

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7538419号
(P7538419)

(45)発行日 令和6年8月22日(2024.8.22)

(24)登録日 令和6年8月14日(2024.8.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 F

A 6 3 F 13/792 (2014.01)

A 6 3 F 13/792

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10

請求項の数 4 (全32頁)

(21)出願番号	特願2020-194121(P2020-194121)	(73)特許権者	500033117
(22)出願日	令和2年11月24日(2020.11.24)		株式会社M I X I
(65)公開番号	特開2021-90728(P2021-90728A)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番1 2 号
(43)公開日	令和3年6月17日(2021.6.17)		渋谷スクランブルスクエア
審査請求日	令和5年9月26日(2023.9.26)	(74)代理人	100152984
(31)優先権主張番号	特願2019-215406(P2019-215406)		弁理士 伊東 秀明
(32)優先日	令和1年11月28日(2019.11.28)	(74)代理人	100149401
(33)優先権主張国・地域又は機関	日本国(JP)		弁理士 上西 浩史
		(72)発明者	池田 武史
			東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番1 2 号
			渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内
		(72)発明者	照内 大丈
			東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番1 2 号
			渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法、プログラム、及び情報処理システム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付ける投票受付部と、前記投票を行った前記ユーザに対し、前記ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与する特典付与部と、を有し、

前記投票価値には、予想が的中した前記投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれ、

前記投票受付部は、前記配当の算出に影響を与える第一価値、及び、前記配当の算出に影響を与えない第二価値のうちの少なくとも一方を前記投票価値として用いた前記投票を受け付ける、情報処理装置。

【請求項2】

コンピュータが、投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付け、コンピュータが、前記投票を行った前記ユーザに対し、前記ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与し、

前記投票価値には、予想が的中した前記投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれ、

前記投票を受け付ける場合、コンピュータは、前記配当の算出に影響を与える第一価値、及び、前記配当の算出に影響を与えない第二価値のうちの少なくとも一方を前記投票価値として用いた前記投票を受け付ける、情報処理方法。

【請求項3】

コンピュータに、投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付けさせ、

コンピュータに、前記投票を行った前記ユーザに対し、前記ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与させ、

前記投票価値には、予想が的中した前記投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれ、

前記投票を受け付けさせる場合、コンピュータに、前記配当の算出に影響を与える第一価値、及び、前記配当の算出に影響を与えない第二価値のうちの少なくとも一方を前記投票価値として用いた前記投票を受け付けさせる、プログラム。

【請求項 4】

サーバと、前記サーバと通信可能な端末とを含む情報処理システムであって、

投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付ける投票受付部と、

前記投票を行った前記ユーザに対し、前記ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与する特典付与部と、を有し、

前記投票価値には、予想が的中した前記投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれ、

前記投票受付部は、前記配当の算出に影響を与える第一価値、及び、前記配当の算出に影響を与えない第二価値のうちの少なくとも一方を前記投票価値として用いた前記投票を受け付ける、情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法、プログラム、及び情報処理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、競馬、競輪、競艇又はオートレース等の公営競技を模して、着順等の競技結果を予想するゲームが知られている。

【0003】

例えば、特許文献 1 には、実際に現実レースが行われているときにはその現実レースの映像が結果予想の対象として表示され、現実レースが行われていないときには仮想レースの映像が結果予想の対象として表示されるゲーム装置が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2007-044128 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 のような競技結果を予想するゲームでは、予想が的中すればオッズに応じた配当を得ることができる。しかしながら、オッズが低い場合には得られる配当も当然低くなるので、ユーザにとっては楽しくないと感じることもあり、ユーザの投票行動への動機付けが損なわれる恐れがある。

【0006】

そこで、本発明は、競技結果を予想するゲームにおいて、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることが可能な情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付ける投票受付部と、投票を行ったユーザに対し、ユーザの投票履歴に

10

20

30

40

50

基づいた特典を付与する特典付与部と、を有し、投票価値には、予想が的中した投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明の一態様によれば、配当の算出に影響を与えない価値を用いて投票した場合であっても、その投票を行ったユーザに対して特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係る情報処理装置を含む競技結果予想システムの概念図である。

10

【図2】投票結果の一例を示す説明図である。

【図3】抽選結果の一例を示す説明図である。

【図4】ユーザランクに応じたポイント還元率の一例を示す説明図である。

【図5】本発明の一実施形態に係る情報処理装置、端末、及び公営競技用サーバの各々のハードウェア構成を示す図である。

【図6】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7】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8】本発明の一実施形態に係る公営競技側サーバの機能の説明図である。

【図9】払戻価値及び特典付与処理の流れを示すフローチャートである（その1）。

20

【図10】払戻価値及び特典付与処理の流れを示すフローチャートである（その2）。

【図11】報酬付与処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】ユーザランク決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図13】本発明の他の実施形態に係る特典の一例を示す説明図である。

【図14】本発明の他の実施形態に係るポイント還元率の一例を示す説明図である。

【図15】本発明の他の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理の流れを示すフローチャートである（その1）。

【図16】本発明の他の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理の流れを示すフローチャートである（その2）。

【発明を実施するための形態】

30

【0010】

以下、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムについて、添付の図面に示す好適な実施形態を参照しながら詳細に説明する。

なお、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一例にすぎず、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。

【0011】

＜競技結果予想ゲームについて＞

図1に示される競技結果予想システムSは、本発明の一実施形態に係る情報処理装置（以下、サーバ30という。）を含む通信システムであり、ユーザUに対して、競技結果予想ゲームを提供する。

40

【0012】

「競技結果予想ゲーム」とは、例えば、競馬、競輪、競艇又はオートレース等、公的機関が賭博として実際に開催する公営競技等の結果（競争対象の着順等）を予想して通貨又は無料コインを用いてベット（以下、投票という。）し、予想が的中した場合には、オッズに応じた配当（的中に対する払戻）を得ることができる電子ゲームをいう。なお、本実施形態では、ユーザUは、投票に用いる通貨以外は、原則として無料で競技結果予想ゲームをプレイすることができるが、一部の機能又はアイテム等については、課金等を行うことにより利用可能となる。

50

【0013】

「オッズ」とは、払戻の倍率をいい、投票の予想が的中した場合に、投票に用いた価値（以下、投票価値という。）が何倍の価値になって払い戻されるかを示す数値をいう。本実施形態のオッズは、実際に開催されている公営競技の公式オッズ（公営競技を主催者が定めるオッズ）に準じて決定されるため、ユーザU自身又は他人の通貨による投票状況によってリアルタイムで変動することもある。

【0014】

投票は、複数の投票方式（賭式）の中から指定された投票方式にて行われる。投票方式は、予想する内容に応じて設定され、例えば、上位の着順を着順通りに予想する投票方式や上位の着順の組み合わせを予想する投票方式等（具体的には単勝式、複勝式、連勝単式及び連勝複式等）が該当する。オッズは、投票方式毎に異なり、予想が的中した投票に対しては、その投票方式に応じたオッズに基づく配当が与えられる。

【0015】

また、本実施形態において、ユーザUは、通常、自ら競技の結果を予想して投票を行うが、他のユーザUが行った投票の予想内容に合わせた（便乗した）投票を行うこともできる。前者の投票は、第一の投票に該当し、後者の投票は、第二の投票に該当する。第二の投票を行うにあたり、ユーザUは、他のユーザUが行った投票の予想内容を閲覧することができる。具体的には、他のユーザUが行った投票の予想内容を示す画像、又は、他のユーザUが競技の結果を予想して投票を行う様子を撮影した映像が、ユーザUに向けて配信される。ユーザUは、自己の端末（後述のユーザ端末10）を通じて、配信されてくる画像や映像を見て、他のユーザUが行った投票の予想内容を確認し、その予想に便乗する場合には所定の端末操作を実施して第二の投票を行う。

【0016】

また、本実施形態の競技結果予想ゲームでは、ユーザUが単独でプレイすることは勿論、所定の期間中又は所定の競技に対して、複数のユーザUがグループを構成してプレイすること（以下、共同プレイという。）も可能である。共同プレイでは、グループを構成するユーザU間でメッセージ等のやりとりができる共同プレイ用の通信経路が確立され、各ユーザUは、グループ内の他のユーザUと一緒に競技結果を予想する等して楽しむことができる。なお、共同プレイにおいて、グループを構成するユーザ数の上限は特に限定されないが、本実施形態では、ユーザUが参加できるグループは1つのみとし、同時に複数のグループに参加することはできない。

【0017】

ここで、図2乃至図4を参照しながら、本実施形態の競技結果予想ゲームにおける投票～抽選の流れ、投票結果及び抽選結果の一例について、ゲームルールと共に説明する。

図2は、投票結果の一例を示す説明図であり、具体的には、投票に利用する価値（つまり、投票価値）として、通貨と無料コインの二種類があり、レース結果として付与される価値には、配当として払い戻される価値（以下、払戻価値という。）、特典、経験値、及び、ボーナスの四種類の価値があることを示している。また、投票価値として通貨を利用した場合は、払戻価値は通貨であり、特典は交換ポイントであることを示しており、投票価値として無料コインを利用した場合は、払戻価値及び特典は抽選ポイントであることを示している。ただし、投票価値として無料コインを利用した場合の払戻価値及び特典が交換ポイントであってもよい。また、払戻価値及び特典の種類が互いに異なってもよく、例えば、一方が交換ポイントであり、他方が抽選ポイントであってもよい。

【0018】

「通貨」とは、第一価値に相当するものであり、一般社会においてモノやサービスとの交換に用いられる、所謂「お金」を意味する。本実施形態の通貨は、紙幣又は硬貨等の現金通貨であってもよいし、普通預金又は当座預金等の預金通貨であってもよい。また、前述のように、通貨を用いた投票の状況に応じてオッズが変動する。つまり、通貨を用いて投票を行った場合には、配当（払戻）の算出に影響が及ぶことになる。

【0019】

「無料コイン」とは、第二価値に相当するものであり、投票価値を有する媒体として、競技結果予想ゲーム上での仮想通貨として取り扱われるものである。無料コインは、所定条件に基づいてユーザUに付与されるものであり、所定期間（又は無期限でもよい。）蓄積しておくことができる。無料コインが蓄積可能であるため、ユーザUは、一回の競技で全て使い切る必要がなく、任意の競技まで貯めておき、狙った競技において有効に利用することができる。

また、無料コインは、交換価値を有さないため、通貨及び各種品物（以下、景品という。）等に直接交換することはできず、競技結果予想ゲームにおける投票以外に利用することはできないし、後述する抽選にも利用することができない。なお、無料コインでどれだけ大量に投票したとしても、オッズには影響を与えない。つまり、無料コインを用いて投票を行ったとしても、配当（払戻）の算出には影響を及ぼさない。

【0020】

本実施形態において、ユーザUは、通貨及び無料コインのうちのいずれか一方、若しくは通貨及び無料コインの両方を用いて投票を行うことができる。換言すると、サーバ30は、通貨及び無料コインの少なくとも一方を投票価値として用いた投票をユーザUから受け付ける。なお、以下では、説明の便宜上、通貨又は無料コインを用いて投票を行うケースを想定することとする。

【0021】

「所定条件」とは、ユーザUに対して無料コインが付与される条件といい、例えば、次のような場合が該当する。

（a）一日一回、競技結果予想ゲームにログインした場合（ログインボーナス）。なお、ログイン日数に応じて、付与する量を徐々に増加させてもよい。また、毎日ログインすることにより、無料コインは蓄積される。

（b）一日（又は一週間）の中で、初回から所定回数（例えば5回）まで投票行動をした場合。なお、ここでは、予想が的中しなかった場合であっても付与される。

（c）一日（又は一週間）の中で、グループを初めて作成した場合。

（d）他のユーザUをグループに招待して初めて一緒に投票行動をした場合。

（e）他のユーザUからの交流申請を承認してフレンドユーザとして初めて登録した場合。

（f）一日（又は一週間）の中で、後述の抽選を1回又は所定回数実施した場合。

なお、無料コインの付与量は、ユーザランク、グループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）、抽選結果、又は、競技結果予想ゲームをプレイする時期や時間帯等に応じて適宜決定される。

【0022】

「特典」は、投票の予想的中結果に応じて付与される副賞であり、例えば予想的中した場合には払戻価値に加えて、所定量の特典が付与される。特典として付与される価値の種類は、投票価値によって異なり、通貨を利用して投票したときは交換ポイントが特典として付与され、無料コインを利用して投票したときは抽選ポイントが特典として付与される。付与される特典の量（ポイント数）は、後述するポイント還元率及びグループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）を基に決定される。

なお、特典が払戻価値と同じ種類の価値である場合は、配当である払戻価値が実質的に増えることになるのでメリットがある。他方、特典が払戻価値と異なる種類の価値である場合は、投票しないと入手できない特別な特典を得ることになるのでメリットがある。

【0023】

「経験値」とは、投票行動の経験によってユーザUが成長した度合いを数量化したものであり、ユーザランクを決定するための要素となる値である。経験値は、ユーザUの投票履歴（具体的には、今までの投票の実施回数や投票価値の総量等）に応じて付与されるものである。予想が的中したか否かにかかわらず、ユーザUに付与される。また、経験値の付与量は、投票価値によって異なり、通貨を利用して投票した場合は、無料コインを利用して投票した場合よりも、多くの経験値が付与される。また、所定の投票量を条件として設定しておき、ユーザUが今までに投票した投票価値の総量がその条件に達した場合

10

20

30

40

50

は、追加で経験値をさらに付与することとしてもよい。また、投票価値の総量に応じて、付与する経験値の量を増加させてもよい。さらに、所定の蓄積量を条件として設定しておき、経験値がその蓄積量に達した場合は、追加で経験値をさらに付与することとしてもよい。

【0024】

また、経験値は、メールアドレス等を登録して、本人確認登録をした場合に付与されることとしてもよい。競技結果予想ゲームの提供会社としては、なるべく大勢のユーザUに本人確認登録をしてもらいたいところ、一般的に、ユーザUに本人確認をさせようとする、その時点で離脱率が高くなる。そこで、経験値を付与することにより、ユーザUに対して本人確認登録をする際のメリットを与える。

10

また、経験値は、アイテムを購入する等、所定金額を課金して、無料ユーザから課金ユーザに移行した場合に付与されることとしてもよい。課金ユーザに移行したユーザUは、競技結果予想ゲームの継続率が高くなるので、課金目的となるアイテム等の他に、ユーザUに対して課金した場合のメリットを与える。

【0025】

「ボーナス」とは、共同プレイを行った場合に、副賞としてグループ内の各ユーザUに所定量付与される価値である。本実施形態では、予想が的中したか否かにかかわらず、無料コインが共同プレイのユーザ数に応じてボーナスとして付与される。なお、ここで、共同プレイのユーザ数とは、単にグループに参加しているユーザ数ではなく、グループに参加し、且つ、実際に投票を行ったユーザ数とする。ただし、グループを構成するユーザU全員が、同一の賭式で同一の競争対象等に投票する必要はない。

20

【0026】

また、ボーナスは、例えば、ユーザUが、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、グループに参加している場合に付与してもよい。ここで「競技が終了するまで」とは、例えば、競技が競輪のレースであった場合、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し、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、ユーザUが競技終了前に途中でグループから離脱することを抑止することができる。

また、例えば、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、ユーザUが他のグループに参加しない場合にボーナスを付与してもよい。ここで「他のグループに参加」とするとは、例えば、ユーザUが、一時的に参加中のグループを離脱して他のグループに参加することを含んでもよい。

30

【0027】

「抽選ポイント」とは、無料コインとは異なる価値を有し、後述する抽選に利用できる媒体として、競技結果予想ゲーム上での仮想通貨として取り扱われるものである。抽選ポイントは、無料コインを利用して投票し、その投票結果として予想が的中した場合に、ユーザUに払戻価値及び特典として付与される。払戻価値として付与されるときは、オッズに基づいて付与量が決定され、特典として付与されるときは、後述するポイント還元率及びグループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）を基に付与量が決定される。

また、抽選ポイントは、交換価値を有さないため、通貨又は景品等に直接交換することはできず、競技結果予想ゲームにおける抽選以外に利用することはできない。

40

【0028】

なお、原則として、ユーザUは、投票行動を経験しないと抽選ポイントを手に入れることはできないが、例外として、次のような場合にも抽選ポイントが付与されることとしてもよい。例えば、他のユーザUをグループに招待して初めて一緒に投票行動をした場合に付与されることとしてもよい。また、他のユーザUからの交流申請を承認してフレンドユーザとして初めて登録した場合に付与されることとしてもよい。

【0029】

「交換ポイント」とは、上記の無料コイン及び抽選ポイントとは異なり、景品等と交換することができる価値を有する媒体として、競技結果予想ゲーム上での仮想通貨として取

50

り扱われるものである。すなわち、ユーザUは、交換ポイントを利用することにより、任意のタイミングで、競技結果予想ゲームの提供会社等によって用意されている景品の中から所望の景品を選択して交換することができる。なお、景品には、ギフト券、商品券、金券、旅行券又はプリペイドカード等が含まれる。

【0030】

交換ポイントは、原則として、投票価値として通貨を利用して予想的中した場合の特典として付与されるものであるが、本実施形態では、抽選を行った場合の報酬としても付与される。特典として付与される交換ポイントの付与量は、後述するポイント還元率及びグループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）を基に決定される。また、他のユーザUからの交流申請を承認してフレンドユーザとして初めて登録した場合に交換ポイントが付与されることとしてもよい。

10

【0031】

図3は、抽選結果の一例を示す説明図であり、具体的には、抽選を申し込む際に利用する価値（以下、抽選価値という。）として、抽選ポイントがあり、抽選結果として付与される報酬には、第一報酬、第二報酬、及び、第三報酬の三種類の報酬があることを示している。また、第一報酬は通貨であり、第二報酬は交換ポイントであり、第三報酬は無料コインであることを示している。

なお、本実施形態では、抽選ポイントは、無料コインを利用して投票をした場合にのみ付与されるものであるため、ユーザUは、投票を経験していないと抽選を申し込むことはできない。ちなみに、通貨を利用して投票を行った場合に抽選ポイントが特典として付与されてもよい。

20

【0032】

「抽選」とは、競技結果予想ゲームをプレイする過程において実施されるイベントであり、ユーザUの要求に応じて複数の報酬候補の中から一又は所定数の報酬をコンピュータが選出し、その選出された報酬をユーザUに対して付与することである。

【0033】

図4は、ユーザランクに応じたポイント還元率の一例を示す説明図であり、ユーザランクに応じて、抽選ポイントと交換ポイントのそれぞれの還元率が規定されている。各ポイントの還元率は、特典を算出する際に用いられる比率である。本実施形態では、払戻価値に還元率を乗算することにより、特典の付与量を算出する。

30

【0034】

「ユーザランク」とは、ユーザUの等級を示し、ユーザUがどの程度の段階（高低度合）にあるかを示すものであり、例えば1～n（nは2以上の自然数）の数値によって表される。ユーザランクは、経験値の蓄積量に応じて決まるものであり、経験値が一定量蓄積された時点で、高次の段階に移行する。つまり、ユーザランクは、ユーザUの投票履歴、例えば、今までの投票回数や投票価値の総量等に応じて増えていく。なお、単に経験値としてではなく、ユーザランクとして区別することにより、ユーザU自身も確認しやすいよう、ユーザランクを上げるという目標も立てやすい。

【0035】

図2に戻り、具体的な数字を挙げて説明すると、図2に示されるように、例えば、ユーザUが、ある競技の結果を予想し、投票価値として、事前に付与されている無料コインを1000C（「C」は無料コインの単位。）消費して投票したとする。そして、的中したときのオッズが5倍であると仮定した場合、その予想が的中すると、払戻価値として、無料コインとは異なる価値の抽選ポイントが5000Gpt（「Gpt」は抽選ポイントの単位。）払い戻される。すなわち、本実施形態の競技結果予想ゲームでは、投票価値として無料コインを利用した場合、払戻価値が、投票価値とは異なる種類の価値（抽選ポイント）となる。ただし、これに限定されず、無料コインを用いて投票を行った場合の払戻価値が、投票価値と同じ種類の価値（無料コイン）であってもよい。

40

【0036】

本実施形態では、ユーザUは、予想が的中した場合、特典としてさらに抽選ポイントを

50

得ることができる。特典は、払戻価値と、ユーザランクに応じて規定されている抽選ポイント還元率と、グループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）とに基づいて算出される。例えば、払戻価値が5000Gpt、抽選ポイントの還元率が5.0%（ユーザランクが1であるときの還元率）及びグループの構成人数が4人の場合、 $5000\text{Gpt} \times 5.0\% \times 4$ 人の計算式のもと、抽選ポイント1000Gptが特典として付与される。

【0037】

本実施形態において、予想が的中しなかった場合は、上記の払戻価値と特典は付与されない。しかし、投票結果に関わらず、投票をしたという事実に基づいて、経験値と、グループの構成人数に応じたボーナス（共同プレイの場合に限る。）が付与される。具体的には、投票一回につき、経験値100Exp（「Exp」は経験値の単位）と、ボーナスとして第二価値である無料コイン400C（ $100\text{C} \times 4$ 人）と、が付与される。なお、経験値とボーナスは、前述したように、予想が的中した場合でも、予想が的中しなかった場合でも付与される。

【0038】

一方、投票価値として通貨を1000円消費して投票したとする。この場合、予想が的中すると、払戻価値として、通貨が5000円払い戻される（オッズは同じく5倍と仮定する。）。すなわち、本実施形態の競技結果予想ゲームでは、投票価値として通貨を利用した場合、払戻価値が、投票価値とは同じ種類の価値（通貨）となる。ただし、これに限定されず、通貨を用いて投票を行った場合の払戻価値が、投票価値と異なる種類の価値であってもよい。

【0039】

本実施形態では、ユーザUは、予想が的中した場合、特典としてさらに交換ポイントを得ることができる。特典は、払戻価値と、ユーザランクに応じて規定されている交換ポイント還元率と、グループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）と、に基づいて算出される。例えば、払戻価値が5000円、交換ポイントの還元率が1.0%（ユーザランク1）及びグループの構成人数が4人の場合、 $5000\text{Gpt} \times 1.0\% \times 4$ 人の計算式のもと、交換ポイント200Ppt（「Ppt」は交換ポイントの単位）が特典として付与される。

【0040】

また、本実施形態では、予想が的中しなかった場合は、上記の払戻価値と特典は付与されない。しかし、無料コインを利用して投票した場合と同様、投票結果に関わらず、投票をしたという事実に基づいて、経験値と、グループの構成人数に応じたボーナス（共同プレイの場合に限る。）が付与される。具体的には、投票一回につき、経験値200Expと、ボーナスとして第二価値である無料コイン400C（ $100\text{C} \times 4$ 人）が、付与される。なお、経験値とボーナスは、予想が的中した場合であっても付与される。また、本実施形態では、通貨を利用して投票した場合は、無料コインを利用して投票した場合の2倍の経験値が付与される。

【0041】

以上のとおり、本実施形態では、投票価値として無料コイン又は通貨を利用でき、払戻価値としては、抽選ポイント又は通貨が存在し、特典としては、抽選ポイント又は交換ポイントが存在する。ただし、投票価値として無料コインを利用した場合に、払戻価値又は特典として付与される抽選ポイント自体は報酬とはならず、その抽選ポイントを利用して抽選を行ってはじめて、報酬を得ることができる。

【0042】

図3に示されるように、例えば、ユーザUは、抽選ポイント500Gptを消費して抽選を行い、その抽選の結果に応じて、第一報酬が当たった場合は、通貨1000万円、第二報酬が当たった場合は、交換ポイント10～100Ppt（平均50Ppt）、第三報酬が当たった場合は、無料コイン500Cが付与される。なお、これらの報酬は一例であり、これ以外の報酬、例えば、実店舗で利用可能なクーポン等の景品等が報酬に含まれてもよい。また、通貨、交換ポイント及び無料コイン等の付与量にもそれぞれバリエーショ

10

20

30

40

50

ンを持たせてもよい。

【0043】

以上のように、本実施形態の競技結果予想ゲームにおいては、無料コイン又は通貨を利用して投票することができ、予想が的中した場合は、払戻価値に加えて特典を得ることができる。そのため、このように、無料コインを利用すればゲーム性が高まる一方、通貨を利用すればより現実的で投機性が高まるため、いずれの要素を求めるユーザUに対しても高い満足度を与えることができる。特に、公営競技等は賭式が複雑であり、初心者にとっては、新規参入しにくい面もあるが、無料コインを利用したゲームでの体験を通すことにより、公営競技のファン層を広げることでもでき、公営競技を盛り上げることができる。

【0044】

＜競技結果予想システムSについて＞

次に、上記の競技結果予想ゲームをユーザUに提供するための競技結果予想システムSの構成について説明する。

図1に示されるように、競技結果予想システムSは、競技結果予想ゲームをユーザUに提供するためのシステムであり、ユーザUによって操作される情報端末（以下、ユーザ端末10という。）と、サーバ30と、公営競技側サーバ50とから構成されている。また、ユーザ端末10、サーバ30及び公営競技側サーバ50は、インターネット等のネットワークNを介して相互に通信可能に接続されている。

【0045】

ネットワークNは、ユーザ端末10と、サーバ30と、公営競技側サーバ50とをデータ通信が可能な状態で接続するものであればよい。有線であるか無線であるかは問わず、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。また、ユーザ端末10同士は、ネットワークNを介して通信してもよいし、Bluetooth（登録商標）又はWi-Fi Direct等を通じてネットワークNを介さずに直接通信してもよい。

【0046】

本実施形態の競技結果予想システムSでは、上記構成により、ユーザ端末10とサーバ30と公営競技側サーバ50とが協働することにより、競技結果予想ゲームが進行する。具体的には、進行処理の一部をサーバ30及び公営競技側サーバ50で行い、グラフィック処理等の一部をユーザ端末10にて実行する。例えば、サーバ30では、公営競技側サーバ50より取得した競技に関する情報を基に、一定のルール、ロジック及びアルゴリズムを含むプログラムを実行する。一方、ユーザ端末10では、サーバ30と同期しつつ、サーバ30で実行されているプログラムと同様のルール、ロジック及びアルゴリズムにより、競技結果予想ゲームを進行させる。

【0047】

「競技に関する情報」とは、番組表、オッズ、専門家等の予想、競技映像、及び、競技結果等をいう。

ここで、番組表とは、各競技に出場する競争対象の一覧表であって、競争対象の基礎的な情報及び過去成績等の予想の参考となる情報が付属したものを含む。例えば、競技が競輪であれば、開催場ごとに一日約9～12レース実施されるが、複数の開催場の情報をまとめた番組表、開催場ごとの番組表又はレースごとの番組表等を含む。また、番組表には、競争対象としての競輪選手の枠番、車番、調子、特徴（級班及び脚質等）、及び、過去成績等が掲載されている。

【0048】

＜ユーザ端末10について＞

次に、本実施形態に係るユーザ端末10について説明する。

ユーザ端末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しており、その所有者であるユーザUによって携帯され、ユーザUは、競技結果予想システムSにより提供される競技結果予想ゲームをプレイする際にそのユーザ

10

20

30

40

50

端末 10 を操作する。

ユーザ端末 10 としては、情報処理端末として用いられる公知の機器、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が利用可能である。なお、競技結果予想システム S を構成するユーザ端末 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、ユーザ端末 10 の台数を 3 台としている。

【0049】

ユーザ端末 10 の構成について、より詳しく説明すると、図 5 に示されるように、ユーザ端末 10 は、ハードウェア構成として、プロセッサ 11、記憶装置 12、通信用インターフェース 13（図 5 中、通信用 I/F と表記）、入力装置 14 及び出力装置 15 を備え、これらの機器は不図示のバスを介して電氣的に接続されている。

10

【0050】

プロセッサ 11 は、例えば、中央処理装置（Central Processing Unit）、マイクロプロセッサ（Micro Processing Unit）、マイクロコントロールユニット（Micro Control Unit）、グラフィクスプロセッサ（Graphics Processing Unit）、又はデジタルシグナルプロセッサ（Digital Signal Processor）等を含み、記憶装置 12 に記憶されるプログラム又はデータに基づいて各種の演算処理を実行すると共に、ユーザ端末 10 の各部を制御する。プロセッサ 11 によって実行されるプログラムには、ユーザ端末 10 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）、及び競技結果予想ゲーム用のアプリケーションプログラム等が含まれ、それらの各種プログラムがプロセッサ 11 に読み取られて実行されることにより、競技結果予想システム S を構成するユーザ端末 10 としての機能が発揮される。

20

【0051】

記憶装置 12 は、例えばメモリ又はストレージ等を含み、各種のプログラム又はデータを記憶する。

メモリは、ROM（Read Only Memory）及び RAM（Random Access Memory）等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 11 に作業領域を提供し、プロセッサ 11 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。

ストレージは、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。

30

【0052】

通信用インターフェース 13 は、例えば、ネットワークインターフェースカード（NIC）等により構成され、ユーザ端末 10 の通信処理を制御する。通信用インターフェース 13 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、通信用インターフェース 13 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。

40

【0053】

入力装置 14 は、ユーザ U の操作を受け付けて、受け付けた操作の内容を示すデータを生成するデバイスである。一例としては、ユーザ端末 10 に設けられた操作キー、操作ボタン、集音用マイク、及び撮影用カメラ等が利用可能である。

【0054】

出力装置 15 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デバイスである。一例としては、ユーザ端末 10 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ー等が利用可能である。なお、本実施形態においては、出力装置 15 として、少なくともディスプレイを有する。ディスプレイは、タッチパネルディスプレイのように入力

50

装置 1 4 及び出力装置 1 5 の両方の機能を兼ね備えるものであってもよい。

【 0 0 5 5 】

次に、図 6 を参照しながら、ユーザ端末 1 0 の構成について機能面から改めて説明する。図 6 に示されるように、ユーザ端末 1 0 は、複数の機能部、具体的には、操作特定部 1 6、端末側記憶部 1 7、端末側生成部 1 8、端末側送受信部 1 9、及び表示処理部 2 0 を備える。これらの機能部は、ユーザ端末 1 0 のハードウェア機器と、ユーザ端末 1 0 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。

【 0 0 5 6 】

〔操作特定部 1 6〕

操作特定部 1 6 は、主にプロセッサ 1 1 及び入力装置 1 4 により実現され、ユーザ U がユーザ端末 1 0 の入力装置 1 4 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 1 6 によって特定する操作には、ゲーム進行用の操作及び共同プレイに関する操作等が含まれる。ゲーム進行用の操作には、投票を実行する操作、及び、抽選に申込み操作等が含まれる。共同プレイに関する操作には、グループを構成するために他のユーザ U を募集する操作、他のユーザ U からの参加申請に対する許否に関する操作、及び、他のユーザ U が募集しているグループへの参加を申し込む操作等が含まれる。

10

【 0 0 5 7 】

〔端末側記憶部 1 7〕

端末側記憶部 1 7 は、主にプロセッサ 1 1 及び記憶装置 1 2 により実現され、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）を記憶する。

20

【 0 0 5 8 】

〔端末側生成部 1 8〕

端末側生成部 1 8 は、主にプロセッサ 1 1 及び記憶装置 1 2 により実現され、操作特定部 1 6 によって特定されたユーザ U の操作内容に応じたゲーム操作データ等を生成する。ここで生成されるゲーム操作データには、投票操作データ、抽選操作データ、及び、共同プレイに関する操作データ等が含まれる。これらの生成されたデータは、端末側送受信部 1 9 によってサーバ 3 0 に向けて送信される。

【 0 0 5 9 】

〔端末側送受信部 1 9〕

端末側送受信部 1 9 は、主にプロセッサ 1 1、記憶装置 1 2 及び通信用インターフェース 1 3 により実現され、サーバ 3 0、公営競技側サーバ 5 0 及び他のユーザのユーザ端末 1 0 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、端末側送受信部 1 9 は、サーバ 3 0 から送られてくるゲーム進行用データを受信し、ゲーム操作データをサーバ 3 0 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 1 9 は、他のユーザ U のユーザ端末 1 0 との間で共同プレイ用データ（具体的には、各ユーザ U のゲーム操作データ）を送受信する場合がある。

30

【 0 0 6 0 】

〔表示処理部 2 0〕

表示処理部 2 0 は、主にプロセッサ 1 1、記憶装置 1 2 及び出力装置 1 5 により実現され、端末側送受信部 1 9 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 2 0 は、ゲーム開始時にゲーム画面を描画し、ゲームプレイ中は、端末側送受信部 1 9 がサーバ 3 0 から受信したゲーム進行用データを展開し、ゲーム画面中に映像及びその他の情報を表示する。また、端末側送受信部 1 9 が、他のユーザ U の投票に関するデータをサーバ 2 0 から受信した場合、表示処理部 2 0 は、そのデータを展開し、他のユーザ U の投票における予想内容（具体的には、予想内容を示す画像又は映像等）を表示する。

40

【 0 0 6 1 】

<サーバ 3 0 について>

次に、本実施形態に係るサーバ 3 0 について説明する。

50

サーバ３０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。例えば、競技結果予想ゲームの提供会社が管理するサーバコンピュータによって構成されており、競技結果予想ゲームの進行処理を担う。具体的には、各種情報をユーザＵごとに管理すると共に、各ユーザＵに対して競技結果予想ゲームの進行用データを配信する。なお、サーバ３０は、単独で特定の機能を発揮する一台のコンピュータから成るサーバ装置に限定されず、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台のコンピュータから成るサーバ装置群により構成されている場合であってもよい。

【００６２】

サーバ３０の構成について、より詳しく説明すると、図５に示されるように、サーバ３０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り、プロセッサ３１、記憶装置３２、及び通信用インターフェース３３を備え、これらの機器は不図示のバスを介して電氣的に接続されている。

【００６３】

プロセッサ３１は、ＣＰＵ、ＭＰＵ、ＭＣＵ、ＧＰＵ、及びＤＳＰ等によって構成され、サーバ３０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３１によって実行されるプログラムは、サーバ３０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３０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。

【００６４】

記憶装置３２は、例えばメモリ又はストレージ等を含み、各種のプログラム又はデータを記憶する。

メモリは、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３１に作業領域を提供し、プロセッサ３１が実行する各種処理によって生成されるデータを一時的に記憶する。

ストレージは、ユーザＵ及びゲーム等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、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３０とネットワーク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として利用してもよい。

【００６５】

通信用インターフェース３３は、例えば、ネットワークインターフェースカード等により構成され、サーバ３０の通信処理を制御する。通信用インターフェース３３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、通信用インターフェース３３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。

【００６６】

次に、図７を参照しながら、サーバ３０の構成について機能面から改めて説明する。

図７に示されるように、サーバ３０は、複数の機能部、具体的には、サーバ側記憶部３４、サーバ側送受信部３５、サーバ側生成部３６、経験値付与部３７、払戻価値付与部３８、特典付与部３９、報酬付与部４０、及びユーザランク決定部４１を備える。これらの機能部は、サーバ３０のハードウェア機器と、サーバ３０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３０が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上記機能を分散させて、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。

【００６７】

[サーバ側記憶部３４]

サーバ側記憶部３４は、主にプロセッサ３１及び記憶装置３２により実現され、ユーザＵに関するデータ、及び、ゲームの進行処理に関するデータ（ゲーム進行用データ）等を含む各種データを記憶する。

【００６８】

ユーザＵに関するデータとしては、ユーザＵ又はユーザＵが使用しているユーザ端末１

10

20

30

40

50

0を特定する識別子（ユーザID又は端末ID）とその識別子に関連付けられた各種情報（ユーザUの個人情報、ユーザ端末10の機種、ログイン履歴、投票履歴、抽選履歴、景品交換履歴、保有無料コイン数、保有抽選ポイント数、保有交換ポイント数、経験値数及びユーザランク等の情報）を含む。

【0069】

なお、サーバ側記憶部34に記憶されるユーザUの投票履歴に関し、ユーザUが行ってきた投票のうち、他のユーザUの予想内容を参考にした第二の投票に関する情報は、その他のユーザUの識別子（ID）と関連付けられる。また、無料コイン、抽選ポイント、交換ポイント及び経験値等については、今までに付与されたものを蓄積して記憶しておくことができる。

【0070】

ゲーム進行用データとしては、公営競技側サーバ50より取得した競技に関する情報を基にして作成したデータも含む。

【0071】

〔サーバ側送受信部35〕

サーバ側送受信部35は、主にプロセッサ31、記憶装置32及び通信用インターフェース33により実現され、ユーザ端末10及び公営競技側サーバ50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35は、ユーザUのユーザ端末10に向けてゲーム進行用データを送信し、そのユーザ端末10からゲーム操作データを受信する。サーバ側送受信部35からユーザ端末10から受信するゲーム進行用データには、ユーザUの投票操作データが含まれる。投票操作データには、対象競技の結果に関するユーザUの予想内容、投票に用いた価値（投票価値）及びその指定量（賭け金）が含まれる。以上のように、本実施形態では、サーバ側送受信部35が投票受付部として機能し、投票価値を用いて競技の結果を予想した投票をユーザUから受け付ける。

【0072】

また、サーバ側送受信部35は、公営競技側サーバ50から競技に関する情報等を含むデータを受信し、公営競技側サーバ50に向け、必要に応じてユーザUの投票状況に関するデータを送信する。さらに、共同プレイが行われる間、サーバ側送受信部35は、共同プレイを行う複数のユーザUの各々のユーザ端末10から、共同プレイ用データを受信し、ユーザU間で同期を取るためのデータ（広義のゲーム進行用データ）を各ユーザ端末10に向けて送信する。

【0073】

〔サーバ側生成部36〕

サーバ側生成部36は、主にプロセッサ31及び記憶装置32により実現され、サーバ側送受信部35によって送信されるデータを生成する。ここで生成されるデータには、具体的には、ユーザ端末10から受信したゲーム操作データに対応したゲーム進行用データ等が含まれる。なお、ゲーム進行用データには、ゲームの共同プレイが行われる間、共同プレイを行う複数のユーザU間で同期を取るためのデータ等も含まれる。

【0074】

〔経験値付与部37〕

経験値付与部37は、主にプロセッサ31及び記憶装置32により実現され、上記のゲームルールに基づいて、経験値をユーザUに付与する。付与された経験値は、付与対象のユーザUごとに関連付けられて、サーバ側記憶部34に記憶される。

【0075】

〔払戻価値付与部38〕

払戻価値付与部38は、主にプロセッサ31及び記憶装置32により実現され、上記のゲームルールに基づいて、投票価値に対応した払戻価値をユーザUに付与する。本実施形態において、払戻価値付与部38は、無料コインを利用して投票した場合は、抽選ポイントを付与し、通貨を利用して投票した場合は、通貨を付与する。払戻価値の付与量は、オッズに基づいて算出される。付与された払戻価値は、付与対象のユーザUごとに関連付け

10

20

30

40

50

られて、サーバ側記憶部 34 に記憶される。

【0076】

〔特典付与部 39〕

特典付与部 39 は、主にプロセッサ 31 及び記憶装置 32 により実現され、上記のゲームルールに基づいて、特典をユーザ U に付与する。本実施形態において、特典付与部 39 は、無料コインを利用して投票した場合は、抽選ポイントを付与し、通貨を利用して投票した場合は、通貨を付与する。特典の付与量は、オッズ、ユーザランク、及び、グループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）等に応じて適宜決定される。なお、共同プレイの場合は、ユーザ U 自身又はそのグループを構成する他のユーザ U のユーザランクのうち、ユーザ U にとって最も有利なユーザランクに応じて、付与量が決定される。付与された特典は、付与対象のユーザ U ごとに関連付けられて、サーバ側記憶部 34 に記憶される。

10

【0077】

〔報酬付与部 40〕

報酬付与部 40 は、主にプロセッサ 31 及び記憶装置 32 により実現され、上記のゲームルールに基づいて、通貨、交換ポイント又は無料コイン等の報酬をユーザ U に付与する。報酬が交換ポイントの場合、その付与量は、抽選結果、オッズ、ユーザランク、及び、グループの構成人数（共同プレイの場合に限る。）等に応じて適宜決定されることとしてもよい。なお、共同プレイの場合は、ユーザ U 自身又はそのグループを構成する他のユーザ U のユーザランクのうち、ユーザ U にとって最も有利なユーザランクに応じて、付与量が決定されることとしてもよい。付与された報酬は、付与対象のユーザ U ごとに関連付けられて、サーバ側記憶部 34 に記憶される。

20

【0078】

〔ユーザランク決定部 41〕

ユーザランク決定部 41 は、主にプロセッサ 31 及び記憶装置 32 により実現され、各ユーザ U のユーザランクを各ユーザ U の投票履歴に応じて決定し、詳しくは経験値付与部 37 により付与された経験値の蓄積量を基に、ユーザ U ごとにユーザランクを決定する。本実施形態では、経験値の蓄積量に応じてユーザランクの値が増加し、具体的には、経験値の蓄積量がランクごとに予め設定された所定量に達すると、そのユーザ U のユーザランクが高次の段階に移行する。

【0079】

＜公営競技側サーバ 50 の構成＞

次に、本実施形態に係る公営競技側サーバ 50 について説明する。

公営競技側サーバ 50 は、例えば、公営競技を開催する団体が管理するサーバコンピュータによって構成されており、競技に関する情報等の提供、オッズの算出、投票の受付、払戻の実施等の処理を行う。具体的には、サーバ 30 に対して競技に関する情報等を提供し、各ユーザ U に対しては、投票受付と払戻を直接又は間接的に実施する。なお、公営競技側サーバ 50 は、単独で特定の機能を発揮する一台のコンピュータから成るサーバ装置に限定されず、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台のコンピュータから成るサーバ装置群により構成されている場合であってもよい。

30

【0080】

公営競技側サーバ 50 の構成について、より詳しく説明すると、図 5 に示されるように、公営競技側サーバ 50 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り、プロセッサ 51、記憶装置 52、及び通信用インターフェース 53 を備え、これらの機器は不図示のバスを介して電氣的に接続されている。なお、プロセッサ 51、記憶装置 52、及び通信用インターフェース 53 の構成は、上記のサーバ 30 と概ね同様である。

40

【0081】

次に、図 8 を参照しながら、公営競技側サーバ 50 の構成について機能面から改めて説明する。図 8 に示されるように、公営競技側サーバ 50 は、複数の機能部、具体的には、公営サーバ側記憶部 54、公営サーバ側送受信部 55、公営サーバ側生成部 56、及びオッズ算出部 57 を備える。これらの機能部は、公営競技側サーバ 50 のハードウェア機器

50

と、公営競技側サーバ５０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、公営競技側サーバ５０が複数台のコンピュータによって構成される場合には、上記機能を分散させて、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。

【００８２】

〔公営サーバ側記憶部５４〕

公営サーバ側記憶部５４は、主にプロセッサ５１及び記憶装置５２により実現され、競技に関する情報等を含む各種データを記憶する。

【００８３】

〔公営サーバ側送受信部５５〕

公営サーバ側送受信部５５は、主にプロセッサ５１、記憶装置５２及び通信用インターフェース５３により実現され、ユーザ端末１０及びサーバ３０との間でデータ及び情報の送受信を行う。例えば、サーバ３０に向けて競技に関する情報等を含むデータを送信し、サーバ３０から各ユーザの投票状況に関するデータを受信する。また、ユーザ端末１０とは、サーバ３０を経由してデータの送受信を行ってもよいし、サーバ３０を経由しないで直接データの送受信をしてもよい。例えば、ユーザ端末１０に向けて送信するデータには、競技に関する情報等を含むデータ及び払戻に関するデータ等が含まれ、ユーザ端末１０から受信するデータには、投票に関するデータが含まれる。投票が第二の投票である場合（つまり、ユーザが他のユーザの予想内容を参考にして投票を行った場合）、その投票に関するデータには、当該他のユーザの識別子（ＩＤ）が含まれる。

【００８４】

〔公営サーバ側生成部５６〕

公営サーバ側生成部５６は、主にプロセッサ５１及び記憶装置５２により実現され、公営サーバ側送受信部５５によって送信されるデータを生成する。ここで生成されるデータには、競技に関する情報等を含むデータが含まれる。

【００８５】

〔オッズ算出部５７〕

オッズ算出部５７は、主にプロセッサ５１及び記憶装置５２により実現され、既知の配当決定方法であるパリティ方式又はブックメーカー方式等により、オッズを算出する。算出したオッズは、公営サーバ側記憶部５４に記憶されると共に、公営サーバ側送受信部５５により、ユーザ端末１０及びサーバ３０に向けて、競技に関する情報等を含むデータとして送信される。

【００８６】

以上、ユーザ端末１０、サーバ３０及び公営競技側サーバ５０のそれぞれの構成について説明した。なお、一般的にユーザ端末１０、サーバ３０及び公営競技側サーバ５０は、上記以外にも種々の機能を有しているが、ここでは、本発明における競技結果予想システムＳにおいて作用効果を奏する特徴的な機能のみを説明することとし、その他の既知の機能等については図示及び説明を省略する。

【００８７】

＜競技結果予想システムＳの処理の流れについて＞

次に、上記構成からなる競技結果予想システムＳにおいて実行される競技結果予想処理の概要について説明する。

本実施形態に係る情報処理方法は、コンピュータシステムとして機能する競技結果予想システムＳを用いることで実現され、換言すると、競技結果予想システムＳが実行する情報処理では、本実施形態に係る情報処理方法が適用されている。

【００８８】

本実施形態における競技結果予想処理は、主に、ユーザが投票価値を利用して投票を行った場合、その投票結果に応じて、払戻価値及び特典をユーザに付与する第一フェーズと、ユーザが抽選ポイントを利用して抽選を行った場合、その抽選結果に応じた報酬をユーザに付与する第二フェーズと、の二つのフェーズから構成されている。

以下、各フェーズについて説明する。

【0089】

〔払戻価値及び特典付与処理〕

まず、図9及び図10に基づいて、払戻価値及び特典付与処理について説明する。

「払戻価値及び特典付与処理」とは、サーバ30において実行される処理であり、ユーザUに払戻価値及び報酬を付与する処理をいう。また、払戻価値及び特典付与処理は、上記の第一フェーズに該当する処理である。

【0090】

図9に示されるように、サーバ30は、対象競技の開始前に、ユーザ端末10から投票操作データを受信し、ユーザUからの投票を受け付けたと判断すると（S101：YES）、対象となるユーザUに関連付けて記憶されている投票価値（通貨又は無料コイン）を、ユーザUが指定した量（賭けた額）に応じて減算する（S102）。 10

【0091】

対象競技の終了後、サーバ30は、競技結果及び確定したオッズを含む競技に関する情報を示すデータを、公営競技側サーバ50から受信する（S103）。

そして、サーバ30は、ユーザUのプレイ形態が共同プレイか否かについて判断する（S104）。共同プレイではなく単独プレイであると判断した場合（S104：NO）、次に、受信した競技に関する情報に基づいて、投票内容であるユーザUの予想が的中しているか否かについて判断する（S105）。 20

【0092】

サーバ30は、ユーザUの予想が的中していると判断した場合（S105：YES）、払戻価値（通貨又は抽選ポイント）の付与量をオッズに基づいて算出し（S106）、その算出した付与量に応じて、払戻価値をユーザUに付与する（S107）。

また、サーバ30は、特典として付与する交換ポイント又は抽選ポイントの付与量を、先に算出した払戻価値の付与量と、ユーザランクに応じて規定されているポイント還元率（交換ポイント還元率又は抽選ポイント還元率）とに基づいて算出し（S108）、その算出した付与量に応じて、交換ポイント又は抽選ポイントを、特典としてユーザUに付与する（S109）。 30

【0093】

サーバ30は、上記S109の処理の後、又は、ユーザUの予想が不的中中であると判断した場合（S105：NO）、予め規定されている付与量の経験値を、ユーザUに付与する（S110）。 40

【0094】

一方、サーバ30は、ユーザUのプレイ形態が共同プレイであると判断した場合（S104：YES）、図10に示されるように、先に受信した競技に関する情報に基づいて、投票内容であるユーザUの予想が的中しているか否かについて判断する（S201）。 50

【0095】

サーバ30は、ユーザUの予想が的中していると判断した場合（S201：YES）、まず、共同プレイのグループに属するユーザUの中でユーザランクが最高位のユーザUを選別し、その最高位のユーザUのユーザランクを特定する（S202）。ここで、最高位のユーザUのユーザランクは、共同プレイのグループの各ユーザU（あるユーザに相当）にとって最も有利なユーザランクに該当する。 60

【0096】

そして、サーバ30は、払戻価値の付与量をオッズに基づいて算出し（S203）、その算出した付与量に応じて、払戻価値をユーザUに付与する（S204）。

また、サーバ30は、特典として付与する交換ポイント又は抽選ポイントの付与量を、先に算出した払戻価値の付与量と、ユーザランクに応じて規定されているポイント還元率（交換ポイント還元率又は抽選ポイント還元率）とに基づいて算出し（S205）、その算出した付与量に応じて、交換ポイント又は抽選ポイントを、特典としてユーザUに付与する（S206）。 70

【0097】

サーバ30は、上記S206の処理の後、又は、ユーザUの予想が不的中であると判断した場合（S201：NO）、予め規定されている付与量の経験値を、ユーザUに付与する（S207）。

【0098】

さらに、サーバ30は、共同プレイのボーナスとして付与する無料コインの付与量を、グループを構成しているユーザ数に応じて決定し（S208）、その決定した付与量に応じて、無料コインをボーナスとしてユーザUに付与する（S209）。

【0099】

そして、図9に戻ると、サーバ30は、上記S110又はS209の処理の後、その結果を通知するゲーム進行用データをユーザUのユーザ端末10に向けて送信する（S111）。なお、ユーザUの投票を受け付けていないと判断すると（S101：NO）、そのまま処理を終了する。

10

【0100】

上記の一連の工程が終了した時点で、払戻価値及び特典付与処理が終了する。以降、ユーザUが競技結果予想ゲームをプレイしている最中は、上記一連の工程が繰り返し実施される。

以上が、払戻価値及び特典付与処理の一例である。

【0101】

〔報酬付与処理〕

20

次に、図11に基づいて、報酬付与処理について説明する。

「報酬付与処理」とは、サーバ30において実行される処理であり、ユーザUの指示に基づいて抽選を行った結果、ユーザUに報酬を付与する処理をいう。また、報酬付与処理は、上記の第二フェーズに該当する処理である。

【0102】

図11に示されるように、サーバ30は、ユーザ端末10から抽選操作データを受信して、ユーザUからの抽選申込を受け付けたと判断すると（S301：YES）、対象となるユーザUに関連付けて記憶されている抽選ポイントを、抽選一回分の対価として所定数だけ減算する（S302）。

【0103】

30

そして、サーバ30は、抽選を実施してその抽選結果について判断する（S303）。抽選の結果、第一報酬が選択された場合には、（S303：第一報酬）、予め規定されている金額の通貨を、報酬としてユーザUに付与する（S304）。また、第二報酬が選択された場合には、（S303：第二報酬）、予め規定されている付与量の交換ポイントを、報酬としてユーザUに付与する（S305）。また、第三報酬が選択された場合には、（S303：第三報酬）、予め規定されている付与量の無料コインを、報酬としてユーザUに付与する（S306）。

【0104】

そして、その結果を通知するゲーム進行用データをユーザUのユーザ端末10に向けて送信する（S307）。なお、ユーザUからの抽選申込を受け付けていないと判断すると（S301：NO）、そのまま処理を終了する。

40

【0105】

上記の一連の工程が終了した時点で、報酬付与処理が終了する。以降、ユーザUが競技結果予想ゲームをプレイしている最中は、上記一連の工程が繰り返し実施される。

以上が、報酬付与処理の一例である。

【0106】

〔ユーザランク決定処理〕

次に、図12に基づいて、ユーザランク決定処理について説明する。

「ユーザランク決定処理」とは、サーバ30において実行される処理であり、ユーザUの投票履歴に基づいて、各ユーザUのユーザランクを決定する処理をいう。なお、ユーザ

50

ランク決定処理で決定されたユーザランクは、特典の付与量を算出する際に利用される。

【0107】

図12に示されるように、サーバ30は、ユーザUの投票行動又はその他の経験値付与要件を満たすことにより、ユーザUの保有する経験値の量が増加すると（S401：YES）、その経験値の蓄積量が所定量に達してランクアップ要件を満たすか否かについて判断する（S402）。経験値の量がランクアップ要件と満たすと判断すると（S402：YES）、ユーザUのユーザランクを高次の段階に移行させる（ユーザランクの値を増加させる）ことにより、ユーザランクを更新する（S403）。そして、その結果を通知するゲーム進行用データをユーザUのユーザ端末10に向けて送信する（S404）。なお、経験値の量が増加していない場合（S401：NO）、又は、経験値の量が増加していてもランクアップ要件を満たしていないと判断した場合（S402：NO）、そのまま処理を終了する。

10

【0108】

上記の一連の工程が終了した時点で、ユーザランク決定処理が終了する。以降、ユーザUが競技結果予想ゲームをプレイしている最中は、上記一連の工程が繰り返し実施される。

以上が、ユーザランク決定処理の一例である。

【0109】

＜本実施形態のまとめ＞

以上までに説明してきた本実施形態に係る情報処理装置、情報処理方法及びプログラムの主な特徴は、以下の通りである。

20

【0110】

〔1〕本実施形態に係る情報処理装置は、ユーザから、競技の結果を予想する投票を受け付ける投票受付部と、ユーザの投票履歴に基づいて経験値を付与する経験値付与部と、ユーザに対し、投票が的中した場合に、投票価値に対する配当としての払戻価値に加え、経験値に応じた特典を付与する特典付与部と、を有する。

上記の情報処理装置によれば、予想が的中した場合、配当としての払戻価値に加え、投票履歴に基づく経験値に応じて異なる特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【0111】

〔2〕上記の情報処理装置は、経験値は、投票が的中したか否かに関わらず付与される。

30

こうすることにより、ユーザは、投票が的中しなかった場合であっても経験値を得ることができるので、ユーザに対して投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0112】

〔3〕上記の情報処理装置は、投票価値は、配当の算出に影響を与える第一価値と、配当の算出に影響を与えない第二価値とを含む。

こうすることにより、ユーザは、配当の算出に影響を与える第一価値又は配当の算出に影響を与えない第二価値のいずれを利用しても投票することができるので、ユーザに対して投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0113】

〔4〕上記の情報処理装置は、経験値は、第二価値による投票履歴に基づく場合と比べ、第一価値による投票履歴に基づく場合により多く付与される。

40

こうすることにより、ユーザは、第一価値を用いて投票した場合に、より多くの経験値を得ることができるので、ユーザに対して、特に、第一価値を用いた投票行動への動機付けを高めることができる。

【0114】

〔5〕上記の情報処理装置は、第一価値による投票履歴が所定条件を満たした場合、経験値をさらに付与する。

こうすることにより、ユーザは、第一価値を用いて投票した場合、所定条件を満たせばさらに多くの経験値を得ることができるので、ユーザに対して、特に、第一価値を用いた投票行動への動機付けを高めることができる。

50

【0115】

〔6〕上記の情報処理装置は、経験値の量に応じてユーザのユーザランクを決定するユーザランク決定部を、さらに有し、特典は、ユーザランクに応じて付与する。

こうすることにより、投票履歴に基づく経験値の量に応じて決定されるユーザランクによって、付与される特典が異なるので、ユーザに対して投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0116】

〔7〕上記の情報処理装置は、複数のユーザにより構成されるグループに属するあるユーザが投票をした場合、特典は、グループに属するユーザに関連付けられたユーザランクのうち、あるユーザにとって最も有利なユーザランクに応じて付与する。

こうすることにより、ユーザは、複数のユーザと共にグループを構成して投票行動をした場合、自身又はそのグループを構成する他のユーザのユーザランクのうち、ユーザにとって最も有利なユーザランクに応じて、特典を得ることができるので、投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0117】

〔8〕上記の情報処理装置は、複数のユーザにより構成されるグループに属するあるユーザが投票をした場合、特典は、グループの構成人数に応じて付与する。

こうすることにより、ユーザは、複数のユーザと共にグループを構成して投票行動をした場合、そのグループの構成人数に応じて特典を得ることができるので、投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0118】

〔9〕また、本実施形態に係る情報処理方法によれば、コンピュータが、ユーザから、競技の結果を予想する投票を受け付け、ユーザの投票履歴に基づいて経験値を付与し、ユーザに対し、投票が的中した場合に、投票価値に対する配当としての払戻価値に加え、経験値に応じた特典を付与する。

こうすることにより、予想が的中した場合、配当としての払戻価値に加え、投票履歴に基づく経験値に応じて異なる特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【0119】

〔10〕また、本実施形態に係るプログラムによれば、コンピュータにより実行されるプログラムであって、コンピュータに、ユーザから、競技の結果を予想する投票を受け付けさせ、ユーザの投票履歴に基づいて経験値を付与させ、ユーザに対し、投票が的中した場合に、投票価値に対する配当としての払戻価値に加え、経験値に応じた特典を付与させる。

こうすることにより、予想が的中した場合、配当としての払戻価値に加え、投票履歴に基づく経験値に応じて異なる特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【0120】

<本発明の第二の実施形態>

上記の実施形態（以下、第一の実施形態という。）では、投票の予想が的中した場合に、投票価値に対する配当としての払戻価値に加え、経験値に応じた特典を付与することとした。ただし、これに限定されず、投票の予想が的中したか否かに関わらず、投票を行ったユーザに対して特典を付与する形態も考えられる。この形態を第二の実施形態とし、以下、第二の実施形態について説明することとする。

【0121】

なお、以下の説明では、第二の実施形態のうち、第一の実施形態と相違する点を主に説明する一方で、第一の実施形態と共通する点については、説明を省略することとする。ちなみに、第二の実施形態においても、競技結果予想システムSは、ユーザ端末10とサーバ30と公営競技側サーバ50とによって構成されており、それぞれの機器のハードウェア構成及び機能は、第一の実施形態と概ね同じである。

10

20

30

40

50

【0122】

第二の実施形態では、投票を行ったユーザUに対して、その投票の予想が的中した場合には、第一の実施形態と同様、配当である払戻価値に加え、特典（交換ポイント又は抽選ポイント）が付与される。この場合に付与される払戻価値と特典は、互いに同じ種類の価値であってもよく、互いに異なる種類の価値であってもよい。

【0123】

また、第二の実施形態では、第一の実施形態と同様、ユーザUが通貨を用いて投票を行った場合に付与される特典（交換ポイント）と、ユーザUが無料コインを用いて投票を行った場合に付与される特典（抽選ポイント）とが互いに異なっている。ただし、これに限定されず、通貨を用いた場合と無料コインを用いた場合との間で、ユーザUに付与される特典の種類が同じであってもよい。

10

【0124】

また、第二の実施形態では、予想が不的中であった場合には、払戻価値は付与されないが、図13に示すように、投票を行ったユーザUに対して特典が付与される。予想が不的中であった場合に付与される特典の種類（価値）は、ユーザUが投票に用いた価値（投票価値）に応じて決まる。図13に示す例では、通貨を用いて投票を行った場合には交換ポイントが特典として付与され、無料コインを用いて投票を行った場合には抽選ポイントが特典として付与される。

【0125】

なお、第二の実施形態において、通貨を用いた場合の特典は、交換ポイント以外の価値（例えば、通貨、無料コイン又は抽選ポイント等）でもよく、無料コインを用いた場合の特典は、抽選ポイント以外の価値（例えば、通貨、無料コイン又は交換ポイント等）でもよい。

20

【0126】

第二の実施形態において、投票を行ったユーザUに対して付与される特典の量（ポイント数）は、ユーザUの投票履歴と予想の的中結果とに基づいて決められ、また、グループの共同プレイにて投票を行った場合にはグループの構成人数が考慮される。

【0127】

具体的に説明すると、予想が的中した場合には、第一の実施形態と同様、特典（交換ポイント又は抽選ポイント）の付与量が、払戻価値にポイント還元率を乗算して算出され、共同プレイの場合には、さらにグループの構成人数が乗算される。的中時のポイント還元率の一例は、図14の左図に示す通りであり、ユーザランクの値に応じて変化する。ユーザランクの値は、ユーザUの投票履歴を反映しており、詳しくは、今までの投票に対する経験値の蓄積量に応じて増える。それ故に、ユーザランクに応じたポイント還元率を用いて算出される特典は、ユーザUの投票履歴に基づいた特典であると言える。

30

【0128】

他方、予想が不的中であった場合には、特典（交換ポイント又は抽選ポイント）の付与量が、投票価値にポイント還元率を乗算して算出され、共同プレイの場合には、さらにグループの構成人数が乗算される。不的中時のポイント還元率の一例は、図14の右図に示す通りである。不的中時のポイント還元率は、的中時のポイント還元率よりも低くなっており、例えば的中時のポイント還元率の1/2倍である。つまり、あるユーザランクのユーザUに対して予想が不的中である場合に付与される特典の量は、予想が的中である場合に付与される特典の量よりも少なく、例えば、予想的中時の半分となる（図13参照）。

40

【0129】

なお、第二の実施形態では、図14の左図に示すように、無料コインを用いた投票の予想が的中した場合のポイント還元率（抽選ポイント還元率）が、ユーザランクが低ランクである間には比較的高くなっている。これは、競技結果予想ゲームの初心者が通貨よりも無料コインを利用して投票を行う傾向にあることを踏まえ、ゲーム初心者を優遇するための措置である。

【0130】

50

また、第二の実施形態では、ユーザランクの値の増加に応じて、無料コインを用いた投票の予想が的中した場合のポイント還元率（抽選ポイント還元率）が減少する一方で、通貨を用いた投票の予想が的中した場合のポイント還元率（交換ポイント還元率）が増加する。これにより、投票経験が豊富なゲーム上級者に対しては、無料コインを用いた投票から通貨を用いた投票への移行を促すことができる。

【0131】

また、ユーザランクの値が所定値（図14のケースでは「6」）未満であるときには、無料コインを投票価値として用いた場合のポイント還元率（抽選ポイント還元率）が、通貨を投票価値として用いた場合のポイント還元率（交換ポイント還元率）よりも高くなっている。これに対し、ユーザランクの値が所定値以上であるときには、通貨を投票価値として用いた場合のポイント還元率（交換ポイント還元率）が、無料コインを投票価値として用いた場合のポイント還元率（抽選ポイント還元率）よりも高くなる。これにより、投票経験が豊富なゲーム上級者に対し、通貨を用いた投票を行う動機付けを与え易くなる。

【0132】

以上までに説明してきたように、第二の実施形態では、投票を行ったユーザであれば、特典を得ることができる。また、投票は、無料コイン又は通貨を用いて行われる。これにより、第二の実施形態では、無料コインの利用を通じてゲーム性を高めることができる。特に、賭け式の複雑さ等を理由に投票を敬遠する傾向にあるゲーム初心者に対しては、無料コインを用いた投票を可能し、且つ投票に対する特典を付与することで、投票への動機付けを与えることができる。この結果、競技結果予想ゲームのファン層を広げ、投票対象となる競技自体も盛り上げることができる。

【0133】

なお、上述の構成では、投票の予想が的中した場合、及び、予想が不的中であった場合のいずれにおいても特典を付与することとしたが、これに限定されるものではない。例えば、通貨を用いて投票を行った場合には、投票の予想が的中したか否かに関わらず、ユーザに対して特典を付与するとよい。

他方、無料コインを用いて投票を行った場合には、投票の予想の的中結果が所定の結果であるときに限り、ユーザに対して特典を付与してもよい。具体的には、無料コインを用いてユーザが投票を行った場合には、当該投票の予想が的中したときに限り、そのユーザに対して特典を払戻価値とともに付与してもよい。反対に、無料コインを用いて投票を行ったユーザに対して、当該投票の予想が不的中であることを条件として特典を付与してもよい。

【0134】

また、第二の実施形態では、第一の実施形態と同様、投票の予想が的中したか否かに関わらず、ユーザに対して経験値が付与され、さらに、ユーザが共同プレイを行った場合には、投票の予想が的中したか否かに関わらず、ボーナスがユーザに対して付与される。ボーナスは、ユーザが共同プレイを行ったグループの構成人数（厳密には、グループに参加し、且つ、実際に投票を行ったユーザ数）に応じて決定される。

【0135】

次に、第二の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理の流れについて、図15及び16を参照しながら説明する。

【0136】

第二の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理中、ステップS011～S015は、第一の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理のステップS101～S105と同じ工程である。なお、ステップS011において、サーバ30（詳しくは、投票受付部）は、ユーザから投票を受け付ける際に、通貨及び無料コインのうちの少なくとも一方を投票価値として用いた投票を受け付けることができるが、以下では、通貨又は無料コインを用いた投票を受け付けることとする。

【0137】

ユーザのプレイ形態が単独プレイであり（S014：NO）、且つ、投票の予想が的中

10

20

30

40

50

中した場合（S015：YES）、それ以降のステップは、図15に示すように、第一の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理と同様の流れで進む。つまり、図15のステップS016～S021は、図9のステップS106～S111と同じ工程である。

【0138】

他方、ユーザUのプレイ形態が単独プレイであり（S014：NO）、且つ、投票の予想が不的中であった場合（S015：NO）、サーバ30は、特典として付与する交換ポイント又は抽選ポイントの付与量を算出する（S031）。具体的には、投票に用いた通貨又は無料コインの使用量、換言すると、ステップS012で減算した投票価値の量に、ユーザランクに応じて規定されたポイント還元率（交換ポイント還元率又は抽選ポイント還元率）を乗算して、ポイント付与量を算出する。その後、サーバ30（詳しくは、特典付与部）は、算出した付与量の交換ポイント又は抽選ポイントを特典としてユーザUに付与する（S032）。

10

【0139】

ステップS032の実施後、サーバ30（詳しくは、経験値付与部）は、ステップS020を実施して、予め決められた量の経験値をユーザUに付与し、その後、ステップS021をさらに実施する。

【0140】

また、ユーザUのプレイ形態が共同プレイであり（S014：YES）、且つ、投票の予想が的中した場合（S041：YES）、それ以降のステップは、図16に示すように、第一の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理と同様の流れで進む。つまり、図16のステップS042～S049は、図10のステップS202～S209と略同じ工程であり、図16のステップS050は、図9のステップS111と同じ工程である。つまり、投票を行ったユーザUには、特典としての交換ポイントと、経験値と、グループの構成人数に応じたボーナスとが付与される。

20

【0141】

なお、ステップS042において、サーバ30は、共同プレイのグループに属するユーザUの中で所定条件を満たすユーザUを選別し、そのユーザUのユーザランクを特定する。所定条件を満たすユーザUのユーザランクとは、投票の予想が不的中であったユーザU（あるユーザに相当）にとって最も有利なユーザランクであり、投票が通貨を用いて行われた場合には、グループ内で最高位のユーザランクが該当し、投票が無料コインを用いて行われた場合には、グループ内で最低位のユーザランクが該当する。

30

【0142】

また、サーバ30は、ステップS045において、ステップS042にて特定したユーザランクと対応するポイント還元率と、ステップS043にて算出した払戻価値と、グループの構成人数と、に基づいて、特典としての交換ポイントを算出する。そして、サーバ30は、ステップS046にて、算出された交換ポイントをユーザUに対して付与する。この際に付与される交換ポイントは、共同プレイのグループに属するユーザにとって最も有利なユーザランクに応じた特典に該当する。

【0143】

他方、ユーザUのプレイ形態が共同プレイであり（S014：YES）、且つ、投票の予想が不的中であった場合（S041：NO）、サーバ30は、ステップS051を実施する。ステップS051は、ステップS042と同様の工程であり、共同プレイのグループに属するユーザUの中で所定条件を満たすユーザUを選別し、そのユーザUのユーザランクを特定する。

40

【0144】

ステップS051の実施後、サーバ30は、特典として付与する交換ポイント又は抽選ポイントの付与量を算出する（S052）。具体的には、投票に用いた通貨又は無料コインの使用量、換言すると、ステップS012で減算した投票価値の量に、ステップS051にて特定されたユーザランクに応じたポイント還元率（交換ポイント還元率又は抽選ポイント還元率）と、グループ構成人数と、を乗算してポイント付与量を算出する。その後、

50

サーバ30（詳しくは、特典付与部）は、算出した付与量の交換ポイント又は抽選ポイントの特典としてユーザUに付与する（S053）。この際に付与される交換ポイントは、共同プレイのグループに属するユーザにとって最も有利なユーザランクに応じた特典に該当する。

【0145】

ステップS053の実施後、サーバ30は、ステップS047～049を実施して、予め決められた量の経験値と、グループの構成人数に応じたボーナスとをユーザUに付与し、その後、ステップS050をさらに実施する。

【0146】

以上までに説明してきた一連の工程が終了した時点で、第二の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理が終了する。以降、ユーザUが競技結果予想ゲームをプレイしている最中は、上記一連の工程が繰り返し実施される。

【0147】

第二の実施形態に係る払戻価値及び特典付与処理中、ステップS020、S047にてユーザUに付与される経験値は、ユーザUが行った投票の内容や投票方式、投票の予想的中結果、及び投票履歴等に応じて決められるとよい。具体的に説明すると、サーバ30（詳しくは、経験値付与部40）は、ユーザUに付与する経験値を、投票の予想的中結果に応じて変えてもよく、例えば、的中した場合に、より多くの経験値を与えてもよく、あるいは不的中である場合に、より多くの経験値を与えてもよい。

【0148】

また、サーバ30は、ユーザUが通貨を用いて投票を行った場合には、ユーザUが無料コインを用いて投票を行った場合と比べて、より多くの経験値をユーザUに付与してもよい。これとは反対に、ユーザUが無料コインを用いて投票を行った場合に、ユーザUが通過を用いて投票を行った場合と比べて、より多くの経験値をユーザUに付与してもよい。

【0149】

また、サーバ30は、ユーザUが行った投票が第一の投票であるか、あるいは第二の投票であるかを特定し、第一の投票であった場合には、第二の投票であった場合に比べて、より多くの経験値をユーザUに付与してもよい。この場合には、ユーザUに対して、自ら競技の結果を予想することを促すことができる。これとは反対に、ユーザUが行った投票が第二の投票であった場合に、第一の投票であった場合に比べて、より多くの経験値をユーザUに付与してもよい。この場合には、ユーザUに対して、他のユーザUの予想を参考にすることを促すことができる。

なお、ユーザUが行った投票が第一の投票又は第二の投票であるかは、例えば、投票時にユーザ端末10から送られてくる投票操作データ、あるいはサーバ側記憶部34に記憶されたユーザUの投票履歴等に基づいて判断することができる。

【0150】

また、サーバ30は、ユーザUが投票時に指定した投票方式（賭け式）に応じた経験値をユーザUに対して付与してもよい。例えば、投票方式が連勝単式である場合には、投票方式が単勝式である場合に比べて、より多くの経験値を付与してもよい。また、所定の投票方式（例えば、連勝単式）を指定して投票を行うことをゲーム内ミッションとして設定し、そのミッションを初めて達成したユーザUに対して、ミッション達成の報酬として経験値を付与してもよい。

【0151】

＜第二の実施形態のまとめ＞

以上までに説明してきた第二の実施形態に係る情報処理装置、情報処理方法及びプログラムの主な特徴は、以下の通りである。

【0152】

[1] 第二の実施形態に係る情報処理装置は、投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付ける投票受付部と、投票を行ったユーザに対し、ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与する特典付与部と、を有する。また、投票価値には、予想的中

10

20

30

40

50

した投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれる。

上記の情報処理装置によれば、配当の算出に影響を与えない価値を用いて投票した場合にも、その投票を行ったユーザに対して特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【0153】

〔2〕 上記の情報処理装置において、投票受付部は、配当の算出に影響を与える第一価値、及び、配当の算出に影響を与えない第二価値のうちの少なくとも一方を投票価値として用いた投票を受け付けるとよい。

上記の構成によれば、ユーザは、投票価値として、配当の算出に影響を与える第一価値、又は、配当の算出に影響を与えない第二価値のいずれを利用してもよいので、ユーザに対して投票行動への動機付けをより高めることができる。

10

【0154】

〔3〕 上記の情報処理装置において、ユーザのユーザランクを決定するユーザランク決定部を、さらに有し、特典付与部は、投票を行ったユーザに対し、そのユーザのユーザランクに応じた特典を付与してもよい。

上記の構成によれば、ユーザランクに応じて付与される特典が変わるので、ユーザに対して投票行動への動機付けをより一層高めることができる。

【0155】

〔4〕 また、ユーザランクは、投票履歴に応じて増える値によって表されてもよい。この場合に、特典付与部は、ユーザランクの値に応じた比率に基づいて決定される量の特典を付与してもよい。そして、ユーザランクの値が所定値未満であるときには、第二価値を投票価値として用いた場合の比率が、第一価値を投票価値として用いた場合の比率よりも高くなり、ユーザランクの値が所定値以上であるときには、第一価値を投票価値として用いた場合の比率が、第二価値を投票価値として用いた場合の比率よりも高くなると好適である。

20

上記の構成によれば、ユーザランクが低い時期（例えば、ユーザが初心者である時期）には、第二価値を用いた場合に付与される特典の量を多くすることで、第二価値を用いた投票への動機付けを高めることができる。また、ユーザランクが高い時期（例えば、ユーザが投票に慣れた時期）には、第一価値を用いた場合に付与される特典の量を多くすることで、第一価値を用いた投票への動機付けを高めることができる。

30

【0156】

〔5〕 また、ユーザランクは、投票履歴に応じて増える値によって表されてもよい。この場合に、特典付与部は、ユーザランクの値に応じた比率に基づいて決定される量の特典を付与してもよい。そして、第二価値を投票価値として用いた場合の比率が、ユーザランクの値の増加に応じて減少すると好適である。

上記の構成によれば、ユーザランクの値が増加するにつれて、第二価値を用いた場合に付与される特典の量が減少するので、投票に慣れてきたユーザに対して、第一価値を用いた投票への移行を促すことができる。

【0157】

〔6〕 また、上記の情報処理装置において、複数のユーザにより構成されるグループに属するあるユーザが投票を行った場合に、特典付与部は、グループに属するユーザに関連付けられたユーザランクのうち、あるユーザにとって最も有利なユーザランクに応じた特典を、あるユーザに対して付与してもよい。

40

上記の構成によれば、複数のユーザと共にグループを構成して投票行動をしたユーザに対して、グループの各構成員のユーザランクのうち、最も有利なユーザランクに応じた特典が付与される。これにより、ユーザに対して、グループの共同プレイによる投票行動への動機付けを与えることができる。

【0158】

〔7〕 また、上記の情報処理装置において、ユーザが第一価値を用いて投票を行った場合に特典付与部が付与する特典と、ユーザが第二価値を用いて投票を行った場合に特典

50

付与部が付与する特典とが互いに異なってもよい。

上記の構成によれば、第一価値を用いた場合に付与される特典と、第二価値を用いた場合に付与される特典とが異なるため、ユーザに対して、それぞれの価値を用いた投票行動への動機付けを与えることができる。

【0159】

〔8〕 また、上記の情報処理装置において、特典付与部は、投票の予想が不的中であったユーザに対して、特典を付与してもよい。

上記の構成によれば、投票の予想が不的中であった場合に、ユーザに対して特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを一段と高めることができる。

【0160】

〔9〕 また、上記の情報処理装置において、ユーザが第一価値を用いて投票を行った場合、特典付与部は、投票の予想が的中したか否かに関わらず、ユーザに対して特典を付与してもよい。また、ユーザが第二価値を用いて投票を行った場合、特典付与部は、投票の予想の的中結果が所定の結果であれば、ユーザに対して特典を付与してもよい。

上記の構成によれば、第一価値及び第二価値のいずれを用いた場合にもユーザに対して特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けをより高めることができる。特に、第一価値を用いた場合には、投票の予想が的中したか否かに関わらず、特典が付与されるので、ユーザに対して、第一価値を用いた投票行動への動機付けを効果的に高めることができる。

【0161】

〔10〕 また、上記の情報処理装置において、ユーザが第二価値を用いて投票を行い、投票の予想が的中した場合に、特典付与部は、ユーザに対して、配当としての払戻価値に加え、特典を付与してもよい。

上記の構成によれば、ユーザに対して、第二価値を用いた投票行動への動機付けを効果的に高めることができる。

【0162】

〔11〕 また、上記の情報処理装置において、特典付与部は、払戻価値とは種類が異なる特典を付与してもよい。

上記の構成によれば、第二価値を用いた投票の予想が的中した場合に、払戻価値の他に、払戻価値とは種類が異なる特典がユーザに付与されるので、ユーザに対して、第二価値を用いた投票行動への動機付けをより効果的に高めることができる。

【0163】

〔12〕 また、上記の情報処理装置は、投票を行ったユーザに対して、経験値を付与する経験値付与部を有してもよい。この場合に、特典付与部は、経験値に応じた特典をユーザに付与し、経験値付与部は、投票の予想の的中結果に応じた経験値を付与するとよい。

上記の構成によれば、ユーザに付与する経験値が投票の予想の的中結果に応じて決まり、且つ、ユーザに付与する特典が経験値に応じて決まるので、投票の興趣性が向上する。

【0164】

〔13〕 また、上記の情報処理装置において、投票には、ユーザが自ら競技の結果を予想する第一の投票、及び、他のユーザが行った投票の予想内容にユーザが合わせる第二の投票が含まれてもよい。この場合に、経験値付与部は、第一の投票及び第二の投票のうち、ユーザが行った投票に応じた経験値を付与するとよい。

上記の構成によれば、第一の投票を行った場合と、第二の投票を行った場合との間で、ユーザに付与される経験値が異なる。このため、例えば、第一の投票及び第二の投票のいずれかを行った場合の経験値をより多く設定することで、ユーザに対して、そのタイプの投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0165】

〔14〕 また、上記の情報処理装置において、投票は、複数の投票方式の中から指定された投票方式にて行われてもよい。この場合に、経験値付与部は、ユーザが指定した投票方式に応じた経験値を付与するとよい。

10

20

30

40

50

上記の構成によれば、ユーザに付与される経験値が、ユーザが指定した投票方式に応じて決められる。このため、例えば、所定の投票方式を指定して投票を行った場合の経験値をより多く設定することで、ユーザに対して、その投票方式による投票行動への動機付けをより高めることができる。

【0166】

〔15〕 また、上記の情報処理装置において、投票受付部は、配当の算出に影響を与える第一価値、及び、配当の算出に影響を与えない第二価値のうちの少なくとも一方を投票価値として用いた投票を受け付けてもよい。この場合に、経験値付与部は、ユーザが第一価値を用いて投票を行った場合には、ユーザが第二価値を用いて投票を行った場合と比べて、より多くの経験値をユーザに付与してもよい。

10

上記の構成によれば、第一価値を用いた場合には、第二価値を用いた場合に比べて、より多くの経験値がユーザに付与されるので、ユーザに対して、第一価値を用いた投票行動への動機付けを高めることができる。

【0167】

〔16〕 また、上記の情報処理装置において、複数のユーザにより構成されるグループに属するあるユーザが投票をした場合に、特典付与部は、グループの構成人数に応じた特典を、あるユーザに対して付与してもよい。

上記の構成によれば、複数のユーザと共にグループを構成して投票行動をしたユーザには、そのグループの構成人数に応じた特典が付与されるので、ユーザに対して、グループの共同プレイによる投票行動への動機付けをより高めることができる。

20

【0168】

〔17〕 また、第二の実施形態に係る情報処理方法では、コンピュータが、投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付け、コンピュータが、投票を行ったユーザに対し、ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与する。そして、投票価値には、予想が的中した投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれる。

上記の方法によれば、配当の算出に影響を与えない価値を用いて投票した場合にも、その投票を行ったユーザに対して特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【0169】

〔18〕 また、第二の実施形態に係るプログラムは、コンピュータに、投票価値を用いて競技の結果を予想する投票を、ユーザから受け付けさせ、コンピュータに、投票を行ったユーザに対し、ユーザの投票履歴に基づいた特典を付与させる。そして、投票価値には、予想が的中した投票に対する配当の算出に影響を与えない価値が含まれる。

30

上記のプログラムが実行されることにより、配当の算出に影響を与えない価値を用いて投票した場合にも、その投票を行ったユーザに対して特典が付与されるので、ユーザに対して投票行動への動機付けを高めることができる。

【0170】

<その他の実施形態>

本発明は、上述した第一及び第二の実施形態に限定されるものではない。

第一及び第二の実施形態では、サーバ30に本発明のプログラムを実行させ、本発明の情報処理装置として機能させているが、サーバ30が有する情報処理装置としての機能のうちの一部又は全部をユーザ端末10に備えることとしてもよい。例えば、払戻価値付与部38、特典付与部39又は報酬付与部40に相当する機能が、ユーザ端末10に備わっていてもよい。

40

【0171】

また、第一及び第二の実施形態では、ゲームの一例として、ユーザUが操作するユーザ端末10とサーバ30との間で行われるデータ通信を利用するオンラインゲームについて説明した。ただし、ゲームの種類については特に限定されるものではなく、データ通信不要なオフラインゲームであってもよい。また、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であってもよ

50

い。

【0172】

また、第一及び第二の実施形態では、競技の一例として、公営競技を想定して説明した。しかし、競技の内容はこれに限定されるものではなく、陸上競技、水泳、野球、サッカー、ラグビー、バスケットボール、及び、ボクシング等の格闘技等の勝敗の結果を予想するものであってもよい。

【0173】

また、第一及び第二の実施形態では、抽選ポイントは、無料コインを利用して投票した場合に、ユーザに払戻価値及び特典として付与されることとしたが、これに限定されるものではない。例えば、無料コインと抽選ポイントとは、所定のレートで互いに変換可能としてもよい。

10

【0174】

また、第一及び第二の実施形態では、特典である交換ポイントや抽選ポイントの付与量が経験値に応じて決まることとした。ただし、特典の付与量は、ユーザの投票履歴に応じて決まればよく、経験値以外の実績値、例えば、1週間又は1カ月間など所定期間内にユーザが行った投票の回数、投票に用いた価値の総量等に応じて決めてもよい。

【符号の説明】

【0175】

- 10 ユーザ端末
- 11 プロセッサ
- 12 記憶装置
- 13 通信用インターフェース
- 14 入力装置
- 15 出力装置
- 16 操作特定部
- 17 端末側記憶部
- 18 端末側生成部
- 19 端末側送受信部
- 20 表示処理部
- 30 サーバ
- 31 プロセッサ
- 32 記憶装置
- 33 通信用インターフェース
- 34 サーバ側記憶部
- 35 サーバ側送受信部
- 36 サーバ側生成部
- 37 経験値付与部
- 38 払戻価値付与部
- 39 特典付与部
- 40 経験値付与部
- 41 ユーザランク決定部
- 50 公営競技側サーバ
- 51 プロセッサ
- 52 記憶装置
- 53 通信用インターフェース
- 54 公営サーバ側記憶部
- 55 公営サーバ側送受信部
- 56 公営サーバ側生成部
- 57 オッズ算出部
- N ネットワーク

20

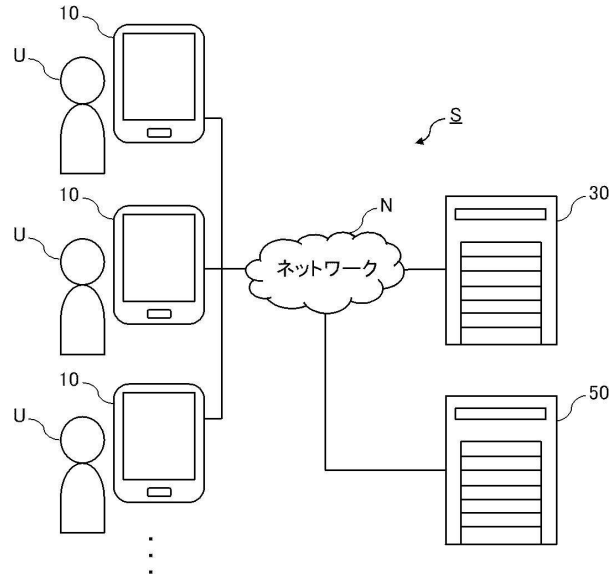
30

40

50

S 情報処理システム
U ユーザ

【図面】
【図 1】



【図 2】

レース投票		レース結果				
投票価値			払戻価値	特典	経験値	ボーナス
無料コイン	1000C	的中	5000 Gpt (抽選ポイント)	1000Gpt (抽選ポイント)	100EXP	400C (無料コイン)
		不的中	0Gpt	0Gpt		
通貨	1000円	的中	5000円 (通貨)	200Ppt (交換ポイント)	200EXP	400C (無料コイン)
		不的中	0円	0Ppt		

【図 3】

抽選申込	抽選結果	
抽選価値	報酬	
500Gpt (抽選ポイント)	第一報酬 (通貨)	1000万円
	第二報酬 (交換ポイント)	10～100Ppt
	第三報酬 (無料コイン)	500C

【図 4】

ユーザ ランク	抽選ポイント還元率	交換ポイント還元率
1	5.0%	1.0%
2	7.0%	1.7%
3	8.5%	2.3%
4	9.9%	2.8%
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
30	35.0%	12.0%

10

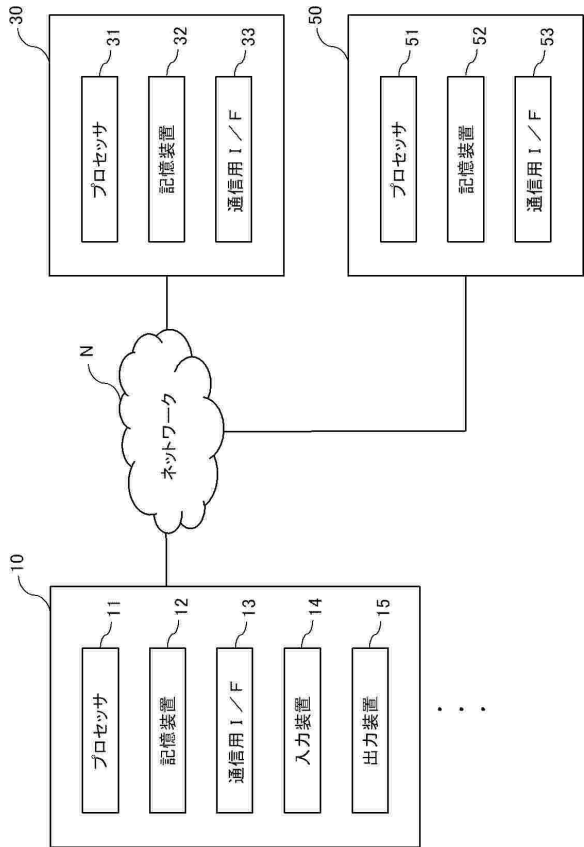
20

30

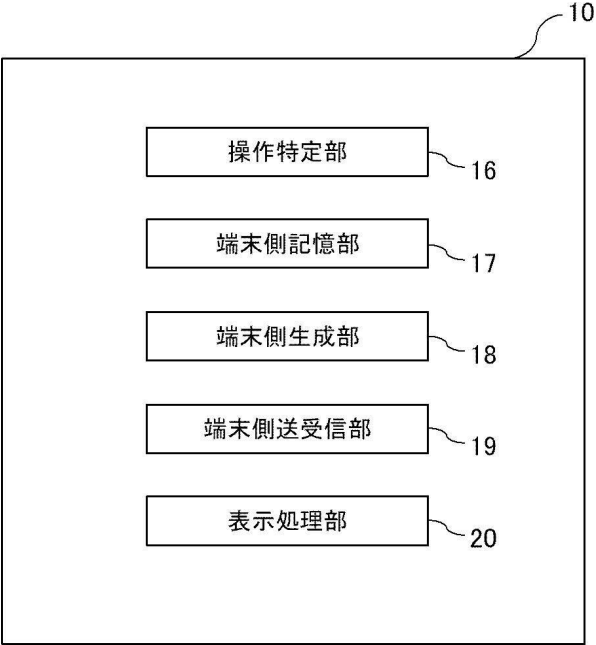
40

50

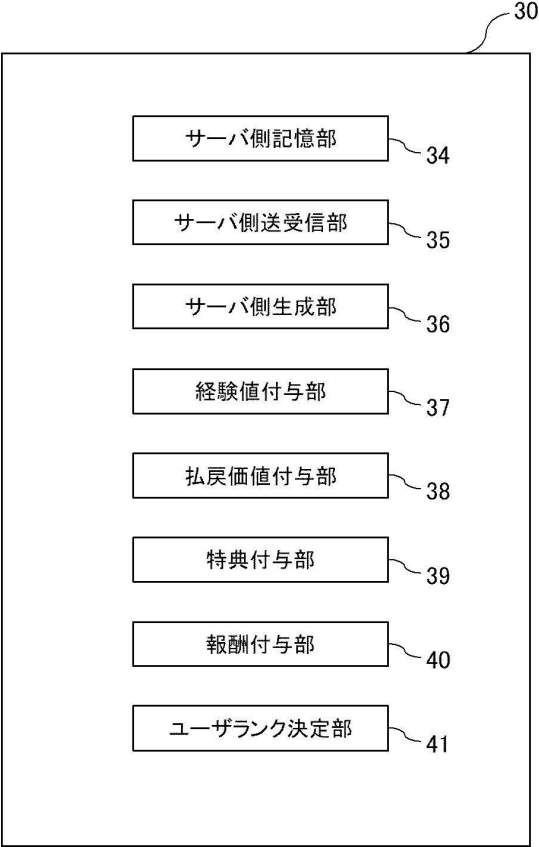
【図 5】



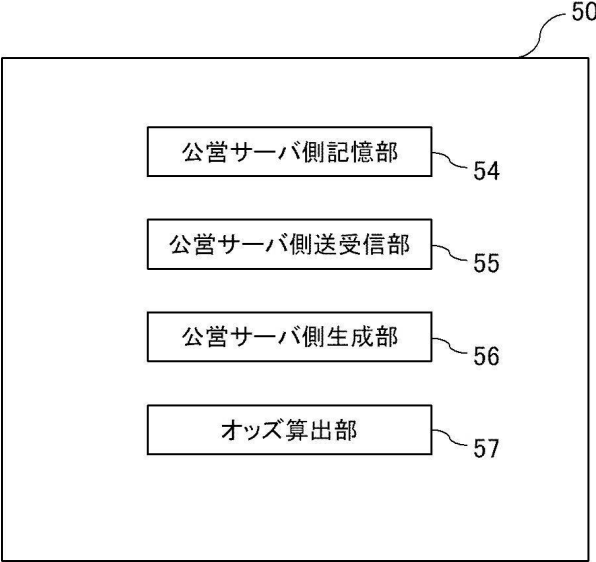
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

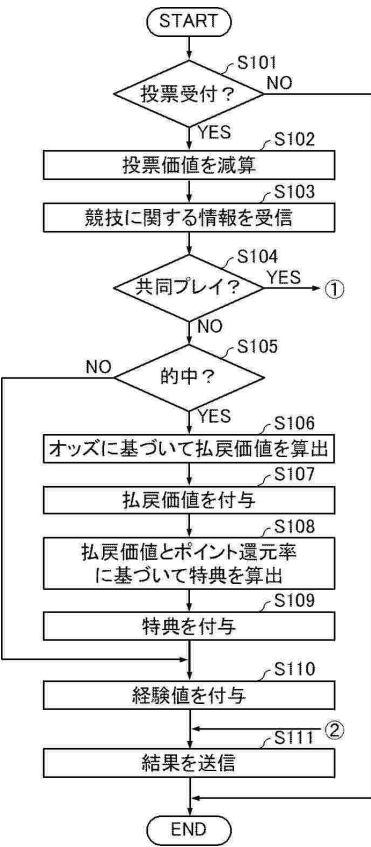
20

30

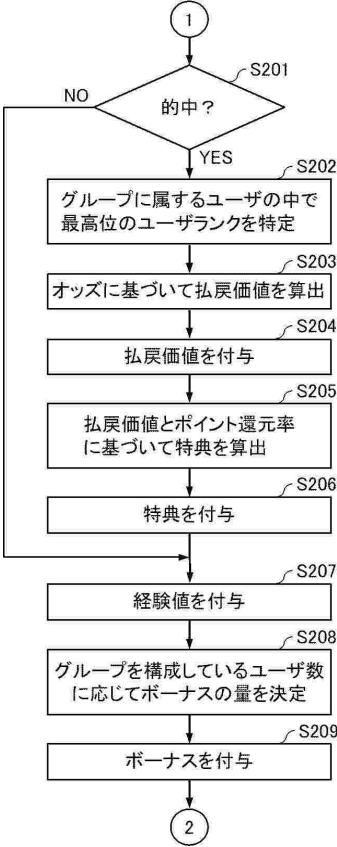
40

50

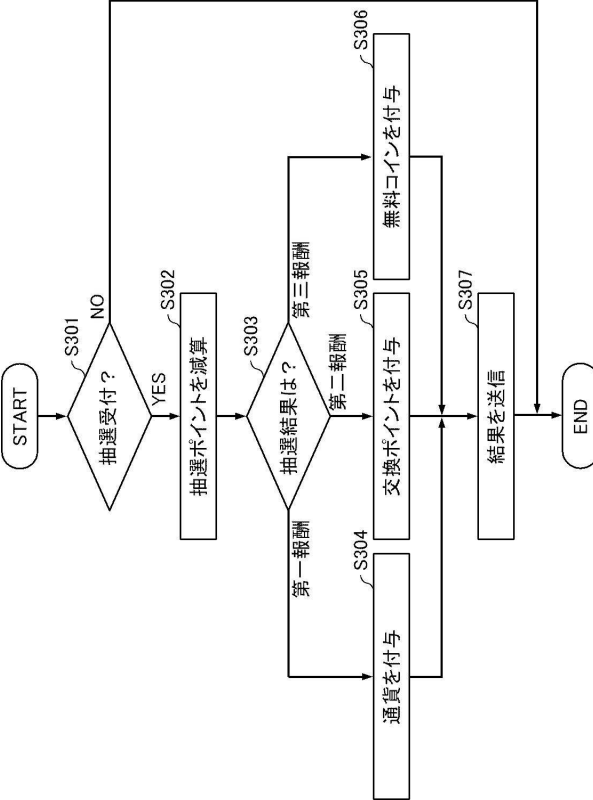
【図 9】



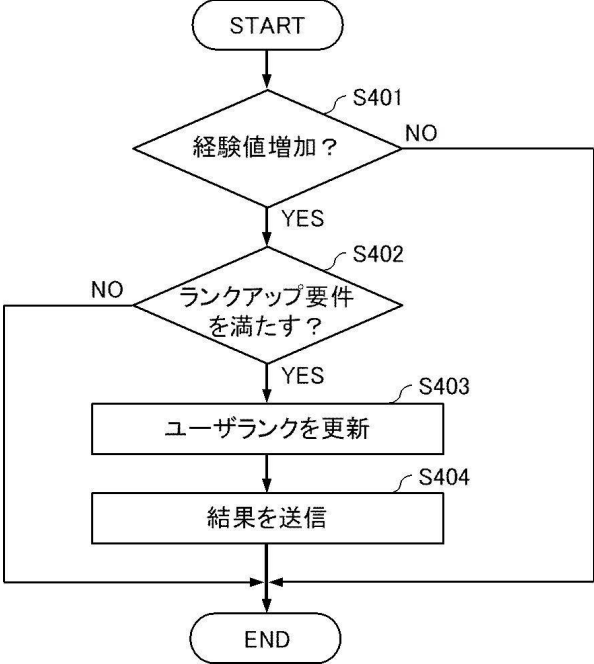
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

30

40

50

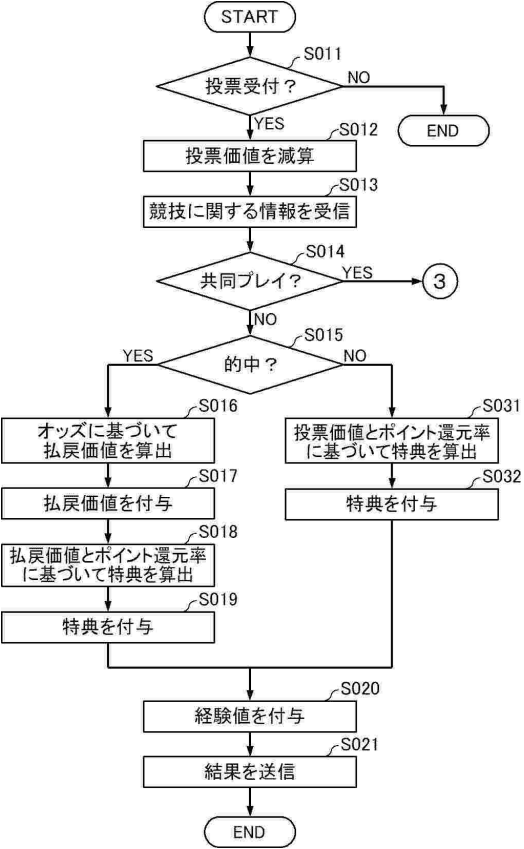
【図 1 3】

レース投票		レース結果				
投票価値			払戻価値	特典	経験値	ボーナス
無料コイン	1000C	的中	5000Gpt (抽選ポイント)	1000Gpt (抽選ポイント)	100EXP	400C (無料コイン)
		不的中	0Gpt	500Gpt (抽選ポイント)		
通貨	1000円	的中	5000円 (通貨)	200Ppt (交換ポイント)	200EXP	400C (無料コイン)
		不的中	0円	100Gpt (交換ポイント)		

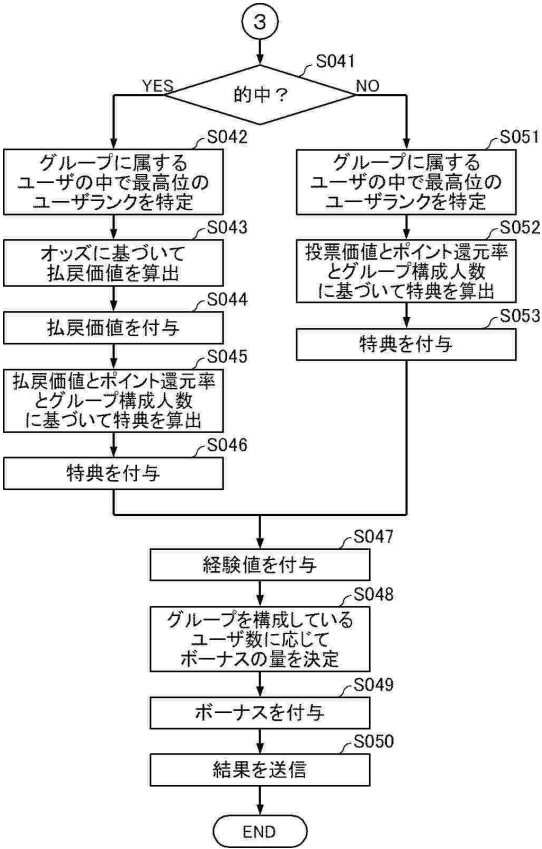
【図 1 4】

(不的中時)	交換ポイント還元率	1.0%	3.0%	4.5%	6%	8%	10%	10.5%	11%	11.5%	12%
	抽選ポイント還元率	15%	13.5%	13%	12%	10%	8%	7%	6.5%	6%	5%
	ユーザー ランク	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	交換ポイント還元率	2.0%	6.0%	9.0%	12%	16%	20%	21%	22%	23%	24%
	抽選ポイント還元率	30%	27%	26%	24%	20%	16%	14%	13%	12%	10%
	ユーザー ランク	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	交換ポイント還元率	2.0%	6.0%	9.0%	12%	16%	20%	21%	22%	23%	24%
	抽選ポイント還元率	30%	27%	26%	24%	20%	16%	14%	13%	12%	10%
	ユーザー ランク	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

クシィ内

審査官 宇佐田 健二

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 2 3 0 3 1 4 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 0 8 4 1 6 (J P , A)
国際公開第 2 0 1 4 / 0 5 0 6 4 9 (W O , A 1)
特開 2 0 0 5 - 2 9 2 9 3 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 1 1 6 1 6 (J P , A)
卯月鮎, “ レビュー “ 血統 ” よりも “ ケツ統 ” が大事 ” , ねとらぼ, 日本, アイティメディア株式会社, 2005年04月27日, pp.1-15, インターネット<URL: https://nlab.itmedia.co.jp/games/articles/0504/27/news069_2.html>, [2024年05月17日検索]
“ ダービータイム 2 0 0 6 ” , 「電撃 P S P Vol.345 電撃PlayStation 4/7増刊号」, 日本, メディアワークス, 2006年04月07日, 第12巻, 第11号, pp.54-57
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8 , 9 / 2 4
G 0 6 Q 5 0 / 1 0 , 5 0 / 3 4