

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7633552号
(P7633552)

(45)発行日 令和7年2月20日(2025.2.20)

(24)登録日 令和7年2月12日(2025.2.12)

(51)国際特許分類		F I	
A 6 3 F	13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79 5 0 0
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69 5 0 0
A 6 3 F	13/30 (2014.01)	A 6 3 F	13/30
G 0 6 Q	30/0207(2023.01)	G 0 6 Q	30/0207 3 2 4

請求項の数 4 (全27頁)

(21)出願番号	特願2023-190191(P2023-190191)	(73)特許権者	500033117 株式会社M I X I
(22)出願日	令和5年11月7日(2023.11.7)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
(62)分割の表示	特願2019-191745(P2019-191745))の分割	(72)発明者	須貝 一貴 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
原出願日	令和1年10月21日(2019.10.21)		渋谷スクランブルスクエア 株式会社M I X I内
(65)公開番号	特開2024-12538(P2024-12538A)	審査官	榎 俊秋
(43)公開日	令和6年1月30日(2024.1.30)		
審査請求日	令和5年11月21日(2023.11.21)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、及び情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロセッサを有し、前記プロセッサは、

第 1 ユーザと第 2 ユーザがゲームを共にプレイした場合に、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザに、前記ゲーム以外のサービス提供場所でのサービスに使用することが可能なポイントを付与し、

前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザが共に前記サービスを利用する場合に、前記第 1 ユーザに付与されたポイントと、前記第 2 ユーザのうち前記サービス提供場所の端末によって特定されたユーザに付与されたポイントとを合算して、前記サービスの利用時に使用可能な使用可能ポイント数を決定する、

情報処理装置。

【請求項 2】

プロセッサが、第 1 ユーザと第 2 ユーザがゲームを共にプレイした場合に、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザに、前記ゲーム以外のサービス提供場所でのサービスに使用することが可能なポイントを付与し、

プロセッサが、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザが共に前記サービスを利用する場合に、前記第 1 ユーザに付与されたポイントと、前記第 2 ユーザのうち前記サービス提供場所の端末によって特定されたユーザに付与されたポイントとを合算して、前記サービスの利用時に使用可能な使用可能ポイント数を決定する、

情報処理方法。

【請求項 3】

第 1 ユーザと第 2 ユーザがゲームを共にプレイした場合に、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザに、前記ゲーム以外のサービス提供場所でのサービスに使用することが可能なポイントを付与し、

前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザが共に前記サービスを利用する場合に、前記第 1 ユーザに付与されたポイントと、前記第 2 ユーザのうち前記サービス提供場所の端末によって特定されたユーザに付与されたポイントとを合算して、前記サービスの利用時に使用可能な使用可能ポイント数を決定する、

処理をプロセッサに実行させるためのプログラム。

【請求項 4】

サーバと端末とを備え、

前記サーバは、

第 1 ユーザと第 2 ユーザがゲームを共にプレイした場合に、前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザに、前記ゲーム以外のサービス提供場所でのサービスに使用することが可能なポイントを付与し、

前記第 1 ユーザと前記第 2 ユーザが共に前記サービスを利用する場合に、前記第 1 ユーザに付与されたポイントと、前記第 2 ユーザのうち前記サービス提供場所の端末によって特定されたユーザに付与されたポイントとを合算した、前記サービスの利用時に使用可能な使用可能ポイント数を前記端末に表示する、

システム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、情報処理装置、及び情報処理方法に関する。

【背景技術】**【0002】**

オンラインゲームのマルチプレイのように、複数のプレイヤーが各々の端末を操作して共通のゲームを同時にプレイすること（以下、共同プレイとも言う。）をプレイヤーに促すことは、そのゲームの普及及びプレイ回数の増加を図る上で重要である。

共同プレイをプレイヤーに促す方法としては、非特許文献 1 に示すように、プレイヤーが共同プレイを行う動機づけ（インセンティブ）として、共同プレイを行ったプレイヤーに対して所定の報酬が付与することが考えられる。

【先行技術文献】**【非特許文献】****【0003】**

【文献】[モンスターストライク 公式サイト]、[online]、平成 25 年 10 月 10 日、株式会社ミクシィ、[令和元年 9 月 27 日検索]、インターネット[<https://www.monster-strike.com/connect>]

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

共同プレイを行ったプレイヤーに付与される報酬については、そのプレイヤーにとって有益なものである方が、共同プレイのインセンティブとしての価値が上がるので好ましい。

また、共同プレイのインセンティブとしての報酬が与えられる場合、その報酬がゲーム以外の場所で使用できるようになれば、その場所の活性化（具体的には、集客数の増加等）にも繋げられるため、より好ましい。

【0005】

そこで、本発明は、ゲームのプレイヤーが共同プレイを行う意欲を喚起し、且つ、ゲームと連携した場所を活性化させることが可能な情報処理装置、及び情報処理方法を提供することを課題とする。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、端末を通じてプレイ可能なゲームを他のプレイヤーと共にプレイしたプレイヤーに対して、ゲーム以外のサービス提供場所でのサービス利用時に使用することが可能なポイントを付与するポイント付与部と、プレイヤーに対して付与されたポイントを記憶するポイント記憶部と、を有することを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明の一態様によれば、他のプレイヤーと共にゲームをプレイしたプレイヤーに対して、ゲーム以外の場所で利用可能なポイントを付与することで、共同プレイに対する意欲を喚起し、且つ、上記ポイントが使用可能なサービス提供場所の活性化を図ることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を含む通信システムの概念図である。

【図2】本発明の一実施形態に係る情報処理装置、及び端末の各々のハードウェア構成を示す図である。

【図3】本発明の一実施形態に係る端末の機能の説明図である。

【図4】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を構成するサーバの機能の説明図である。

【図5】他のプレイヤーと共にゲームをプレイしたプレイヤーに付与されたポイントの説明図である。

20

【図6】ポイントが使用可能な店舗に関する情報の説明図である。

【図7】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を構成する店舗側端末の機能の説明図である。

【図8】プレイヤー識別IDを表示した画面例を示す図である。

【図9】各プレイヤーの店舗への来訪回数の説明図である。

【図10】店舗でのサービス利用時に使用するポイントを指定するための画面例を示す図である。

【図11】ポイント付与フェーズにおける情報処理フローを示す図である。

【図12】ポイント使用フェーズにおける情報処理フローを示す図である（その1）。

30

【図13】ポイント使用フェーズにおける情報処理フローを示す図である（その2）。

【図14】ポイント使用フェーズにおける情報処理フローを示す図である（その3）。

【図15】本発明の変形例に係る通信システムを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態（本実施形態）について、添付の図面を参照しながら詳細に説明する。ただし、以下に説明する実施形態は、本発明の理解を容易にするために挙げたものであり、本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、以下に説明する実施形態から変更又は改良され得る。また、当然ながら、本発明には、その等価物が含まれる。

40

また、以下の説明及び図面中に記載された画面デザインも一例に過ぎず、画面の構成例、表示される情報及びGUI（Graphical User Interface）の具体的な内容等は、本発明の用途及びユーザの要望等に応じて適宜変更し得るものである。

【0010】

なお、本明細書中において、「場所」は、実在する場所には限定されず、インターネット上に存在する仮想的な場所（所謂、サイト）、並びに、拡張現実（AR）、仮想現実（VR）及び複合空間（MR）の空間内に存在する場所も含むものとする。

【0011】

また、本明細書中において、「装置」は、単独で特定の機能を発揮する一台の装置に限定されず、分散して存在しているものの特定の機能を発揮するために協働する複数の装置も

50

含むものとする。

【0012】

<<ポイント管理システムについて>>

先ず、本実施形態に係る情報処理装置を含む通信システム（以下、ポイント管理システムSと言う。）について、図1を参照しながら説明する。図1は、ポイント管理システムSの概念図である。

【0013】

ポイント管理システムSは、ゲームのプレイヤーによるポイントの獲得及び使用を管理するために構築された通信システムである。

ここで、ゲームとは、複数のプレイヤーが各々の端末を操作して共同で同時にプレイすることが可能なゲーム、すなわち共同プレイ対応型のゲーム（いわゆるマルチプレイゲーム）である。このようなゲームには、例えば、WebブラウザとSNS（Social Networking Service）のアカウントのみで利用可能なソーシャルゲーム等が含まれる。

10

【0014】

共同プレイは、各プレイヤーの端末の通信機能を通じて行われる。具体的に説明すると、一人のプレイヤーが共同プレイの申込みを行い、他のプレイヤーがその申込みを許可すると、共同プレイ用の通信経路が確立され、その後、共同プレイに要する各種データの送受信が公知の通信方式に従って実施される。このときのデータは、サーバを介したクライアント・サーバ方式であってもよく、サーバを介さないP2P（ピア・ツー・ピア）方式であってもよい。

20

【0015】

共同プレイの様式は、完全同期型及び非同期型に分類され、完全同期型は、キー入力同期方式及びコマンド入力方式を含み、非同期型にはサーバ集中処理型及びクライアント分散処理が含まれる。これらのうちのいずれの様式を採用してもよい。

また、共同プレイの申込みは、申込みを行うプレイヤーから所定距離の範囲内に居る他のプレイヤーに対して行ってもよく、あるいは、申込みを行うプレイヤーのフレンド（交友関係がある者）として事前に登録された他のプレイヤーに対して行ってもよい。

【0016】

なお、共同プレイ対応型のゲームには、複数のユーザが協力する協力プレイゲーム、及び、ユーザ同士が対戦する対戦ゲームが含まれる。また、一回の共同プレイにおけるプレイヤー数の上限（最大プレイ人数）については、特に限定されず任意の数に設定してもよいが、例えば最大で4人程度に設定するのがよい。

30

【0017】

ポイントは、共同プレイを行ったプレイヤーに対して付与され、ゲーム以外のサービス提供場所でのサービス利用時に使用することが可能なポイントである。具体的に説明すると、ポイントを獲得したプレイヤーは、サービス利用の料金を支払う際にポイントを使用することで、所定の価値、詳しくは、使用したポイント数に応じた額の値引きを受けられる。

【0018】

このように、本実施形態では、他のプレイヤーと共にゲームをプレイすることによりポイントを獲得することができ、そのポイントをゲーム以外の場所で利用することができる。つまり、上記のポイントは、プレイヤーがゲームの共同プレイを行う動機づけ（インセンティブ）として付与される。また、上記のポイントが使用可能なサービス提供場所は、ゲームと連携した場所であると言え、ポイントの使用をきっかけにプレイヤーのサービス利用が期待できるようになる。

40

【0019】

なお、本実施形態において、サービス提供場所は、実在の店舗Tであり、例えば、百貨店又はデパート、飲食店、グッズ等の販売店、映画館、商品授受を伴わないサービスの提供店（具体的にはマッサージ店、エステサロン、美容室、カルチャースクール及びスポーツクラブ等）、娯楽施設、商業施設、並びにその他のサービス提供店が該当する。つまり、本実施形態では、オンラインゲームの共同プレイで獲得したポイントをオフライン（現実

50

空間)で使用することができる。

ちなみに、本発明のサービス提供場所には、上述した店舗Tの以外のものも含まれ、例えば、学校、会社(一例としては、会社の従業員が利用する食堂及び売店等)、病院、公民館などの公共施設、及び、介護施設等のように人が集まる場所も含まれ得る。

【0020】

ポイントは、一定期間貯めておくことができ、プレイヤーは、その期間内に店舗Tにてポイントを使用することが可能である。

また、本実施形態において、プレイヤーが店舗Tにてポイントを使用するためには、当該プレイヤーと共にゲームをプレイした他のプレイヤーと店舗T内に一緒に居る必要がある。すなわち、プレイヤーが獲得したポイントを店舗Tにて使用するには、そのポイントが付与される契機となった共同プレイを上記プレイヤーと行った他のプレイヤーを連れて店舗Tに来訪するか、あるいは、店舗T内で他のプレイヤーと共同プレイを行って新たにポイントを獲得する形になる。

【0021】

以上のように、本実施形態では、過去にゲームの共同プレイを行った複数のプレイヤーがグループで店舗Tに来訪する場合、または複数のプレイヤーが店舗T内で共同プレイを行う場合に、各プレイヤーは、店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用することができる。これにより、複数のプレイヤーは、ゲームの共同プレイを通じて交流を図り、実際の店舗Tでポイントを使用してサービスを利用することで使用親睦を深めることができる。また、店舗T側にも、集客数が増える等のメリットがもたらされる。

【0022】

なお、上記の複数のプレイヤーがグループでサービスを利用する場合には、複数のプレイヤーの各々のポイントを合算して使用することができる。ポイントを合算することができるプレイヤーの人数については、任意に決めてもよいが、不正行為を防止する観点から上限を設定しておくのが好ましく、例えば、店舗Tに来訪したプレイヤーの人数を上限とし、より好ましくは、一回の共同プレイにおける最大プレイヤー数と同じ人数、あるいは最大プレイヤー数を基準として定められる人数に設定するとよい。

【0023】

また、店舗Tでのポイント使用について補足しておくとして、所定期間内におけるポイント使用回数には、特に制限を設けてなくてもよいが、不正行為を防止する観点から上限回数を設定しておくのが好ましく、例えば、1日における最大使用回数を1~数回に設定するとよい。また、1回あたりの使用ポイント数については、特に制限を設けなくてもよいが、不正行為を防止する観点から上限を設定しておくのが好ましく、例えば、サービス利用料金の数%~数十%程度の値引き額に相当するポイント数に設定するとよい。

【0024】

また、店舗Tで使用可能なポイントについては、特に制限を設けなくてもよく、あるいは、その店舗Tの所在地を基準にして定められたエリア内で共同プレイを行うことで付与されたポイントに限定されてもよい。

【0025】

ポイント管理システムSの説明に戻ると、ポイント管理システムSは、プレイヤーが操作する端末(以下、プレイヤー端末10と言う。)と、サーバ12と、店舗側端末14とによって構成される。

【0026】

プレイヤー端末10は、端末内に格納されたプログラムと、そのプログラムを実行するプロセッサとを搭載する。プレイヤーは、ゲームをプレイする際にプレイヤー端末10を操作する。また、ゲームの共同プレイを行って前述のポイントを獲得したプレイヤーは、店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用するためにプレイヤー端末10を操作する。

なお、ポイント管理システムSを構成するプレイヤー端末10の台数は、特に限定されず任意の台数であってよいが、図1では、図示の便宜上、プレイヤー端末10の台数を3台としている。

10

20

30

40

50

【0027】

サーバ12は、本発明の情報処理装置を構成するコンピュータである。サーバ12は、各プレイヤーのゲームアカウント情報を管理し、各プレイヤーに向けてゲーム進行用のデータを配信する。また、本実施形態において、サーバ12は、ゲームの共同プレイを行ったプレイヤーに対して前述のポイントを付与し、各プレイヤーのポイントを記憶する。

さらに、サーバ12は、ポイントを新たに獲得したり店舗Tで使用したりしたプレイヤーについて、そのプレイヤーが保有するポイントを増減して更新する。

【0028】

さらにまた、サーバ12は、あるプレイヤーが店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用する際に、その使用ポイント数に応じた価値、具体的にはサービス利用金額に対する値引き額を決定し、決定した値引き額を上記のプレイヤー及び店舗Tに対して通知する。

10

ここで、同一の店舗Tに居る複数のプレイヤーがグループでサービスを利用する場合には、前述したように、複数のプレイヤーのポイントを合算して使用することができる。このとき、サーバ12は、合算した使用ポイント数に応じた値引き額を決定し、決定した値引き額を通知する。

【0029】

店舗側端末14は、店舗T内に設置された通信用端末であり、サーバ12とともに本発明の情報処理装置を構成する。店舗側端末14は、あるプレイヤーが店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用する際に、そのプレイヤーに関する情報（具体的には、ID情報等）、及び、そのプレイヤーによって指定された使用ポイント数をサーバ12に通知する。

20

【0030】

また、店舗側端末14は、上記プレイヤーが指定した使用ポイント数に応じた値引き額をサーバ12から通知される。その後、上記プレイヤーがポイント使用を指示すると、店舗側端末14は、その指示を受け付けてサーバ12に通知する。

【0031】

なお、店舗Tの数、及び各店舗Tに設置される店舗側端末14の台数については、特に限定されず任意の数であってよいが、図1では、図示の便宜上、店舗Tの数を1軒とし、店舗T内における店舗側端末14の台数を1台としている。

【0032】

プレイヤー端末10、サーバ12及び店舗側端末14は、図1に示すように、通信用ネットワークNを介して互いに通信可能に接続されている。通信用ネットワークNは、インターネット、モバイル通信ネットワーク、LAN (Local Area Network)、WAN (Wide Area Network)、イントラネット及びイーサネット（登録商標）等を含む。

30

【0033】

サーバ12には、複数台の端末が同時に接続してもよく、あるいは1台の端末のみが接続してもよい。

また、プレイヤー端末10同士は、通信用ネットワークNを介して通信してもよく、あるいは、Bluetooth（登録商標）又はWifi-Direct等を通じて通信用ネットワークNを介さずに直接通信してもよい。

また、プレイヤー端末10と店舗側端末14との間の情報の受け渡しは、通信用ネットワークNを通じて行われてもよく、Bluetooth（登録商標）又はWifi-Direct等を通じて通信用ネットワークNを介さずに直接行われてもよく、あるいは、プレイヤー端末10の画面に表示された情報を店舗側端末14が光学的又は磁氣的に読み取ることで行われてもよい。

40

【0034】

<<プレイヤー端末の構成>>

次に、本実施形態に係るプレイヤー端末10の構成について説明する。

プレイヤー端末10は、その所有者であるプレイヤーによって携帯され、例えばスマートフォン、携帯電話、ノート型PC、タブレット端末、ウェアラブル端末、又は通信機能を備えるゲーム専用機器等によって構成される。

50

【 0 0 3 5 】

プレイヤー端末 1 0 は、プレイヤーがゲームをプレイ（共同プレイを含む）するとき、及び、プレイヤーが店舗 T でのサービス利用時にポイントを使用するときに操作される。なお、一人のプレイヤーが操作するプレイヤー端末 1 0 の台数は、特に制限されていない。ただし、不正行為（例えば、一人のプレイヤーが複数台のプレイヤー端末 1 0 を操作して疑似的に共同プレイを行ってポイントを不正に取得する行為など）を防止する観点から、ポイント使用時におけるプレイヤー端末 1 0 の使用台数は、プレイヤー一人につき一台までに制限するのが好ましい。

【 0 0 3 6 】

プレイヤー端末 1 0 は、図 2 に示すように、プロセッサ 1 0 1、メモリ 1 0 2、通信用インタフェース 1 0 3、ストレージ 1 0 4、入力機器 1 0 5 及び出力機器 1 0 6 を有し、これらの機器はバス 1 0 7 を介して電氣的に接続されている。図 2 は、プレイヤー端末 1 0、サーバ 1 2 及び店舗側端末 1 4 の各々のハードウェア構成を示す図である。

10

【 0 0 3 7 】

プロセッサ 1 0 1 は、プレイヤー端末 1 0 にインストールされたプログラムを実行することで各種の処理を実行する。プロセッサ 1 0 1 によって実行されるプログラムには、プレイヤー端末 1 0 全体を制御するためのシステムソフトウェアである OS（Operating System）、及びゲーム用のアプリケーションプログラム等が含まれる。

なお、プロセッサ 1 0 1 は、CPU（Central Processing Unit）、MPU（Micro-Processing Unit）、GPU（Graphics Processing Unit）、及びDSP（Digital Signal Processor）等によって構成される。

20

【 0 0 3 8 】

メモリ 1 0 2 は、ROM（Read Only Memory）及びRAM（Random Access Memory）などの半導体メモリによって構成され、プログラム及びデータを一時的に記憶することでプロセッサ 1 0 1 に作業領域を提供する。また、メモリ 1 0 2 は、プロセッサ 1 0 1 が実行する処理によって生成される各種データを一時的に記憶する。

【 0 0 3 9 】

通信用インタフェース 1 0 3 は、例えば通信インタフェースボード等によって構成され、プレイヤー端末 1 0 の通信処理を制御する。通信用インタフェース 1 0 3 による通信規格については、特に限定されるものではなく、公衆向けの通信規格であれば制限なく適用可能である。また、通信用インタフェース 1 0 3 による通信方式は、無線方式であっても有線方式であってもよい。

30

【 0 0 4 0 】

ストレージ 1 0 4 は、ゲームに関する各種データを記憶し、例えばフラッシュメモリ、HDD（Hard Disc Drive）、SSD（Solid State Drive）、FD（Flexible Disc）、MOディスク（Magneto-Optical disc）、CD（Compact Disc）、DVD（Digital Versatile Disc）、SDカード（Secure Digital card）、及びUSBメモリ（Universal Serial Bus memory）等によって構成されている。

【 0 0 4 1 】

入力機器 1 0 5 は、プレイヤーの操作を受け付ける機器であり、例えば、プレイヤー端末 1 0 に設けられた操作キー及び操作ボタン、集音用マイク、並びに撮影用カメラ等が利用可能である。

40

【 0 0 4 2 】

出力機器 1 0 6 は、画面を描画して画像及び文字列情報等を表示したり、音声を再生したりする機器であり、プレイヤー端末 1 0 に設けられた液晶ディスプレイ又は有機EL（Electroluminescence）ディスプレイ、ヘッドマウントディスプレイ及びスピーカ等が利用可能である。なお、本実施形態において、出力機器 1 0 6 は、少なくともディスプレイ 1 0 8 を有する。ディスプレイ 1 0 8 は、タッチパネルディスプレイのように入力機器 1 0 5 及び出力機器 1 0 6 の両方の機能を兼ね備えるものであってもよい。

【 0 0 4 3 】

50

次に、図3を参照しながら、プレイヤー端末10の構成について機能面から改めて説明する。図3は、プレイヤー端末10の機能についての説明図である。

プレイヤー端末10は、図3に示す複数の機能部、具体的には、操作特定部111、端末側記憶部112、端末側送受信部113、端末側生成部114、及び表示処理部115を備える。これらの機能部は、プレイヤー端末10のハードウェア機器と、プレイヤー端末10に格納されたソフトウェアとしてのプログラムとが協働することで実現される。

【0044】

操作特定部111は、プレイヤーがプレイヤー端末10の入力機器105を通じて行った各種の操作の内容を特定する。操作特定部111によって特定する操作には、ゲーム進行用の操作、共同プレイ申込み用の操作、共同プレイの申込みに対する許否の回答操作、及び

10

【0045】

端末側記憶部112は、ゲーム進行に関する各種データ（例えば、映像データ、画像データ、及び音声データ等）、及び、ポイント使用に必要なデータを記憶する。後者のデータとしては、例えば、プレイヤー端末10の所有者であるプレイヤーの認証ID及びパスワード、及び、これらを符号化（具体的にはバーコード化）して表示するためのデータ等が該当する。

【0046】

端末側送受信部113は、サーバ12、店舗側端末14、及び、他のプレイヤーのプレイヤー端末10との間で情報及びデータの送受信を行う。例えば、ゲームのプレイ中、端末側送受信部113は、サーバ12から送られてくるゲーム進行用のデータを受信し、且つ、プレイヤーの操作に応じたデータ（以下、ゲーム操作データとも言う。）をサーバ12に向けて送信する。また、ゲームの共同プレイが行われている場合、端末側送受信部113は、他のプレイヤーのプレイヤー端末10との間で共同プレイ用のデータ（具体的には、各プレイヤーのゲーム操作のデータ）を送受信する場合がある。

20

【0047】

また、プレイヤーが店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用する際には、端末側送受信部113は、プレイヤーがその時点で使用可能なポイント数（以下、使用可能ポイント数と言う。）をサーバ12から受信する。さらに、端末側送受信部113は、プレイヤーが店舗Tで使用するポイント数等を指定すると、その指定に関する情報（具体的には、使用するポイント数）を店舗側端末14に送信する。

30

【0048】

端末側生成部114は、操作特定部111によって特定されたプレイヤーの操作内容に応じたデータ及び情報、具体的には、ゲーム操作データ、共有プレイの申込み、その申込みに対する許否の回答、及び、ポイント使用に関する操作内容の情報等を生成する。これらの生成されたデータ及び情報は、端末側送受信部113によってサーバ12又は店舗側端末14に向けて送信される。

【0049】

表示処理部115は、端末側送受信部113が受信したデータ及び情報を、ブラウジング機能によってディスプレイ108に表示する表示処理を実行する。具体的に説明すると、表示処理部115は、ゲーム開始時にゲーム画面を描画し、ゲームプレイ中、端末側送受信部113がサーバ12から受信したゲーム進行用のデータを展開し、ゲーム画面中に映像及びその他の情報を表示する。また、ゲームプレイ中、表示処理部115は、端末側生成部114が生成したゲーム操作データに応じて変化する映像（具体的には、プレイヤーの操作に応じて動く映像）をゲーム画面中に表示する。

40

【0050】

さらに、表示処理部115は、プレイヤーが店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用するにあたり、ディスプレイ108にて所定の画面（具体的には、後述の図8及び10に

50

示す画面)を描画し、ポイント使用に必要な情報を画面中に表示する。プレイヤーは、上記の画面を通じて、店舗Tでのサービス利用時に使用可能なポイント(使用可能ポイント数)を確認したり、店舗Tで実際に使用するポイントを指定したり、指定したポイント数の使用を指示したりすることができる。

【0051】

<<サーバの構成>>

次に、本実施形態に係るサーバ12の構成について説明する。

サーバ12は、本発明の情報処理装置であり、例えば、ゲーム提供会社がSNSサーバとして運用する一台又は複数台のコンピュータによって構成される。

【0052】

サーバ12は、プレイヤーに対してゲーム進行用のデータを提供し、プレイヤーのゲーム用アカウント及び現状ステータスをプレイヤー毎に管理する。また、サーバ12は、一人のプレイヤーから共同プレイの申込みがあった場合には、その申込みを受理するとともに、その申込みに対する他のプレイヤーからの応答(具体的には、許否の回答)を受け付ける。そして、サーバ12は、共同プレイを申し込んだプレイヤー、及び共同プレイを許可した他のプレイヤーの各々に対して共同プレイ用のデータを提供する。

【0053】

さらに、サーバ12は、共同プレイを行ったプレイヤーに対してポイントを付与し、プレイヤーがポイントを使用したときには、その使用ポイント数だけポイントを減算する。さらにまた、プレイヤーが店舗Tにてポイントを使用する場合、サーバ12は、そのプレイヤーの使用可能ポイント数を決定し、プレイヤーが指定した使用ポイント数に応じた値引き額を決定する。

【0054】

本実施形態に係るサーバ12のハードウェア構成は、一般的なサーバコンピュータのハードウェア構成と同様である。すなわち、サーバ12は、図2に示すようにプロセッサ201、メモリ202、通信用インタフェース203及びストレージ204を有し、これらの機器は、バス205を介して電氣的に接続されている。

【0055】

プロセッサ201は、CPU、MPU、GPU、及びDSP等によって構成され、サーバ12にインストールされたプログラムを実行することで各種の処理を実行する。プロセッサ201によって実行されるプログラムは、サーバ12全体を制御するためのシステムソフトウェアであるOS、及び、サーバ12を本発明の情報処理装置として機能させるためのアプリケーションプログラム等である。

【0056】

メモリ202は、ROM及びRAMなどの半導体メモリによって構成され、プログラム及びデータを一時的に記憶することでプロセッサ201に作業領域を提供し、プロセッサ201による処理によって生成されるデータを一時的に記憶する。

【0057】

通信用インタフェース203は、例えば通信インタフェースボード等によって構成され、サーバ12の通信処理を制御する。通信用インタフェース203による通信規格については、特に限定されるものではなく、公衆向けの通信規格であれば制限なく適用可能である。また、通信用インタフェース103による通信方式は、無線方式であっても有線方式であってもよい。

【0058】

ストレージ204は、ゲーム進行用のデータ、各プレイヤーが獲得したポイント、ポイントが使用可能な店舗Tの情報、及び、その他の情報等を記憶する機器であり、例えばフラッシュメモリ、HDD、SSD、FD、MOディスク、CD、DVD、SDカード、及びUSBメモリ等によって構成されている。なお、サーバ12と通信用ネットワークNを介して接続されたデータベース用のサーバコンピュータをストレージ204として利用してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

次に、図 4 を参照しながら、サーバ 1 2 の構成について機能面から改めて説明する。図 4 は、サーバ 1 2 の機能についての説明図である。

サーバ 1 2 は、図 4 に示す複数の機能部、具体的には、サーバ側記憶部 2 1 1、サーバ側送受信部 2 1 2、ポイント付与部 2 1 3、サーバ側生成部 2 1 4、許可部 2 1 5、ポイント数決定部 2 1 6、価値決定部 2 1 7、及びポイント減算部 2 1 8 を備える。これらの機能部は、サーバ 1 2 のハードウェア機器と、サーバ 1 2 に格納されたソフトウェアとしてのプログラムとが協働することで実現される。

なお、サーバ 1 2 が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上述の機能を分散させて、複数台のコンピュータの各々が互いに異なる機能を発揮してもよい。

10

【 0 0 6 0 】

サーバ側記憶部 2 1 1 は、ゲーム進行用のデータを含む各種データを記憶する。また、サーバ側記憶部 2 1 1 は、本発明のポイント記憶部として機能し、プレイヤーが獲得したポイントをプレイヤー毎に記憶する。本実施形態において、サーバ側記憶部 2 1 1 は、図 5 に示すように各プレイヤーに付与されたポイントを、そのポイント付与の契機となった共同プレイをプレイヤーと行った他のプレイヤーと関連付けて記憶する。

図 5 は、サーバ 1 2 にてプレイヤー毎に記憶されるポイントの説明図であり、同図に示す例では、プレイヤー A が過去にプレイヤー B、D、E、F とゲームの共同プレイを行っており、プレイヤー B が過去にプレイヤー A、C、F と共同プレイを行っている。

【 0 0 6 1 】

また、サーバ側記憶部 2 1 1 は、ポイントが使用可能な店舗 T に関する情報（以下、店舗情報）を店舗 T 毎に記憶する。店舗情報は、図 6 に示すように、店舗 T の識別 ID、後述する値引き係数、及び、店舗 T への来訪一回あたりに使用可能なポイント数の上限値等を含んでいる。図 6 は、サーバ 1 2 にて店舗 T 毎に記憶される店舗情報の説明図である。

20

【 0 0 6 2 】

サーバ側送受信部 2 1 2 は、プレイヤー端末 1 0 及び店舗側端末 1 4 との間でデータ及び情報の送受信を行う。例えば、ゲームのプレイ中、サーバ側送受信部 2 1 2 は、プレイヤーのプレイヤー端末 1 0 に向けてゲーム進行用のデータを送信し、そのプレイヤー端末 1 0 からゲーム操作データを受信する。

また、ゲームの共同プレイが行われる間、サーバ側送受信部 2 1 2 は、共同プレイを行う複数のプレイヤーの各々のプレイヤー端末 1 0 から、共同プレイ用のデータを受信し、プレイヤー間で同期を取るためのデータを各プレイヤー端末 1 0 に向けて送信する。

30

【 0 0 6 3 】

また、プレイヤーが店舗 T でのサービス利用時にポイントを使用する際、サーバ側送受信部 2 1 2 は、ポイントを使用するプレイヤー、ポイントが使用される店舗 T、及び使用ポイント数等を上記の店舗 T に設置された店舗側端末 1 4 から受信する。

その一方で、サーバ側送受信部 2 1 2 は、上記店舗 T におけるプレイヤーの使用可能ポイント数、及び、プレイヤーが使用するポイントに応じた値引き額等を店舗側端末 1 4 及びプレイヤーのプレイヤー端末 1 0 の各々に向けて送信する。

さらに、プレイヤーが店舗 T でのポイント使用を指示した場合、サーバ側送受信部 2 1 2 は、その指示を受け付けた店舗側端末 1 4 から、ポイント使用指示の通知を受ける。

40

【 0 0 6 4 】

ポイント付与部 2 1 3 は、ゲームを他のプレイヤーと共にプレイしたプレイヤーに対してポイントを付与する。具体的に説明すると、プレイヤー及び他のプレイヤーがゲームの共同プレイを行っている間、サーバ側送受信部 2 1 2 が各プレイヤーのプレイヤー端末 1 0 からゲーム操作データを受信する。ポイント付与部 2 1 3 は、サーバ側送受信部 2 1 2 が受信したデータから、共同プレイを行ったプレイヤー及び他のプレイヤーを特定し、特定した各プレイヤーに対して、共同プレイに応じた数のポイントを付与する。

「共同プレイに応じた数」は、一回の共同プレイを行うことで付与されるポイント数であり、その具体的な決め方は、特に限定されないが、例えば、共同プレイの回数、プレイ

50

内容（具体的には、勝敗を決めるイベントにおける勝敗結果等）、プレイ時間、及び、共同プレイを行ったプレイヤーの人数等に応じて決めるとよい。

【0065】

また、ポイント付与部213は、ポイントを付与する度に、そのポイントに対して有効期間を設定する。有効期間は、プレイヤーに付与されたポイントが使用可能な期間であり、そのプレイヤーが他のプレイヤーと共にゲームをプレイしたことに基づいて設定される。有効期間は、図5に示すように、プレイヤーに付与されたポイントとともにサーバ側記憶部211に記憶される。

なお、有効期間の設定方法については、特に限定されないが、例えば、共同プレイの実施時点を基準にして一定の規則に従って設定してもよく、例えば、共同プレイの実施終了時点に所定時間又は所定日数を加算した期間を有効期間として設定してもよい。

10

【0066】

サーバ側生成部214は、サーバ側送受信部212によって送信されるデータを生成し、具体的には、プレイヤーの店舗Tでの使用可能ポイント数を示すデータ、及び、プレイヤーがポイントを使用して受けられる値引き額を示すデータ等を生成する。

【0067】

許可部215は、プレイヤーがポイントを使用する際に、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーのポイントについて、その有効期間が残っているかどうかを判定し、ポイントの使用時点で有効期間が残っている場合に限り、当該ポイント使用を許可する。

【0068】

ポイント数決定部216は、プレイヤーの店舗Tでの使用可能ポイント数を決定する。本実施形態において、ポイント数決定部216は、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーのポイントのうち、許可部215によって使用が許可された分のポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定する。つまり、プレイヤーが店舗Tにて使用可能なポイントは、有効期間が残っているポイントに限られ、ポイント数決定部216は、有効期間が残っているポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定する。

20

【0069】

なお、ポイント数決定部216は、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーのポイントのうち、所定の条件を満たす他のプレイヤーと関連付けられたポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定する。ここで、所定の条件とは、プレイヤー（厳密には、店舗Tでポイントを使用するプレイヤー）との関係についての条件であり、特に、プレイヤーとの交流度合いに関する条件である。

30

【0070】

より詳しく説明すると、本実施形態において、プレイヤーの店舗Tでの使用可能ポイント数は、サーバ側記憶部211に記憶された当該プレイヤーのポイントのうち、当該プレイヤーと共にゲームをプレイし、且つ店舗Tに居る他のプレイヤーと関連付けられたポイントに基づいて決定する。換言すると、店舗Tにてポイントを使用するプレイヤーは、当該プレイヤーとゲームを共にプレイした他のプレイヤーと一緒に店舗T内に居る必要がある。

【0071】

例えば、図5に示すケースにおいて、プレイヤーAは、店舗Tでポイントを使用する上で、プレイヤーB、D、E、Fのうちの少なくとも一人と店舗Tに居る必要がある。仮にプレイヤーAがプレイヤーB、E、Fと店舗Tに居る場合、プレイヤーAの使用可能ポイント数は、プレイヤーAに付与されたポイントのうち、プレイヤーB、E、Fに関連付けられたポイントの合計値である1300P（=500+400+400）となる。

40

【0072】

また、複数のプレイヤーが店舗Tにてグループでサービスを利用する場合、ポイント数決定部216は、複数のプレイヤーの各々のポイントを合算して、複数のプレイヤー全員分の使用可能ポイント数を決定する。厳密に説明すると、サーバ側記憶部211に記憶された複数のプレイヤーの各々のポイントのうち、店舗Tに居る他のプレイヤー（共同プレイを行った他のプレイヤー）と関連付けられたポイントを合算することにより、複数のプレイヤー全員分

50

の使用可能ポイント数が決められる。

【0073】

図5に示すケースを例に挙げて説明すると、プレイヤーAがプレイヤーB、E、Fと店舗Tに居る場合、プレイヤーAの店舗Tでの使用可能ポイント数は、 $1300P (= 500 + 400 + 400)$ となる。同様にして、プレイヤーB、E、Fの使用可能ポイント数は、それぞれ、 $1000P (= 500 + 0 + 500)$ 、 $500P (= 400 + 0 + 100)$ 、 $1000P (= 400 + 500 + 100)$ となる。そして、ポイント数決定部216は、各プレイヤーの使用可能ポイント数を合算した値、すなわち $3800P$ を、複数のプレイヤー全員分の使用ポイント数として決定する。

【0074】

価値決定部217は、店舗Tでのサービス利用時にプレイヤーがポイントを使用することで得られる価値、具体的には、サービス利用料金に対する値引き額を決める。価値決定部217、プレイヤーが店舗Tで使用するポイントに応じて上記の値引き額を決める。

具体的に説明すると、店舗Tでのサービス利用時にプレイヤーが使用するポイントの指定を店舗側端末14が受け付けると、指定された使用ポイント数が店舗側端末14から通知され、サーバ側送受信部212が、その通知情報を受信する。価値決定部217は、サーバ側送受信部212が受信した情報、すなわち、指定された使用ポイント数を特定し、その使用ポイント数に値引き係数を乗じた値を値引き額として決定する。

【0075】

なお、複数のプレイヤーが店舗Tにてグループでサービスを利用する場合には、前述したように、複数のプレイヤーのポイント数を合算して使用することができる。このとき、価値決定部217は、複数のプレイヤー全員分の使用ポイント数（すなわち、各プレイヤーの使用ポイント数の合算値）に値引き係数を乗じて値引き額を決定する。

【0076】

ここで、値引き係数は、値引き額決定時に参照されるパラメータであり、サーバ側記憶部211に記憶されている。値引き係数については、予め決められており、店舗Tの間で揃っていてもよいが、好ましくは、店舗T毎に設定可能であるとよい。例えば、集客数が比較的少ない店舗Tに対して適用される値引き係数をより大きく設定すれば、ポイントの使用目的で上記の店舗Tに来訪する人の数が増えるので、集客数の増加に繋げることができる。

【0077】

また、値引き係数は、プレイヤーが店舗Tに来訪する時期に応じて変化すると、より好ましく、図6に示すケースでは、「朝・昼・夜」で異なる値引き係数が設定されている。例えば、集客数がより少なくなる時期に値引き係数を大きくすれば、その時期にポイントの使用目的で上記の店舗Tに来訪する人の数が増えるので、集客数の増加に繋げることができる。

なお、本明細書において、「時期」とは、時間的に一定の幅を有する概念であり、所定の日時、1日における所定の時間帯、若しくは、所定の天候又は気候となる期間を含む。

【0078】

さらに、値引き係数は、プレイヤーと共に店舗Tに来訪した人数（以下、同行者数と言う。）、及び、プレイヤーの店舗Tへの来訪回数に応じて変化すると、一層好ましい。例えば、同行者数が多いほど、あるいは、来訪回数が多いほど値引き係数を高く設定すれば、プレイヤーが店舗Tに来訪する動機づけ（インセンティブ）を益々高めることができる。

なお、「同行者」には、プレイヤーとゲームの共同プレイを行ったことがある（若しくは、共同プレイを行う予定の）他のプレイヤーが含まれ、さらに、プレイヤーとの共同プレイを行ったことがない知人又は家族等が含まれてもよい。

【0079】

価値決定部217は、値引き係数を定める各要素（プレイヤーがポイントを使用する店舗T、その店舗Tへの来訪時期、来訪回数、及び同行者数等）を特定し、その特定結果に応じて値引き係数を設定し、設定された値引き係数と、店舗側端末14から通知された使用

10

20

30

40

50

ポイント数とに基づいて値引き額を決定する。決定された値引き額は、サーバ側生成部 214 によってデータ化され、サーバ側送受信部 212 によって店舗側端末 14 及びプレイヤー（厳密には、店舗 T にてポイントを使用するプレイヤー）のプレイヤー端末 10 に向けて送信される。

【0080】

なお、本実施形態では、ポイントの使用によって得られる価値を決める際のパラメータの一例として、値引き係数を挙げたが、値引き係数以外のパラメータも考えられ、例えば、店舗 T での使用可能ポイント数の上限値を上記パラメータとしてもよい。この場合、使用可能ポイント数の上限値を、プレイヤーの店舗 T への来訪回数及び同行者数等に応じて設定してもよく、具体的には、来訪回数が多いほど、あるいは、同行者数が多いほど上限値が大きくなるように設定してもよい。

10

【0081】

ポイント減算部 218 は、プレイヤーが店舗 T でのサービス利用時にポイントを実際を使用したときに、サーバ側記憶部 211 に記憶されたプレイヤーのポイントから、使用された分のポイント数を減算する。プレイヤーによるポイント使用の指示が店舗側端末 14 から通知されると、ポイント減算部 218 は、その指示を行ったプレイヤー、及び、指示された使用ポイント数を特定する。また、このとき、ポイント減算部 218 は、上記の指示を行ったプレイヤーと共に店舗 T に居る他のプレイヤーを特定する。

【0082】

その後、ポイント減算部 218 は、ポイント使用を指示したプレイヤーについて、サーバ側記憶部 211 に記憶されたポイントのうち、そのプレイヤーと共に店舗 T に居る他のプレイヤーと関連付けられたポイントを、使用ポイント数だけ減算する。これにより、サーバ側記憶部 211 に記憶された上記プレイヤーのポイントが、減算後のポイントに更新される。

20

なお、複数のプレイヤーが店舗 T でのサービス利用時に各々のポイントを合算して使用した場合、ポイント減算部 218 は、上述したポイント減算に係る一連の処理を、複数のプレイヤーの各々について繰り返し実施する。

【0083】

<< 店舗側端末の構成 >>

次に、本実施形態に係る店舗側端末 14 の構成について説明する。

店舗側端末 14 は、サーバ 12 とともに本発明の情報処理装置を構成し、ポイントを使用可能な店舗 T 内で店員によって操作される端末（コンピュータ）からなり、例えば、ネットワーク通信機能を有するキャッシュレジスタ等からなる。

30

【0084】

また、店舗側端末 14 は、店舗 T 内でポイントを使用するプレイヤーのプレイヤー端末 10 から各種の情報を受け付け、受け付けた情報に基づき、プレイヤーが使用するポイント数の指定、及び、指定されたポイント数の使用指示等を受け付ける。このように本実施形態では、店舗側端末 14 が、ポイント使用に係る指定等を受け付ける受付部として機能する。

【0085】

本実施形態に係る店舗側端末 14 のハードウェア構成は、図 2 に示す通りである。すなわち、店舗側端末 14 は、プロセッサ 301、メモリ 302、通信用インタフェース 303、ストレージ 304、入力機器 305 及び出力機器 306 を有し、これらの機器は、バス 307 を介して電氣的に接続されている。

40

【0086】

プロセッサ 301 は、CPU、MPU、GPU、及び DSP 等によって構成され、店舗側端末 14 にインストールされたプログラムを実行することで各種の処理を実行する。プロセッサ 301 によって実行されるプログラムには、店舗側端末 14 全体を制御するためのシステムソフトウェアである OS、及び、店舗側端末 14 としての機能を発揮させるためのアプリケーションプログラム等が含まれる。

【0087】

メモリ 302 は、ROM 及び RAM などの半導体メモリによって構成され、プログラム

50

及びデータを一時的に記憶することでプロセッサ 301 に作業領域を提供する。また、メモリ 302 は、プロセッサ 301 による処理によって生成される各種データを一時的に記憶する。

【0088】

通信用インタフェース 303 は、例えば通信インタフェースボード等によって構成され、店舗側端末 14 による通信処理を制御する。通信用インタフェース 303 による通信規格については、特に限定されるものではなく、公衆向けの通信規格であれば制限なく適用可能である。また、通信用インタフェース 303 による通信方式は、無線方式であってもよく有線方式であってもよい。

【0089】

ストレージ 304 は、プレイヤーの来訪回数等、各種のデータを記憶し、例えばフラッシュメモリ、HDD、SSD、FD、MO ディスク、CD、DVD、SD カード、及び USB メモリ等によって構成されている。

【0090】

入力機器 305 は、店舗 T の店員による操作を受け付ける機器であり、例えばキーボード、ポインティングディスプレイ及びキーボードタッチパネル等が挙げられる。また、本実施形態では、入力機器 305 にバーコードリーダ 308 が含まれる。

【0091】

出力機器 306 は、店舗 T の店員がプレイヤーのサービス利用料金、プレイヤーがサービス利用時にポイントを使用して得られる値引き額、及び、値引き後の料金等を確認するための機器であり、店舗側端末 14 に備えられた液晶ディスプレイ又は有機 EL ディスプレイ等が利用可能である。

【0092】

次に、図 7 を参照しながら、店舗側端末 14 の構成について機能面から改めて説明する。図 7 は、店舗側端末 14 の機能についての説明図である。

店舗側端末 14 は、図 7 に示す複数の機能部、具体的には、来訪プレイヤー特定部 311、来訪回数記憶部 312、指定等受付部 313、店舗側通知部 314、及び、店舗側表示部 315 を備える。これらの機能部は、店舗側端末 14 のハードウェア機器と、店舗側端末 14 に格納されたソフトウェアとしてのプログラムとが協働することで実現される。

【0093】

来訪プレイヤー特定部 311 は、店舗 T 内でプレイヤーのプレイヤー端末 10 から受け付けた情報に基づき、店舗 T に居るプレイヤーを特定する。具体的に説明すると、店舗 T に居るプレイヤーがプレイヤー端末 10 で所定の操作を行うと、プレイヤー端末 10 のディスプレイ 108 に、図 8 に示すプレイヤー識別画面 P1 が表示される。プレイヤー識別画面 P1 には、同図に示すようにバーコード BC が表示されており、このバーコード BC は、上記のプレイヤーの識別 ID (情報) を表している。図 8 は、プレイヤー識別画面 P1 の一例を示す図である。

来訪プレイヤー特定部 311 は、店舗側端末 14 のバーコードリーダ 308 が上記のバーコード BC を読み取ることでプレイヤーの識別 ID を受け付け、その識別 ID に基づいて、店舗 T に居るプレイヤーを特定する。

【0094】

また、複数のプレイヤーがグループで店舗 T に来訪した場合、来訪プレイヤー特定部 311 は、店舗 T に居る複数のプレイヤーの各々を上記の手法によって特定する。

なお、店舗 T に来訪したプレイヤーを特定する手法は、上記の方法には限定されない。例えば、プレイヤー端末 10 から送られてくる情報 (例えば、プレイヤーの識別 ID) を来訪プレイヤー特定部 311 が有線形式又は無線形式で受信し、その情報に基づいて、店舗 T に居るプレイヤーを特定してもよい。

【0095】

来訪回数記憶部 312 は、過去に店舗 T に来訪したことがあるプレイヤーについて、これまでの店舗 T への来訪回数を記憶している。来訪回数は、図 9 に示すように、プレイヤー毎に、且つ店舗 T 毎に来訪回数記憶部 312 に記憶されている。図 9 は、店舗側端末 14 に

10

20

30

40

50

記憶された各プレイヤーの店舗 T への来訪回数についての説明図である。

また、あるプレイヤーがある店舗 T に来店して、その店舗 T に設置された店舗側端末 1 4 (詳しくは来訪プレイヤー特定部 3 1 1) によって特定されると、来訪回数記憶部 3 1 2 に記憶された上記プレイヤーの上記店舗 T への来訪回数が + 1 だけ加算される。

【 0 0 9 6 】

指定等受付部 3 1 3 は、店舗 T に居るプレイヤーのプレイヤー端末 1 0 から送られてくる情報を受け付け、その情報に基づき、上記のプレイヤーが店舗 T でのサービス利用時に使用するポイントの指定、及び、指定されたポイントの使用指示等を受け付ける。

具体的に説明すると、店舗 T 内でプレイヤーがプレイヤー端末 1 0 で所定の操作を行うと、プレイヤー端末 1 0 のディスプレイ 1 0 8 に、図 1 0 に示すポイント指定画面 P 2 が表示される。プレイヤーは、ポイント指定画面 P 2 を通じて、店舗 T でのサービス利用時に使用するポイントを選択する。このとき、プレイヤーは、ポイント指定画面 P 2 で使用可能ポイント数を確認しつつ、使用可能ポイント数を超えない範囲で実際の使用ポイント数を指定する。図 1 0 は、ポイント指定画面 P 2 の一例を示す図である。

10

【 0 0 9 7 】

その後、指定された使用ポイント数の情報が上記プレイヤーのプレイヤー端末 1 0 から送られると、指定等受付部 3 1 3 が当該情報を受け付け、受け付けた情報に基づいて、上記プレイヤーによる使用ポイント数の指定を受け付ける。

なお、使用ポイント数の指定を受け付ける方法は、上記の方法には限定されない。例えば、ポイントを使用するプレイヤーから店舗 T の店員が使用ポイント数を聞き、聞いた数値を店舗側端末 1 4 の入力機器 3 0 5 によって入力する形で使用ポイント数の指定を受け付けてもよい。

20

【 0 0 9 8 】

また、プレイヤーが使用ポイント数の指定後にプレイヤー端末 1 0 を操作して、指定したポイント数の使用を指示すると、その指示内容を示す情報が上記プレイヤーのプレイヤー端末 1 0 から送られ、指定等受付部 3 1 3 が当該情報を受け付ける。そして、指定等受付部 3 1 3 は、受け付けた情報に基づき、上記プレイヤーによるポイント使用の指示を受け付ける。

なお、複数のプレイヤーが店舗 T でのサービス利用時に各々のポイントを合算して使用する場合、指定等受付部 3 1 3 は、使用ポイント数の指定及びポイント使用の指示を、プレイヤー毎に受け付ける。

30

【 0 0 9 9 】

店舗側通知部 3 1 4 は、来訪プレイヤー特定部 3 1 1 によって特定されたプレイヤー (すなわち、店舗 T に居るプレイヤー) をサーバ 1 2 に通知し、且つ、特定されたプレイヤーの店舗 T への来訪回数をサーバ側記憶部 2 1 1 から読み出してサーバ 1 2 に通知する。

また、店舗 T でのサービス利用時にプレイヤーが使用するポイントの指定が指定等受付部 3 1 3 によって受け付けられると、店舗側通知部 3 1 4 は、上記プレイヤーが指定した使用ポイント数をサーバ 1 2 に通知する。その後、プレイヤーがポイント使用を指示し、その指示が指定等受付部 3 1 3 によって受け付けられると、店舗側通知部 3 1 4 は、上記プレイヤーによるポイントの使用指示をサーバ 1 2 に通知する。

なお、複数のプレイヤーが店舗 T でのサービス利用時に各々のポイントを合算して使用する場合、上述した店舗側通知部 3 1 4 による一連の通知処理がプレイヤー毎に行われる。

40

【 0 1 0 0 】

店舗側表示部 3 1 5 は、店舗 T に居るプレイヤーのポイント使用に関してサーバ 1 2 から送られてくるデータを展開して、各種の情報を店舗側端末 1 4 のディスプレイ等に表示する。例えば、店舗 T へ来訪したプレイヤーがサービス利用時に使用可能なポイント (すなわち、使用可能ポイント数) を示すデータがサーバ 1 2 から送られてきたとき、店舗側表示部 3 1 5 は、上記プレイヤーの使用可能ポイント数を表示する。これにより、店舗 T の店員は、上記プレイヤーの使用可能ポイント数を確認することができる。

なお、複数のプレイヤーが店舗 T でのサービス利用時に各々のポイントを合算して使用する場合、店舗側表示部 3 1 5 は、合算された複数のプレイヤー全員分の使用可能ポイント数

50

を表示する。

【0101】

また、プレイヤーが店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用して得られる値引き額を示すデータがサーバ12から送られてきたとき、店舗側表示部315は、その値引き額を表示する。これにより、店舗Tの店員は、上記プレイヤーが受けられる値引き額を確認することができる。

なお、複数のプレイヤーが店舗Tでのサービス利用時に各々のポイントを合算して使用する場合、店舗側表示部315は、複数のプレイヤー全員分の値引き額を表示する。

【0102】

<<本実施形態に係る情報処理フローについて>>

次に、本実施形態に係る情報処理フローについて説明する。

なお、以下に説明する情報処理フローは、本発明の情報処理方法を採用しており、換言すると、以下に説明する情報処理フロー中の各ステップは、本発明の情報処理方法の構成要素に該当する。

【0103】

本実施形態に係る情報処理フローは、ゲームの共同プレイを行ったプレイヤーに対してポイントが付与される段階（以下、ポイント付与フェーズと言う。）と、プレイヤーが店舗Tに来訪してポイントを使用する段階（以下、ポイント使用フェーズと言う。）と、に分かれる。以下、それぞれのフェーズについて個別に説明する。

【0104】

なお、以下では、説明を分かり易くするために、3人のプレイヤーA、B、Cが店舗Tに来訪してゲームを共同プレイした後に、その店舗Tでのサービスを3人のプレイヤーA、B、C全員で利用するケースを例に挙げて説明する。このケースにおいて、3人のプレイヤーA、B、Cのうちの1人のプレイヤーにとって、残り2人のプレイヤーは、共同プレイを行った「他のプレイヤー」に該当することになる。

【0105】

（ポイント付与フェーズ）

ポイント付与フェーズにおける情報処理フローは、図11に示す手順に沿って進行する。図11は、ポイント付与フェーズにおける情報処理フローの手順を示す図である。

ポイント付与フェーズにおける情報処理フローは、3人のプレイヤーA、B、Cが各々のプレイヤー端末10を操作してゲームを共同プレイすることをトリガーとして開始される。

【0106】

ポイント付与フェーズの情報処理フローでは、まず、サーバ12のポイント付与部213がプレイヤーA、B、Cの各々に対してポイントを付与する（S001）。付与されるポイント数は、予め設定されたルールに従って決められ、例えば、共同プレイの回数、プレイ時間、プレイ内容（具体的には、勝敗を決めるイベントでの勝敗結果）、及び共同プレイを行ったプレイヤーの人数等に応じて決められる。

【0107】

また、ポイント付与部213は、各プレイヤーへのポイント付与に際して、付与されるポイントの有効期間を設定する（S002）。

そして、各プレイヤーに付与されたポイントは、設定された有効期間とともに、サーバ側記憶部211に記憶される（S003）。このとき、各プレイヤーに付与されたポイントは、そのプレイヤーと共同プレイを行った他のプレイヤーと関連付けられて記憶される。例えば、プレイヤーA、B、Cの共同プレイに基づいてプレイヤーAに付与されるポイントは、プレイヤーBに関連付けられる分と、プレイヤーCに関連付けられる分とに分けられて、サーバ側記憶部211に記憶される。

【0108】

（ポイント使用フェーズ）

ポイント使用フェーズにおける情報処理フローは、図12～14に示す手順に沿って進行する。図12～14は、ポイント使用フェーズにおける情報処理フローの手順を示す図

10

20

30

40

50

である。

ポイント使用フェーズにおいて、3人のプレイヤーA、B、Cは、店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用し、具体的には、サービス利用料金を支払う際にポイントを使用する。このとき、3人のプレイヤーA、B、Cの各々のポイントが合算して使用され、これにより、3人分のポイント使用による値引きが受けられる。

【0109】

ポイント使用フェーズにおける情報処理フローでは、まず、店舗Tに居る各プレイヤーがプレイヤー端末10にて所定の操作を行うことにより、プレイヤー端末10の表示処理部115がプレイヤー識別画面P1を表示する(S011)。表示されたプレイヤー識別画面P1中のバーコードBCを店舗側端末14のバーコードリーダ308が読み取ることで、来訪プレイヤー特定部311が、プレイヤーの識別IDを受け付け、受け付けた識別IDに基づいて、店舗Tに居るプレイヤーを特定する(S012)。

10

【0110】

上記のステップS011、S012は、3人のプレイヤーA、B、Cの各々に対して繰り返し実施される(S013)。ここまでのステップを通じて、店舗Tに居る3人のプレイヤーA、B、Cの各々が特定されるが、このことは、店舗Tに居る一人のプレイヤーと、そのプレイヤーと共にゲームをプレイした他のプレイヤーとが店舗側端末14によって特定されることを意味する。

【0111】

その後、店舗側端末14の店舗側通知部314が、特定された3人のプレイヤーA、B、Cの各々(すなわち、店舗Tに居る各プレイヤー)について、店舗Tへの来訪回数を来訪回数記憶部312から読み出す(S014)。そして、店舗側通知部314は、各プレイヤーについて、各プレイヤーの店舗Tへの来訪回数、今回の来訪時期(厳密には、来訪日時)、及び同行者数(本ケースでは2人)をサーバ12に通知する(S015)。

20

【0112】

店舗側端末14からの通知情報は、通信用ネットワークNを通じて、サーバ12のサーバ側送受信部212によって受信される(S016)。その後、サーバ12が、受信した通知情報から、店舗側端末14によって特定された各プレイヤー(すなわち、3人のプレイヤーA、B、C)を特定し、特定された各プレイヤーについて、サーバ側記憶部211に記録されたポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定する(S017)。

30

【0113】

ステップS017の具体的な手順について説明すると、サーバ12の許可部215が、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーA、B、Cのポイントのうち、有効期間が残っているポイントを特定し、特定したポイントの使用を許可する(換言すると、有効期間内でのポイント使用を許可する)。

なお、以下に説明するケースでは、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーA、B、Cのポイントのいずれについても、有効期間が残っているものとする。

【0114】

その後、サーバ12のポイント数決定部216が、3人のプレイヤーA、B、Cの各々について、許可部215によって使用が認められたポイントのうち、所定の条件を満たす他のプレイヤーに関連付けられたポイントに基づいて、使用可能ポイント数を決定する。

40

例えば、プレイヤーAの使用可能ポイント数については、許可部215によって使用が許可されたプレイヤーAのポイントのうち、プレイヤーAと共にゲームをプレイしたことがありプレイヤーAと共に店舗Tに居るプレイヤー(つまり、店舗側端末14によって特定された他のプレイヤーB、C)と関連付けられたポイントを合計して決められる。

同様の要領により、プレイヤーBの使用可能ポイント数、及び、プレイヤーCの使用可能ポイント数が決められる。

【0115】

さらに、ポイント数決定部216は、3人のプレイヤーA、B、Cの各々の使用可能ポイント数を合算して、3人のプレイヤー全員分の使用可能ポイント数を決める(S018)。

50

その後、サーバ側生成部 2 1 4 が、ステップ S 0 1 7、S 0 1 8 で決めた使用可能ポイント数を示すデータを生成し、サーバ側送受信部 2 1 2 が、生成されたデータを店舗側端末 1 4 及びプレイヤ A、B、C の各々のプレイヤ端末 1 0 に向けて送信する (S 0 1 9)。

【0 1 1 6】

店舗側端末 1 4 では、店舗側表示部 3 1 5 が上記のデータを受信し、同データが示す使用可能ポイント数を表示する (S 0 2 0)。これにより、店舗側端末 1 4 を操作する店員は、3 人のプレイヤ A、B、C 全員分の使用可能ポイント数を確認することができる。

同様に、プレイヤ A、B、C の各々のプレイヤ端末 1 0 では、端末側送受信部 1 1 3 が上記のデータを受信し、同データが示す使用可能ポイント数を表示する (S 0 2 1)。これにより、各プレイヤは、各自の使用可能ポイント数を確認することができる。

10

【0 1 1 7】

3 人のプレイヤ A、B、C の各々は、使用可能ポイント数の確認後に、プレイヤ端末 1 0 にて所定の操作を行ってディスプレイ 1 0 8 にポイント指定画面 P 2 を表示させ、その画面を通じて、店舗 T で実際に使用するポイント (使用ポイント数) の指定を行う。各プレイヤのプレイヤ端末 1 0 の端末側送受信部 1 1 3 は、指定されたポイントに関する情報、すなわち使用ポイント数を店舗側端末 1 4 に送信する (S 0 2 2)。

【0 1 1 8】

店舗側端末 1 4 側では、指定等受付部 3 1 3 が各人のプレイヤ端末 1 0 から送られてくる情報を受け付けることで、各プレイヤによるポイントの指定を受け付け、店舗側通知部 3 1 4 が各プレイヤの使用ポイント数をサーバ 1 2 に通知する (S 0 2 3)。

20

【0 1 1 9】

サーバ 1 2 側では、サーバ側送受信部 2 1 2 が店舗側端末 1 4 からの通知情報を受信し (S 0 2 4)、価値決定部 2 1 7 が、受信した通知情報から各プレイヤの使用ポイント数を特定し、特定された各プレイヤの使用ポイント数から、3 人分のポイント使用による値引き額を決定する (S 0 2 5)。

【0 1 2 0】

ステップ S 0 2 5 の具体的な手順について説明すると、価値決定部 2 1 7 が、サーバ側記憶部 2 1 1 に記憶された店舗情報のうち、3 人のプレイヤ A、B、C が居る店舗 T の店舗情報を読み出し、その店舗 T に対して設定された値引き係数を特定する。また、本実施形態では、店舗 T に対する値引き係数が、プレイヤの来訪時期に応じて複数設定されている。価値決定部 2 1 7 は、複数の値引き係数のうち、ステップ S 0 1 6 で店舗側端末 1 4 から通知された来訪時期と対応する値引き係数を採用する。

30

【0 1 2 1】

また、本実施形態では、値引き係数が、プレイヤの店舗 T への来訪回数及び同行者数に応じて変わる。価値決定部 2 1 7 は、ステップ S 0 1 6 で店舗側端末 1 4 から通知された来訪回数及び同行者数に基づき値引き係数を設定する。そして、価値決定部 2 1 7 は、各プレイヤが指定した使用ポイント数に値引き係数を乗じた数値をプレイヤ毎に求め、プレイヤ毎に求めた数値を合計して値引き額を決定する。このとき、値引き係数は、3 人のプレイヤ A、B、C の間で共通した値であってもよく、若しくは、プレイヤ毎に異なった値であってもよい。

40

【0 1 2 2】

その後、サーバ側生成部 2 1 4 が、ステップ S 0 2 4 で決めた値引き額を示すデータを生成し、サーバ側送受信部 2 1 2 が、生成されたデータを店舗側端末 1 4、及びプレイヤ A、B、C の各々のプレイヤ端末 1 0 に向けて送信する (S 0 2 6)。

【0 1 2 3】

店舗側端末 1 4 では、店舗側表示部 3 1 5 が上記のデータを受信し、同データが示す値引き額を表示する (S 0 2 7)。これにより、店舗側端末 1 4 を操作する店員は、3 人分のポイント使用による値引き額 (すなわち、3 人のプレイヤ A、B、C が受けられる値引き額) を確認することができる。

同様に、プレイヤ A、B、C の各々のプレイヤ端末 1 0 では、端末側送受信部 1 1 3 が

50

上記のデータを受信し、同データが示す値引き額を表示する（S028）。これにより、プレイヤーA、B、Cの各々は、ポイントの使用によって得られる値引き額を確認することができる。

【0124】

3人のプレイヤーA、B、Cの各々は、値引き額の確認後に、プレイヤー端末10にて所定の操作を行い、先に指定した使用ポイント数分のポイント使用を指示する。各プレイヤーのプレイヤー端末10の端末側送受信部113は、ポイント使用の指示情報を店舗側端末14に向けて送信する（S029）。

【0125】

店舗側端末14側では、指定等受付部313が各プレイヤーのプレイヤー端末10から送られてくる情報を受け付けることで、各プレイヤーのポイント使用指示を受け付け、店舗側通知部314が各プレイヤーのポイント使用指示をサーバ12に通知する（S030）。

これまでの工程を経て、プレイヤーA、B、Cは、店舗Tでのサービス利用時にポイントを使用し、使用ポイント数に応じた額の値引きをサービス利用料金支払いの際に受けることができる。

【0126】

一方、サーバ12側では、サーバ側送受信部212が店舗側端末14からの通知情報を受信すると（S031）、ポイント減算部218が、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーA、B、Cの各々のポイントから、各プレイヤーが店舗Tでのサービス利用時に使用したポイントを減算する（S032）。

より厳密に説明すると、サーバ側記憶部211に記憶された各プレイヤーのポイントのうち、当該各プレイヤーと共にゲームをプレイしたことがあり且つ当該各プレイヤーと一緒に店舗Tに居る他のプレイヤーと関連付けられたポイントから、当該各プレイヤーの使用ポイント数を減算する。例えば、プレイヤーAについては、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーAのポイントのうち、プレイヤーBに関連付けられたポイント、及び、プレイヤーCに関連付けられたポイントから減算することになる。

【0127】

以上までに説明した一連の工程が終了した時点で、ポイント使用フェーズにおける情報処理フローが終了する。

【0128】

<<まとめ>>

本実施形態に係る情報処理装置（サーバ12及び店舗側端末14）は、ポイント付与部213とサーバ側記憶部211を有する。ポイント付与部213は、ゲームの共同プレイを行ったプレイヤーに対して、ゲーム以外のサービス提供場所でのサービス利用時に使用することが可能なポイントを付与する。サーバ側記憶部211は、上記プレイヤーに対して付与されたポイントを記憶する。

以上のように構成された情報処理装置を用いることで、ゲームの共同プレイを行ったプレイヤーに対して、ポイントを付与することで、共同プレイに対する意欲を喚起することができる。また、サービス提供場所において上記のポイントが使用できることにより、その場所の活性化（集客数の増加等）を図ることができる。

【0129】

また、本実施形態のように、サーバ側記憶部211は、プレイヤーに対して付与されたポイントを、プレイヤーと共にゲームをプレイした他のプレイヤーと関連付けて記憶するとよい。また、上記の情報処理装置は、プレイヤーがサービス提供場所でのサービス利用時に使用可能なポイント、すなわち使用可能ポイント数を決定するポイント数決定部216を有する。かかる構成において、ポイント数決定部216は、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーのポイントのうち、所定の条件を満たす他のプレイヤーと関連付けられたポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定するのがよい。

以上のように、本実施形態では、プレイヤーが保有するポイントのうち、所定の条件を満たす他のプレイヤーに関連付けられたポイントに応じて、プレイヤーの使用可能ポイント数が

10

20

30

40

50

決まる。これにより、プレイヤーは、所定の条件を満たす他のプレイヤーと関連付けてポイントを使用することができる。

【0130】

また、本実施形態に係る情報処理装置は、サービス提供場所でのサービス利用時にプレイヤーが使用するポイントの指定を受け付ける受付部を有する。さらに、上記の情報処理装置は、サービス提供場所でのサービス利用時にプレイヤーが使用したポイントを、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーのポイントから減算するポイント減算部218を有する。これにより、プレイヤーが指定したポイントを使用することができ、使用した分のポイントを減算することで、プレイヤーのポイントの増減を適切に管理することができる。

【0131】

また、本実施形態のように、サービス提供場所が店舗Tであってもよい。また、本実施形態に係る情報処理装置は、店舗Tに設置された受付部としての店舗側端末14を有する。この場合、店舗側端末14は、店舗T内でプレイヤーのプレイヤー端末10から受け付けた情報に基づいて指定を受け付け、且つ、店舗T内に居る他のプレイヤーのプレイヤー端末10から受け付けた情報に基づいて他のプレイヤーを特定するとよい。また、ポイント数決定部216は、サーバ側記憶部211に記憶されたプレイヤーのポイントのうち、店舗側端末14によって特定された他のプレイヤーと関連付けられたポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定するとよい。

以上の構成によれば、プレイヤーの使用可能ポイント数が、そのプレイヤーと一緒に店舗Tに居る他のプレイヤーに関連付けられたポイントに応じて決まるため、プレイヤーが他のプレイヤーを店舗Tに連れて行く動機づけがなされ、結果として、店舗Tへの来訪者数の増加に繋がる。

【0132】

また、上記の構成において、複数のプレイヤーが店舗Tにてサービスを利用する場合、ポイント数決定部216は、複数のプレイヤーの各々のポイントを合算して、複数のプレイヤーの使用可能ポイント数を決定するとよい。このように複数のプレイヤーの各々のポイントを合算して使用することができれば、より多くのプレイヤーが店舗Tに来訪してサービスを利用するようになるので、結果として、店舗Tへの来訪者数の増加に繋がる。

【0133】

また、上記の構成において、ポイント数決定部216は、複数のプレイヤーの各々のポイントを合算する際に、サーバ側記憶部211に記憶された複数のプレイヤーの各々のポイントのうち、店舗側端末14によって特定された他のプレイヤーと関連付けられたポイントを合算するとよい。この場合、店舗Tでポイントを使用する複数のプレイヤーの各々は、ゲームの共同プレイを行った他のプレイヤーと共に店舗Tに来訪するようになり、結果として、店舗Tへの来訪者数が一段と増えることになる。

【0134】

また、本実施形態のように、サーバ側記憶部211は、プレイヤーに対して付与されたポイントを、ポイントに対して設定された有効期間とともに記憶してもよい。この場合、ポイント数決定部216は、プレイヤーに対して付与されたポイントのうち、有効期間が残っているポイントに基づいて使用可能ポイント数を決定するとよい。これにより、付与されたポイントの使用、すなわち、店舗Tでのサービス利用をプレイヤーに促すことができる。

【0135】

また、本実施形態の情報処理装置は、許可部215をさらに有する。そして、許可部215は、プレイヤーに対して付与されたポイントの使用を、プレイヤーが他のプレイヤーとゲームを共にプレイしたことに基づいて設定される期間内(すなわち、有効期間)において許可する。これにより、ポイントの使用期間に制限を設けることができ、ポイントの使用、すなわち、店舗でのサービス利用をプレイヤーに促すことができる。

【0136】

また、本実施形態のように、サービス提供場所が店舗であってもよい。この場合、本発明の情報処理装置は、店舗Tでのサービス利用時にプレイヤーがポイントを使用することで

10

20

30

40

50

得られる価値（具体的には、値引き額）を決める価値決定部 217 を有するとよい。

そして、上記の構成において、価値決定部 217 は、プレイヤーが使用するポイントと、プレイヤーとともに店舗 T に来訪した人数に応じて設定されるパラメータと、に基づいて価値を決めるのが好ましい。これにより、プレイヤーが同行者を店舗 T に連れてくる意欲を喚起し、結果として、店舗 T への来訪者数を増やすことができる。

【0137】

また、上記の構成において、価値決定部 217 は、プレイヤーが使用するポイントと、プレイヤーの店舗 T への来訪回数に応じて設定されるパラメータ（具体的には、値引き係数）とに基づいて価値を決めると、より好適である。これにより、プレイヤーが頻繁に店舗 T に来訪する意欲を喚起し、結果として、店舗 T への来訪者数を増やすことができる。

10

【0138】

また、上記の構成において、前述のパラメータは、プレイヤーが店舗 T に来訪する時期に応じて変わるとよい。この場合には、店舗 T でのサービス利用時にポイントを使用して受けられる価値が、プレイヤーの店舗 T への来訪時期に応じて決まるので、例えば、繁忙な時期を避けた時期にプレイヤーの店舗への来訪を促すことができる。

【0139】

また、上記の構成において、前述のパラメータは、店舗 T 毎に設定可能であるとよい。このように価値を決めるパラメータを店舗 T 毎に設定可能とすれば、所定の店舗 T、例えば、集客が少ない店舗 T 等への来訪を促すことができる。

【0140】

また、本実施形態では、本発明の情報処理装置を用いた情報処理方法の一例について説明したが、その情報処理方法では、端末を通じてプレイ可能なゲームを他のプレイヤーと共にプレイしたプレイヤーに対して、ゲーム以外のサービス提供場所でのサービス利用時に使用することが可能なポイントを付与し、プレイヤーに対して付与されたポイントを記憶する。これにより、共同プレイに対する意欲を喚起することができ、且つ、サービス利用場所の活性化を図ることができる。

20

なお、本実施形態に係る情報処理方法は、サーバ 12 単独、及び、サーバ 12 と店舗側端末 14 との組み合わせによって実現される。ここで、サーバ 12 は、ASP (Application Service Provider)、SaaS (Software as a Service)、PaaS (Platform as a Service) 又は IaaS (Infrastructure as a Service) 用のサーバコンピュータ

30

【0141】

<<その他の実施形態>>

以上までに、本発明の情報処理装置及び情報処理方法について具体例を挙げて説明してきたが、上述した実施形態は、あくまでも一例に過ぎず、他の実施形態も考えられ得る。

例えば、ゲームの共同プレイによって付与されるポイントは、実在の店舗でのサービス利用時に使用されるケースに限定されず、インターネットサイトでのサービス利用（すなわち、電子商取引）時に使用可能であってもよい。ポイントが使用できるインターネットサイトのサービスの例は、種々考えられるが、当該ポイントを使った投資サービス（ポイントを株式、債券及び投信信託等によって運用するサービス）を一例として挙げる事ができる。

40

【0142】

また、上述した実施形態では、ポイントの使用によって得られる価値が、サービス利用料金に対する値引き額であることとしたが、これに限定されるものではなく、値引き額以外の価値でもよい。例えば、使用ポイント数に応じた額の商品又はノベルティグッズであってもよく、あるいは、サービス利用の無料チケット等であってもよい。

【0143】

50

また、上述した実施形態では、ゲームの共同プレイによってプレイヤーに付与されるポイントのうち、所定の条件を満たす他のプレイヤー、具体的には上記プレイヤーと一緒に店舗Tに居る他のプレイヤーに関連付けられたポイントのみが、その店舗Tにて使用可能であることとした。ただし、店舗Tでのポイントの使用条件については、上記の条件（すなわち、プレイヤーと一緒に店舗Tに居る他のプレイヤーに関連付けられたポイントであること）に限定されず、例えば、プレイヤーとの共同プレイの回数が基準値以上である他のプレイヤーと関連付けられたポイントとしてもよい。

あるいは、ポイント使用について特に制約条件を設けず、プレイヤーが店舗Tにて自由にポイントを使用することができてよい。例えば、プレイヤーは、そのプレイヤーと共にゲームをプレイしたことがある他のプレイヤーが店舗Tに居なくても、単独でポイントを使用することができてよい。

10

また、上述した実施形態では、ポイントに対して有効期間が設定され、そのポイントの使用が有効期間内のみで許可されることとしたが、ポイントに対して有効期間が設定されなくてもよい。

【0144】

また、上述の実施形態では、プレイヤーが使用するポイントの指定、及び、プレイヤーが指定したポイントの使用指示を店舗側端末14によって受け付けることとした。すなわち、上述の実施形態では、店舗側端末14が受付部として機能しているが、これに限定されない。例えば、図15に示すように、店舗側端末14が設けられないポイント管理システムSxが考えられ、かかるシステムでは、サーバ12が受付部として機能し、プレイヤーのポイント指定及びポイント使用指示をプレイヤー端末10から直接受け付ける。図15は、本発明の変形例に係るポイント管理システムSxの概念図である。

20

【0145】

あるいは、サーバ12の一部の機能が店舗側端末14に備わっていてもよく、例えば、ポイント数決定部216及び価値決定部217に相当する機能が、サーバ12ではなく、店舗側端末14に備わっていてもよい。

【0146】

また、上述した実施形態では、ゲームの共同プレイを行った複数のプレイヤーの各々にポイントが個別に付与され、各プレイヤーが個々にポイントを使用するケースを想定して説明したが、本発明は、このようなケースに限定されない。例えば、共同プレイを行った複数のプレイヤーがポイントを共有し、当該複数のプレイヤーのうち一人が共有ポイントを使用すると、使用した分のポイントが共有ポイントから減算されるケースであってもよい。

30

【符号の説明】

【0147】

10 プレイヤ端末（端末）
 12 サーバ（情報処理装置）
 14 店舗側端末（情報処理装置、受付部）101, 201, 301 プロセッサ102, 202, 302 メモリ103, 203, 303 通信用インタフェース104, 204, 304 ストレージ105, 305 入力機器106, 306 出力機器107, 205, 307 バス108 ディスプレイ111 操作特定部112 端末側記憶部113 端末側送受信部114 端末側生成部115 表示処理部211 サーバ側記憶部（ポイント記憶部）212 サーバ側データ送受信部213 ポイント付与部214 サーバ側生成部215 許可部216 ポイント数決定部217 価値決定部218 ポイント減算部308 バーコードリーダ311 来訪プレイヤー特定部312 来訪回数記憶部313 指定等受付部314 店舗側通知部315 店舗側表示部

40

BC バーコード

N 通信用ネットワーク

P1 プレイヤ識別画面

P2 ポイント指定画面

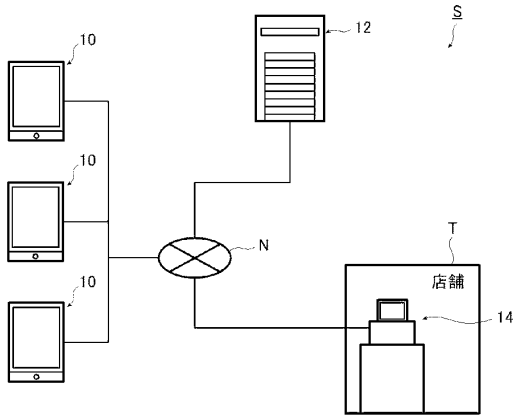
S, Sx ポイント管理システム

50

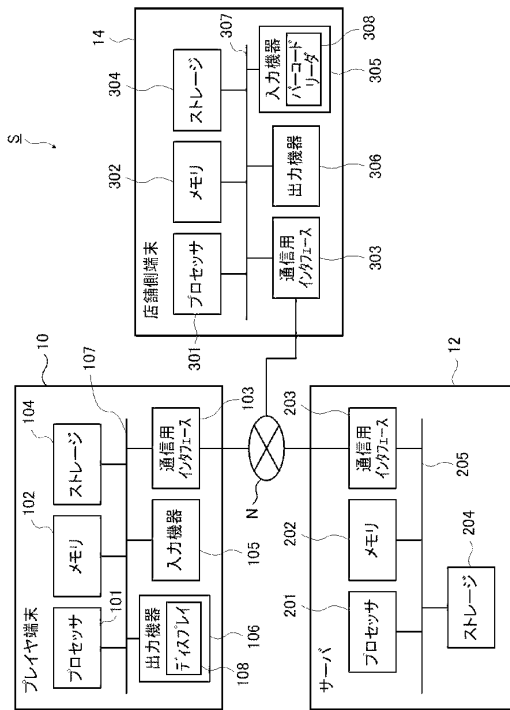
T 店舗

【図面】

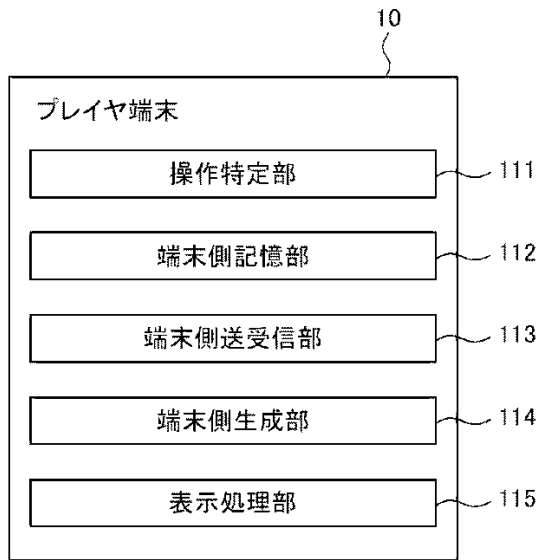
【図 1】



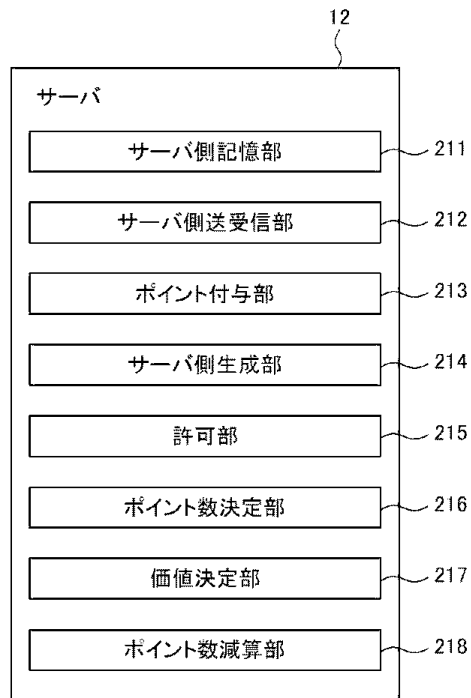
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図5】

	プレイヤーA	プレイヤーB	プレイヤーC	プレイヤーD	プレイヤーE	プレイヤーF
プレイヤーA	500 有効期間 (2019.10/10.15:00)	0	0	300 有効期間 (2020.1/30.15:00)	400 有効期間 (2019.12/3.15:00)	400 有効期間 (2019.12/3.15:00)
プレイヤーB	500 有効期間 (2019.10/10.15:00)	300 有効期間 (2019.10/30.16:00)	300 有効期間 (2019.10/30.16:00)	0	0	500 有効期間 (2019.11/22.10:00)
プレイヤーC	0	300 有効期間 (2019.10/30.16:00)	400 有効期間 (2019.12/10.9:00)	400 有効期間 (2019.12/10.9:00)	500 有効期間 (2019.11/19.19:00)	0
プレイヤーD	300 有効期間 (2020.1/30.15:00)	0	400 有効期間 (2019.12/10.9:00)	400 有効期間 (2020.1/5.15:00)	400 有効期間 (2020.1/5.15:00)	200 有効期間 (2019.12/19.16:00)
プレイヤーE	400 有効期間 (2019.12/3.15:00)	0	500 有効期間 (2019.11/19.19:00)	400 有効期間 (2020.1/5.15:00)	0	100 有効期間 (2020.2/1.10:00)
プレイヤーF	400 有効期間 (2019.12/3.15:00)	500 有効期間 (2019.11/22.10:00)	0	200 有効期間 (2019.12/19.16:00)	100 有効期間 (2020.2/1.10:00)	0

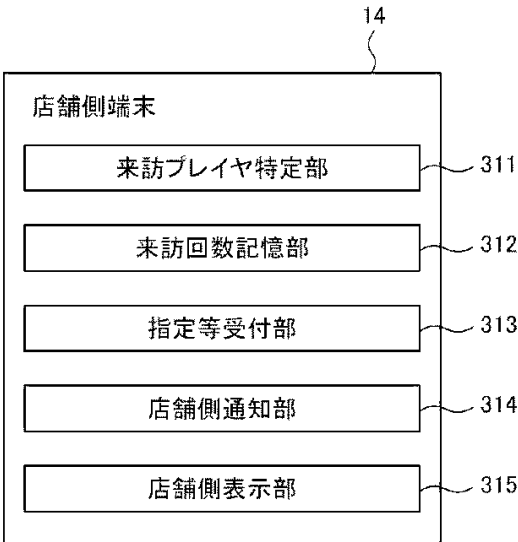
【図6】

	識別ID	値引き係数			使用可能 ポイント数 の上限値
		朝	昼	夜	
店舗1	****	r ₁₁	r ₁₂	r ₁₃	M ₁
店舗2	****	r ₂₁	r ₂₂	r ₂₃	M ₂
店舗3	****	r ₃₁	r ₃₂	r ₃₃	M ₃
店舗4	****	r ₄₁	r ₄₂	r ₄₃	M ₄
店舗5	****	r ₅₁	r ₅₂	r ₅₃	M ₅

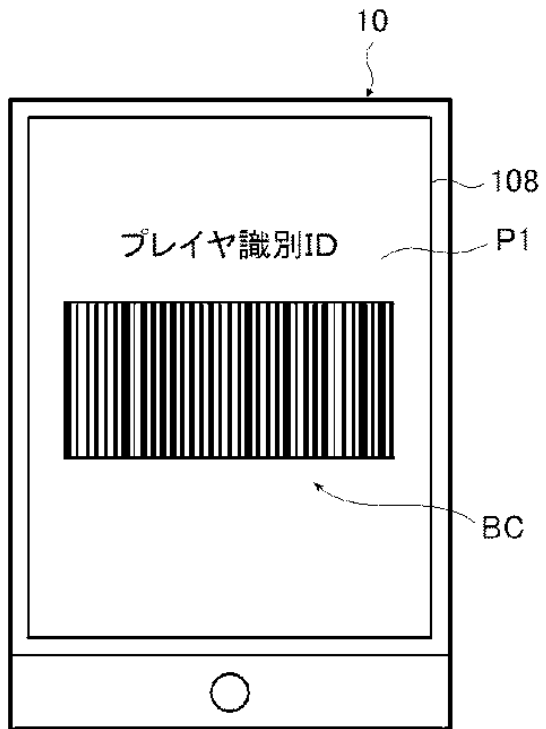
10

20

【図7】



【図8】



30

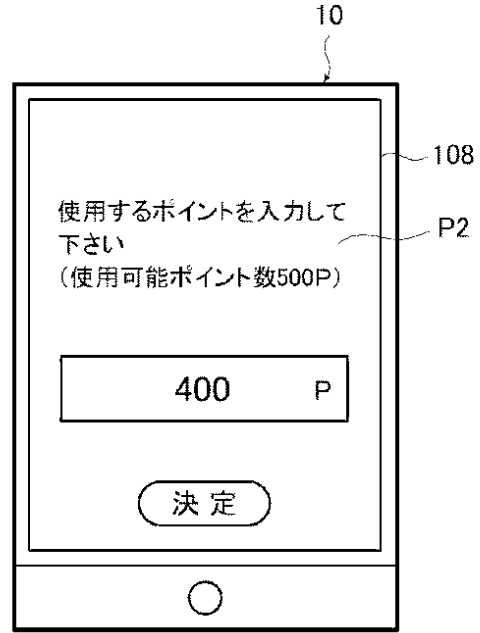
40

50

【図 9】

	店舗1	店舗2	店舗3	店舗4
プレイヤA	n_{a1}	n_{a2}	n_{a3}	n_{a4}
プレイヤB	n_{b1}	n_{b2}	n_{b3}	n_{b4}
プレイヤC	n_{c1}	n_{c2}	n_{c3}	n_{c4}
プレイヤD	n_{d1}	n_{d2}	n_{d3}	n_{d4}
プレイヤE	n_{e1}	n_{e2}	n_{e3}	n_{e4}
プレイヤF	n_{f1}	n_{f2}	n_{f3}	n_{f4}

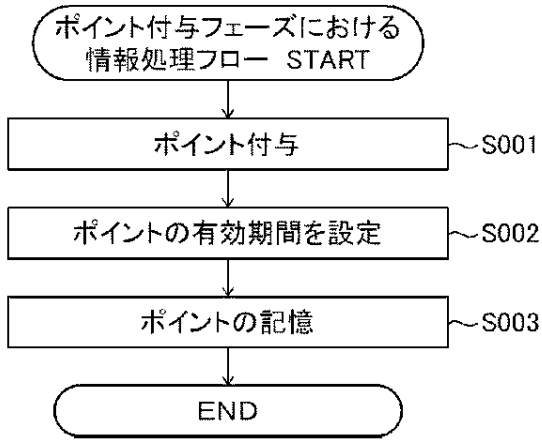
【図 10】



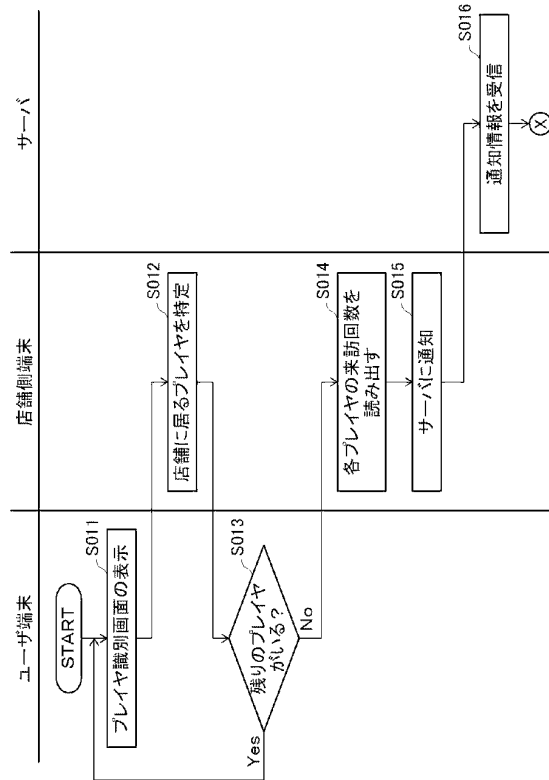
10

20

【図 11】



【図 12】

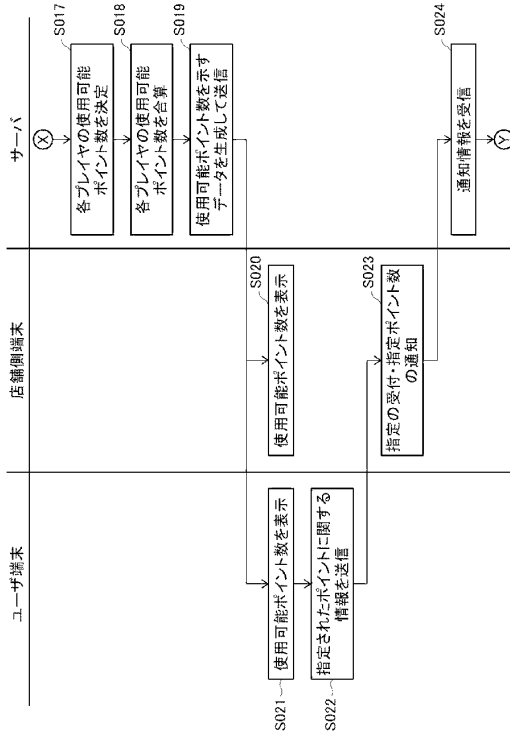


30

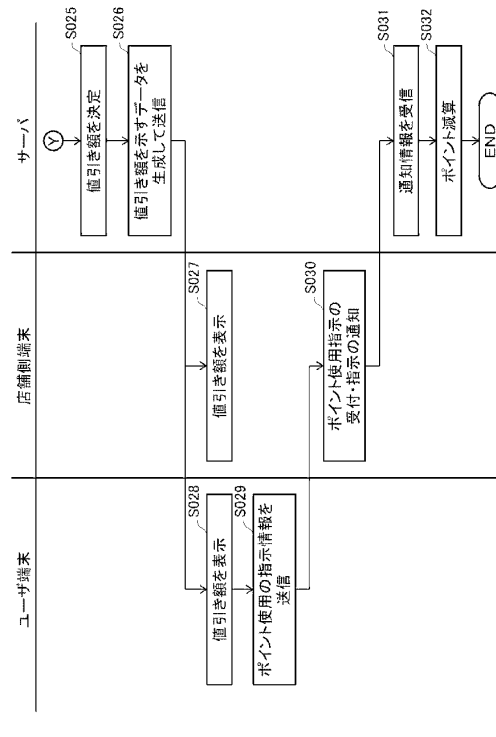
40

50

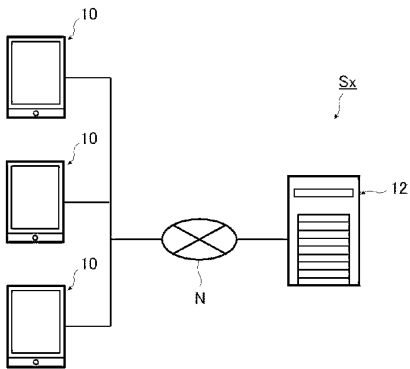
【 13 】



【 14 】



【 15 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2017-127727(JP,A)
特許第5122156(JP,B2)
特開2019-76688(JP,A)
韓国登録特許第10-1191472(KR,B1)
特開2016-13150(JP,A)
特開2002-49681(JP,A)
特許第5192200(JP,B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98
G06Q 30/0207
A63F 9/24