

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2022年10月6日(06.10.2022)



(10) 国際公開番号

WO 2022/209631 A1

(51) 国際特許分類:
G06Q 50/34 (2012.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2022/010030

(22) 国際出願日: 2022年3月8日(08.03.2022)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2021-057652 2021年3月30日(30.03.2021) JP

(71) 出願人:株式会社ミクシィ(MIXI, INC.) [JP/JP];
〒1506136 東京都渋谷区渋谷2丁目24番12
号 渋谷スクランブルスクエア Tokyo (JP).

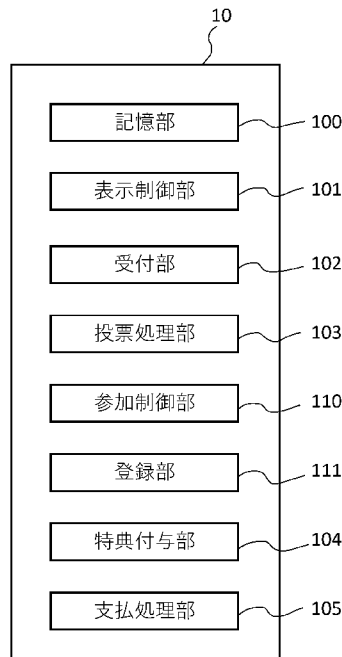
(72) 発明者: 照内 大丈 (TERUUCHI Hirotake);
〒1506136 東京都渋谷区渋谷2丁目24番
12号 渋谷スクランブルスクエア 株式
会社ミクシィ内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保
護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ,
BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH,
CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ,
EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN,
HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH,
KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,
MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING DEVICE, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND SYSTEM

(54) 発明の名称: 情報処理装置、情報処理方法及びシステム

図9



- 100 Storage unit
- 101 Display control unit
- 102 Reception unit
- 103 Vote processing unit
- 104 Reward granting unit
- 105 Payment processing unit
- 110 Participation control unit
- 111 Registration unit

(57) Abstract: The present invention improves the motivation for a plurality of players to form groups and cast votes. A server 10 that receives votes for the results of a game comprises: a registration unit 111 that registers a plurality of players, which include first players and second players, as groups; a reception unit 102 that receives, with respect to the game, first vote information made by the first players and second vote information made by the second players; and a reward granting unit 104 that grants, to the first players, a first reward determined on the basis of the first vote information.



WO 2022/209631 A1



ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

The reward granting unit 104 grants the first reward to the second players when the second vote information satisfies a prescribed condition.

(57) 要約: 複数のプレイヤーがグループを組んで投票を行う動機づけを向上させる。競技の結果に対する投票を受け付けるサーバ10は、第1プレイヤーと第2プレイヤーを含む複数のプレイヤーをグループとして登録する登録部111と、競技に対し、第1プレイヤーが投票する第1投票情報と、第2プレイヤーが投票する第2投票情報を受け付ける受付部102と、第1投票情報に基づいて決定した第1特典を第1プレイヤーに付与する特典付与部104と、を有する。特典付与部104は、第2投票情報が所定条件を満たす場合に、第1特典を第2プレイヤーに付与する。

明 細 書

発明の名称： 情報処理装置、情報処理方法及びシステム

技術分野

[0001] 本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びシステムに関する。

背景技術

[0002] 例えば、競馬や競輪、競艇等の投票が行われる各種の競技においては、投票者からの投票を受け付ける投票装置が用いられる（例えば、特許文献1を参照）。投票者は、投票に必要な投票事項を投票用紙に記載し、投票装置に入力することにより投票を行うことができる。例えば、競馬の場合、レースが行われるレース場や単勝、複勝といった投票方式、投票する馬等の事項を投票用紙に記載し、投票装置に入力することにより、投票を行うことができる。

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] しかしながら、上述の競技に採用されている投票の方法は複雑であり、また、基本的に一人で投票する競技者や馬等を決めて投票を行うものである。

[0005] 本開示は、複数のプレイヤーがグループを組んで投票を行う動機づけを向上させることができる技術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

[0006] 本開示の一態様に係る情報処理装置は、競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、プロセッサを備え、前記プロセッサが、第1プレイヤーと第2プレイヤーを含む複数のプレイヤーをグループとして登録し、前記競技に対し、前記第1プレイヤーが投票する第1投票情報と、前記第2プレイヤーが投票する第2投票情報を受け付け、前記第1投票情報に基づいて決定した第1

特典を前記第1プレイヤに付与し、前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第1特典を前記第2プレイヤに付与する。

[0007] 本開示の一態様によれば、複数のプレイヤがグループを組んで投票を行う動機づけを向上させることができる。

図面の簡単な説明

[0008] [図1]第1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]サーバ及び端末のハードウェア構成例を示す図である。

[図3]サーバの機能ブロック構成例を示す図である。

[図4]プレイヤ管理DB及びチーム管理DBの一例を示す図である。

[図5]プレイヤに与えられる特典を表示する画面の一例を示す。

[図6]プレイヤに与えられる特典の算定方法の一例を示す表である。

[図7]投票システムが行う処理手順の一例を示すフロー図である。

[図8]投票システムが行う処理手順の一例を示すフロー図である。

[図9]第2実施形態に係るサーバの機能ブロック構成例を示す図である。

[図10]特典グレード情報の一例を示す図である。

[図11]グループに参加したプレイヤに付与される特典の一例を示す図である。

。

[図12]第2実施形態に係る投票システムが行う処理手順の一例を示すシーケンス図である。

[図13]第2実施形態に係る投票システムが行う処理手順の一例を示すシーケンス図である。

[図14]投票画面の一例を示す図である。

[図15]募集画面の一例を示す図である。

[図16]参加要求画面の一例を示す図である。

[図17]マルチプレイ画面の一例を示す図である。

[図18]購入投票券詳細画面の一例を示す図である。

[図19]マルチプレイ画面の一例を示す図である。

[図20]特典付与画面の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0009] [第1実施形態]

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

[0010] <1. 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、サーバ10と、1以上の端末20とを備える。サーバ10及び端末20は、インターネットやイントラネット、無線LAN、移動通信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。サーバ10及び端末20は、情報処理装置と称されてもよい。

[0011] サーバ10は、1又は複数の物理的なサーバ等から構成されていてもよいし、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いし、クラウドサーバを用いて構成されていてもよい。端末20は、投票システム1のユーザであるプレイヤーが利用する端末であり、プレイヤーは、端末20を操作することで投票対象に投票を行うことができる。端末20は、例えば、携帯電話(スマートフォンを含む)、タブレット端末、パーソナルコンピュータ等である。

[0012] サーバ10は、例えば、投票行為が行われる競技において、プレイヤーが投票する投票対象の管理、プレイヤーが所有する所定価値の管理、競技の結果に応じた払い戻し量(例えば、払い戻し金等)等の管理を行う。ここで「競技」とは、例えば、競輪、競馬、競艇、又はオートレース等で行われるレースをいうが、これに限られるものではなく、eSports等であってもよい。また、サーバ10及び端末20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てもよい。

[0013] 「投票対象」とは、所定価値を投票する対象であり、競技に出場する出場者(選手や動物を含む)のうち、勝利すると予想する出場者の指定と投票方

式の指定との組み合わせにより一意に定められる対象を意味する。具体的には、競輪の場合、1着及び2着としてそれぞれ5番及び3番の選手を指定する2連単の車券、1番、2番及び5番の選手を指定する3連複の車券等である。なお、2連単とは、1着と2着の選手を着順どおりに予想する車券であり、3連複とは、1着～3着の選手（ただし、着順は問わない）を予想する車券である。また、競馬の場合、1番の単勝馬券、5番の複勝馬券等である。

[0014] 「所定価値」とは、例えば、金銭でもよいし、投票対象に投票することが可能なポイントであってもよい。なお、所定価値は、単に「価値」ともいう。所定価値は、例えば、第1価値と、第2価値とを含んでもよい。ここで「第1価値」とは、特定の価値である。また、ここで「第2価値」とは、第1価値と異なる特定の価値であり、例えば、第1価値が金銭の場合、第2価値は仮想通貨であってもよい。

[0015] ポイントは、投票することに加えて、所定のサービス又はゲームで利用可能であってもよい。また、ポイントは、例えば、所定のサービス又はゲームで利用可能なアイテムや仮想通貨に交換可能であってもよい。仮想通貨は、例えば、ゲーム内において無料で獲得できるコイン（以下、「無料コイン」という）等である。また、ポイントは、例えば、所定のサービス又はゲームをプレイするプレイヤーが、所定のサービスやゲーム内にて無料で受け取ることが可能なポイント（以下、「無料ポイント」という）であってもよいし、所定のサービスやゲーム内で金銭の支払と引き換えに（例えば、課金することで）受け取ることが可能なポイント（以下、「有料ポイント」という）であってもよい。また、無料ポイントは、例えば、オンラインゲーム等で使用するキャラクターやアイテム等のオブジェクトを抽選により取得するゲーム、いわゆるガチャで利用できるポイントであってもよい。

[0016] 投票システム1では、プレイヤーが投票した投票対象が当たった場合、すなわち投票対象が報酬の支払い対象である場合、プレイヤーは、投票した所定価値に応じて所定の報酬（例えば、払い戻し等）が与えられる。所定の報酬は

、所定価値と同一の価値（例えば、所定価値が金銭であれば報酬も金銭であること等）であってもよいし、所定価値とは異なる価値（例えば、所定価値が金銭であれば報酬はポイント等）であってもよい。なお、このプレイヤーが投票した投票対象が当たることを、「プレイヤーの投票が的中する」ともいう。

[0017] 投票システム1において、プレイヤーは、所定の期間中又は競技に対し、他のプレイヤーとチームを構成することができる。また、投票システム1において、例えば、プレイヤーは、このように他のプレイヤーと構成したチームに参加することで特典が与えられてもよい。ここで「プレイヤーがチームに参加する」とは、具体的には、プレイヤーが特定のチームに対応付けられることをいう。例えば、後述の図4のチーム管理DB100bのように、各チームを一意に識別するチームIDに各プレイヤーを一意に識別するプレイヤーIDが対応付けられることであってもよい。ここで「特典」とは、プレイヤーにとって有利となるよう与えられるものであって、例えば、仮想通貨、ゲーム内で利用可能なアイテム、又はポイントであってもよい。また、特典は、例えば、プレイヤーの投票が的中した場合に支払われる報酬

（例えば、払い戻し等）の副賞として、当該プレイヤーに与えられてもよい。

[0018] 「所定の期間」とは、複数のプレイヤーで構成したチームが維持される期間である。所定の期間は、例えば、競技が行われる時間帯を含む期間（例えば、1日等）であってもよいし、プレイヤーからの新たにチームを構成する指定から当該チームを解除する指定までの期間であってもよいし、チームが新たに構成されてから当該チームに参加するプレイヤーが離脱等で全員いなくなるまでの間であってもよい。ここで「新たにチームを構成する」とは、具体的には、新たなチームについて、当該チームに関する情報を図4のチーム管理DB100bのようなデータベースなどに新規レコードとして登録することをいう。

[0019] <2. ハードウェア構成>

図2は、サーバ10及び端末20のハードウェア構成例を示す図である。

サーバ１０及び端末２０は、CPU（Central Processing Unit）、GPU（Graphical processing unit）等のプロセッサ１１、メモリ、HDD（Hard Disk Drive）及び／又はSSD（Solid State

Drive）等の記憶装置１２、有線又は無線通信を行う通信ＩＦ（Interface）１３、入力操作を受け付ける入力デバイス１４、及び情報の出力を行う出力デバイス１５を有する。入力デバイス１４は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び／又はマイク等である。出力デバイス１５は、例えば、ディスプレイ及び／又はスピーカ等である。

[0020] ＜３．機能ブロック構成＞

図３は、サーバ１０の機能ブロック構成例を示す図である。サーバ１０は、記憶部１００と、表示制御部１０１と、受付部１０２と、特典付与部１０４と、支払処理部１０５と、とを含む。記憶部１００は、サーバ１０が備える記憶装置１２を用いて実現することができる。また、表示制御部１０１と、受付部１０２と、投票処理部１０３と、特典付与部１０４と、支払処理部１０５とは、サーバ１０のプロセッサ１１が、記憶装置１２に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体（Non-transitory computer readable medium）であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USBメモリ又はCD-ROM等の記憶媒体であってもよい。

[0021] 記憶部１００は、プレイヤー管理DB１００aと、チーム管理DB１００bと、を記憶する。

[0022] ＜４．データ構成＞

図４に、プレイヤー管理DB１００a、及びチーム管理DB１００bの一例を示す。プレイヤー管理DB１００aの「プレイヤーID」には、サーバ１０内でプレイヤーを一意に識別するための識別子が格納される。「ニックネーム」

には、プレイヤー登録時にプレイヤーが入力したニックネームが格納される。「所持価値」は、プレイヤーが所有する所定価値の量が格納される。「ポイント」には、プレイヤーが所有するポイントの量が格納される。「ポイント」には、有料ポイントの量と無料ポイントの量とがそれぞれ個別に格納されていてもよい。「投票履歴」には、プレイヤーが投票した投票対象、投票した所定価値、プレイヤーが獲得した報酬（本例では「払い戻し現金」と記載）、個人で獲得した特典（本例では「ポイント」とする。以下、同じ）、及び個人で獲得した特典に参加するチームで獲得した特典を加えた合計獲得特典がレース毎に格納される。

[0023] チーム管理DB100bの「チームID」には、サーバ10内で各チームを一意に識別するための識別子が格納される。「参加プレイヤーID」には、各チームに参加するプレイヤーを一意に識別するための識別子が格納される。また、「参加プレイヤーID」は、例えば、上記識別子に対応付けてプレイヤーごとの参加状況を示すフラグ（例えば、「1：参加申請中」、「2：参加中」、「3：招待中」、「4：一時離脱中」等）が格納されてもよい。「チーム投票履歴」には、各レースにおいて、各チームに参加するプレイヤーのうち投票したプレイヤー（本例では「ベットプレイヤー」と記載）、また、当該参加するプレイヤーに与えられた特典（本例では「チーム獲得ポイント」と記載）が格納される。

[0024] 表示制御部101は、端末20のディスプレイに、プレイヤーから投票対象の指定を受け付ける画面及び報酬や特典の量を示す画面（例えば、後述の図6に示す投票結果画面A1、A2）等を表示させるために必要な各種の処理を行う。表示制御部101は、端末20が備えるWebブラウザからのアクセスに応じて、又は、端末20にインストールされた専用のアプリケーションからのアクセスに応じて、各種の画面を表示するためのデータを端末20に送信するようにしてもよい。

[0025] 受付部102は、プレイヤーから、投票対象と所定価値の指定とを受け付ける機能を有する。また、受付部102は、プレイヤーから、新たなチームの構

成又は既存のチームへのプレイヤーの参加の指定を受け付けてもよい。また、受付部１０２は、プレイヤーから、他のプレイヤーに対して特定のチームに参加するよう招待する指定を受け付けてもよい。さらに、受付部１０２は、例えば、これらの指定を、端末２０の画面を介して受け付けるようにしてもよい。また、受付部１０２は、上記の招待の指定を受け付けた場合、招待された他のプレイヤーに対して上記招待の旨を端末２０の画面を介して通知してもよい。

[0026] 投票処理部１０３は、競技ごとに、受付部１０２がプレイヤーから受け付けた所定価値を、受付部１０２がプレイヤーから受け付けた投票対象に投票する処理を実行する機能を有する。なお、投票処理部１０３は、競技への投票受付や払い戻し現金の支払等を行う外部のシステムにアクセスすることで、プレイヤーから受け付けた投票対象に投票を行うようにしてもよい。

[0027] 特典付与部１０４は、所定の期間中又は競技に対し複数のプレイヤーでチームを構成可能とし、所定の条件を満たした場合、プレイヤーに特典を与える。ここで「所定の条件」とは、プレイヤーに特典を与えるために当該プレイヤーが満足すべき事柄である。所定の条件は、例えば、プレイヤーによるチームへの参加と、投票対象への投票を含んでもよい。また、特典付与部１０４は、例えば、プレイヤーから、他のプレイヤーに対してチームに参加するよう招待の指定を受付部１０２が受け付けた場合、当該招待したプレイヤーに特典を与えてもよい。

[0028] 上記構成によれば、特典付与部１０４は、プレイヤーが他のプレイヤーとチームを組んで一緒に投票することで特典を与えるため、これらのプレイヤーの投票する意欲（以下、「プレイ意欲」ともいう）を高めることができる。また、上記構成によれば、プレイヤーが他のプレイヤーを投票に誘うことを促進することができる。

[0029] 所定の条件は、例えば、プレイヤーが、投票対象への投票を受け付け可能な所定期間から競技が終了するまで、チームに参加していることを含んでもよい。ここで「競技が終了するまで」は、例えば、競技が競輪のレースであつ

た場合、車券の対象となる競技者がゴールするまでであってもよい。また、ここで「競技が終了するまで」は、他の例として、競技の着順が確定するまでであってもよい。このような構成によれば、プレイヤーが競技終了前に途中でチームから離脱することを抑止することができる。

[0030] 所定の条件は、例えば、投票対象への投票を受け付け可能な所定期間から競技が終了するまで、プレイヤーが他のチームに参加しないことを含んでもよい。ここで「プレイヤーが他のチームに参加しない」とは、例えば、プレイヤーが、一時的に参加中のチームを離脱して他のチームに参加することを含んでもよい。

[0031] 特典付与部104は、例えば、プレイヤーと同じチームに参加する他のプレイヤー（以下、「他の参加プレイヤー」ともいう、なお、特定のチームに参加する全てのプレイヤーをそれぞれ「参加プレイヤー」ともいう）が投票した投票対象が報酬の支払対象である場合、すなわち他の参加プレイヤーの投票が的中した場合、当該プレイヤーに特典を与えてもよい。このような構成によれば、特典付与部104は、プレイヤーと同じチームの他の参加プレイヤーの投票が的中することで当該プレイヤーにインセンティブを与えるため、同じチームに参加する他の参加プレイヤーに貢献するために投票する等プレイ意欲を高めることができる。

[0032] 特典付与部104は、例えば、受付部102がプレイヤーから受け付けた投票対象が報酬の支払対象である場合、当該プレイヤーに特典を与えてもよい。このような構成によれば、特典付与部104は、プレイヤー自身の投票が的中すると当該プレイヤーにインセンティブを与えることができるため、当該プレイヤーのプレイ意欲を高めることができる。

[0033] 特典付与部104は、例えば、プレイヤーと同じチームの参加プレイヤーに支払われる報酬に応じて、当該プレイヤーに特典を与えてもよい。また、特典付与部104は、当該報酬に基づいて、当該報酬が支払われる参加プレイヤーのチームへの貢献の度合い（以下、単に「貢献度」という）を算定してもよい。貢献度は、例えば、支払われる報酬の量を所定のレンジ別に区分けして、

区分けされたレンジごとに「高／中／低」等のN段階（N：特定の数値）で設定されてもよい。なお、特典付与部104がこのようにプレイヤに与える特典の算定の具体例について、図5を用いて後述する。このような構成によれば、特典付与部104は、プレイヤが同じチームの参加プレイヤのためにより多くの報酬を得るよう投票する等プレイ意欲を高めることができる。

[0034] 特典付与部104は、プレイヤと同じチームの参加プレイヤのうち、当該参加プレイヤが投票した投票対象が報酬の支払対象である一または複数の参加プレイヤのレベルに応じて、当該プレイヤに特典を与えてもよい。ここで「レベル」とは、所定のサービスの利用度、並びにゲームの進行度やゲームの習熟度を示す指標となるものである。また、レベルは、例えば、所定のサービスを利用する度に向上したり、ゲームを進行させることにより向上したり、所定の条件を満たすことにより向上したりしてもよい。具体的には、レベルは、所定期間においてプレイヤが投票を行った回数、プレイヤが投票した所定価値及びプレイヤに支払われた報酬の累積値の少なくとも一つに応じて設定されてもよい。また、特典付与部104は、当該参加プレイヤのレベルに基づいて、当該参加プレイヤのチームへの貢献度を算定してもよい。貢献度は、上記の支払われる報酬の例と同様に、プレイヤのレベルを所定のレンジ別に区分けして、区分けされたレンジごとに設定されてもよい。

[0035] 上記構成によれば、特典付与部104は、投票が的中した参加プレイヤのレベル、すなわち当該参加プレイヤの投票の経験に応じた特典を与えるため、より多く投票することに対してインセンティブを高くすることができる。このため、このような構成によれば、特典付与部104は、プレイヤに対して、より多く投票してレベルを上げる等のプレイ意欲を高めることができる。

[0036] 特典付与部104は、例えば、プレイヤと同じチームの参加プレイヤのレベルのうち、最も高いレベルに応じて、当該プレイヤに特典を与えてもよい。このような構成によれば、特典付与部104は、プレイヤに対して、同じチームの参加プレイヤに貢献するためにより多く投票してレベルを上げる等

のプレイ意欲を高めつつ、他の参加プレイヤーとの競争意識を持たせることでさらにプレイ意欲を高めることができる。

[0037] 特典付与部104は、例えば、プレイヤーが投票対象に第1価値を投票した場合、プレイヤーと同じチームの参加プレイヤーのうち、第1価値を投票した参加プレイヤーに応じた第1特典を当該プレイヤーに与えてもよい。また、特典付与部104は、例えば、プレイヤーが投票対象に第2価値を投票した場合、プレイヤーと同じチームの参加プレイヤーのうち、第2価値を投票した参加プレイヤーに応じた第2特典を与えてもよい。特典付与部104は、例えば、各参加プレイヤーに与えられた第1特典を合計したものを第1特典に対応する第1価値を投票した参加プレイヤーに与えてもよい。特典付与部104は、他方、同様に第2特典を合計したものを第2特典に対応する第2価値を投票した参加プレイヤーに与えてもよい。このような構成によれば、特典付与部104は、参加プレイヤーに与える特典にバリエーションを持たせることができる。

[0038] 支払処理部105は、プレイヤーの所定価値を投票した投票対象が報酬の支払対象である場合（言い換えれば、プレイヤーの投票が的中した場合）に、当該プレイヤーに対して、当該プレイヤーが投票した所定価値に応じた報酬（例えば、払い戻し等）の支払処理を、サーバ10自身で又は外部のシステムを利用して、競技ごとに行う機能を有する。

[0039] 図5を参照して、特典付与部104における特典の算定方法の一例について説明する。図5は、特定のレース（以下、「第nレース」という）においてチームに参加する各参加プレイヤーに与えられる第1特典と第2特典を算定するための表である。本例では、所定価値は第1価値と第2価値とを含み、第1価値を無料コイン、第2価値を現金とする。また、本例では、第1価値に応じた第1特典は無料ポイント（以下、「Gpt（Gacha Point）」ともいう）とし、第2価値に応じた第2特典は有料ポイント（以下、「Ppt（Product Point）」ともいう）とする。なお、本例では、説明を簡単にするために、チームに参加する参加プレイヤー全員の投票が的中したものとする。

- [0040] まず、各参加プレイヤーに、各々のレベルに応じたG p t還元率及びP p t還元率が設定される。例えば、プレイヤーAの場合、プレイヤーAのレベル「1」に応じて、G p t還元率が「1（％）」、P p t還元率が「1（％）」で設定される。一方、プレイヤーDの場合、プレイヤーDのレベル「20」に応じて、G p t還元率が「15（％）」、P p t還元率が「5（％）」で設定される。
- [0041] つぎに、投票処理部103により、各参加プレイヤーは、第nレースにおいて、各々が指定した無料コイン（ベット無料コイン）及び／又は現金（ベット現金）の量を各々が指定した投票対象に投票する。
- [0042] つぎに、支払処理部105により、各参加プレイヤーは、第nレースにおいて自身の投票が的中した場合、投票した所定価値（無料コイン及び／又は現金）とオッズ（的中オッズ）に基づいて、報酬（払い戻し無料ポイント（払い戻しG p t）及び／又は払い戻し現金）が支払われる。ここで「オッズ」とは、競輪の車券が当選した場合に払い戻しを受けられる倍率を示す。例えば、支払処理部105により、プレイヤーAは、投票した無料コイン「1000（コイン）」にオッズ「5」を積算した値の無料ポイント「5000（G p t）」が支払われる。また、例えば、プレイヤーCには、投票した無料コイン「3000（コイン）」にオッズ「3」を積算した値の無料ポイント「9000（G p t）」が支払われ、かつ、投票した現金「1000（円）」にオッズ「3」を積算した値の現金「3000（円）」が支払われる。
- [0043] 特典付与部104は、各参加プレイヤーに対して、第nレースにおいて支払われる報酬に基づいてプレイヤー個人の特典を算定する。例えば、特典付与部104は、プレイヤーAに対して、第1特典（副賞G p t（個人））として、支払われる無料ポイント「5000（G p t）」にG p t還元率「1（％）」を積算した無料ポイント「50（G p t）」を算定する。また、例えば、特典付与部104は、プレイヤーCに対して、第1特典（副賞G p t（個人））として、支払われる第1価値の無料ポイント「9000（G p t）」にG p t還元率「10（％）」を積算した値の無料ポイント「900（G

p t)」を算定する。また、特典付与部104は、プレイヤーCに対して、第2特典（副賞P p t（個人））として、支払われる第2価値の現金「3000（円）」にP p t還元率「4（%）」を積算した有料ポイント「120（P p t）」を算定する。すなわち、特典付与部104は、各参加プレイヤーのレベルと支払われる報酬に応じて、プレイヤー個人の特典を算定する。

[0044] つぎに、特典付与部104は、チーム全体において、参加プレイヤー全員分の第1特典と第2特典とをそれぞれ合計する。具体的には、特典付与部104は、第1特典の合計として、参加プレイヤー個人の第1特典である無料ポイント（副賞G p t（個人））の値を合計して、チーム全体の合計無料ポイント（副賞G p t（全員））として「2150（G p t）」を算定する。また、特典付与部104は、第2特典の合計として、参加プレイヤー個人の第2特典である有料ポイント（副賞p p t（個人））の値を合計して、チーム全体の合計有料ポイント（副賞P p t（全員））として「380（P p t）」を算定する。

[0045] さいごに、特典付与部104は、算定したチーム全体の合計無料ポイントを、無料ポイントに対応する無料コインを投票した参加プレイヤーに与える。無料ポイントに対応する無料コインを投票した参加プレイヤーにおいて、特典付与部104が特典として与えるチーム全体の合計無料ポイントと支払処理部105が報酬として支払う払い戻し無料ポイント（払い戻しG p t）との合計が、この参加プレイヤーの合計獲得無料ポイント（合計獲得G p t）となる。また、特典付与部104は、算定したチーム全体の合計有料ポイントを、合計獲得有料ポイント（合計獲得P p t）として、有料ポイントに対応する現金を投票した参加プレイヤーに与える。すなわち、特典付与部104は、各参加プレイヤーに対して、各参加プレイヤーが投票した所定価値の種類（第1価値／第2価値）に応じて、参加プレイヤー個人の特典と他の参加プレイヤーの特典とを合計したチーム全体の特典を与える。

[0046] <5. 画面>

図6は、チームTに参加する参加プレイヤーに与えられる特典を表示する画

面の一例を示す。図6に示す画面は、参加プレイヤーが投票の結果を表示する指定を受け付ける画面にて所定操作が行われることで表示されるようにしてもよい。

[0047] 図6(a)に示すように、投票結果画面A1は、プレイヤーAにおける第10レースのレース結果を表示するための画面である。第10レースのレース結果の一覧を表示する一覧表示領域a10と、参加プレイヤー全員分の第10レースのレース結果による合計獲得金額及び合計獲得無料ポイント（第1特典の合計）を表示する結果表示領域a11を含む。

[0048] 図6(b)に示すように、投票結果画面A2は、プレイヤーAにおける第10レースのレース結果の詳細を表示するための画面である。投票結果画面A2は、第10レースのレース結果の詳細を表示する結果詳細表示領域a20と、第10レースのチームTに参加する各参加プレイヤーに与えられる特典、各参加プレイヤーのレベル及び各参加プレイヤーのレベルに応じたチームTへの貢献度を表示する特典表示領域a21を含む。本例では、特典表示領域a21に表示される特典は、第1特典（無料ポイント）と第2特典（有料ポイント）とする。また、本例では、参加プレイヤーのレベルに基づいた貢献度を「高／中／低」の3段階で設定し、「高」の場合はトロフィーのアイコン、「中」の場合はメダルのアイコン、「低」の場合は表彰状のアイコンを、該当するプレイヤーを示す画像の直下に表示するものとする。例えば、プレイヤーAは、自身のレベル1に基づいて貢献度は「低」であり、他方、プレイヤーCは自身のレベル15に基づいて貢献度は「中」である。参加プレイヤーは、図6(b)の画面を参照することで、自身や他の参加プレイヤーがどの程度チームTに貢献したのかを確認することができる。

[0049] <処理手順>

図7及び図8は、投票システム1が行う処理手順の一例を示すフロー図である。図7にプレイヤーがチームに参加していれば特典を与える例を示し、他の例として、図8にプレイヤーがチームに参加しているだけでなく投票を的中させたらその際はじめて特典を与える例を示す。まず、図7を用いて、プ

レイヤがチームに参加していることを条件に当該プレイヤーに特典を与える例におけるサーバ10及び端末20が行う処理手順を具体的に説明する。なお、以下に示す図7及び図8の処理手順の処理の順番は一例であって、適宜、変更されてもよい。

[0050] 図7に示すように、サーバ10の受付部102は、プレイヤーから、端末20の画面を介して、投票対象及び所定価値の指定を受け付ける（S10）。投票処理部103は、受付部102が受け付けた投票対象に対して、同じく受け付けた所定価値を投票する（例えば、競技が競輪であれば車券を購入する等）（S11）。

[0051] 特典付与部104は、プレイヤーがチームに参加している場合（S12のYes）、当該プレイヤーに特典を与える（S13）。なお、この「プレイヤーがチームに参加している場合」について、投票対象への投票を受け付け可能な所定期間から競技が終了するまでチームに参加している場合に限定してもよい。支払処理部105は、プレイヤーの所定価値を投票した投票対象が報酬の支払対象である場合に（S14のYes）、当該プレイヤーに対して、当該プレイヤーが投票した所定価値に応じた報酬の支払処理を行う（S15）。

[0052] プレイヤーがチームに参加していない場合（S12のNo）、ステップS16に進む。支払処理部105は、プレイヤーの所定価値を投票した投票対象が報酬の支払対象である場合に（S16のYes）、当該プレイヤーに対して、当該プレイヤーが投票した所定価値に応じた報酬の支払処理を行う（S17）。

[0053] つぎに、図8を用いて、プレイヤーがチームに参加していること、かつ当該プレイヤーや他の参加プレイヤーの投票が的中していることを条件に当該プレイヤーに特典を与える例におけるサーバ10及び端末20が行う処理手順を具体的に説明する。

[0054] 図8に示すように、サーバ10の受付部102は、プレイヤーから、端末20の画面を介して、投票対象及び所定価値の指定を受け付ける（S20）。投票処理部103は、受付部102が受け付けた投票対象に対して、同じく

受け付けた所定価値を投票する（S 2 1）。

[0055] プレイヤがチームに参加している場合（S 2 2のY e s）、かつ、プレイヤの所定価値を投票した投票対象が報酬の支払対象である場合（S 2 3のY e s）、支払処理部 1 0 5 は、当該プレイヤに対して、当該プレイヤが投票した所定価値に応じた報酬の支払処理を行う（S 2 4）。特典付与部 1 0 4 は、この場合、プレイヤに、当該プレイヤ個人の特典を与える。すなわち、特典付与部 1 0 4 は、この場合、プレイヤに、当該プレイヤ自身の投票が的中したことに起因する特典を与える。（S 2 5）。

[0056] 特典付与部 1 0 4 は、プレイヤと同じチームに参加する他の参加プレイヤが投票した投票対象が報酬の支払対象である場合（S 2 6のY e s）、当該プレイヤに特典を与える。すなわち、特典付与部 1 0 4 は、プレイヤに、当該プレイヤと同じチームの他の参加プレイヤの投票が的中したことに起因する特典を与える。（S 2 7）。

[0057] プレイヤがチームに参加していない場合（S 2 2のN o）、ステップ S 2 8に進む。支払処理部 1 0 5 は、プレイヤの所定価値を投票した投票対象が報酬の支払対象である場合に（S 2 8のY e s）、当該プレイヤに対して、当該プレイヤが投票した所定価値に応じた報酬の支払処理を行う（S 2 9）。

[0058] <第 1 実施形態に関する付記>

（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、

プレイヤから、投票対象と所定価値の指定とを受け付ける受付部と、

所定の期間中又は競技に対し複数のプレイヤでチームを構成可能とし、前記プレイヤによる前記チームへの参加と、前記投票対象への投票を含む所定の条件を満たした場合、前記プレイヤに特典を与える特典付与部と、を有する、

情報処理装置。

(付記 2)

前記特典付与部は、前記プレイヤーと同じチームに参加する他のプレイヤーが投票した投票対象が報酬の支払対象である場合、前記プレイヤーに特典を与える、

付記 1 に記載の情報処理装置。

(付記 3)

前記特典付与部は、前記受付部が前記プレイヤーから受け付けた投票対象が報酬の支払対象である場合、前記プレイヤーに特典を与える、

付記 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

(付記 4)

前記特典付与部は、前記プレイヤーと同じチームに参加するプレイヤーに支払われる報酬に応じて、前記プレイヤーに特典を与える、

付記 1 ～ 3 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

(付記 5)

前記特典付与部は、前記プレイヤーと同じチームに参加するプレイヤーのうち、当該プレイヤーが投票した投票対象が報酬の支払対象である一または複数のプレイヤーのレベルに応じて、前記プレイヤーに特典を与え、

前記レベルは、所定期間において前記プレイヤーが投票を行った回数、前記プレイヤーが投票した所定価値及び前記プレイヤーに支払われた報酬の累積値の少なくとも一つに応じて設定される、

付記 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

(付記 6)

前記特典付与部は、前記プレイヤーと同じチームに参加するプレイヤーのレベルのうち、最も高いレベルに応じて、前記プレイヤーに特典を与える、

付記 5 に記載の情報処理装置。

(付記 7)

前記所定価値は、第 1 価値と、第 2 価値と、を含み、

前記特典付与部は、前記プレイヤーが前記投票対象に前記第 1 価値を投票し

た場合、前記プレイヤーと同じチームに参加するプレイヤーのうち、前記第1価値を投票したプレイヤーに応じた第1特典を前記プレイヤーに与え、前記プレイヤーが前記投票対象に前記第2価値を投票した場合、前記プレイヤーと同じチームに参加するプレイヤーのうち、前記第2価値を投票したプレイヤーに応じた第2特典を与える、

付記1～6のいずれか一項に記載の情報処理装置。

(付記8)

前記所定の条件は、前記プレイヤーが、前記投票対象への投票を受け付け可能な所定期間から前記競技が終了するまで、前記チームに参加していることを含む、

付記1～7のいずれか一項に記載の情報処理装置。

(付記9)

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に、

プレイヤーから、投票対象と所定価値の指定とを受け付ける受付機能と、

所定の期間中又は競技に対し複数のプレイヤーでチームを構成可能とし、前記プレイヤーによる前記チームへの参加と、前記投票対象への投票を含む所定の条件を満たした場合、前記プレイヤーに特典を与える特典付与機能と、を実現させる、

プログラム。

[0059] [第2実施形態]

次に、図9～図20を参照しながら、本発明の第2実施形態に係る投票システム1について説明する。第2実施形態に係る投票システム1は、図1に示すシステム構成及び図2に示すハードウェア構成においては第1実施形態と同様であるため説明を省略する。なお、第2実施形態においては、第1価値を現金等の有料ポイント、第2価値を無料ポイントとして説明する。

[0060] 図9には、第2実施形態に係るサーバ10の機能ブロック図を示した。図9に示されるように、サーバ10は、記憶部100、表示制御部101、受

付部 102、投票処理部 103、特典付与部 104、支払処理部 105、参加制御部 110 及び登録部 111 を備える。サーバ 10 に備えられる各部の機能は、サーバ 10 のプロセッサ 11、記憶装置 12、通信 IF 13、入力デバイス 14 及び出力デバイス 15 が協働することにより実現されるものである。なお、以下においては第 2 実施形態に係るサーバ 10 に備えられる機能のうち、第 1 実施形態に係るサーバ 10 に備えられる機能との相違点を中心に説明することとし、第 1 実施形態に係るサーバ 10 と同じ符号が付された機能に関し、第 1 実施形態と共通する機能の説明は省略する。

[0061] 記憶部 100 には、各種データが記憶されるものであり、本実施形態においては、例えば図 10 に示す特典グレード情報テーブル T1 が記憶される。

[0062] 図 10 に示されるように、特典グレード情報テーブル T1 には、同じグループ（チーム）に参加しているプレイヤーの投票した投票額の合計に応じて、グループに付与する特典のグレードを決定するための情報が格納される。

本実施形態では、特典グレード情報テーブル T1 には、同じグループに参加しているプレイヤーが同一レースに対して投票した投票券のうち第 1 価値を指定した投票券の投票額の合計の範囲ごとに特典グレードが設定される。

特典グレードとは、グループに参加して投票することにより得られる特典の分類を示しており、投票額の合計の範囲が大きい場合に、それよりも範囲が小さい場合と比べて有利な特典となるように設定されている。具体的には、本実施形態では、特典グレードには G1～G8 までの 8 段階が設定されており、G1 から G8 のそれぞれの特典グレードに対して、「大当たり」、「当たり」、「中当たり」、「ハズレ」の確率が定められている。一例として、特典グレードが G1 から G8 となるにつれて、「大当たり」、「当たり」、「中当たり」の確率は増加し、「ハズレ」の確率が減少するように構成されることとするが、図 10 は例であり特典グレードの設定はこれに限定されるものではない。

[0063] [参加制御部 110]

参加制御部 110 は、複数のプレイヤーのうちいずれかのプレイヤーが競技に

対して投票を行っている場合に、他のプレイヤーのグループへの参加を可能にする。本実施形態では、参加制御部 110 は、競技に対して投票を行ったプレイヤーであって、グループの参加を募集する要求を行ったプレイヤーをホストプレイヤーとして、ホストプレイヤーと共に競技への投票を行うグループに参加するゲストプレイヤーを募集する。

参加制御部 110 は、ホストプレイヤーが所定のレースへの投票を行った場合に、グループへの参加を募集するための画面をホストプレイヤーの端末 20 に表示させて、上記の要求を受け付けることとしてよい。なお、参加制御部 110 は、グループへの参加が可能な期間を、例えばホストプレイヤーが募集を開始してから、所定のレースの投票締め切りまでとしてよい。

また、参加制御部 110 は、ゲストプレイヤーの募集に際し、ホストプレイヤーが合言葉を設定した場合には、ホストプレイヤーが設定した合言葉を入力したゲストプレイヤーに対して、ホストプレイヤーのグループへの参加が可能となるよう制御してもよい。

[0064] 参加制御部 110 は、他のプレイヤーがグループに参加するための操作を行う所定画面において、グループに参加しているプレイヤーが投票した投票情報に関する情報を表示させることとしてよい。すなわち、ホストプレイヤーがグループへの参加を募集することに伴い、他のプレイヤーの端末 20 では、参加募集が行われているグループの情報を表示するとともに、所望するグループに参加するための操作を行う所定画面が表示される。

この所定画面においては、グループに既に参加しているプレイヤーの投票券の情報、投票券に指定された投票額の情報が表示されることとしてよい。

なお、投票券に指定された投票額の情報は、グループに参加している各プレイヤーの投票券に指定された第 1 価値の投票額の合計、第 2 価値の投票額の合計の少なくとも一方が含まれることとしてよい。

また、参加制御部 110 は、上記の所定画面において、グループに参加している各プレイヤーのランク情報（例えばレベル）を表示するようにしてもよい。このランク情報とは、プレイヤーの投票履歴に基づいて更新されるプレイ

ヤの属性情報であり、ランク情報が高い方が、ランク情報が低いよりも有利な特典が付与されやすくなる。ここで、有利な特典とは、例えば特典の数量が大きいこと、特典が希少であること等である。

[0065] また、参加制御部 110 は、所定画面を表示している時点における、グループに参加しているプレイヤーが投票した第 1 価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報を所定画面に表示させるようにしてもよい。なお、特典グレード情報は、図 10 に示した特典グレード情報テーブル T1 に基づいて特定される。

[0066] また、参加制御部 110 は、所定画面を表示している時点（第 1 の時点とする）における特典グレード情報とともに、特典グレード情報をアップグレードするために必要な第 1 価値の投票額の情報を所定画面に表示させるようにしてもよい。すなわち、参加制御部 110 は、第 1 の時点でグループが満たしている特典グレード情報が G2 であるとする、特典グレード情報を G3 に上げるために必要な投票額の差分の情報を所定画面に表示させるようにしてよい。なお、特典グレード情報を次のグレードに上げるために必要な投票額は、特典グレード情報テーブル T1 を参照して決定することができる。

[0067] [登録部 111]

登録部 111 は、第 1 プレイヤと第 2 プレイヤを含む複数のプレイヤーをグループとして登録する。例えば、登録部 111 は、第 1 プレイヤがホストプレイヤーである場合には、第 2 プレイヤをゲストプレイヤーとして互いに関連付けて登録する。この場合、第 1 プレイヤがグループへの参加を募集し、第 2 プレイヤがグループへの参加を要求した後に、グループのメンバーが確定すると、第 1 プレイヤと第 2 プレイヤとが同じグループに登録される。また、グループへの参加人数は上限値が定められていてもよい。この際、上限値は、ホストプレイヤーの属性に応じて設定するようにしても構わない。上記の例では、第 1 プレイヤがホストプレイヤーである場合について説明したが、第 2 プレイヤがホストプレイヤーであっても構わない。

[0068] また、登録部 111 は、グループへの参加が可能である期間に参加を受け

付けたプレイヤをグループの参加者として登録する。ここで、グループへの参加が可能である期間とは、第1プレイヤが投票している競技への投票が可能な期間としてよい。さらに、競技への投票が可能な期間とは、競技開始前の投票締め切りまでであってもよいし、競技開始までとしてもよい。

[0069] [受付部102]

受付部102は、競技に対し、第1プレイヤが投票する第1投票情報と、第2プレイヤが投票する第2投票情報を受け付ける。

ここで、受付部102は、競技に対し、複数のプレイヤのそれぞれから第1価値又は第2価値の少なくともいずれかを指定した投票情報を受付可能である。すなわち、第1投票情報は、第1プレイヤが指定した投票対象と投票価値の情報を含み、投票価値には、第1価値、第2価値の少なくともいずれかが指定される。第2投票情報は、第2プレイヤが指定した投票対象と投票価値の情報を含み、投票価値には、第1価値、第2価値の少なくともいずれかが指定される。

[0070] [特典付与部104]

特典付与部104は、第1投票情報に基づいて決定した第1特典を第1プレイヤに付与する。ここで、第1特典とは、第1投票情報に指定された投票対象が的中した場合に払い戻される的中金とは異なる特典であり、投票対象が的中した場合であっても、的中しなかった場合であっても第1プレイヤに対して付与されることとしてよい。

[0071] 特典付与部104は、第1投票情報のうち第1価値が指定された投票情報に基づいて第1価値に応じた第1特典と、第1投票情報のうち第2価値が指定された投票情報に基づいて第2価値に応じた第1特典をそれぞれ決定することとしてよい。

[0072] 例えば、特典付与部104は、グループに参加しているプレイヤが投票した第1価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報と、第1投票情報に基づいて、第1特典を決定する。具体的には、特典付与部104は、グループに対して決定した特典グレード情報と、第1投票情報において第1価値が指

定された投票券が的中したか否かに基づいて、第1価値に応じた第1特典を決定する。

[0073] より具体的には、グループの特典グレードがG2である場合に、第1投票情報において第1価値が指定された投票券が的中した場合には、グレードG2の「当たり箱」が第1価値に応じた第1特典として決定され、第1投票情報において第1価値が指定された投票券が的中しなかった場合には、「ハズレ箱」が第1価値に応じた第1特典として決定される。

例えば「当たり箱」には、抽選に応じて、グループの参加者が第1価値を用いて投票した投票額の合計（第1対象額）に応じたリターンが設定される。例えば、「当たり箱」の抽選結果が、「大当たり」、「当たり」、「中当たり」、「ハズレ」の4つある場合に、「大当たり」のときには第1対象額の500%、「当たり」のときには第1対象額の100%、「中当たり」のときには第1対象額の20%、「ハズレ」のときには第1対象額の0.1%等とし、それぞれの抽選確率は特典グレードに応じて設定されるようにしてよい。

そして、「ハズレ箱」には、第2価値又は第2価値を指定した投票によって得られるポイントが特典として得られることとしてよい。

[0074] また、特典付与部104は、グループに対して決定した特典グレード情報と、第1投票情報において第2価値が指定された投票券が的中したか否かに基づいて、第2価値に応じた第1特典を決定する。

例えば、グループの特典グレードがG2である場合に、第1投票情報において第2価値が指定された投票券が的中した場合には、グレードG2の「当たり袋」が第2価値に応じた第1特典として決定され、第1投票情報において第2価値が指定された投票券が的中しなかった場合には、「ハズレ袋（ハズレ箱と同じ）」が第2価値に応じた第1特典として決定される。

例えば「当たり袋」には、抽選に応じて、グループの参加者が第2価値を用いて投票した投票額の合計（第2対象額）に応じたリターンが設定される。例えば、「当たり袋」の抽選結果が、「大当たり」、「当たり」、「中当

たり」、「ハズレ」の4つある場合に、「大当たり」のときには第2対象額の500%、「当たり」のときには第2対象額の100%、「中当たり」のときには第2対象額の20%、「ハズレ」のときには第2対象額の0.1%等とし、それぞれの抽選確率は特典グレードに応じて設定されるようにしてよい。

[0075] 特典付与部104は、第2投票情報が所定条件を満たす場合に、第1特典を第2プレイヤーに付与する。ここで、特典付与部104は、第2投票情報における投票価値に基づいて、第1特典を第2プレイヤーに付与するか否かを決定することとしてよい。

[0076] 例えば、特典付与部104は、第2投票情報に第1価値が指定されている場合には、第1投票情報が第1価値又は第2価値を指定しているかによらず、第1特典を第2プレイヤーに付与するようにしてよい。すなわち、第2投票情報に第1価値が指定されている場合には、第1価値に応じた第1特典と、第2価値に応じた第1特典の両方が第2プレイヤーに対して付与される。

[0077] また例えば、特典付与部104は、第2投票情報に第2価値のみが指定されている場合には、第1投票情報が第2価値を指定しているときに、第1特典を第2プレイヤーに付与するようにしてよい。すなわち、第2投票情報に第2価値のみが指定され、第1価値が指定されていない場合には、第2価値に応じた第1特典のみが第2プレイヤーに対して付与される。

[0078] また、特典付与部104は、第2投票情報に基づいて決定した第2特典を第2プレイヤーに付与し、第1投票情報が所定条件を満たす場合に、第2特典を第1プレイヤーに付与することとしてよい。すなわち、グループに参加するプレイヤーの各々に対して、上記と同様の処理が行われることとしてよい。

[0079] 特典付与部104は、第1プレイヤーに対して投票履歴に基づいて設定したランク情報に応じた確率で、第1プレイヤーに対して付与する第1特典の数量を決定し、第2投票情報が所定条件を満たす場合に、決定した数量の第1特典を第2プレイヤーに付与することとしてよい。

例えば、特典付与部104は、第1価値に応じた第1特典と、第2価値に

応じた第1特典の各々に対して、第1プレイヤーのランク情報（例えばレベル）に基づいて数量を決定することとしてよい。特典付与部104は、第1プレイヤーのランク情報が高い方が、ランク情報が低いよりも数量が増える可能性が上がるようにする。具体的には、特典付与部104は、第1プレイヤーのランク情報に応じた確率で、第1価値に応じた第1特典の数が1又は2となるように抽選する。同様に、特典付与部104は、第1プレイヤーのランク情報に応じた確率で、第2価値に応じた第1特典の数が1又は2となるように抽選する。

特典付与部104は、グループに含まれる各プレイヤーに対して上記と同様の処理を実行することとしてよい。

[0080] ここで、図11に示した具体例を参照しながら、特典付与部104によりグループに参加しているプレイヤーA～プレイヤーDに対して付与される特典の決定処理について説明する。

[0081] 図11に示されるように、プレイヤーAは、第1価値を指定した投票券A1、第2価値を指定した投票券A2を投票している。プレイヤーBは、第1価値を指定した投票券B1と、第2価値を指定した投票券B2を投票している。プレイヤーC、第1価値を指定した投票券C1を投票し、プレイヤーDは、第2価値を指定した投票券D1を投票している。

ここで、プレイヤーA～Dの第1価値を指定した投票券の投票額の合計に基づいて、特典グレード情報テーブルT1からグループの特典グレードが決定される。本例の場合では、第1価値の合計額が6000円であるため、特典グレード情報テーブルT1から特典グレードはG4となる。

[0082] 次に、競技の結果からそれぞれの投票券の的中結果が図11に示される通りであるとする、プレイヤーAの第1価値に応じた第1特典（特典A1）は「G4の当たり箱」となり、第2価値に応じた第1特典（特典A2）は「ハズレ箱」となる。さらに、プレイヤーAに対して特典数の抽選の結果、特典A1の特典数は2、特典A2の特典数は1となったとする。

また、プレイヤーB～Dに対しても同様に第1価値、第2価値のそれぞれに

応じた特典の種類及び特典数を決定する。

[0083] 次に、特典付与部 104 は、プレイヤーA～Dのそれぞれに対して決定した特典の内容を決定する。具体的にはそれぞれの特典に対して、特典グレードに応じた確率で抽選を実行し、その内容を決定する。本例においては、各特典に対する抽選の結果は図 11 に示した通りとする。

[0084] 次に、特典付与部 104 は、グループの各プレイヤーに対して付与する特典を決定する。具体的には、図 11 に示す例では、特典付与部 104 は、プレイヤーA～Cは第 1 価値を指定した投票を行っているため、グループ内の他のプレイヤーに付与される特典を含め全て付与されることとなる。一方で、プレイヤーDは第 2 価値を指定した投票のみを行っているため、グループ内の他のプレイヤーに付与される特典のうち、第 2 価値を指定した投票によって付与される特典のみ（本例では特典 A 2、B 2、D 1）が付与されることとなる。

[0085] また、特典付与部 104 は、グループに参加しているプレイヤーの第 1 価値の投票額の合計が第 1 条件を満たす場合に、グループに対して第 3 特典を付与するか否かを抽選し、グループに対して第 3 特典を付与する場合に、グループに参加しているプレイヤーのうち第 1 価値を指定して投票したプレイヤーに対して、第 3 特典を付与することとしてよい。

上記の第 1 条件とは、対象のレースにおける第 1 価値の投票額の合計が所定の閾値以上という条件であってもよいし、対象のレースにおける第 1 価値の投票額の合計がレースに投票しているグループのうち所定の順位以上であるという条件であってもよい。

[0086] 例えば、特典付与部 104 は、対象の競技に対して投票を行った複数のグループのうち、第 1 価値の投票額の合計が上位所定数のグループを抽出し、抽出したグループの中から抽選した少なくとも 1 つのグループに対して第 3 特典を付与するようにしてよい。例えば、第 3 特典としては、有償価値であることとしてよく、例えば第 1 価値としてもよい。各グループに対しては、第 3 特典の付与対象となっているか否かを投票締切前に予め通知しておくこととしてもよい。

[0087] [シーケンスの説明]

次に、図12～図20を参照しながら、第2実施形態に係る投票システム1において実行される処理の詳細について説明する。

[0088] 図12及び図13は、投票システム1において実行される処理のシーケンス図である。なお、以下においてはホストプレイヤーであるプレイヤーAが操作する端末20を端末20A、ゲストプレイヤーであるプレイヤーBが操作する端末20を端末20Bとして説明する。

[0089] 図12に示されるように、端末20Aは、プレイヤーAから受け付けた投票情報を、サーバ10に送信する(S100)。

サーバ10は、端末20Aから投票情報を受信し(S200)、受信した投票情報に基づいて投票処理を実行し(S202)、投票処理の結果を端末20Aに対して送信する(S204)。

端末20Aは、サーバ10から投票処理の結果を受信し(S102)、受信した投票処理の結果を表示する画面を、端末20Aのディスプレイに表示する。

[0090] 図14には、投票処理の結果を表示する投票画面500の一例を示した。図14に示されるように、投票画面500には、グループへの参加を募集するための操作に対応したボタン501、投票額情報表示領域502、投票券情報表示領域503が含まれる。

投票額情報表示領域502には、プレイヤーAが対象レースに対して投票した投票額の情報が表示され、本例では第1価値と第2価値のそれぞれの合計額が集計されて表示される。

投票券情報表示領域503には、プレイヤーAが対象レースに対して投票した投票券の情報が表示される。

[0091] 端末20Aは、ボタン501の押下が検知されると、マルチプレイのメンバーを募集する旨をサーバ10に対して通知する(S104)。

サーバ10は、端末20Aからマルチプレイの募集要求を受け付けると(S206)、受け付けた情報に基づいて、ホストプレイヤー、対象レースの情

報を含むマルチプレイ情報を登録する。なお、マルチプレイ情報には、合言葉の設定が含まれていても構わない。

[0092] 端末20Aのマルチプレイの募集要求が受け付けられると、サーバ10は、端末20Aのディスプレイに、募集画面510を表示させる。

[0093] 図15に示されるように、募集画面510には、ホストプレイヤー情報表示領域511、参加可能プレイヤー数表示領域512、投票情報表示領域513、取り消しボタン514、確定ボタン515が含まれる。

ホストプレイヤー情報表示領域511には、グループの募集を行っているプレイヤーの情報が表示され、本例では、プレイヤーが投票している投票券に指定した第1価値、第2価値のそれぞれの合計が表示される。

参加可能プレイヤー数表示領域512には、グループにゲストプレイヤーとして参加しているプレイヤーの情報が表示される。例えばグループに参加可能な人数を4人とする、3人がゲストプレイヤーの枠となり、空いている枠についてはその旨の表示がなされる。

投票情報表示領域513は、グループに現在参加している全プレイヤーにより対象レースに対して投票された第1価値の合計と、第1価値の合計によって達成している特典グレードの情報と、次の特典グレードにアップグレードするために必要な投票額の情報が表示される。

取り消しボタン514は、グループの募集を取り止めるための操作ボタンであり、確定ボタン515は、グループのメンバーを確定するための操作ボタンである。

[0094] 次に、プレイヤーAが募集したグループに他のプレイヤー（プレイヤーBとする）が参加するための処理について説明する。

図12に示されるように、端末20Bは、マルチプレイのメンバーを募集しているグループの一覧情報をサーバ10に対して要求する（S300）。端末20Bは、一覧情報の要求に際し、対象のレース、合言葉の指定等の条件指定を行い、条件に合致するグループを抽出するようにサーバ10に要求することとしてもよい。

サーバ10は、端末20Bからの要求を受け付けて（S208）、受け付けた要求に合致するグループを抽出して、グループの一覧を表示する画面データを生成して、端末20Bに送信する（S212）。

[0095] 端末20Bは、サーバ10から画面データを受信し（S302）、画面データに基づいて端末20Bのディスプレイに画面を表示させる。

[0096] 図16には、上記の処理において端末20Bのディスプレイに表示される参加要求画面520の一例を示した。

図16に示されるように、参加要求画面520には、グループ一覧表示領域521が含まれる。グループ一覧表示領域521は、プレイヤーBが要求する条件に合致するグループの一覧を表示する領域であり、本例においては、2つのグループが抽出されていることとするが、これに限定されるものではない。

グループ一覧表示領域521には、第1グループ表示領域521A、第2グループ表示領域521Bが含まれる。

第1グループ表示領域521Aには、第1のグループとしてプレイヤーAのグループに関する情報が表示され、第1のグループに参加しているプレイヤーの第1価値、第2価値のそれぞれの投票額の合計、特典グレードの情報、特典グレードのアップグレードに必要な情報が表示される。

プレイヤーBは、参加ボタン522Aを押下することで、第1のグループに参加することが可能となる。

同様に、第2グループ表示領域521Bには、第2のグループとしてプレイヤーEのグループに関する情報が表示され、第2のグループに参加しているプレイヤーの第1価値、第2価値のそれぞれの投票額の合計、特典グレードの情報、特典グレードのアップグレードに必要な情報が表示される。

プレイヤーBは、参加ボタン522Bを押下することで、第2のグループに参加することが可能となる。

[0097] 端末20Bは、例えばプレイヤーBから参加ボタン522Aの操作を受け付けると、選択されたグループへの参加をサーバ10に対して要求する（S3

04)。

サーバ10は、端末20Bからの参加要求を受け付け(S212)、対象のグループが参加可能な状態であれば、プレイヤーBをグループに参加させて、端末20A及び端末20Bに対してプレイヤーBがグループに参加した旨を通知する(S214)。

[0098] 端末20Aは、サーバ10からの通知を受信し(S106)、端末20Aに表示されるマルチプレイ画面に、グループの情報を表示させる(S108)。

同様に、端末20Bは、サーバ10からの通知を受信し(S306)、端末20Bに表示されるマルチプレイ画面に、グループの情報を表示させる(S308)。

[0099] 図17には、S308において端末20Bに表示されるマルチプレイ画面530の一例を示した。

図17に示されるように、マルチプレイ画面530は、メンバー画面タブ531及びタイムライン画面タブ532を含む。

メンバー画面タブ531は、グループに参加しているプレイヤーの情報を表示する領域である。

具体的には、メンバー画面タブ531は、メンバー情報表示領域533を含み、メンバー情報表示領域533は、第1メンバー表示領域533A、第2メンバー表示領域533B及び投票情報表示領域536を含む。

第1メンバー表示領域533Aは、ホストプレイヤーの情報、ホストプレイヤーが投票している第1価値と第2価値の投票額の合計に関する情報を含み、購入車券表示ボタン534を選択することで、第1メンバー表示領域533Aに表示されるプレイヤーが購入した投票券の情報の確認が可能となっている。

第2メンバー表示領域533Bは、一人目のゲストプレイヤーに関する情報であり、表示されるデータについては第1メンバー表示領域533Aと同様としてよい。

投票情報表示領域 5 3 6 には、グループに現在参加している全プレイヤーにより対象レースに対して投票された第 1 価値の合計と、第 1 価値の合計によって達成している特典グレードの情報と、次の特典グレードにアップグレードするために必要な投票額の情報が表示される。

タイムライン画面タブ 5 3 2 は、グループに参加している各プレイヤーの動作の履歴を表示する画面であり、詳細については後述する。なお、プレイヤーの動作には、プレイヤーの参加、投票、メッセージの送信等が含まれる。

[0100] ここで、図 1 8 には、図 1 7 のマルチプレイ画面 5 3 0 において投票情報表示領域 5 3 6 が選択された場合に表示される購入投票券詳細画面 5 5 0 の一例を示した。

図 1 8 に示されるように、購入投票券詳細画面 5 5 0 には、投票券情報表示領域 5 5 1 及びのっかり投票ボタン 5 5 3 が含まれる。

投票券情報表示領域 5 5 1 は、プレイヤー A が投票している投票券の情報を表示する領域であり、例えばプレイヤー B はのっかり投票ボタン 5 5 3 を選択することにより、プレイヤー A が投票している投票券に基づいて投票することが可能となる。ここで、「のっかり投票」とは、他のプレイヤーが投票した投票券に基づいて、投票券を購入することである。

[0101] 端末 2 0 B は、例えばプレイヤー B からのっかり投票ボタン 5 5 3 の選択を受け付けた後に、投票金額の指定を受け付けると、プレイヤー B の投票情報をサーバ 1 0 に送信する（S 3 1 0）。

[0102] サーバ 1 0 は、端末 2 0 B から投票情報を受信すると（S 2 1 6）、投票情報に基づく投票処理を実行し（S 2 2 0）、投票処理の結果を端末 2 0 B に対して送信する（S 2 2 2）。そして、端末 2 0 B は、サーバ 1 0 から投票処理の結果を受信する（S 3 1 2）。

[0103] さらにサーバ 1 0 は、投票処理が行われたことに応じてグループのタイムライン情報を更新し、更新したタイムライン情報をグループに参加している各プレイヤーの端末 2 0 に通知する（S 2 2 4）。

端末 2 0 A 及び端末 2 0 B は、サーバ 1 0 からタイムライン情報の更新通

知を受信すると、受信した情報に基づいてマルチプレイ画面を更新する（S110、S314）。

[0104] 図19には、端末20Bに表示されるマルチプレイ画面530の一例を示した。

図19に示されるように、マルチプレイ画面530のタイムライン画面タブ532には、メンバー表示領域540、特典グレード表示領域541、タイムライン表示領域542が含まれる。

メンバー表示領域540には、グループに参加しているプレイヤーの情報が表示される。

特典グレード表示領域541には、グループに参加しているプレイヤーの投票額に応じてグループに対して現時点で設定されている特典グレードの情報が表示される。

タイムライン表示領域542には、グループに参加しているプレイヤーの行動履歴が表示される。本例においては、タイムライン表示領域542には、第1メッセージ542A、第2メッセージ542B、第3メッセージ542C、及び第4メッセージ542Dが表示される。

第1メッセージ542Aは、プレイヤーAの投票履歴に対応したメッセージであり、第2メッセージ542Bは、プレイヤーBが参加したことを示すメッセージであり、第3メッセージ542Cは、プレイヤーBがプレイヤーAの投票券にのっかりベットしたことを示すメッセージであり、第4メッセージ542Dは、プレイヤーBの投票によって、グループの特典グレードがG2からG3に上がったことを示すメッセージである。

このように、タイムライン表示領域542には、グループに参加しているプレイヤーの行動や、チャット等のメッセージが表示されるため、グループ内でのコミュニケーションを活性化させることができる。

[0105] 次に、図13に基づき投票システム1において行われるグループの確定～グループ内のプレイヤーへの特典の付与処理について説明する。

図13に示されるように、サーバ10は、端末20Aからグループ確定の

要求を受け付けるか（S 2 3 0 : Y）、対象のレースの投票締め切り時間が経過すると（S 2 3 2 : Y）、グループに参加している各プレイヤーの端末 2 0 に、グループ確定通知を送信する（S 2 3 4）。グループに参加している各プレイヤーの端末 2 0 は、サーバ 1 0 からグループ確定通知を受信する（S 1 3 0、S 3 3 0）。

一方で、グループ確定の要求を受け付けておらず（S 2 3 0 : N）、投票締め切り時間前である場合には（S 2 3 2 : N）、S 2 3 0 に戻る。

[0106] 次に、サーバ 1 0 は、対象レースの結果が確定するまで（S 2 3 6 : N）待機し、対象レースの結果が確定すると（S 2 3 6 : Y）、各プレイヤーの投票券情報に基づいて的中結果を決定する（S 2 3 8）。この的中結果の決定は、投票券、オッズ、投票金額に応じて、投票券ごとの的中金額を決定することで行われる。

さらにサーバ 1 0 は、各プレイヤーの投票券情報に基づいて、各プレイヤーの特典を決定する（S 2 4 0）。この特典の決定処理は、特典付与部 1 0 4 により実行されるものである。

[0107] 次に、サーバ 1 0 は、S 2 3 8 及び S 2 4 0 による処理の結果をグループの各プレイヤーの端末 2 0 に通知する（S 2 4 2）。

各プレイヤーの端末 2 0 は、サーバ 1 0 から対象レースの結果を受信し（S 1 3 2、S 3 3 2）、その結果をディスプレイに表示する（S 1 3 4、S 3 3 4）。

[0108] ここで、図 2 0 には、端末 2 0 A のディスプレイに表示される特典付与画面 5 6 0 の一例を示した。

図 2 0 に示されるように、特典付与画面 5 6 0 は、特典情報表示領域 5 6 1 と付与特典表示領域 5 6 2 を含む。

特典情報表示領域 5 6 1 には、第 1 プレイヤーの投票情報に基づいて決定した特典を表示する第 1 プレイヤー特典表示領域 5 6 1 A、第 2 プレイヤーの投票情報に基づいて決定した特典を表示する第 2 プレイヤー特典表示領域 5 6 1 B、第 3 プレイヤーの投票情報に基づいて決定した特典を表示する第 3 プレイヤー

特典表示領域 5 6 1 C、及び、第 4 プレイヤの投票情報に基づいて決定した特典を表示する第 4 プレイヤ特典表示領域 5 6 1 D を含む。

そして、付与特典表示領域 5 6 2 には、第 1 プレイヤであるプレイヤ A に対して、グループの他のプレイヤの特典情報を含め付与される特典の合計が表示される。

[0109] なお、グループに対して第 3 特典が付与される場合には、さらに第 3 特典の情報を追加することとしてよい。第 3 特典の付与の有無については、例えば特典付与画面 5 6 0 を表示した後に、演出画像とともに表示するようにしてよい。

[0110] 以上説明した第 2 実施形態に係る投票システム 1 によれば、レースに対して複数のプレイヤがグループを組んで投票することにより、グループ内の他のプレイヤの投票情報に基づいて得られる特典を得ることができるため、グループを組まない場合よりも有利な特典を得やすくなる。そのため、複数のプレイヤがグループを組んで投票を行う動機づけを向上させることができる。

[0111] <第 2 実施形態に関する付記>

(付記 1)

競技の結果に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、

第 1 プレイヤと第 2 プレイヤを含む複数のプレイヤをグループとして登録する登録部と、

前記競技に対し、前記第 1 プレイヤが投票する第 1 投票情報と、前記第 2 プレイヤが投票する第 2 投票情報を受け付ける受付部と、

前記第 1 投票情報に基づいて決定した第 1 特典を前記第 1 プレイヤに付与する特典付与部と、を有し、

前記特典付与部は、前記第 2 投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第 1 特典を前記第 2 プレイヤに付与する、

情報処理装置。

(付記 1) によれば、第 1 プレイヤと第 2 プレイヤがグループとして登録さ

れている場合に、第1プレイヤの投票により第1プレイヤに付与される特典を、第2プレイヤの投票が所定条件を満たす場合に第2プレイヤに対しても付与することができる。これにより、複数のプレイヤがグループを組んで投票を行う動機づけを向上させることができる。

[0112] (付記2)

前記特典付与部は、前記第2投票情報に基づいて決定した第2特典を前記第2プレイヤに付与し、前記第1投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第2特典を前記第1プレイヤに付与する、

付記1に記載の情報処理装置。

(付記2)によれば、第1プレイヤと第2プレイヤがグループとして登録されている場合に、第2プレイヤの投票により第2プレイヤに付与される特典を、第1プレイヤの投票が所定条件を満たす場合に第1プレイヤに対しても付与することができる。これにより、複数のプレイヤがグループを組んで投票を行う動機づけを更に向上させることができる。

[0113] (付記3)

前記複数のプレイヤのうちいずれかのプレイヤが前記競技に対して投票を行っている場合に、他のプレイヤの前記グループへの参加を可能にする参加制御部を有し、

前記登録部は、前記グループへの参加が可能である期間に参加を受け付けたプレイヤを前記グループの参加者として登録する、

付記1又は2に記載の情報処理装置。

(付記3)によれば、グループ内に投票を行っているプレイヤが少なくとも一人いることとなるため、グループに新たに参加するプレイヤが投票による特典を得られやすくなる。これにより、グループに新たに参加するプレイヤの心理的障壁を下げ、グループが形成されやすくなる。

[0114] (付記4)

前記参加制御部は、前記他のプレイヤが前記グループに参加するための操作を行う所定画面において、前記グループに参加しているプレイヤが投票し

た投票情報に関する情報を表示させる、

付記 3 に記載の情報処理装置。

(付記 4) によれば、グループに新たに参加しようとするプレイヤに、グループに参加しているプレイヤが既に投票している投票に関する情報を提供することができる。これにより、プレイヤがグループの参加者の投票情報を参考に所望するグループを選択しやすくなる。

[0115] (付記 5)

前記特典付与部は、前記グループに参加しているプレイヤが投票した第 1 価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報と、前記第 1 投票情報に基づいて、前記第 1 特典を決定し、

前記参加制御部は、前記所定画面を表示している時点における、前記グループに参加しているプレイヤが投票した第 1 価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報を前記所定画面に表示させる、

付記 4 に記載の情報処理装置。

(付記 5) によれば、グループに新たに参加しようとするプレイヤに、グループに参加することで得られる特典に関する情報をグループ参加前に提供することができる。これにより、プレイヤが所望するグレードの特典が得られやすいグループに参加しやすくなる。

[0116] (付記 6)

前記参加制御部は、前記時点における特典グレード情報とともに、前記時点における特典グレード情報をアップグレードするために必要な第 1 価値の投票額の情報を前記所定画面に表示させる、

付記 5 に記載の情報処理装置。

(付記 6) によれば、グループに新たに参加しようとするプレイヤに、グループに参加することで得られる特典に関する情報と、特典を更にアップグレードするために必要な投票額の情報を参加前に提供することができる。これにより、プレイヤが所望するグレードの特典が得られやすいグループに参加しやすくなる。

[0117] (付記 7)

前記受付部は、前記競技に対し、前記複数のプレイヤーのそれぞれから第 1 価値又は第 2 価値の少なくともいずれかを指定した投票情報を受付可能であり、

前記特典付与部は、前記グループに参加しているプレイヤーが投票した第 1 価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報と、前記第 1 投票情報に基づいて、前記第 1 特典を決定する、

付記 1 乃至 6 のいずれかに記載の情報処理装置。

(付記 7) によれば、グループに参加しているプレイヤーの第 1 価値を指定した投票に応じて、第 1 プレイヤに付与される第 1 特典が変更され得るため、グループに参加しているプレイヤーに第 1 価値を指定した投票を行う動機づけを提供できる。

[0118] (付記 8)

前記特典付与部は、前記第 2 投票情報に第 1 価値が指定されている場合には、前記第 1 投票情報が第 1 価値又は第 2 価値を指定しているかによらず、前記第 1 特典を前記第 2 プレイヤに付与する、

付記 7 に記載の情報処理装置。

(付記 8) によれば、グループに参加しているプレイヤーが第 1 価値を指定した投票を行うことで、グループに参加する他のプレイヤーが投票することで付与される特典を得ることができるため、グループに参加しているプレイヤーに第 1 価値を指定した投票を行うことを促進できる。

[0119] (付記 9)

前記特典付与部は、前記第 2 投票情報に第 2 価値のみが指定されている場合には、前記第 1 投票情報が第 2 価値を指定しているときに、前記第 1 特典を前記第 2 プレイヤに付与する、

付記 7 又は 8 に記載の情報処理装置。

(付記 9) によれば、グループに参加しているプレイヤーが第 2 価値のみを指定した投票を行った場合には、グループに参加する他のプレイヤーが第 2 価値

を指定した投票により得られる特典のみが付与される。そのため、グループに参加しているプレイヤーに第2価値だけでなく第1価値を指定した投票を行うことを促進できる。

[0120] (付記10)

前記特典付与部は、前記第1プレイヤーに対して投票履歴に基づいて設定したランク情報に応じた確率で、前記第1プレイヤーに対して付与する前記第1特典の数量を決定し、

前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記決定した数量の前記第1特典を前記第2プレイヤーに付与する、

付記1乃至9のいずれかに記載の情報処理装置。

(付記10)によれば、投票履歴により設定された第1プレイヤーのランクに基づいて、第1プレイヤーに対して付与される第1特典の数量を変化させることができる。これにより、グループに参加しているプレイヤーのランクに応じて、他のプレイヤーが得られる特典の数量を変化させることができる。

[0121] (付記11)

前記特典付与部は、前記グループに参加しているプレイヤーの第1価値の投票額の合計が第1条件を満たす場合に、前記グループに対して第3特典を付与するか否かを抽選し、

前記グループに対して前記第3特典を付与する場合に、前記グループに参加しているプレイヤーのうち第1価値を指定して投票したプレイヤーに対して、前記第3特典を付与する、

付記1乃至10のいずれかに記載の情報処理装置。

(付記11)によれば、グループに参加しているプレイヤーによる第1価値を指定した投票額の合計に応じて、グループに参加するプレイヤーのうち第1価値を指定した投票を行ったプレイヤーに対して更なる特典が付与され得る。これにより、グループに参加するプレイヤーにとって第1価値を指定した投票を行うことを促進できる。

[0122] (付記12)

競技の結果に対する投票を受け付ける情報処理方法であって、
コンピュータが、第1プレイヤーと第2プレイヤーを含む複数のプレイヤーをグループとして登録する登録処理と、
コンピュータが、前記競技に対し、前記第1プレイヤーが投票した第1投票情報と、前記第2プレイヤーが投票した第2投票情報を受け付ける受付処理と、
、
コンピュータが、前記第1投票情報に基づいて決定した第1特典を前記第1プレイヤーに付与する特典付与処理と、を有し、
前記特典付与処理において、コンピュータが、前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第1特典を前記第2プレイヤーに付与する、
情報処理方法。

[0123] (付記13)

競技の結果に対する投票を受け付けるコンピュータを、
第1プレイヤーと第2プレイヤーを含む複数のプレイヤーをグループとして登録する登録部と、
前記競技に対し、前記第1プレイヤーが投票した第1投票情報と、前記第2プレイヤーが投票した第2投票情報を受け付ける受付部と、
前記第1投票情報に基づいて決定した第1特典を前記第1プレイヤーに付与する特典付与部として機能させるためのプログラムであって、
前記特典付与部は、前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第1特典を前記第2プレイヤーに付与する、
プログラム。

符号の説明

[0124] 1 投票システム
 10 サーバ
 11 プロセッサ
 12 記憶装置
 13 通信IF

- 1 4 入力デバイス
- 1 5 出力デバイス
- 2 0 端末
- 2 0 A 端末
- 2 0 B 端末
- 1 0 0 記憶部
- 1 0 1 表示制御部
- 1 0 2 受付部
- 1 0 3 投票処理部
- 1 0 4 特典付与部
- 1 0 5 支払処理部
- 1 1 0 参加制御部
- 1 1 1 登録部
- 5 0 0 投票画面
- 5 0 1 ボタン
- 5 0 2 投票額情報表示領域
- 5 0 3 投票券情報表示領域
- 5 1 0 募集画面
- 5 1 1 ホストプレイヤー情報表示領域
- 5 1 2 参加可能プレイヤー数表示領域
- 5 1 3 投票情報表示領域
- 5 1 4 取り消しボタン
- 5 1 5 確定ボタン
- 5 2 0 参加要求画面
- 5 2 1 グループ一覧表示領域
- 5 2 1 A 第1グループ表示領域
- 5 2 1 B 第2グループ表示領域
- 5 2 2 A 参加ボタン

- 5 2 2 B 参加ボタン
- 5 3 0 マルチプレイ画面
- 5 3 1 メンバー画面タブ
- 5 3 2 タイムライン画面タブ
- 5 3 3 メンバー情報表示領域
- 5 3 3 A 第1メンバー表示領域
- 5 3 3 B 第2メンバー表示領域
- 5 3 4 購入車券表示ボタン
- 5 3 6 投票情報表示領域
- 5 4 0 メンバー表示領域
- 5 4 1 特典グレード表示領域
- 5 4 2 タイムライン表示領域
- 5 4 2 A 第1メッセージ
- 5 4 2 B 第2メッセージ
- 5 4 2 C 第3メッセージ
- 5 4 2 D 第4メッセージ
- 5 5 0 購入投票券詳細画面
- 5 5 1 投票券情報表示領域
- 5 5 3 のっかり投票ボタン
- 5 6 0 特典付与画面
- 5 6 1 特典情報表示領域
- 5 6 1 A 第1プレイヤー特典表示領域
- 5 6 1 B 第2プレイヤー特典表示領域
- 5 6 1 C 第3プレイヤー特典表示領域
- 5 6 1 D 第4プレイヤー特典表示領域
- 5 6 2 付与特典表示領域
- T 1 特典グレード情報テーブル

請求の範囲

- [請求項1] 競技に対する投票を受け付ける情報処理装置であって、
 プロセッサを備え、
 前記プロセッサが、
 第1 プレイヤと第2 プレイヤを含む複数のプレイヤをグループとして登録し、
 前記競技に対し、前記第1 プレイヤが投票する第1 投票情報と、前記第2 プレイヤが投票する第2 投票情報を受け付け、
 前記第1 投票情報に基づいて決定した第1 特典を前記第1 プレイヤに付与し、
 前記第2 投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第1 特典を前記第2 プレイヤに付与する、
 情報処理装置。
- [請求項2] 前記プロセッサは、前記第2 投票情報に基づいて決定した第2 特典を前記第2 プレイヤに付与し、前記第1 投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第2 特典を前記第1 プレイヤに付与する、
 請求項1 に記載の情報処理装置。
- [請求項3] 前記プロセッサは、前記複数のプレイヤのうちいずれかのプレイヤが前記競技に対して投票を行っている場合に、他のプレイヤの前記グループへの参加を可能にし、
 前記プロセッサは、前記グループへの参加が可能である期間に参加を受け付けたプレイヤを前記グループの参加者として登録する、
 請求項1 に記載の情報処理装置。
- [請求項4] 前記プロセッサは、前記他のプレイヤが前記グループに参加するための操作を行う所定画面において、前記グループに参加しているプレイヤが投票した投票情報に関する情報を表示させる、
 請求項3 に記載の情報処理装置。
- [請求項5] 前記プロセッサは、前記グループに参加しているプレイヤが投票し

た第1価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報と、前記第1投票情報に基づいて、前記第1特典を決定し、

前記プロセッサは、前記所定画面を表示している時点における、前記グループに参加しているプレイヤーが投票した第1価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報を前記所定画面に表示させる、

請求項4に記載の情報処理装置。

[請求項6] 前記プロセッサは、前記時点における特典グレード情報とともに、前記時点における特典グレード情報をアップグレードするために必要な第1価値の投票額の情報を前記所定画面に表示させる、

請求項5に記載の情報処理装置。

[請求項7] 前記プロセッサは、前記競技に対し、前記複数のプレイヤーのそれぞれから第1価値又は第2価値の少なくともいずれかを指定した投票情報を受付可能であり、

前記プロセッサは、前記グループに参加しているプレイヤーが投票した第1価値の投票額の合計に応じた特典グレード情報と、前記第1投票情報に基づいて、前記第1特典を決定する、

請求項1に記載の情報処理装置。

[請求項8] 前記プロセッサは、前記第2投票情報に第1価値が指定されている場合には、前記第1投票情報が第1価値又は第2価値を指定しているかによらず、前記第1特典を前記第2プレイヤーに付与する、

請求項7に記載の情報処理装置。

[請求項9] 前記プロセッサは、前記第2投票情報に第2価値のみが指定されている場合には、前記第1投票情報が第2価値を指定しているときに、前記第1特典を前記第2プレイヤーに付与する、

請求項7に記載の情報処理装置。

[請求項10] 前記プロセッサは、前記第1プレイヤーに対して投票履歴に基づいて設定したランク情報に応じた確率で、前記第1プレイヤーに対して付与する前記第1特典の数量を決定し、

前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記決定した数量の前記第1特典を前記第2プレイヤに付与する、

請求項1に記載の情報処理装置。

[請求項11]

前記プロセッサは、前記グループに参加しているプレイヤの第1価値の投票額の合計が第1条件を満たす場合に、前記グループに対して第3特典を付与するか否かを抽選し、

前記グループに対して前記第3特典を付与する場合に、前記グループに参加しているプレイヤのうち第1価値を指定して投票したプレイヤに対して、前記第3特典を付与する、

請求項1に記載の情報処理装置。

[請求項12]

競技に対する投票を受け付ける情報処理方法であって、

プロセッサが、第1プレイヤと第2プレイヤを含む複数のプレイヤをグループとして登録する登録処理と、

プロセッサが、前記競技に対し、前記第1プレイヤが投票した第1投票情報と、前記第2プレイヤが投票した第2投票情報を受け付ける受付処理と、

プロセッサが、前記第1投票情報に基づいて決定した第1特典を前記第1プレイヤに付与する特典付与処理と、を有し、

前記特典付与処理において、プロセッサが、前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第1特典を前記第2プレイヤに付与する、

情報処理方法。

[請求項13]

競技に対する投票を受け付けるシステムであって、

1以上のプロセッサを備え、

前記1以上のプロセッサが、

第1プレイヤと第2プレイヤを含む複数のプレイヤをグループとして登録し、

前記競技に対し、前記第1プレイヤが投票した第1投票情報と、前

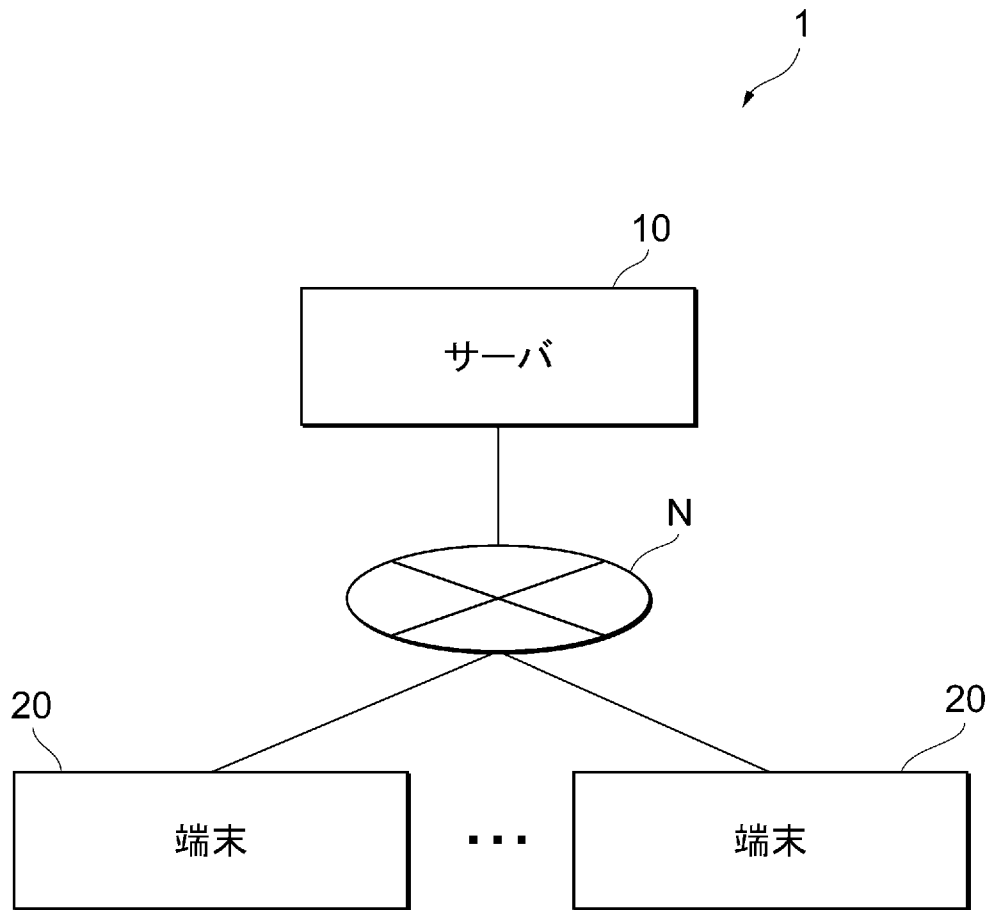
記第2プレイヤーが投票した第2投票情報を受け付け、

前記第1投票情報に基づいて決定した第1特典を前記第1プレイヤーに付与し、

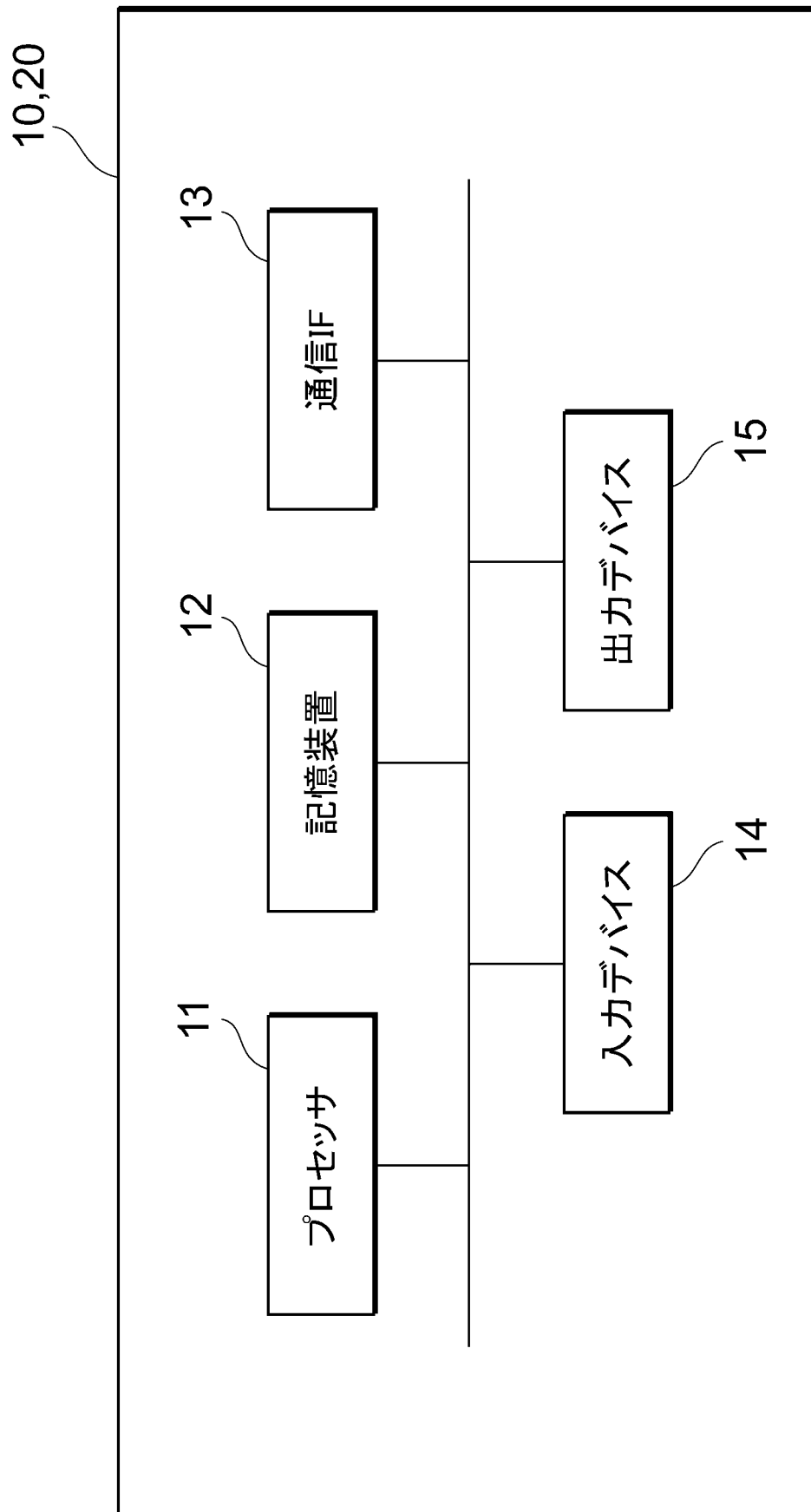
前記第2投票情報が所定条件を満たす場合に、前記第1特典を前記第2プレイヤーに付与する、

システム。

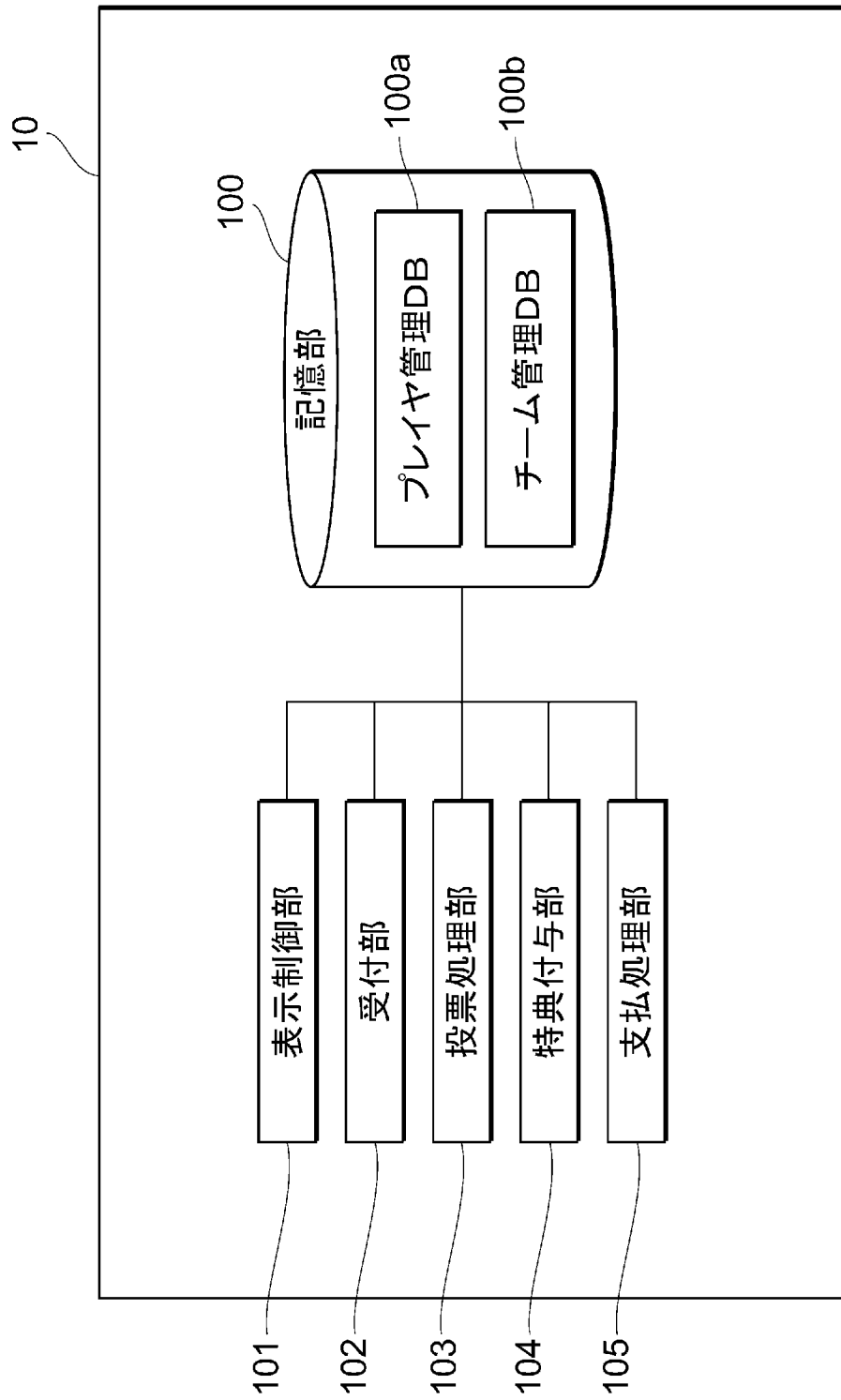
[図1]



[図2]



[図3]



[図4]

100a

プレイヤーID	ニックネーム	レベル	所持価値	ポイント	投票履歴
U100	aaa	15	1,000円	5,000pt	第1レース:C券 ベット現金1,000円、払い戻し現金3,000円、 個人獲得ポイント120pt、合計獲得ポイント380pt 第2レース:A券 ベット現金100円 ...
U101	bbb	1	2,000円	30,000pt	...
U102	ccc	15	5,000円	100pt	...
...	...	...	...	...	...

100b

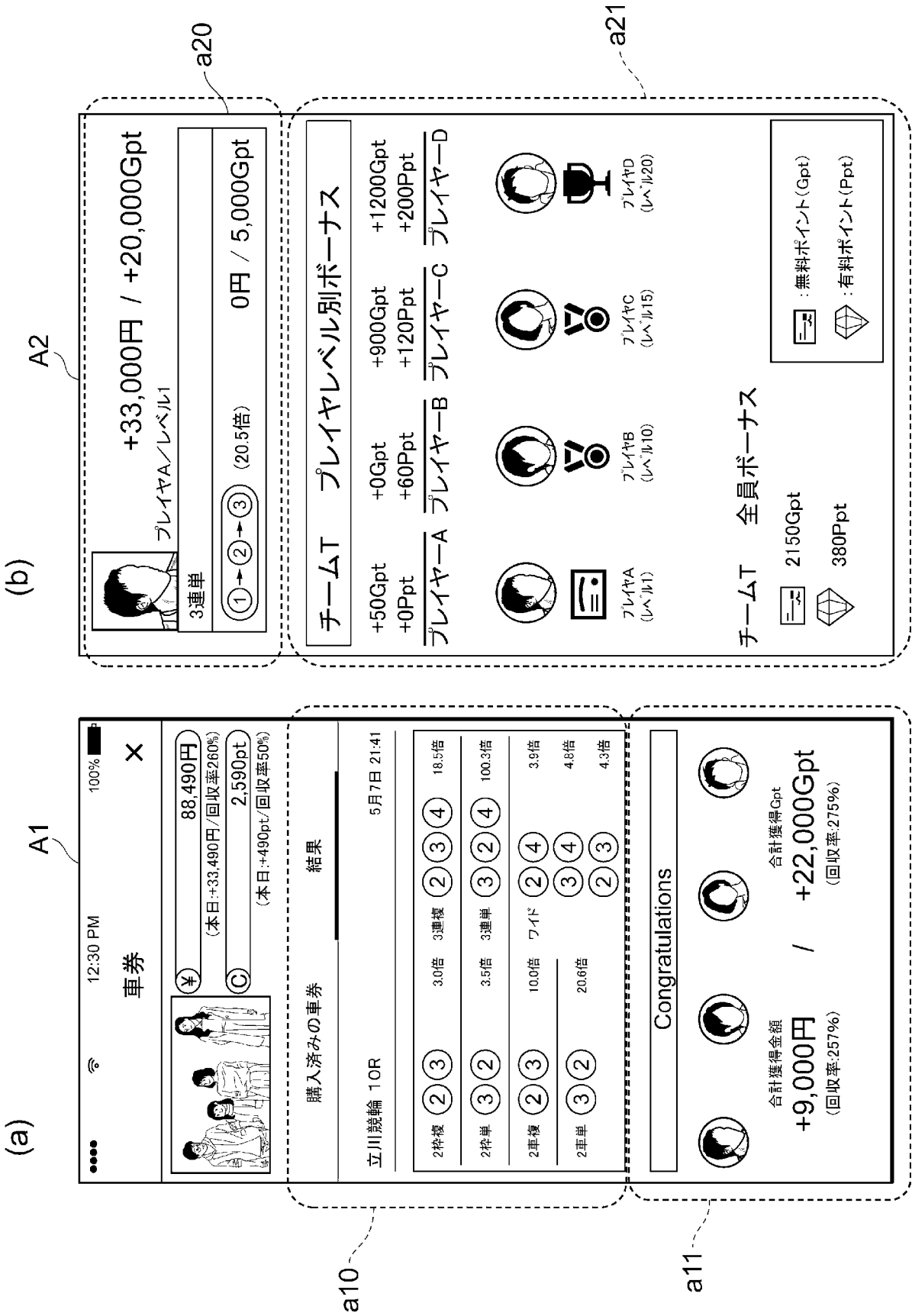
チームID	参加プレイヤーID	チーム投票履歴
T100	U100(2)、U101(2)、U102(2)	第1レース:ベットプレイヤU100、U101、U102:チーム獲得ポイント380pt 第2レース:ベットプレイヤU100、U102:チーム獲得ポイント500pt ...
T101	U100(4)、U105(1)、U106(2)	...
T102	U106(2)、U107(2)、U108(2)	...
...	...	...

[図5]

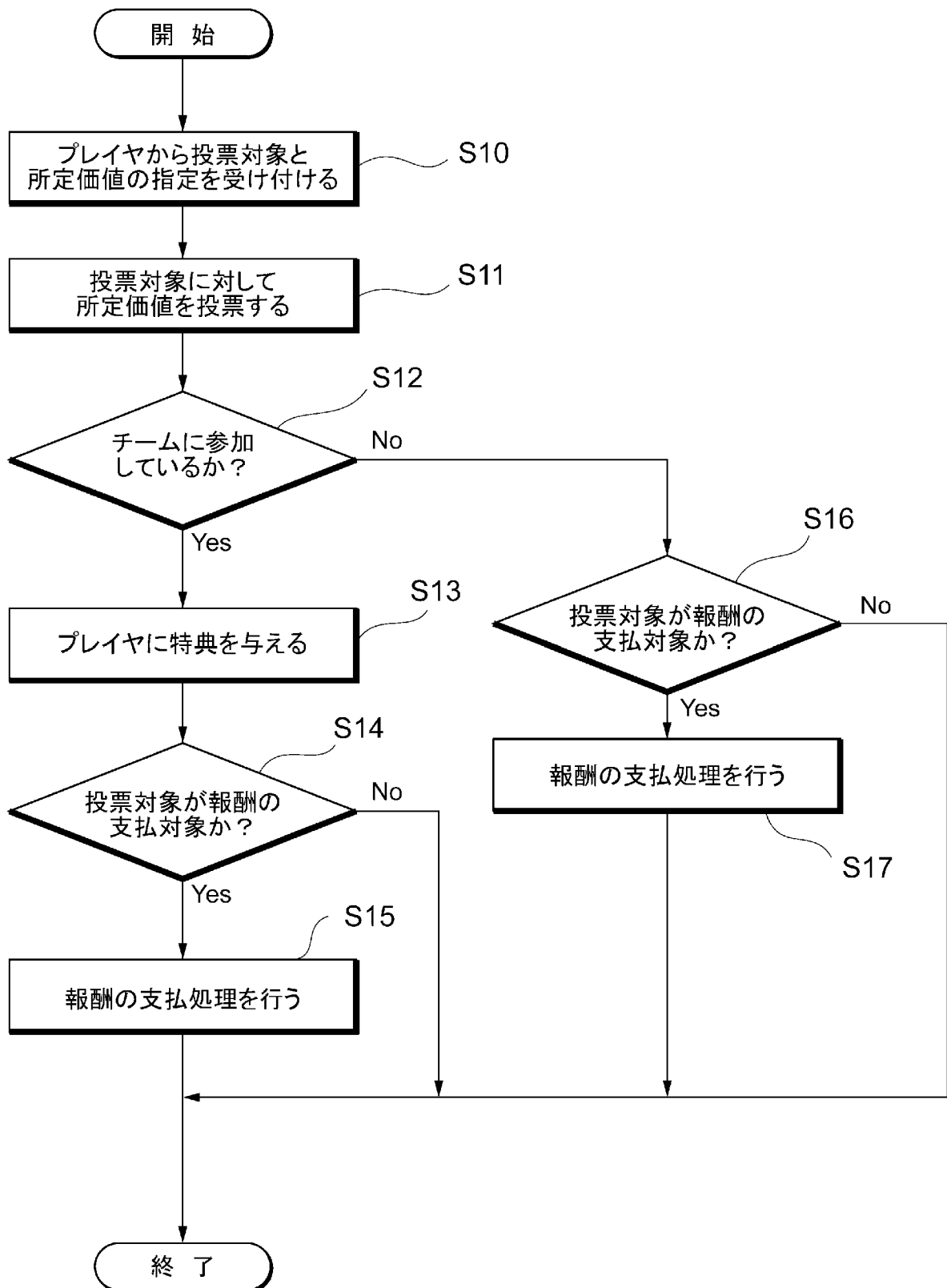
＜特典（無料ポイント(Gpt)、有料ポイント(Ppt)）の算定表＞

	プレイヤレベル	Gpt還元率	Ppt還元率	ベット無料コイン	ベット現金	的中オッズ	払い戻しGpt	払い戻し現金	副賞Gpt(個人)	副賞Ppt(個人)	副賞Gpt(全員)	副賞Ppt(全員)	合計獲得Gpt	合計獲得Ppt
プレイヤA	1	1%	1%	1000	0	5	5000	0	50	0	2150	380	7150	0
プレイヤB	10	5%	3%	0	500	4	0	2000	0	60	2150	380	0	380
プレイヤC	15	10%	4%	3000	1000	3	9000	3000	900	120	2150	380	11150	380
プレイヤD	20	15%	5%	4000	2000	2	8000	4000	1200	200	2150	380	10150	380

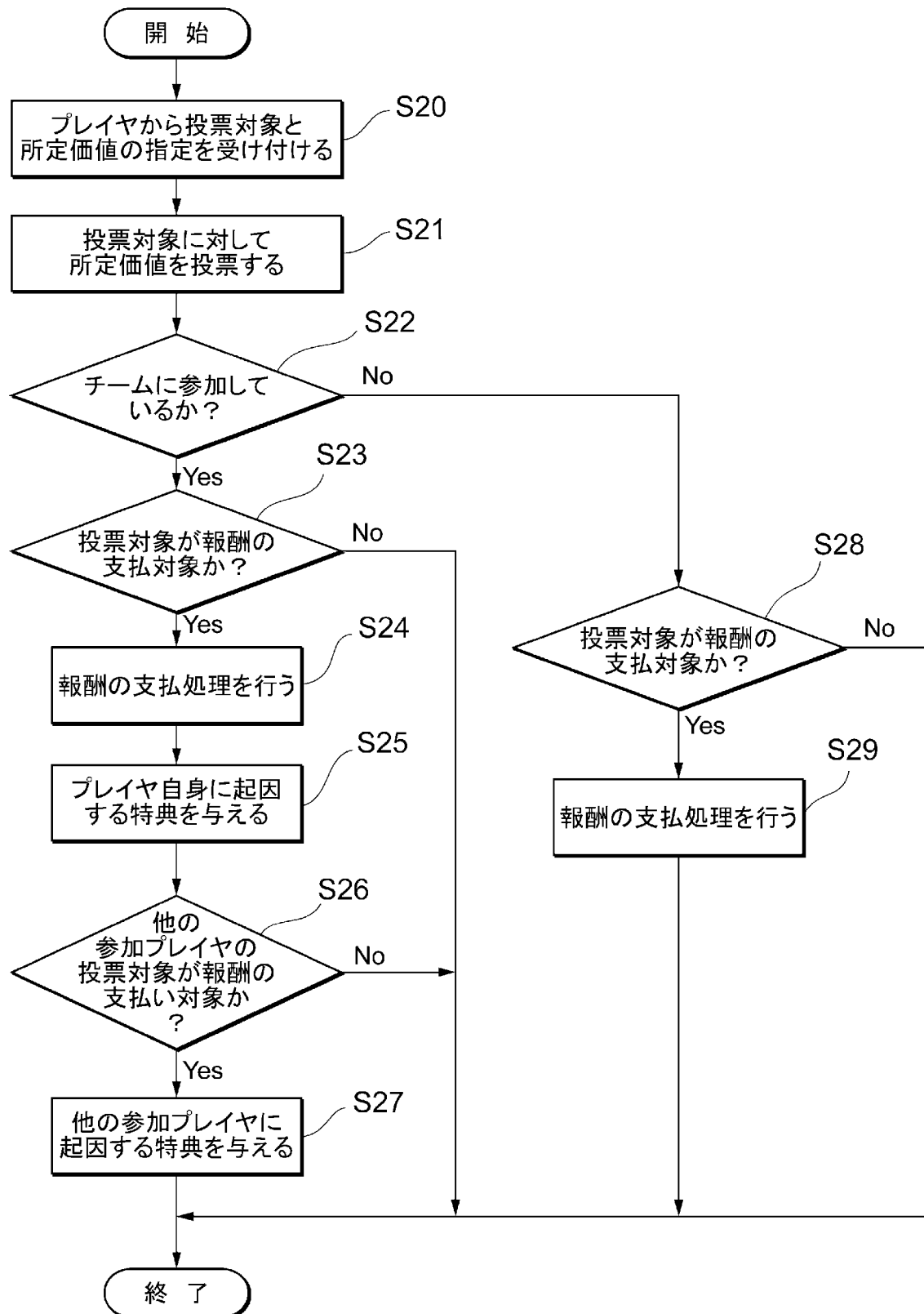
[図6]



[図7]

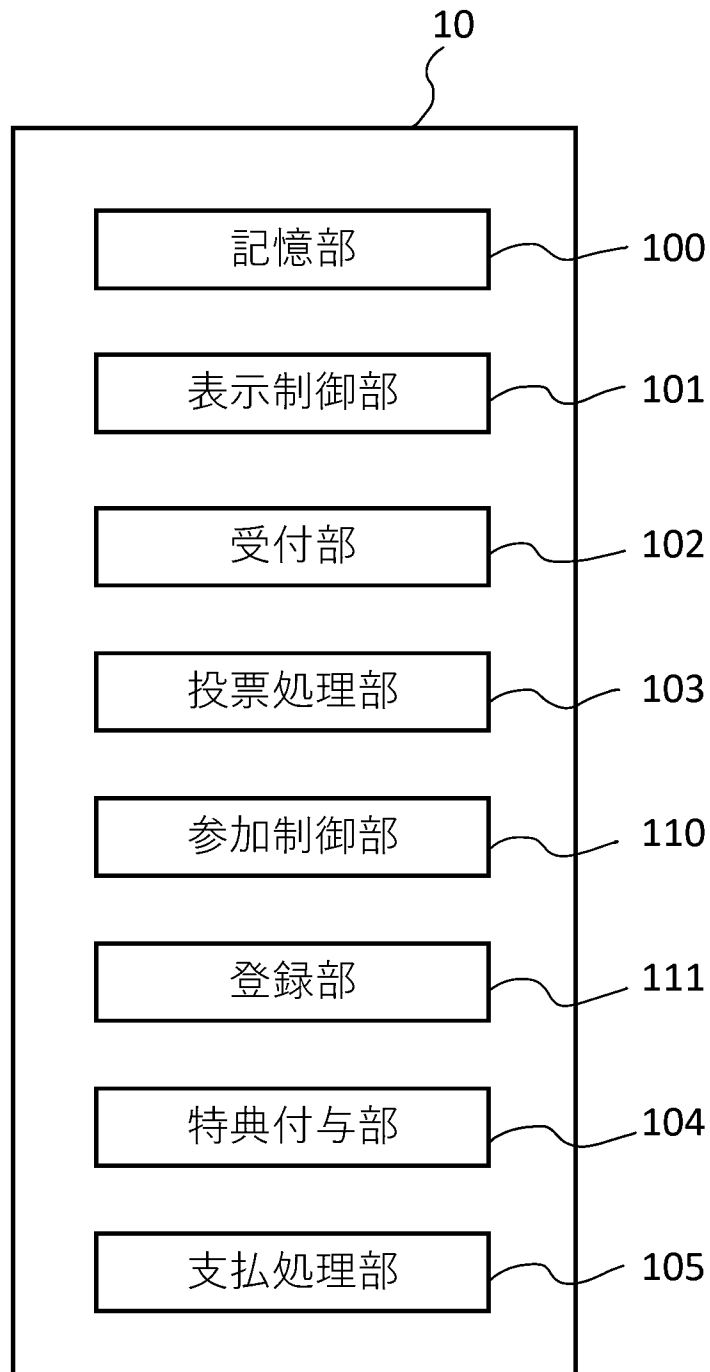


[図8]



[図9]

図9



[図10]

図10

T1
↓

投票金額の合計	特典グレード	大当たり	当たり	中当たり	ハズレ
500円未満	G1	1%	3%	5%	91%
500円以上2000円未満	G2	2%	4%	6%	88%
2000円以上4000円未満	G3	3%	5%	7%	85%
4000円以上10000円未満	G4	4%	6%	8%	82%
10000円以上20000円未満	G5	5%	7%	9%	79%
20000円以上40000円未満	G6	6%	8%	10%	76%
40000円以上100000円未満	G7	7%	9%	11%	73%
100000円以上	G8	8%	10%	12%	70%

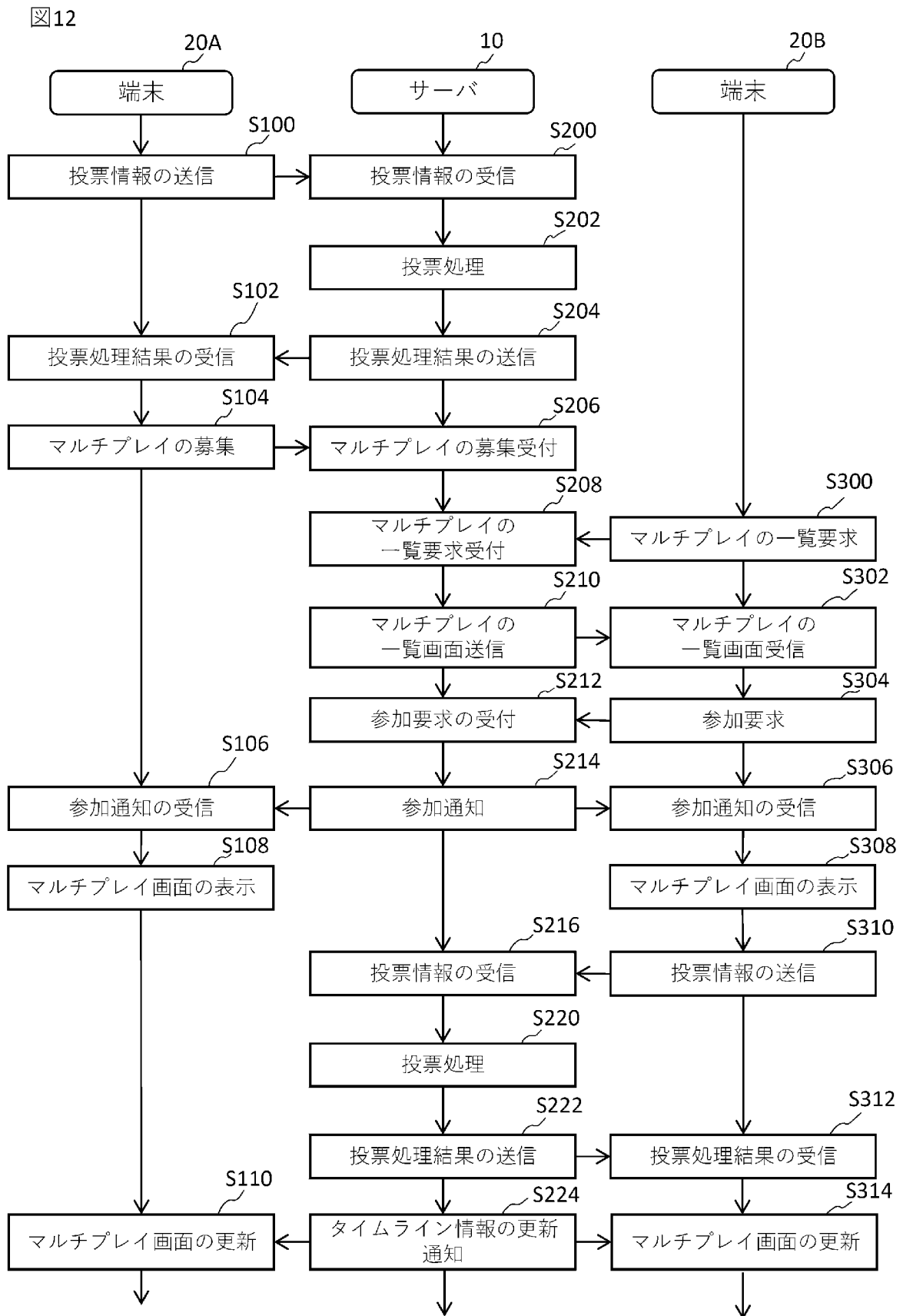
[図11]

図11

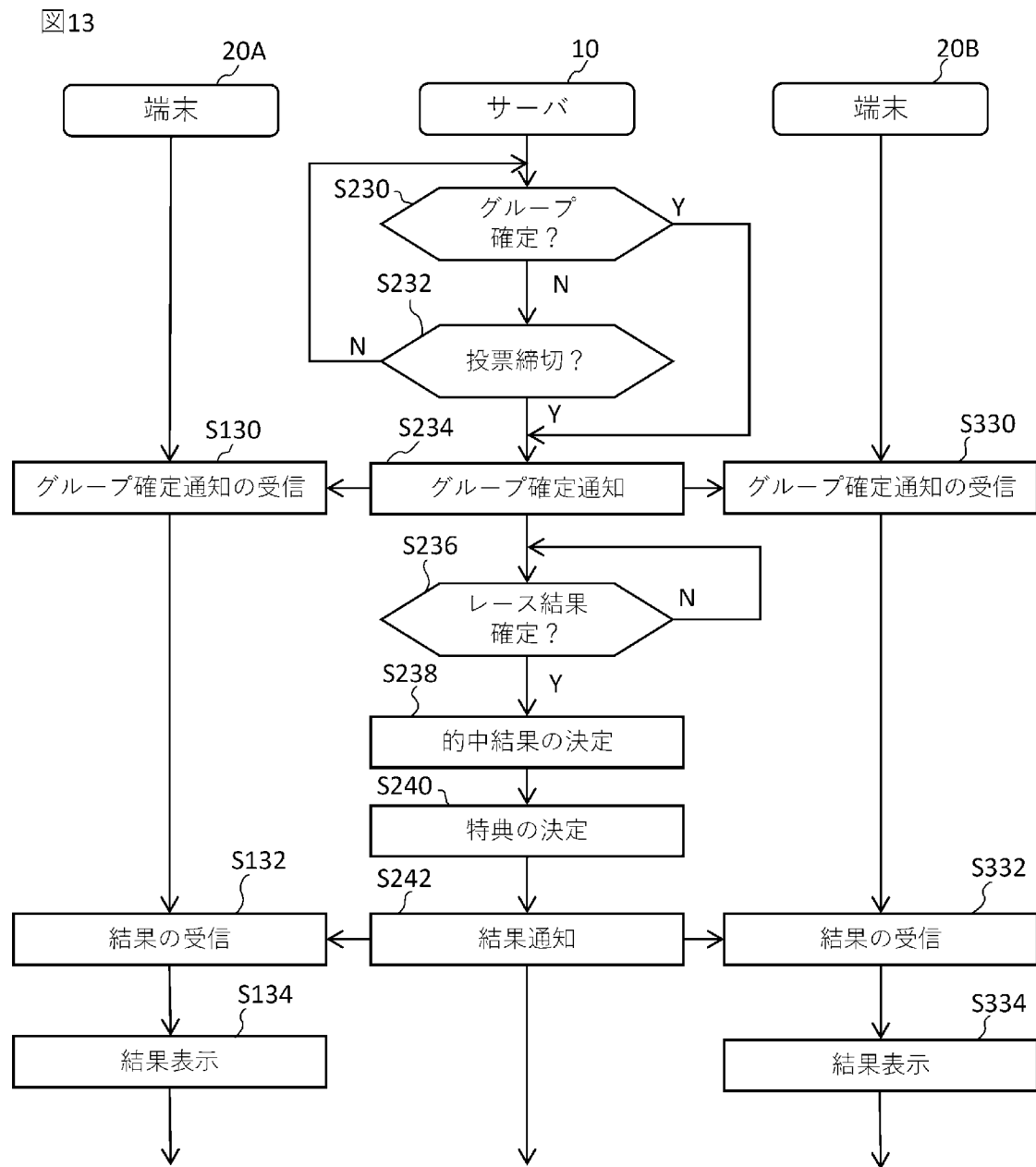
プレイヤ	レベル	投票情報	的中結果	特典グレード	特典種類	特典数	特典内容	付与特典
プレイヤA	100	投票券A1 (1000円)	的中	G4	G4の 当たり箱	2	特典A1 (中あたり:1200 円)	特典 A1,A2,B1,B2,C1,D1
		投票券A2 (1000pt)	不的中	G4	ハズレ箱	1	特典A2 (120Gpt)	
プレイヤB	10	投票券B1 (2000円)	不的中	G4	ハズレ箱	1	特典B1 (120Gpt)	特典 A1,A2,B1,B2,C1,D1
		投票券B2 (2000pt)	的中	G4	G4の 当たり袋	1	特典B2 (当たり:6000Gpt)	
プレイヤC	20	投票券C1 (3000円)	的中	G4	G4の 当たり箱	1	特典C1 (ハズレ:6円 →600Ppt)	特典 A1,A2,B1,B2,C1,D1
プレイヤD	1	投票券D2 (4000pt)	不的中	G4	ハズレ箱	1	特典D1 (120Gpt)	特典A2,B2,D1

第1価値の合計6000円 ←

[図12]

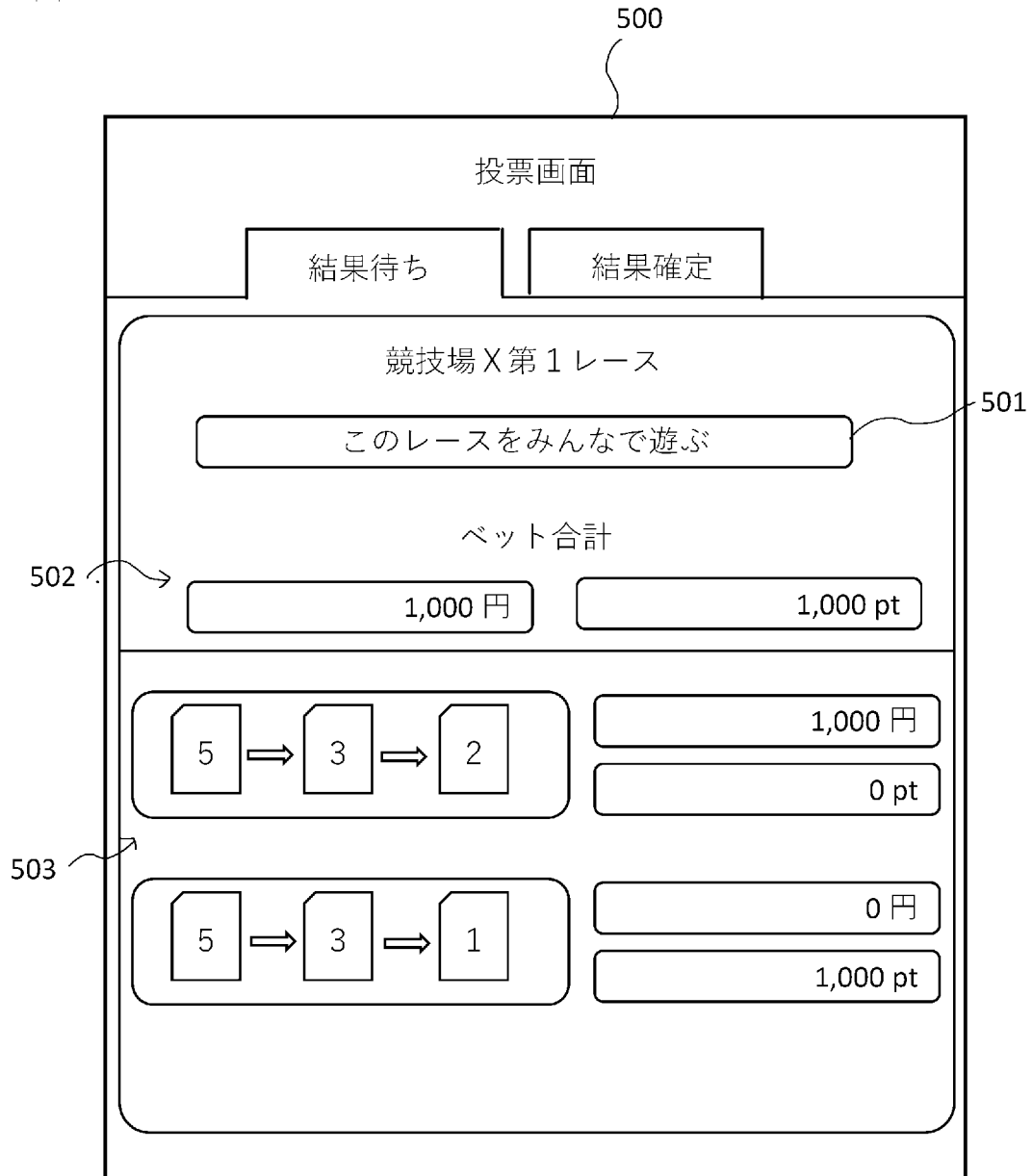


[図13]



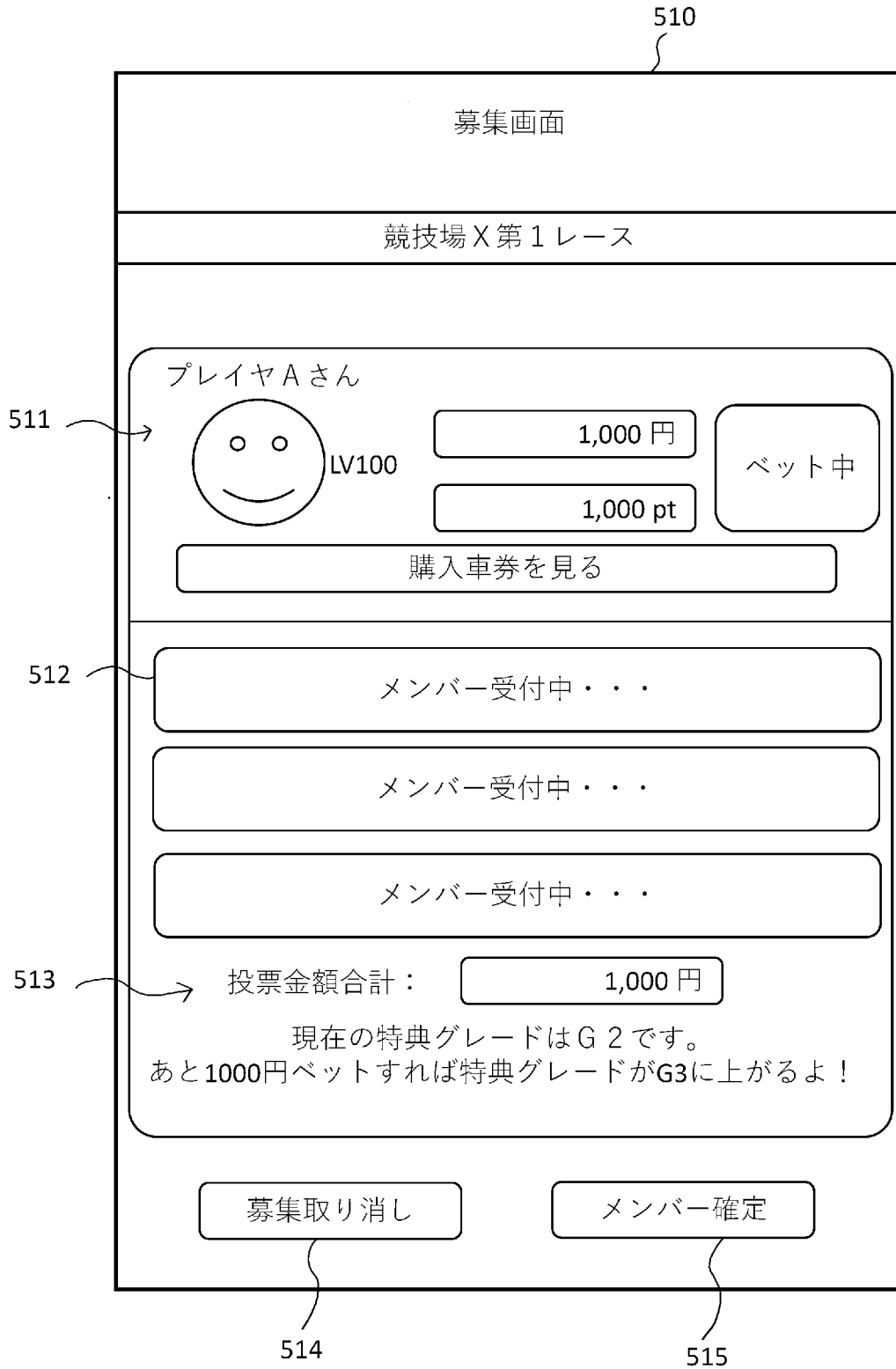
[図14]

図14



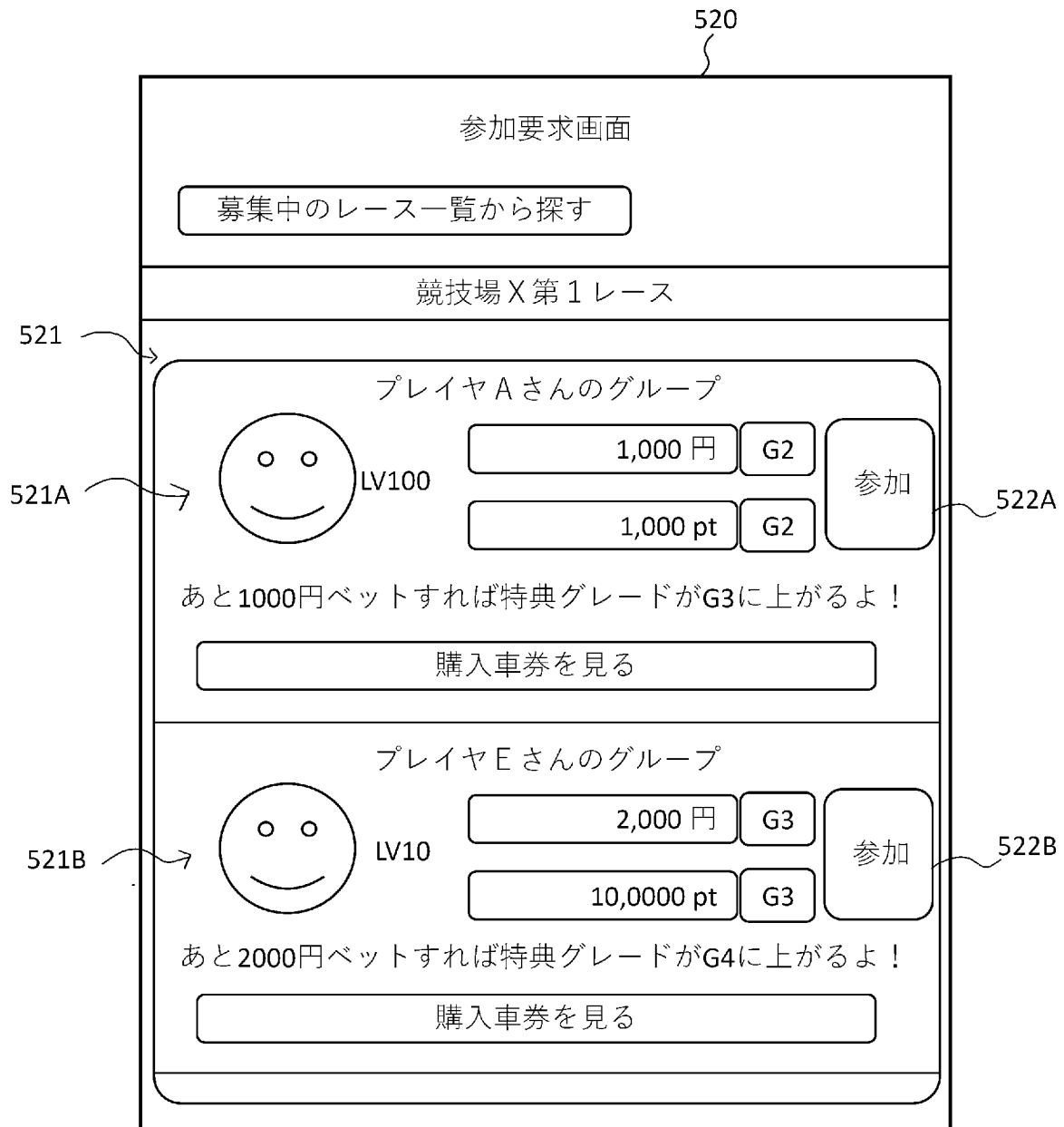
[図15]

図15



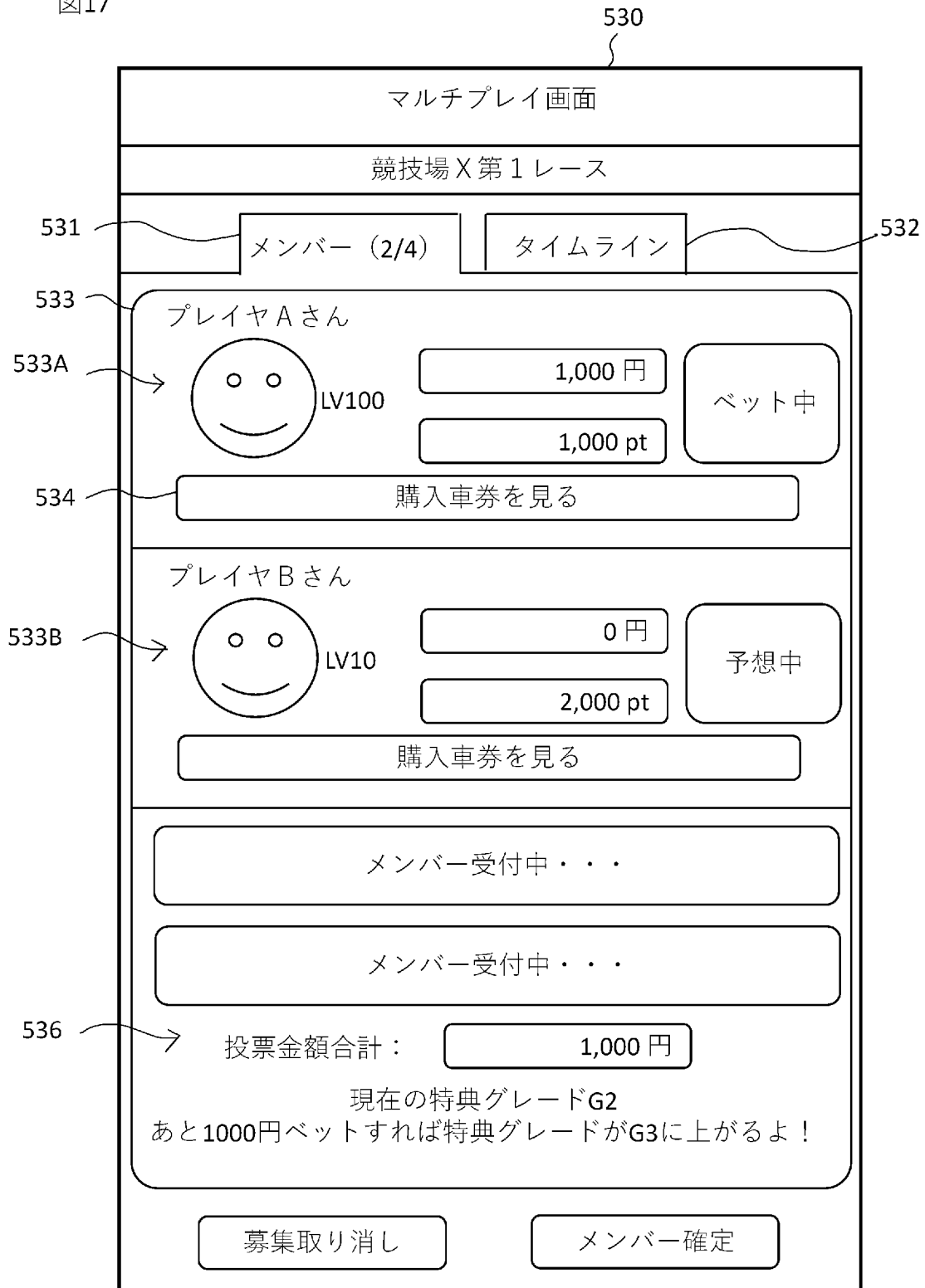
[図16]

図16



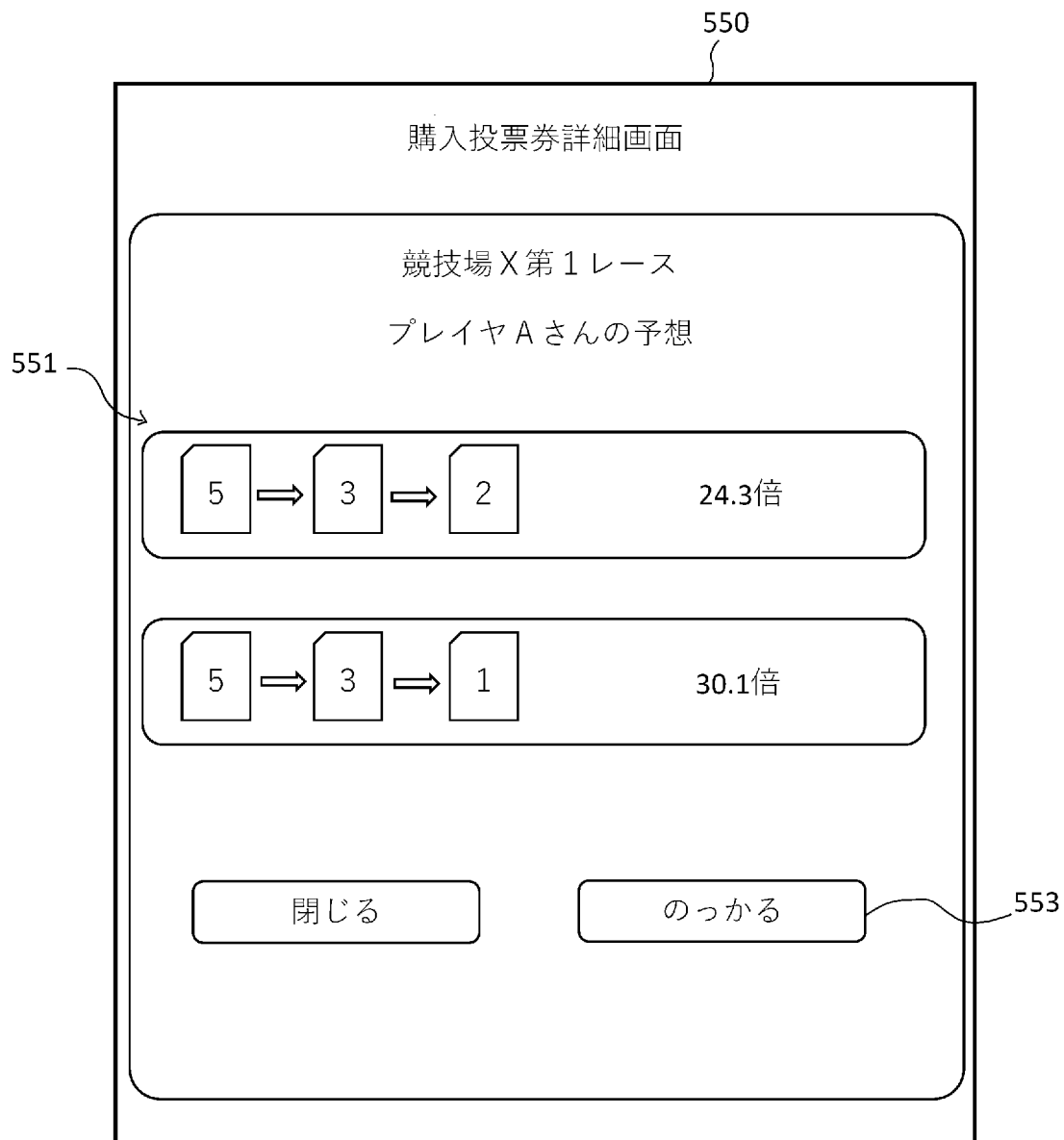
[図17]

図17



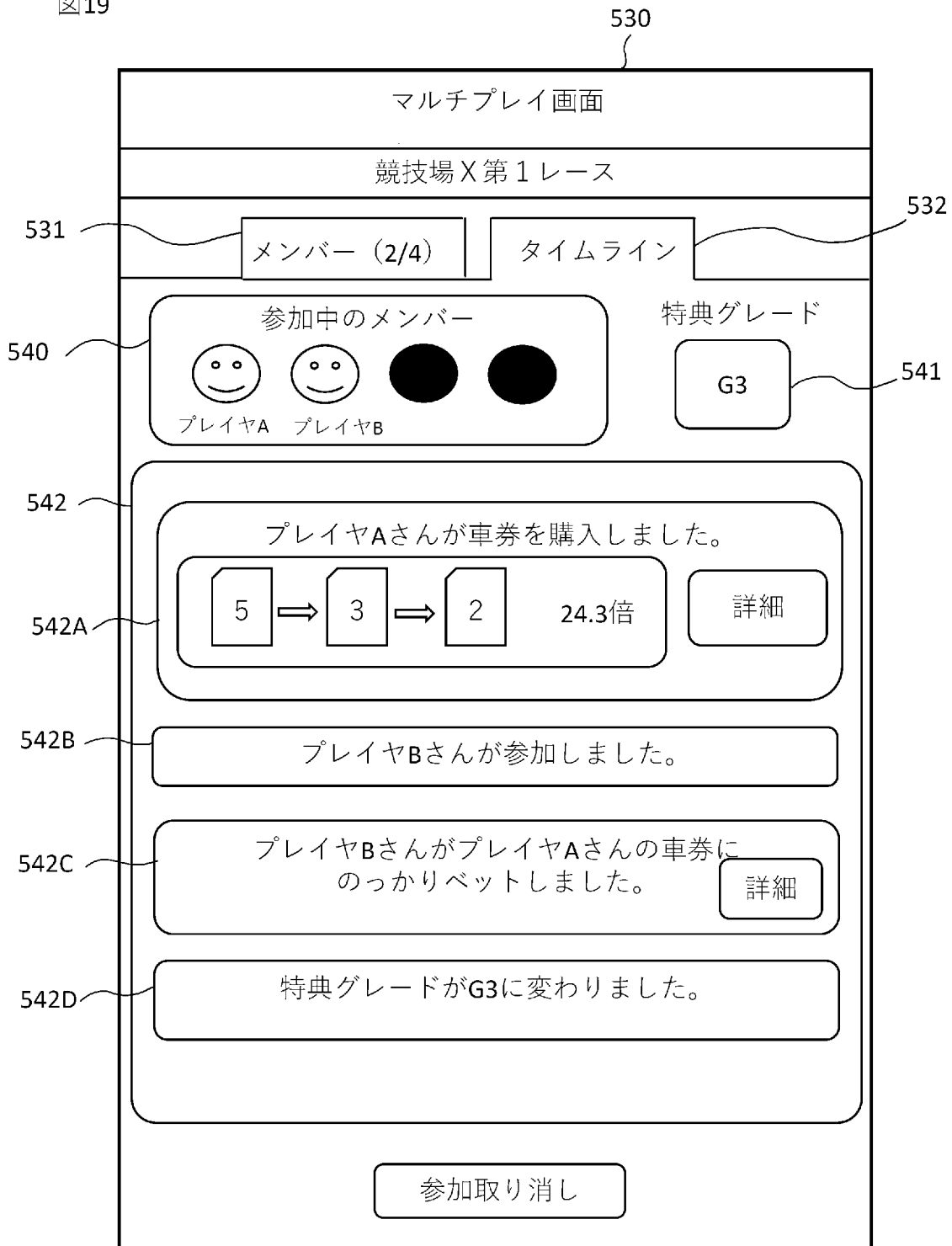
[図18]

図18



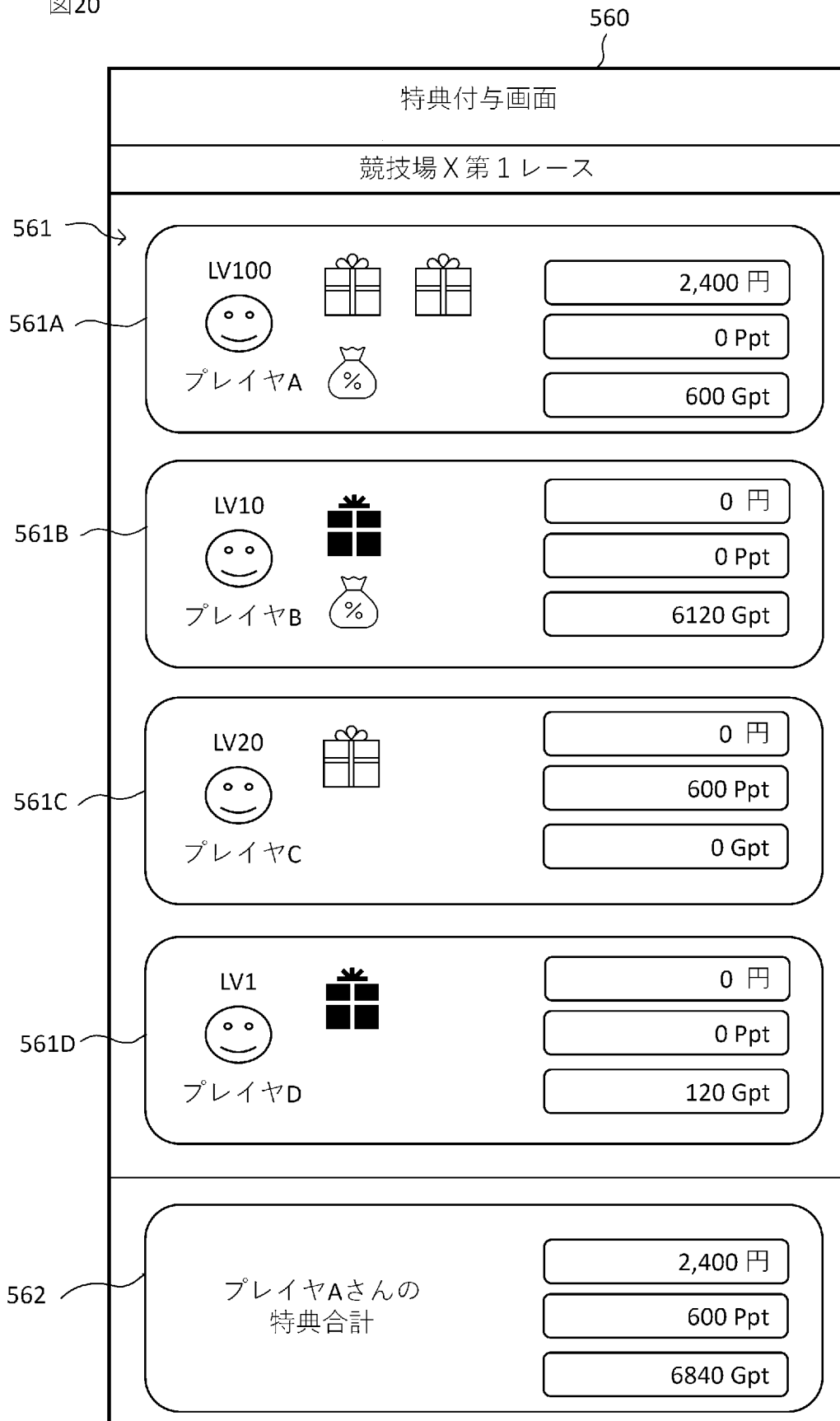
[図19]

図19



[図20]

図20



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/010030

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**G06Q 50/34**(2012.01)i

FI: G06Q50/34

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q50/34

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996

Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022

Registered utility model specifications of Japan 1996-2022

Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 6844102 B1 (MIXI INC) 17 March 2021 (2021-03-17) paragraphs [0010], [0029], [0030]-[0044], [0048], fig. 3	1-13
Y	JP 2005-004551 A (FUJITSU LTD) 06 January 2005 (2005-01-06) claims 1-5	1-13
Y	JP 2006-053751 A (FUJITSU LTD) 23 February 2006 (2006-02-23) abstract	1-13
Y	JP 2019-079571 A (FUJITSU FRONTTECH LTD) 23 May 2019 (2019-05-23) paragraph [0052]	5-9
Y	JP 2016-030213 A (GREE INC) 07 March 2016 (2016-03-07) paragraphs [0019], [0054]	7-9

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

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

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

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

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

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

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

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

27 May 2022

Date of mailing of the international search report

07 June 2022

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2022/010030

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	6844102	B1	17 March 2021	(Family: none)	
JP	2005-004551	A	06 January 2005	(Family: none)	
JP	2006-053751	A	23 February 2006	(Family: none)	
JP	2019-079571	A	23 May 2019	(Family: none)	
JP	2016-030213	A	07 March 2016	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） G06Q 50/34(2012.01)i FI: G06Q50/34		
B. 調査を行った分野		
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） G06Q50/34		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2022年 日本国実用新案登録公報 1996-2022年 日本国登録実用新案公報 1994-2022年		
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 6844102 B1（株式会社ミクシィ）17.03.2021（2021-03-17） 段落0010, 0029, 0030-0044, 0048, 図3	1-13
Y	JP 2005-004551 A（富士通株式会社）06.01.2005（2005-01-06） 請求項1-5	1-13
Y	JP 2006-053751 A（富士通株式会社）23.02.2006（2006-02-23） 要約	1-13
Y	JP 2019-079571 A（富士通フロンテック株式会社）23.05.2019（2019-05-23） 段落0052	5-9
Y	JP 2016-030213 A（グリー株式会社）07.03.2016（2016-03-07） 段落0019, 0054	7-9
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 27.05.2022		国際調査報告の発送日 07.06.2022
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 原 忠 5L 5880 電話番号 03-3581-1101 内線 3502

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2022/010030

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	6844102	B1	17.03.2021	(ファミリーなし)	
JP	2005-004551	A	06.01.2005	(ファミリーなし)	
JP	2006-053751	A	23.02.2006	(ファミリーなし)	
JP	2019-079571	A	23.05.2019	(ファミリーなし)	
JP	2016-030213	A	07.03.2016	(ファミリーなし)	