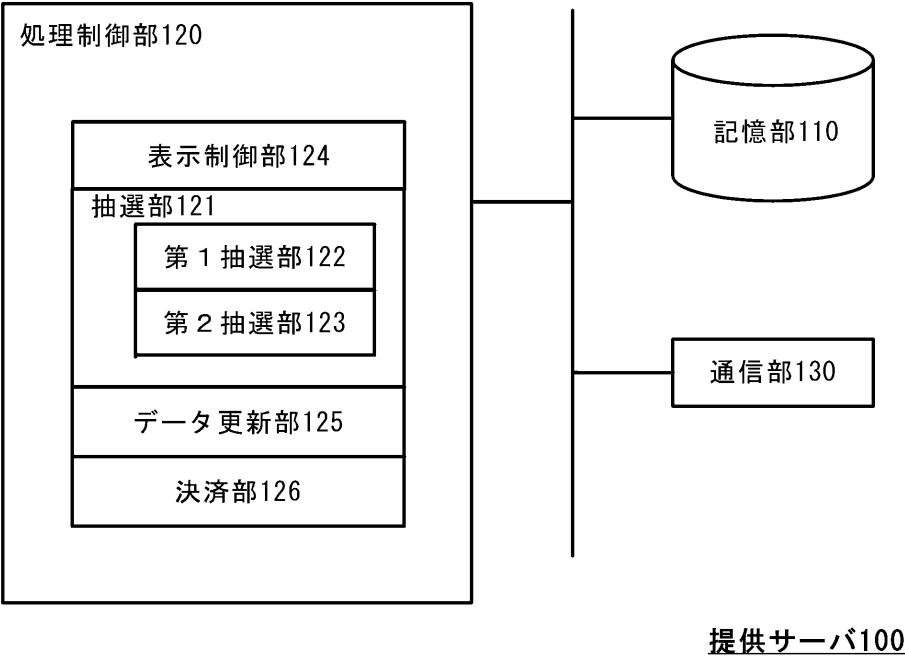
- 1 2 3 第 2 抽 選 部
- 1 2 4 表 示 制 御 部
- 1 2 5 データ更新部
- 1 2 6 決 済 部
- 1 3 0 通 信 部
- 2 0 0 ユーザ端末

【要約】

【課題】複数の抽選方法のいずれかによって物品を提供する。

【解決手段】物品提供システムは、物品が属するシリーズ毎に対応付けられている第 1 オブジェクト画像を表示する表示制御手段と、選択された第 1 オブジェクト画像に対応付けられているシリーズに対して定められている第 1 抽選方法又は第 2 抽選方法で抽選する抽選手段と、を有する。表示制御手段は、第 1 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、抽選回数を指定することが可能な第 1 抽選画面を表示し、第 2 抽選方法が定められているシリーズの第 1 オブジェクト画像が選択されたことを条件に、物品をグループ分けした物品群が紐づけられている複数の第 2 オブジェクト画像のいずれかを選択することが可能な第 2 抽選画面を表示する。

【選択図】図 2



10

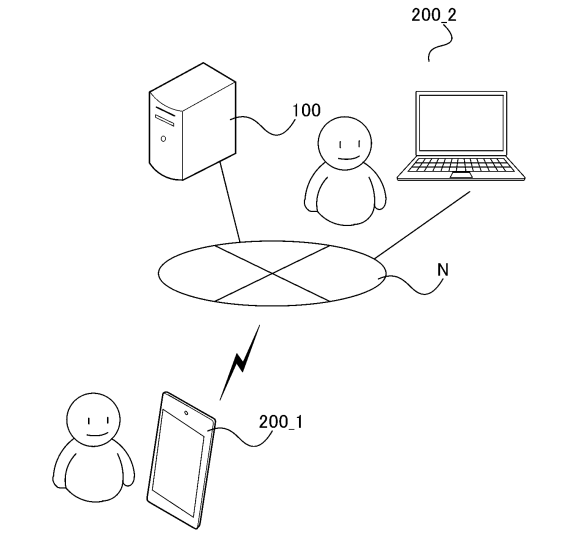
20

30

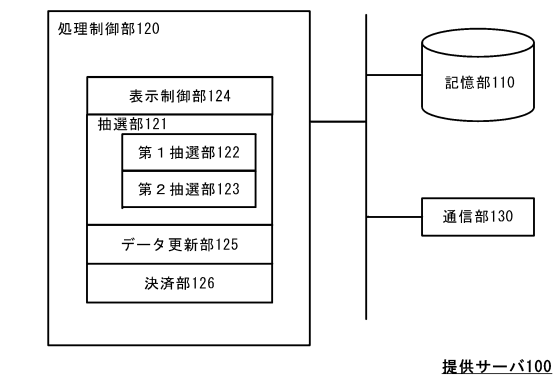
40

50

【図面】
【図 1】



【図 2】



10

【図 3】

シリーズデータ113					
シリーズID	シリーズ名	シリーズ画像	価格	販売期間	抽選方法
S 0 0 1	X X X春	X 1	500	2023/01/01～2023/05/31	確率抽選
S 0 0 2	X X X夏	X 2	500	2023/01/14～2023/06/14	確率抽選
S 0 0 3	Y Y Y冬	Y 1	500	2023/02/01～2023/06/01	くじ箱
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 4】

第 1 物品データ114				
シリーズID : S001				
個別物品ID	物品名	物品画像	懸賞名	在庫有無
001	クッション	FK001	A賞	○
002	卓上ライト	TL001	B賞	○
003	ポーチ	PC001	C賞	×
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
010	アクリルスタンド	AS001	ラスト賞	○

30

40

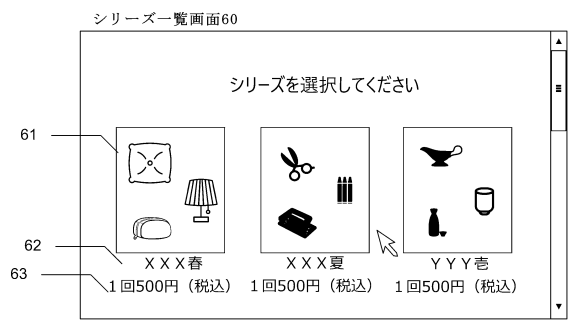
50

【図 5】

第 2 物品データ 115

シリーズID: S001					
個別物品 ID	物品名	物品画像	懸賞名	在庫有無	くじ箱 ID
001	クッション	FK001	A賞	○	BX001
002	卓上ライト	TL001	B賞	○	BX001
003	ポーチ	PC001	C賞	×	BX001
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
010	アクリルスタンド	AS001	ラスト賞	○	BX001
011	クッション	FK001	A賞	○	BX002
012	卓上ライト	TL001	B賞	○	BX002
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 6】



10

【図 7】

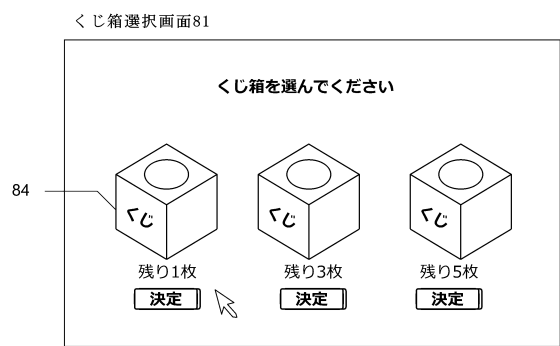
確率抽選画面70

抽選確率一覧

懸賞名	提供物品名	当選確率
A賞	ふかふかクッション	1.53%
B賞	卓上ライト	3.03%
C賞	ポーチ	3.05%
⋮	⋮	⋮

決定

【図 8】



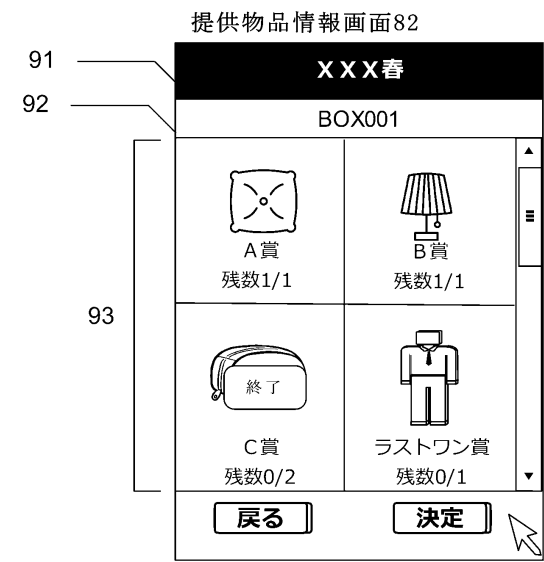
20

30

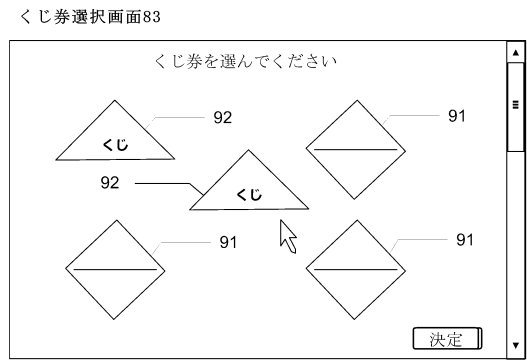
40

50

【図 9】

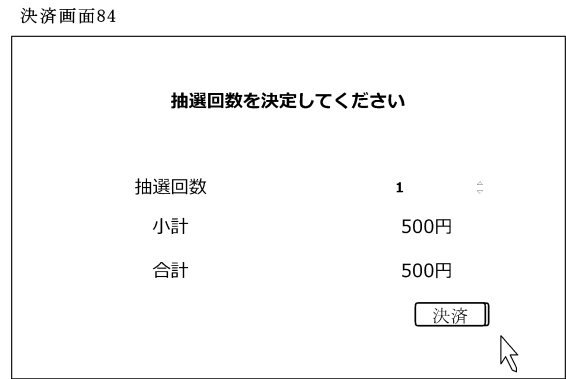


【図 10】

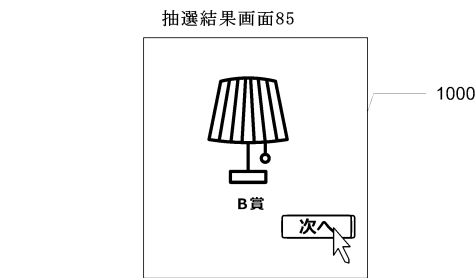


10

【図 11】



【図 12】



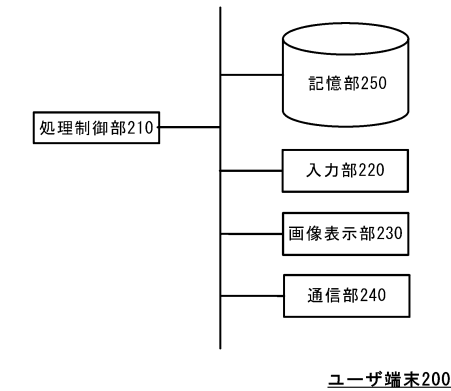
20

30

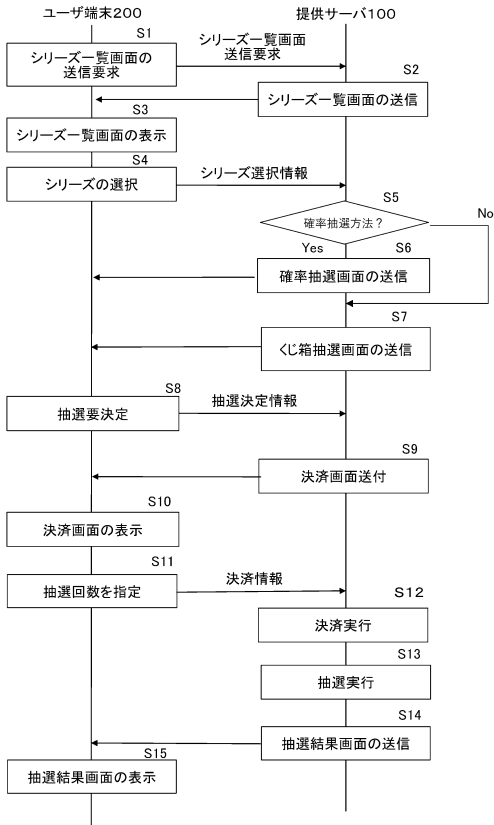
40

50

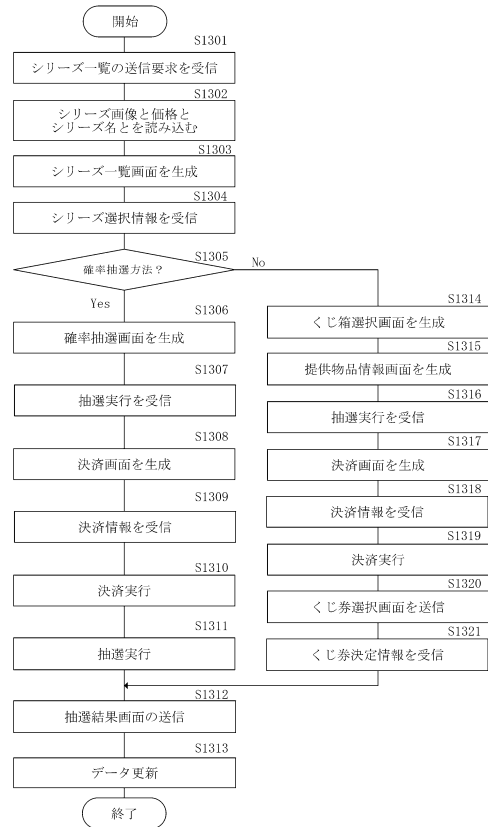
【図 1 3】



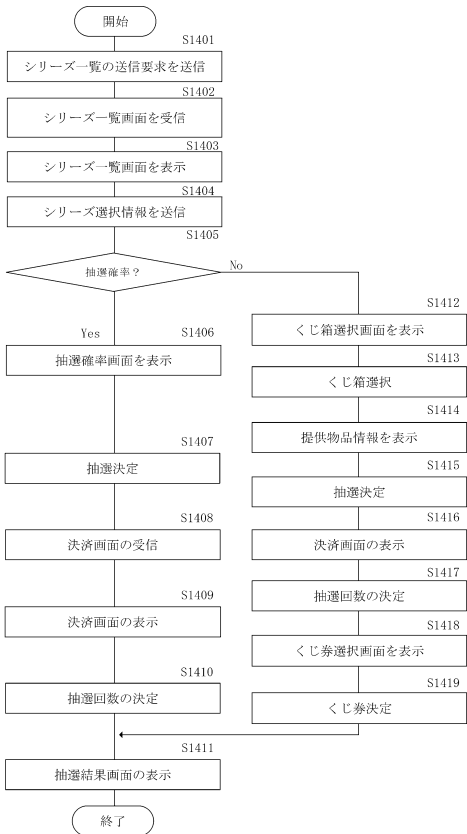
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

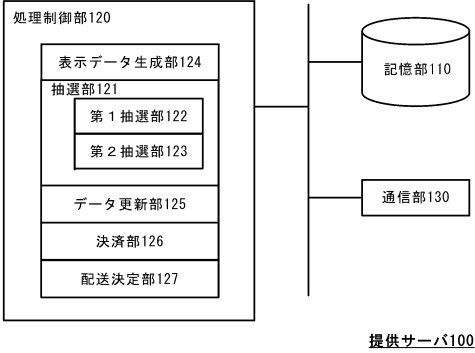
20

30

40

50

【図 17】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

動産東京三田ガーデンタワー 株式会社BANDAISPIRITS内

(72)発明者 井上 僚
東京都港区三田三丁目5-19 住友不動産東京三田ガーデンタワー 株式会社BANDAISPIRITS内

(72)発明者 仲野 英明
北海道札幌市中央区北1条西3丁目2番地 株式会社ハ・ン・ド内

(72)発明者 藤原 茂樹
北海道札幌市中央区北1条西3丁目2番地 株式会社ゼロイチ内

審査官 庄司 琴美

(56)参考文献 特開2022-096868(JP,A)
特開2015-104522(JP,A)
特開2023-103464(JP,A)
韓国公開特許第10-2006-0094763(KR,A)
特開2009-205285(JP,A)
中国特許出願公開第108520428(CN,A)
ご利用ガイド | WEBくじ, [online], 株式会社ディ・テクノ, 2022年06月16日, [2023年11月14日検索], http://web.archive.org/web/20220616070929/https://web-kuji.jp/page/user_guide
推しちゃれ | CHARA-ART プレミアムくじ, [online], キャラアート株式会社, 2022年12月19日, [2023年11月14日検索], <http://web.archive.org/web/20221219190327/https://oshi-challe.jp/guide>
はじめての一番くじONLINE引き方解説動画, YouTube, [online] [video], 株式会社BANDAISPIRITS, 2022年03月31日, [2023年11月14日検索], https://www.youtube.com/watch?v=BqzI_JlYpCA, 1:30~4:10

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
G06Q 10/00 - 99/00
A63F 13/69