

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5425655号
(P5425655)

(45) 発行日 平成26年2月26日(2014.2.26)

(24) 登録日 平成25年12月6日(2013.12.6)

(51) Int. Cl.		F I			
G06Q	30/02	(2012.01)	G06Q	30/02	140
A63F	9/00	(2006.01)	A63F	9/00	513
G06Q	50/10	(2012.01)	G06Q	50/10	160

請求項の数 14 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2010-29320 (P2010-29320)	(73) 特許権者	510040857
(22) 出願日	平成22年2月12日(2010.2.12)		河合 徳治
(65) 公開番号	特開2011-165074 (P2011-165074A)		大阪府大阪市西成区千本北1-20-15
(43) 公開日	平成23年8月25日(2011.8.25)	(73) 特許権者	502386363
審査請求日	平成25年2月8日(2013.2.8)		高松 邦明
			大阪府豊中市緑丘2丁目8番20号
		(74) 代理人	100085338
			弁理士 赤澤 一博
		(74) 代理人	100148910
			弁理士 宮澤 岳志
		(72) 発明者	河合 徳治
			大阪府大阪市西成区千本北1-20-15
		(72) 発明者	▲高▼松 邦明
			大阪府豊中市緑丘2丁目8番20号

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム用ポイント管理システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームを遊ぶ複数のユーザが各々使用する複数の情報処理端末と電気通信回線を介して通信可能であり、また、ユーザに対して商品または役務を販売または貸与する電子商取引サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であるシステムであって、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントを当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて記憶するポイント記憶部と、前記情報処理端末から送信される、当該情報処理端末のユーザが保有しているゲーム用ポイントを前記電子商取引サイトにおいて商品または役務の対価として利用できる兌換ポイントに交換したい旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交換要求を受信する交換要求受信部と、前記交換要求に基づき、前記電子商取引サイトにおける前記兌換ポイントの交付を求める旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量に相当した兌換ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交付要求を前記電子商取引サイトのサーバに向けて送信する交付要求送信部と、前記交換要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントから交換するゲーム用ポイントを減算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込む交換時ポイント更新部と、前記ゲーム用ポイントを前記兌換ポイントに交換する処理を行ったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための交換告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する交換告知

10

20

情報送信部と

を具備してなるゲーム用ポイント管理システム。

【請求項2】

前記ゲーム用ポイントと交換する原資であり、ゲーム用ポイントの運営管理者が前記電子商取引サイトから予め購入しておく兌換ポイントの量を含む予約要求を前記電子商取引サイトのサーバに向けて送信する予約要求送信部をさらに具備する請求項1記載のゲーム用ポイント管理システム。

【請求項3】

複数の電子商取引サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であって、前記交換要求受信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した、何れの電子商取引サイトの兌換ポイントと交換するのかを指定する情報をも受信し、

10

前記交付要求送信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した電子商取引サイトのサーバに向けて前記交付要求を送信する請求項1または2記載のゲーム用ポイント管理システム。

【請求項4】

前記情報処理端末から送信される、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントの多寡に応じたランキング情報を閲覧したい旨を表すランキング要求を受信するランキング要求受信部と、

前記ランキング要求に基づき、前記ポイント記憶部に記憶している複数のユーザの保有するゲーム用ポイントの量を前記情報処理端末上で画面表示させるためのランキング情報を当該情報処理端末に向けて返信するランキング情報送信部と

20

をさらに具備する請求項1、2または3記載のゲーム用ポイント管理システム。

【請求項5】

ユーザがゲーム用ポイントを購入する際の代金を収受する収受会社のサーバと電気通信回線を介して通信可能であって、

前記情報処理端末から送信される、当該情報処理端末のユーザがゲーム用ポイントを購入したい旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量を含む購入要求を受信する購入要求受信部と、

前記購入要求に基づき、ユーザからの代金の収受を求める旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量に相当した代金額を含む収受要求を前記収受会社のサーバに向けて送信する収受要求送信部と、

30

前記購入要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントに新たに購入したゲーム用ポイントを加算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込む購入時ポイント更新部と、

前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行ったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための購入告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する購入告知情報送信部と

をさらに具備する請求項1、2、3または4記載のゲーム用ポイント管理システム。

【請求項6】

複数の収受会社サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であって、

前記購入要求受信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した、何れの収受会社を介して代金の収受を行うのかを指定する情報をも受信し、

40

前記収受要求送信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した収受会社のサーバに向けて前記収受要求を送信する請求項5記載のゲーム用ポイント管理システム。

【請求項7】

前記購入時ポイント更新部は、ユーザがゲーム用ポイントを購入した履歴または直近の所定期間内にゲーム用ポイントを購入した量の情報をも当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込むものであり、

前記購入要求を受信したときに、前記ポイント記憶部に記憶している情報を参照して、購入要求をもたらししたユーザによるゲーム用ポイントの購入量が直近の所定期間内において所定の閾値を上回るかどうかを判定する購入上限判定部をさらに具備し、

50

前記購入上限判定部にて前記購入量が直近の所定期間内において前記閾値を上回ると判定した場合には、前記收受要求送信部が前記收受要求を送信せず、前記購入時ポイント更新部がゲーム用ポイントを加算せず、並びに、前記購入告知送信部が前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行わなかったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための非購入告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する請求項 5 または 6 記載のゲーム用ポイント管理システム。

【請求項 8】

請求項 1、2、3、4、5、6 または 7 記載のゲーム用ポイント管理システムを構成するために用いられるものであって、コンピュータを、

各ユーザが保有しているゲーム用ポイントを当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて記憶するポイント記憶部、

前記情報処理端末から送信される、当該情報処理端末のユーザが保有しているゲーム用ポイントを前記電子商取引サイトにおいて商品または役務の対価として利用できる兌換ポイントに交換したい旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交換要求を受信する交換要求受信部、

前記交換要求に基づき、前記電子商取引サイトにおける前記兌換ポイントの交付を求める旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量に相当した兌換ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交付要求を前記電子商取引サイトのサーバに向けて送信する交付要求送信部、

前記交換要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントから交換するゲーム用ポイントを減算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込む交換時ポイント更新部、並びに、

前記ゲーム用ポイントを前記兌換ポイントに交換する処理を行ったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための交換告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する交換告知情報送信部

として機能させるプログラム。

【請求項 9】

さらに、コンピュータを、

前記ゲーム用ポイントと交換する原資であり、ゲーム用ポイントの運営管理者が前記電子商取引サイトから予め購入しておく兌換ポイントの量を含む予納要求を前記電子商取引サイトのサーバに向けて送信する予納要求送信部としても機能させる請求項 8 記載のプログラム。

【請求項 10】

前記交換要求受信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した、何れの電子商取引サイトの兌換ポイントと交換するのかを指定する情報をも受信し、

前記交付要求送信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した電子商取引サイトのサーバに向けて前記交付要求を送信する請求項 8 または 9 記載のプログラム。

【請求項 11】

さらに、コンピュータを、

前記情報処理端末から送信される、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントの多寡に応じたランキング情報を閲覧したい旨を表すランキング要求を受信するランキング要求受信部、並びに、

前記ランキング要求に基づき、前記ポイント記憶部に記憶している複数のユーザの保有するゲーム用ポイントの量を前記情報処理端末上で画面表示させるためのランキング情報を当該情報処理端末に向けて返信するランキング情報送信部

としても機能させる請求項 8、9 または 10 記載のプログラム。

【請求項 12】

さらに、コンピュータを、

前記情報処理端末から送信される、当該情報処理端末のユーザがゲーム用ポイントを購入したい旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量を含む購入要求を受信する

購入要求受信部、

前記購入要求に基づき、ユーザからの代金の收受を求める旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量に相当した代金額を含む收受要求を前記収受会社のサーバに向けて送信する收受要求送信部、

前記購入要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントに新たに購入したゲーム用ポイントを加算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込む購入時ポイント更新部、並びに、

前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行ったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための購入告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する購入告知情報送信部

としても機能させる請求項 8、9、10 または 11 記載のプログラム。

10

【請求項 13】

前記購入要求受信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した、何れの収受会社を介して代金の收受を行うのかを指定する情報をも受信し、

前記收受要求送信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した収受会社のサーバに向けて前記收受要求を送信する請求項 12 記載のプログラム。

【請求項 14】

前記購入時ポイント更新部は、ユーザがゲーム用ポイントを購入した履歴または直近の所定期間内にゲーム用ポイントを購入した量の情報をも当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込むものであり、

さらに、コンピュータを、前記購入要求を受信したときに、前記ポイント記憶部に記憶している情報を参照して、購入要求をもたらししたユーザによるゲーム用ポイントの購入量が直近の所定期間内において所定の閾値を上回るかどうかを判定する購入上限判定部としても機能させ、

20

前記購入上限判定部にて前記購入量が直近の所定期間内において前記閾値を上回ると判定した場合には、前記收受要求送信部が前記收受要求を送信せず、前記購入時ポイント更新部がゲーム用ポイントを加算せず、並びに、前記購入告知送信部が前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行わなかったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための非購入告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する請求項 12 または 13 記載のプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

30

【0001】

本発明は、ネットワーク経由で提供されるゲームに用いられるゲーム用ポイントを管理するシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

携帯電話端末やパーソナルコンピュータ等のユーザに対し、各種のゲーム（ギャンブルゲーム、テーブルゲームや、パズルゲーム、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム等）をネットワーク経由で提供することが既に行われている（例えば、下記先行技術文献を参照）。この種のサービスは、若者層を中心に多数のユーザを獲得している。

【0003】

40

ユーザに提供されるゲームの中には、無料のものもあれば有料のものもある。通常は、有料のゲームを遊ぶユーザが、予めゲーム用ポイントを購入、そのゲーム用ポイントをゲーム内で消費する、という態様をとることが多い。ゲームによっては、あるユーザと他のユーザとの対戦の結果としてゲーム用ポイントがユーザ間を移動したり、または、あるユーザが他のユーザにゲーム用ポイントをプレゼントしたりすることが可能となっている。

【0004】

その一方、ゲームの中で獲得したゲーム用ポイントは、あくまでもそのゲームの中でのみ消費できるに過ぎないことが専らである。従って、ユーザが仮に多くのゲーム用ポイントを勝ち得たとしても、それはせいぜいユーザの名誉心を満足させる程度の効用しかもたらさない。つまり、ゲーム用ポイントの存在がゲームサービスの魅力向上に必ずしも寄与

50

していなかった。

【0005】

また、ネットワーク経由で提供されるゲームに、現実世界で価値のある景品の楽しみを付加したい、あるいは、“お得意様”のユーザに対して何らかの還元を行いたい、ということも考えられる。しかしながら、ゲーム用ポイントを利用してこれらを実現しようとしたサービスは、これまで存在していなかった。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0006】

【非特許文献1】NHN Japan株式会社、“ハンゲーム”、[online]、[平成22年2月4日検索]、インターネット<URL <http://www.hangame.co.jp/>>

10

【非特許文献2】株式会社ゲームスポット、“スカットゴルフパンヤ”、[online]、[平成22年2月4日検索]、インターネット<URL <http://www.pangya.jp/>>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、ゲーム用ポイントの全く新たな活用法を提案し、ネットワーク経由で各種ゲームを提供するサービスに新たな付加価値を与えることを所期の目的としている。

【課題を解決するための手段】

20

【0008】

本発明では、ゲームを遊ぶ複数のユーザが各々使用する複数の情報処理端末と電気通信回線を介して通信可能であり、また、ユーザに対して商品または役務を販売または貸与する電子商取引サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であるシステムであって、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントを当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて記憶するポイント記憶部と、前記情報処理端末から送信される、当該情報処理端末のユーザが保有しているゲーム用ポイントを前記電子商取引サイトにおいて商品または役務の対価として利用できる兌換ポイントに交換したい旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交換要求を受信する交換要求受信部と、前記交換要求に基づき、前記電子商取引サイトにおける前記兌換ポイントの交付を求め、交換するゲーム用ポイントの量に相当した兌換ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交付要求を前記電子商取引サイトのサーバに向けて送信する交付要求送信部と、前記交換要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントから交換するゲーム用ポイントを減算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込む交換時ポイント更新部と、前記ゲーム用ポイントを前記兌換ポイントに交換する処理を行ったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための交換告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する交換告知情報送信部とを具備してなるゲーム用ポイント管理システムを構成した。

30

【0009】

本ゲーム用ポイント管理システムによれば、各ユーザが獲得したゲーム用ポイントと、現実世界で価値のある景品即ち電子商取引サイトにおいて利用できる兌換ポイントとの交換を実現することが可能となる。また、“お得意様”のユーザにゲーム用ポイントを還元することを通じて、より多くのユーザにゲームを繰り返し長く遊んでもらうよう図ることも可能となる。

40

【0010】

ゲーム用ポイントの運営管理者が、前記ゲーム用ポイントと交換する原資として、前記兌換ポイントを前記電子商取引サイトから予め購入しておく必要があるのであれば、その購入すべき兌換ポイントの量を含む予納要求を前記電子商取引サイトのサーバに向けて送信する予納要求送信部をさらに具備するシステムとすることが好ましい。

【0011】

50

複数の電子商取引サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であって、前記交換要求受信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した、何れの電子商取引サイトの兌換ポイントと交換するのかを指定する情報をも受信し、前記交付要求送信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した電子商取引サイトのサーバに向けて前記交付要求を送信するシステムとすれば、ユーザの保有するゲーム用ポイントを、ユーザの所望する電子商取引サイトの兌換ポイントと交換することが可能になり、一層ユーザベネフィットが増す。

【0012】

前記情報処理端末から送信される、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントの多寡に応じたランキング情報を閲覧したい旨を表すランキング要求を受信するランキング要求受信部と、前記ランキング要求に基づき、前記ポイント記憶部に記憶している複数のユーザの保有するゲーム用ポイントの量を前記情報処理端末上で画面表示させるためのランキング情報を当該情報処理端末に向けて返信するランキング情報送信部とをさらに具備するシステムとすれば、各ユーザ間のゲーム用ポイント獲得競争を盛り上げることができる。また、より多くのゲーム用ポイントを保有しているユーザがランキングの上位に表示されるものとするれば、ユーザがゲーム用ポイントを兌換ポイントに交換せず保有し続けておくインセンティブを高めることにもつながる。

10

【0013】

ゲーム用ポイントは、ゲームを遊ぶ各ユーザが各々購入するものである。ユーザによるゲーム用ポイントの購入申し込みを円滑に受け付けられるようにするためには、ユーザがゲーム用ポイントを購入する際の代金を収受する収受会社のサーバと電気通信回線を介して通信可能なシステムとし、前記情報処理端末から送信される、当該情報処理端末のユーザがゲーム用ポイントを購入したい旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量を含む購入要求を受信する購入要求受信部と、前記購入要求に基づき、ユーザからの代金の収受を求める旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量に相当した代金額を含む収受要求を前記収受会社のサーバに向けて送信する収受要求送信部と、前記購入要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントに新たに購入したゲーム用ポイントを加算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込む購入時ポイント更新部と、前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行ったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための購入告知情報を当該情報処理端末に向けて返信する購入告知情報送信部とをさらに具備するものとするのが好ましい。

20

30

【0014】

複数の収受会社サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であって、前記購入要求受信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した、何れの収受会社を介して代金の収受を行うのかを指定する情報をも受信し、前記収受要求送信部は、前記情報処理端末のユーザが選択した収受会社のサーバに向けて前記収受要求を送信するシステムとすれば、ユーザの所望する収受会社を介してゲーム用ポイントの購入代金の払い込みを行うことが可能となるので、ユーザの利便性が高まる。

【0015】

前記購入時ポイント更新部は、ユーザがゲーム用ポイントを購入した履歴または直近の所定期間内にゲーム用ポイントを購入した量の情報をも当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部に書き込むものであり、前記購入要求を受信したときに、前記ポイント記憶部に記憶している情報を参照して、購入要求をもたらししたユーザによるゲーム用ポイントの購入量が直近の所定期間内において所定の閾値を上回るかどうかを判定する購入上限判定部をさらに具備し、前記購入上限判定部にて前記購入量が直近の所定期間内において前記閾値を上回ると判定した場合には、前記収受要求送信部が前記収受要求を送信せず、前記購入時ポイント更新部がゲーム用ポイントを加算せず、並びに、前記購入告知送信部が前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行わなかったことを前記情報処理端末上で画面表示させるための非購入告知情報を当該情報処理端末に向けて返信するシステムとすれば、ユーザがゲーム用ポイントを過剰に購入し過剰に消費してしまうことを予防できる。

40

50

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、ゲーム用ポイントの全く新たな活用法を提案でき、ネットワーク経由で各種ゲームを提供するサービスに新たな付加価値を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の一実施形態のゲーム用ポイント管理システムの全体概要を示す図。

【図2】同実施形態における情報処理サーバのハードウェア資源構成図。

【図3】同実施形態における情報処理端末のハードウェア資源構成図。

【図4】情報処理サーバの機能ブロック図。

10

【図5】ポイント記憶部に記憶している情報を例示する図。

【図6】ポイント記憶部に記憶している情報を例示する図。

【図7】情報処理サーバがプログラムに従い実行する処理の手順例を示すフロー図。

【図8】情報処理サーバの機能ブロック図。

【図9】情報処理端末上で画面表示させるゲーム画像または映像を例示する図。

【図10】情報処理端末上で画面表示させるゲーム画像または映像を例示する図。

【図11】情報処理端末上で画面表示させるゲーム画像または映像（特に、ユーザが獲得したゲーム用ポイントの量）を例示する図。

【図12】情報処理端末上で画面表示させるランキング情報を例示する図。

【図13】情報処理サーバの機能ブロック図。

20

【図14】予納記憶部に記憶している情報を例示する図。

【図15】情報処理サーバがプログラムに従い実行する処理の手順例を示すフロー図。

【発明を実施するための形態】

【0018】

本発明の一実施形態を、図面を参照して説明する。はじめに、本実施形態のゲーム用ポイント管理システムの全体構成を概説する。図1に示すように、本ゲーム用ポイント管理システムは、「エンジョイコイン」と呼称するゲーム用ポイントを運営管理する者が所管する情報処理サーバ1を中核とし、この情報処理サーバ1を、各ユーザが使用する情報処理端末2、各電子商取引サイトが運用するECサーバ3、及び、各収受会社が運用する決済サーバ4のそれぞれと、電気通信回線（携帯電話網、PHS（Personal Handy-phone System）網、インターネット、WAN（Wide Area Network）、LAN（Local Area Network）等）を介して通信可能に接続して構築される。

30

【0019】

情報処理サーバ1は、既知のサーバコンピュータ、パーソナルコンピュータ、ワークステーション等の如きものである。図2に示すように、情報処理サーバ1は、プロセッサ1a、メインメモリ1b、補助記憶デバイス1c、表示制御デバイス1d、ディスプレイ1e、操作入力デバイス1f、通信インタフェース1g等のハードウェア資源を備え、これらがコントローラ（システムコントローラ、I/Oコントローラ等）1hにより制御されて連携動作するものである。

40

【0020】

補助記憶デバイス1cは、ハードディスクドライブ、フラッシュメモリ、光ディスクドライブ、その他である。表示制御デバイス1dは、プロセッサ1aより受けた描画指示をもとに表示させるべき画像データを生成してディスプレイ1eに向けて送出するビデオチップ（グラフィクスプロセッサ）、画像データ等を一時的に格納しておくビデオメモリ等を要素とする。操作入力デバイス1fは、手指で操作可能な押下ボタン、キーボードや、マウス、トラックパッド、タッチパネル等のポインティングデバイスである。通信インタフェース1gは、電気通信回線を介した情報通信を行うためのデバイスであり、NIC（Network Interface Card）や無線LANトランシーバ等に代表されるが、これら以外にUSB（Universal Serial Bus）、IEEE

50

1394等のインタフェースを採用することもできる。

【0021】

通常、プロセッサ1aによって実行されるべきプログラムが補助記憶デバイス1cに格納されており、プログラムの実行の際には補助記憶デバイス1cからメインメモリ1bに読み込まれ、プロセッサ1aによって解読される。本実施形態では、既知のOS(Operating System)プログラムやこれに付帯する各種デバイスドライバプログラムが予めインストールされ、他のプログラムによる上記ハードウェア資源の利用を仲介する。その上で、本発明に係るゲーム用ポイント管理システムを構成するために必要となるプログラム(ウェブサーバプログラム、電子メールサーバプログラム等を含むことがある)がインストールされている。

10

【0022】

ユーザが使用する情報処理端末2は、携帯電話端末、PHS端末、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ等である。図3に示すように、情報処理端末2は、プロセッサ2a、メインメモリ2b、補助記憶デバイス2c、表示制御デバイス2d、ディスプレイ2e、操作入力デバイス2f、通信インタフェース2g等のハードウェア資源を備え、これらがコントローラ2hにより制御されて連携動作するものである。通信インタフェース2gは、情報処理端末2が携帯電話端末またはPHS端末である場合、携帯電話網またはPHS網に無線接続するためのデバイスとなる。

【0023】

20

通常、プロセッサ2aによって実行されるべきプログラムが補助記憶デバイス2cに格納されており、プログラムの実行の際には補助記憶デバイス2cからメインメモリ2bに読み込まれ、プロセッサ2aによって解読される。このコンピュータには、既知のOSプログラムやこれに付帯する各種デバイスドライバプログラムが予めインストールされ、他のプログラムによる上記ハードウェア資源の利用を仲介する。並びに、ゲームを遊ぶために必要となるアプリケーションプログラム、ウェブブラウザプログラム、電子メールクライアントプログラム等がインストールされている。

【0024】

ECサーバ3は、既存の電子商取引サイトの運営管理者が設立した所与のものであり、そのハードウェア資源構成は情報処理サーバ1に準ずる。一般に、ECサーバ3は、顧客となるユーザから商品または役務の購入注文等を電気通信回線経由で受け取り、その商品または役務のユーザへの提供及び購入代金等の収受に必要な処理を実行する。ECサーバ3は、顧客となるユーザのアカウントを管理しており、特に、各ユーザが保有している兌換ポイントを、当該ユーザを識別するユーザ識別子(兌換ポイントの口座番号、会員番号等)に関連づけて記憶している。兌換ポイントは、ユーザが電子商取引サイトで商品または役務の購入等を行う都度、電子商取引サイトの運営管理者から還元付与されるもので、当該電子商取引サイトにおいて商品または役務の対価として(典型的には、1兌換ポイント=1円として)利用することができる。

30

【0025】

決済サーバ4は、ゲーム用ポイントの購入代金等を収受する既存の収受会社、例えばクレジットカード会社や電子マネーシステムの運営会社等が設立した所与のものであり、そのハードウェア資源構成は情報処理サーバ1に準ずる。一般に、決済サーバ4は、ユーザから代金を収受することを希望する事業者、ここではゲーム用ポイントの運営管理者からもたらされる決済依頼(後述する収受要求はこれに該当する)を電気通信回線経由で受け取り、ユーザからの代金収受に必要な処理を実行、その処理が適正に完了した場合に前記事業者に向けて決済完了通知を返信する。

40

【0026】

幾つかのフェーズに分けて、本ゲーム用ポイント管理システムの主体となる情報処理サーバ1の動作を詳述する。そのあらまは、

[フェーズ1] ゲーム用ポイントの購入処理

50

[フェーズ 2] ゲームの処理及びランキング表示処理
[フェーズ 3] ゲーム用ポイントの交換処理
である。

【 0 0 2 7 】

[フェーズ 1] フェーズ 1 では、ユーザによるゲーム用ポイントの購入行為に関する処理を行う。フェーズ 1 での情報処理サーバ 1 は、プログラムに従い、上記ハードウェア資源を作動して、図 4 に示すポイント記憶部 1 0 1、購入要求受信部 1 0 2、購入上限判定部 1 0 3、收受要求送信部 1 0 4、購入時ポイント更新部 1 0 5、購入告知情報送信部 1 0 6 としての機能を発揮する。

【 0 0 2 8 】

ポイント記憶部 1 0 1 は、メインメモリ 1 b または補助記憶デバイス 1 c の所要の記憶領域を利用して、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントを当該ユーザを識別するユーザ識別子（会員番号等）に関連づけて記憶する。ゲーム用ポイントは、ゲーム用ポイントの運営管理者が開設したゲームサービス提供サイトにおいて、ゲームを遊ぶ際に消費される。また、遊んだゲームの結果に応じ、ユーザ間で移動が発生し得る。即ち、ギャンブルゲーム等において当選しなかった者から当選した者にゲーム用ポイントが移動したり、テーブルゲーム等において敗者から勝者にゲーム用ポイントが移動したりすることがある。さらに、ゲーム用ポイントは、ゲームサービス提供サイトにおいて、ユーザが商品または役務を購入するために用いることもできる。ここに言う商品または役務とは、例えば、いわゆるアバター（仮想空間内でユーザ自身を模した二次元または三次元キャラクターモデル）に着せる服装等の仮想的アイテムや、楽曲、映像、ゲームアプリのようなデジタルコンテンツ等である。ゲーム用ポイントは、現実の貨幣に対して、所定のレートで交換される。本実施形態では、1 万ゲーム用ポイントを 7 円で購入できるものと定めている。

【 0 0 2 9 】

図 5 及び図 6 に、ポイント記憶部 1 0 1 に記憶している情報を例示する。本実施形態において、ポイント記憶部 1 0 1 は、各ユーザ毎に、過去のゲーム用ポイント購入履歴（購入日時及び購入量、図 5 に示す）、現在のゲーム用ポイント保有量（図 6 に示す）を記憶している。なお、過去の購入履歴に替えて、直近の所定期間（例えば、今月または過去 3 0 日以内）に購入したゲーム用ポイントの量を記憶するようにしてもよい。

【 0 0 3 0 】

購入要求受信部 1 0 2 は、ユーザが使用する情報処理端末 2 から送信される購入要求を電気通信回線を介して受信する。購入要求は、当該情報処理端末 2 のユーザがゲーム用ポイントの購入を希望する旨を表す情報であり、少なくとも、当該ユーザを識別する識別子と、当該ユーザが購入したいゲーム用ポイントの量（何ポイントまたは何円分）とを含んでいる。本実施形態では、ゲーム用ポイントの購入代金を決済する収受会社が複数存在していることを想定している。即ち、ユーザは、クレジットカード、電子マネーといった複数の決済手段の中から任意のものを選択して、あるいは、複数のクレジットカード会社または電子マネー運営会社の中から任意のものを選択して、ゲーム用ポイントの購入代金の払い込みを行うことができる。従って、購入要求受信部 1 0 2 は、ユーザが選択した、何れの収受会社を介して代金の収受を行うのかを指定する情報をも受信する。

【 0 0 3 1 】

購入上限判定部 1 0 3 は、購入要求受信部 1 0 2 で購入要求を受信したときに、ポイント記憶部 1 0 1 に記憶している情報を参照し、購入要求をもたらししたユーザによるゲーム用ポイントの購入量が直近の所定期間内において所定の閾値を上回るかどうかを判定する。本実施形態では、一人のユーザが、一ヶ月に購入でききるゲーム用ポイントを約 7 千万ポイント（5 万円分）までに制限している。購入上限判定部 1 0 3 は、購入要求をもたらししたユーザを識別するユーザ識別子に関連づけられている、過去のゲーム用ポイント購入履歴（または、直近の所定期間に購入したゲーム用ポイントの量）の情報をポイント記憶部 1 0 1 から読み出す。そして、読み出した情報に基づき、今月または直近の 3 0 日以内に購入されたゲーム用ポイントの量が今回購入するものを含めて閾値である 3 5 0 0 0 0 を

10

20

30

40

50

超えてしまうかどうかを判定する。超えてしまうのであれば、購入要求をもたらしたユーザによるゲーム用ポイントの購入を拒絶することとなる。

【 0 0 3 2 】

收受要求送信部 1 0 4 は、購入要求受信部 1 0 2 で受信した購入要求に基づき、收受要求を收受会社の決済サーバ 4 に向けて電気通信回線を介して送信する。收受要求は、ユーザからゲーム用ポイントの購入代金の收受を求める旨を表す情報であり、少なくとも、購入するゲーム用ポイントの量に相当した代金額を含んでいる。既に述べた通り、本実施形態では、ゲーム用ポイントの購入代金を決済する收受会社が複数存在していることを想定している。従って、收受要求送信部 1 0 4 は、何れの收受会社を介して代金の收受を行うのかを指定する情報に従い、その指定された收受会社に向けて收受要求を送信する。但し、購入上限判定部 1 0 3 による判定の結果、ユーザによるゲーム用ポイントの購入を拒絶する場合には、收受要求を発しない。

10

【 0 0 3 3 】

收受要求を発して決済が完了するまでの手続の詳細は、收受会社の態様に依りて異なる。以下、幾つかの実例を挙げる。

【 0 0 3 4 】

(1) 收受会社がクレジットカード会社であり、ゲーム用ポイントの運営管理者が收受会社であるクレジットカード会社から直接的に代金を受け取る場合；購入要求受信部 1 0 2 で受信する購入要求には、ユーザが情報処理端末 2 を介して入力した、クレジットカード番号、クレジットカード所有者の姓名、クレジットカードの有効期限、一回払いか分割（リボルビング）払いかの指定等が含まれている。收受要求送信部 1 0 4 は、このクレジットカード番号等と、ゲーム用ポイントの購入代金額とを含んだ收受要求を、クレジットカード会社の決済サーバ 4 に向けて送信する。クレジットカード会社の決済サーバ 4 は、受信した收受要求に含まれるクレジットカード番号等を参照して与信の可否を判断する。そして、クレジットカードによる購入を許可するのであれば、その旨を表す決済完了通知を情報処理サーバ 1 に向けて返信する。情報処理サーバ 1 は、決済サーバ 4 から決済完了通知を受信することにより、代金の收受が適正に行われたものと判断する。

20

【 0 0 3 5 】

(2) 收受会社がクレジットカード決済代行業者であり、ゲーム用ポイントの運営管理者がクレジットカード会社から直接的に代金を受け取らず、決済代行業者から代金を受け取る場合；この場合、クレジットカード番号、クレジットカード所有者の姓名、クレジットカードの有効期限、一回払いか分割（リボルビング）払いかの指定等は、ユーザの使用する情報処理端末 2 と決済代行業者の決済サーバ 4 との間でやり取りされるので、購入要求受信部 1 0 2 でこれらの情報を受信することはない。收受要求送信部 1 0 4 は、少なくともゲーム用ポイントの購入代金額を含んだ收受要求を、決済代行業者の決済サーバ 4 に向けて送信する。この後、ユーザの使用する情報処理端末 2 と、決済代行業者の決済サーバ 4 との間で別途通信が発生し、クレジットカード番号等の送受信がなされる。決済サーバ 4 は、やはり受信したクレジットカード番号等を参照して、与信の可否を判断する。そして、クレジットカードによる購入を許可するのであれば、その旨を表す決済完了通知を情報処理サーバ 1 に向けて返信する。情報処理サーバ 1 は、決済サーバ 4 から決済完了通知を受信することにより、代金の收受が適正に行われたものと判断する。

30

40

【 0 0 3 6 】

(3) 收受会社が電子マネーシステムの運営会社である場合；上記 (1) または (2) に準ずる。このとき、クレジットカード番号等の情報の代わりに、ユーザが所有する電子マネーに関する情報（コンビニエンスストア等で購入されるプリペイド型の電子マネーである場合には、購入されたカードに印字されている ID コード等）がやり取りされる。決済サーバ 4 は、電子マネーに関する情報を情報処理サーバ 1 または情報処理端末 2 から受信し、その情報を参照して決済の可否を判断する。そして、電子マネーによる購入を許可するのであれば、その旨を表す決済完了通知を情報処理サーバ 1 に向けて返信する。情報処理サーバ 1 は、決済サーバ 4 から決済完了通知を受信することにより、代金の收受が適

50

正に行われたものと判断する。

【0037】

購入時ポイント更新部105は、購入要求受信部102で受信した購入要求に基づき、購入要求をもたらしたユーザを識別するユーザ識別子に関連づけられているゲーム用ポイントの情報をポイント記憶部101から読み出し、当該ユーザが現在保有しているゲーム用ポイントに新たに購入したゲーム用ポイントを加算した結果を、当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけてポイント記憶部101に書き込む。加えて、今回購入されたゲーム用ポイントについて、その購入履歴（または、直近の所定期間に購入したゲーム用ポイントの量）の情報をポイント記憶部101に書き込む。但し、購入上限判定部103による判定の結果、ユーザによるゲーム用ポイントの購入を拒絶する場合には、ポイント記憶部101への書き込みを行わない。

10

【0038】

購入告知情報送信部106は、ゲーム用ポイントを購入する処理を行ったことを情報処理端末2上で画面表示させるための購入告知情報を、購入要求をもたらしたユーザの情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して返信する。購入告知情報は、例えば「xポイントを購入しました。あなたの現在保有するエンジョイコインは、yポイントとなりました。」というようなメッセージを表示させるためのテキストデータ及び/または画像データであって、HTML(Hypertext Markup Language)や電子メール等の形で情報処理端末2に送信する。

【0039】

20

他方、購入上限判定部103による判定の結果、ユーザによるゲーム用ポイントの購入を拒絶するような場合、購入告知情報送信部106は、ゲーム用ポイントを購入する処理を行わなかったことを情報処理端末2上で画面表示させるための非購入告知情報を、購入要求をもたらしたユーザの情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して返信する。非購入告知情報は、例えば「エンジョイコインを購入することができません。」というメッセージを表示させるためのテキストデータ及び/または画像データであって、HTMLや電子メール等の形で情報処理端末2に送信する。

【0040】

情報処理端末2は、情報処理サーバ1から返信される購入告知情報または非購入告知情報を受信して、自身のディスプレイに画面表示する。

30

【0041】

フェーズ1にて、情報処理サーバ1が実行する処理の手順例を、図7に示す。情報処理サーバ1は、ユーザの使用する情報処理端末2から送信される購入要求を待ち受ける。購入要求を受信したとき(ステップS1)、当該購入要求をもたらしたユーザによるゲーム用ポイントの購入履歴の情報をポイント記憶部101から読み出し、今月または直近の30日以内に購入したゲーム用ポイントの量が所定の閾値を上回るか否かを判定する(ステップS2)。

【0042】

購入要求をもたらしたユーザによる、今月または直近の30日以内に購入したゲーム用ポイントの量が所定の閾値を上回る場合には、購入要求を拒絶するものとし、情報処理端末2に向けて非購入告知情報を返信して(ステップS3)処理を終了する。

40

【0043】

逆に、今月または直近の30日以内に購入したゲーム用ポイントの量が所定の閾値を上回らない場合には、受信した購入要求に基づく收受要求を、購入要求の中でユーザが選択した收受会社の決済サーバ4に向けて送信する(ステップS4)。その後、決済サーバ4から送信される決済完了通知を待ち受ける(ステップS5)。

【0044】

決済サーバ4から決済完了通知を受信できなかった場合、または決済サーバ4から与信不能または決済不能である旨の通知を受信した場合には、購入要求を拒絶するものとし、情報処理端末2に向けて非購入告知情報を返信して(ステップS3)処理を終了する。

50

【 0 0 4 5 】

決済サーバ4から適正な決済完了通知を受信した場合には、ユーザが既に保有しているゲーム用ポイントに今回購入するゲーム用ポイントを加算するべく、ポイント記憶部101に記憶している情報を更新する(ステップS6)。ステップS6では、ポイント購入履歴の更新も行う。そして、情報処理端末2に向けて購入告知情報を返信して(ステップS7)処理を終了する。

【 0 0 4 6 】

[フェーズ2]フェーズ2では、ユーザによるゲームの遊技行為に関する処理を行う。フェーズ2での情報処理サーバ1は、プログラムに従い、上記ハードウェア資源を作動して、図8に示すポイント記憶部101、ゲーム処理部107、ランキング要求受信部108、ランキング情報送信部109としての機能を発揮する。

10

【 0 0 4 7 】

ゲーム処理部107は、ユーザが遊ぶゲームの進行に必要な各種処理、及び、ユーザが保有するゲーム用ポイントの増減または移動に関する各種処理を実行する。ゲーム処理部107が実行する処理の内容は、ゲームの種類、具体的態様に依りて異なるため、一意に限定されない。

【 0 0 4 8 】

ここでは、ゲームの一例として、競馬ゲームを挙げる。競馬ゲームのルールは、現実の競馬に概ね等しい。即ち、各ユーザは、ゲーム用ポイントを消費して勝馬投票券を購入する形で、レースに優勝する馬(単勝式)または入賞する馬(連勝式、複勝式、三連勝単式、三連勝複式等)に投票を行う。そして、レースが決着した後、投票が当たっていたユーザに対し、オッズに応じてゲーム用ポイントを払い戻しする。

20

【 0 0 4 9 】

このような競馬ゲームにおいて、ゲーム処理部107は、少なくとも下記の処理を行う

;

- ・ユーザによる勝馬投票券の購入申し込みを、電気通信回線を介して受信する。この購入申し込みは、勝馬投票券を購入しようとしているユーザを識別するユーザ識別子と、どの馬またはどの馬の組み合わせについて何枚の勝馬投票券を購入するかを指定する情報とを含んでいる。因みに、勝馬投票券は一枚100ゲーム用ポイントで購入することができる。

30

- ・受信した購入申し込みに基づき、勝馬投票券を購入するユーザが保有しているゲーム用ポイントから、購入する勝馬投票券分のゲーム用ポイントを減算した結果を、当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけてポイント記憶部101に書き込む。

- ・受信した購入申し込みに基づき、どのユーザがどのような勝馬投票券を購入したかに関する情報を、メインメモリ1bまたは補助記憶デバイス1cに一時記憶する。

- ・加えて、一時記憶している情報に基づき、各ユーザによって既に購入された勝馬投票券の数に応じたオッズを算出する。通常は、購入された全勝馬投票券分のゲーム用ポイントから所定の控除率分のポイントを控除し、残ったポイントを各馬または各馬の組み合わせに投票された数で除算することで、オッズを算定する。控除率は、現実の中央競馬では25%(ペイアウト75%)であるが、本実施形態では例えば10%(ペイアウト90%)とする。なお、控除率は常に一定である必要はなく、ユーザにゲーム用ポイントを還元するキャンペーンを行うような場合には引き下げてもよく、さらには控除率をマイナス(これにより、ペイアウトが100%以上となる)にしてもよい。

40

- ・算出したオッズの情報を情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して送信し、情報処理端末2上で画面表示させる。図9に、その画面表示例を示す。

- ・レース結果、即ちレースにおける優勝馬、入賞馬を決定(抽選処理を含む)する。優勝馬、入賞馬の決定アルゴリズムは、既知の競馬ゲームソフトウェアにおけるそれを流用してよい。また、レース道中の展開(コース上の各中間地点における各馬の位置、通過タイム等)を決定することもある。

- ・レース結果に係る情報や、レース道中の展開に係る情報を、情報処理端末2に向けて電

50

気通信回線を介して送信し、情報処理端末2上で画面表示させる。図10に、その画面表示例を示す。

・一時記憶している情報に基づき、勝馬投票券が当たったユーザに対しては、当選した旨及び払い戻すゲーム用ポイントの量(オッズに投票券枚数を乗じた値)を表す情報を、その情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して送信し、情報処理端末2上で画面表示させる。図11に、その画面表示例を示す。

・一時記憶している情報に基づき、勝馬投票券が当たったユーザが保有しているゲーム用ポイントに、払い戻すゲーム用ポイントを加算した結果を、当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけてポイント記憶部101に書き込む。

・一時記憶している情報に基づき、勝馬投票券が外れたユーザに対しては、当選しなかった旨を表す情報を、その情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して送信し、情報処理端末2上で画面表示させる。

10

【0050】

特に、ゲーム処理は、ユーザがゲームを遊ぶ結果発生するゲーム用ポイントの増減または移動に応じて、ポイント記憶部101に記憶している情報を更新する。

【0051】

ランキング要求受信部108は、ユーザが使用する情報処理端末2から送信されるランキング要求を電気通信回線を介して受信する。ランキング要求は、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントの多寡に応じたランキング情報を閲覧したい旨を表す情報であり、少なくとも、当該ユーザを識別するユーザ識別子を含んでいる。ランキング要求は、ユーザの手動操作によってもたらされることもあれば、情報処理端末2にインストールされているプログラムに則って情報処理端末2から自動的に(例えば、各レースの終了後等のタイミングに)もたらされることもある。

20

【0052】

ランキング情報送信部109は、ランキング要求受信部108で受信したランキング要求に基づき、ポイント記憶部101に記憶している複数のユーザの保有するゲーム用ポイントの量を情報処理端末2上で画面表示させるためのランキング情報を、ランキング要求をもたらしたユーザの情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して返信する。図12に、情報処理端末2上でのランキング情報の画面表示例を示す。

【0053】

[フェーズ3] フェーズ3では、ユーザによるゲーム用ポイントの兌換ポイントへの交換行為に関する処理を行う。フェーズ3での情報処理サーバ1は、プログラムに従い、上記ハードウェア資源を作動して、図13に示すポイント記憶部101、予納記憶部110、予納要求送信部111、交換要求受信部112、交付要求送信部113、交換時ポイント更新部114、交換告知情報送信部115としての機能を発揮する。

30

【0054】

予納記憶部110は、メインメモリ1bまたは補助記憶デバイス1cの所要の記憶領域を利用して、電子商取引サイト毎に、電子商取引サイトの運営管理者に予納している(または、予納の申し込みをしている)代金額の情報を、当該電子商取引サイトを識別する識別子(ドメインネーム等)に関連づけて記憶する。図14に、予納記憶部110に記憶している情報を例示する。

40

【0055】

ゲーム用ポイントを兌換ポイントに交換する場合、その原資が必要となる。何故ならば、ゲーム用ポイントを兌換ポイントに交換する、即ちユーザに兌換ポイントを交付する電子商取引サイトの運営管理者は、その交換行為に対する代金を何らかの形で得る必要があるからである。電子商取引サイトによっては、他の事業者が管理しているポイント、ここではゲーム用ポイントを自社の兌換ポイントに交換するに際し、その代金の予納を要求する。要するに、1万ゲーム用ポイントを7兌換ポイント(1兌換ポイント=1円とすると、1万ゲーム用ポイントが7円に相当)に交換したければ、予め、ゲーム用ポイントの運営管理者から電子商取引サイトの運営管理者に7兌換ポイント分の代金を払い込んでおか

50

なくてはならないのである。予納記憶部 110 は、このような、予め電子商取引サイトに払い込んである代金の額を記憶しているものである。

【0056】

予納要求送信部 111 は、予納要求を電子商取引サイトの EC サーバ 3 に向けて電気通信回線を介して送信する。予納要求は、電子商取引サイトから予め購入しておくべき兌換ポイントの購入を申し込む旨を表す情報であり、少なくとも、その購入をしたい兌換ポイントの量（または、兌換ポイント購入の代金額）を含む。予納要求送信部 111 は、電子商取引サイトに兌換ポイントの代金を予納するために働き、下記交付要求送信部 113 による交付要求の送信に先んじて必要な量の兌換ポイントの購入申し込みを行うものである。予納要求送信部 111 は、定期的に（例えば、毎日特定の時刻に）予納記憶部 110 に記憶している各電子商取引サイト毎の予納代金額を参照し、予納代金額が所定の閾値（例えば、1 百万円分）以下となっている電子商取引サイトの EC サーバ 3 に向けて、所定の買い増し量（例えば、1 百万円分）の兌換ポイントの購入を申し込む旨の予納要求を送信する。また、予納要求を送信した後（さらには、EC サーバ 3 から承諾の旨を表す通知が返信され、これを受信した後）、予納記憶部 110 に記憶している、当該電子商取引サイトに係る予納代金額を、上記の買い増し量分だけ増加させる。

10

【0057】

交換要求受信部 112 は、ユーザが使用する情報処理端末 2 から送信される交換要求を電気通信回線を介して受信する。交換要求は、ユーザが保有しているゲーム用ポイントを、電子商取引サイトにおいて商品または役務の対価として利用できる兌換ポイントに交換したい旨を表す情報であり、少なくとも、当該ユーザを識別するユーザ識別子と、交換するゲーム用ポイントの量と、兌換ポイントの交付先とを含む。兌換ポイントの交付先は、電子商取引サイト及び兌換ポイントの態様に依りて異なる。通常は、ユーザが対象の電子商取引サイトに予め会員登録をしており、その電子商取引サイトにおけるユーザの会員番号または兌換ポイントの口座番号等が、ここに言う兌換ポイントの交付先となる。しかし、電子商取引サイトによっては、兌換ポイントが紙媒体のクーポン券の如き有体物としてユーザの手元に送り届けられ、そのクーポン券に印字されている ID コード等を電子商取引サイトにおいて入力することで商品または役務の対価として利用可能となるようなこともある。この場合、クーポン券の郵送先となるユーザの住所または居所が、ここに言う兌換ポイントの交付先となる。

20

30

【0058】

また、本実施形態では、兌換ポイントを交付する電子商取引サイトが複数存在していることを想定している。即ち、ユーザは、複数の電子商取引サイトの中から任意のものを選択して、兌換ポイントへの交換を行うことができる。従って、交換要求受信部 112 は、ユーザが選択した、何れの電子商取引サイトの兌換ポイントと交換するのかを指定する情報をも受信する。

【0059】

交付要求送信部 113 は、交換要求受信部 112 で受信した交換要求に基づき、交付要求を電子商取引サイトの EC サーバ 3 に向けて電気通信回線を介して送信する。交付要求は、電子商取引サイトにおける前記兌換ポイントの交付を求める旨を表す情報であり、交換するゲーム用ポイントの量に相当（所定の交換レートに則って演算）した兌換ポイントの量と、兌換ポイントの交付先とを含む。既に述べた通り、本実施形態では、兌換ポイントを交付する電子商取引サイトが複数存在していることを想定している。従って、交付要求送信部 113 は、何れの電子商取引サイトの兌換ポイントと交換するのかを指定する情報に従い、その指定された電子商取引サイトの EC サーバ 3 に向けて交付要求を送信する。

40

【0060】

交付要求を受信した EC サーバ 3 は、交付要求に含まれる交付先への兌換ポイントの交付を許容する場合、その旨を表す交付完了通知を電気通信回線を介して返信する。情報処理サーバ 1 は、EC サーバ 3 から交付完了通知を受信することにより、兌換ポイントの交

50

付が適正に行われたものと判断する。

【0061】

交換時ポイント更新部114は、交換要求受信部112で受信した交換要求に基づき、交換要求をもたらしたユーザを識別するユーザ識別子に関連づけられているゲーム用ポイントの情報をポイント記憶部101から読み出し、当該ユーザが現在保有しているゲーム用ポイントから兌換ポイントに交換するゲーム用ポイントを減算した結果を、当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけてポイント記憶部101に書き込む。

【0062】

加えて、予納記憶部110に記憶している、当該兌換ポイントを交付した電子商取引サイトの識別子に関連づけられている予納代金額の情報を、交換した兌換ポイントの分だけ減算する。電子商取引サイトによっては、交付される兌換ポイントの価値と、当該兌換ポイントと相殺される予納代金額とが等価でない場合がある。例えば、1万円分の予納代金で、8千円分の兌換ポイントしか交付されないような場合である。このような場合には、交付される兌換ポイント自体の価値ではなく、交付される兌換ポイントと相殺される代金額分だけ、予納記憶部110に記憶している金額を減算する。

【0063】

交換告知情報送信部115は、ゲーム用ポイントを兌換ポイントに交換する処理を行ったことを情報処理端末2上で画面表示させるための購入告知情報を、交換要求をもたらしたユーザの情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して返信する。交換告知情報は、例えば「エンジョイコインxポイントを、mサイトにおけるnポイントに交換しました。あなたの現在保有するエンジョイコインは、yポイントとなりました。」というようなメッセージを表示させるためのテキストデータ及び/または画像データであって、HTML(Hypertext Markup Language)や電子メール等の形で情報処理端末2に送信する。

【0064】

他方、ゲーム用ポイントの兌換ポイントへの交換が不可能な場合、交換告知情報送信部115は、ゲーム用ポイントを兌換ポイントに交換する処理を行わなかったことを情報処理端末2上で画面表示させるための非交換告知情報を、交換要求をもたらしたユーザの情報処理端末2に向けて電気通信回線を介して返信する。非交換告知情報は、例えば「エンジョイコインを交換することができません。」というメッセージを表示させるためのテキストデータ及び/または画像データであって、HTMLや電子メール等の形で情報処理端末2に送信する。

【0065】

情報処理端末2は、情報処理サーバ1から返信される交換告知情報または非交換告知情報を受信して、自身のディスプレイに画面表示する。

【0066】

フェーズ3にて、情報処理サーバ1が実行する処理の手順例を、図15に示す。情報処理サーバ1は、ユーザの使用する情報処理端末2から送信される交換要求を待ち受ける。交換要求を受信したとき(ステップS8)、受信した交換要求に基づく交付要求を、交換要求の中でユーザが選択した電子商取引サイトのECサーバ3に向けて送信する(ステップS9)。その後、ECサーバ3から送信される交付完了通知を待ち受ける(ステップS10)。

【0067】

ECサーバ3から交付完了通知を受信できなかった場合、またはECサーバ3から交付不能である旨の通知を受信した場合には、交換要求を拒絶するものとし、情報処理端末2に向けて非交換告知情報を返信して(ステップS11)処理を終了する。

【0068】

ECサーバ3から適正な交付完了通知を受信した場合には、ユーザが保有しているゲーム用ポイントから今回交換したゲーム用ポイントを減算するべく、ポイント記憶部101に記憶している情報を更新する(ステップS12)。また、これと相前後して、予納記憶

10

20

30

40

50

部 1 1 0 に記憶している予納代金額の情報の更新も行う。そして、情報処理端末 2 に向けて購入告知情報を返信して（ステップ S 1 3）処理を終了する。

【 0 0 6 9 】

本実施形態によれば、ゲームを遊ぶ複数のユーザが各々使用する複数の情報処理端末 2 と電気通信回線を介して通信可能であり、また、ユーザに対して商品または役務を販売または貸与する電子商取引サイトのサーバ 3 と電気通信回線を介して通信可能であるシステムであって、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントを当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて記憶するポイント記憶部 1 0 1 と、前記情報処理端末 2 から送信される、当該情報処理端末 2 のユーザが保有しているゲーム用ポイントを前記電子商取引サイトにおいて商品または役務の対価として利用できる兌換ポイントに交換したい旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交換要求を受信する交換要求受信部 1 1 2 と、前記交換要求に基づき、前記電子商取引サイトにおける前記兌換ポイントの交付を求める旨を表す情報であって、交換するゲーム用ポイントの量に相当した兌換ポイントの量及び兌換ポイントの交付先を含む交付要求を前記電子商取引サイトのサーバ 3 に向けて送信する交付要求送信部 1 1 3 と、前記交換要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントから交換するゲーム用ポイントを減算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部 1 0 1 に書き込む交換時ポイント更新部 1 1 4 と、前記ゲーム用ポイントを前記兌換ポイントに交換する処理を行ったことを前記情報処理端末 2 上で画面表示させるための交換告知情報を当該情報処理端末 2 に向けて返信する交換告知情報送信部 1 1 5 とを具備してなるゲーム用ポイント管理システムを構成したため、各ユーザが獲得したゲーム用ポイントと、現実世界で価値のある景品即ち電子商取引サイトにおいて利用できる兌換ポイントとの交換を実現することが可能となる。また、“お得意様”のユーザにゲーム用ポイントを還元することを通じて、より多くのユーザにゲームを繰り返し長く遊んでもらうよう図ることも可能となる。

【 0 0 7 0 】

前記ゲーム用ポイントと交換する原資として、ゲーム用ポイントの運営管理者が前記電子商取引サイトから予め購入しておく兌換ポイントの量を含む予納要求を前記電子商取引サイトのサーバ 3 に向けて送信する予納要求送信部 1 1 1 をさらに具備するシステムとしたため、ゲーム用ポイントから兌換ポイントへの交換を円滑に実施することができる。

【 0 0 7 1 】

複数の電子商取引サイトのサーバ 3 と電気通信回線を介して通信可能であって、前記交換要求受信部 1 1 2 は、前記情報処理端末 2 のユーザが選択した、何れの電子商取引サイトの兌換ポイントと交換するのかを指定する情報をも受信し、前記交付要求送信部 1 1 3 は、前記情報処理端末 2 のユーザが選択した電子商取引サイトのサーバ 3 に向けて前記交付要求を送信するシステムとしたため、ユーザの保有するゲーム用ポイントを、ユーザの所望する電子商取引サイトの兌換ポイントと交換することが可能になり、一層ユーザベネフィットが増す。

【 0 0 7 2 】

前記情報処理端末 2 から送信される、各ユーザが保有しているゲーム用ポイントの多寡に応じたランキング情報を閲覧したい旨を表すランキング要求を受信するランキング要求受信部 1 0 8 と、前記ランキング要求に基づき、前記ポイント記憶部 1 0 1 に記憶している複数のユーザの保有するゲーム用ポイントの量を前記情報処理端末 2 上で画面表示させるためのランキング情報を当該情報処理端末 2 に向けて返信するランキング情報送信部 1 0 9 とをさらに具備するシステムとしたため、各ユーザ間のゲーム用ポイント獲得競争を盛り上げることができる。また、より多くのゲーム用ポイントを保有しているユーザがランキングの上位に表示されるものとすれば、ユーザがゲーム用ポイントを兌換ポイントに交換せず保有し続けておくインセンティブを高めることにもつながる。

【 0 0 7 3 】

ユーザがゲーム用ポイントを購入する際の代金を収受する収受会社のサーバ 4 と電気通

10

20

30

40

50

信回線を介して通信可能であって、前記情報処理端末2から送信される、当該情報処理端末2のユーザがゲーム用ポイントを購入したい旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量を含む購入要求を受信する購入要求受信部102と、前記購入要求に基づき、ユーザからの代金の収受を求める旨を表す情報であって、購入するゲーム用ポイントの量に相当した代金額を含む収受要求を前記収受会社のサーバ4に向けて送信する収受要求送信部104と、前記購入要求に基づき、前記ユーザが保有しているゲーム用ポイントに新たに購入したゲーム用ポイントを加算した結果を当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部101に書き込む購入時ポイント更新部105と、前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行ったことを前記情報処理端末2上で画面表示させるための購入告知情報を当該情報処理端末2に向けて返信する購入告知情報送信部106とをさらに具備するシステムとしたため、ユーザによるゲーム用ポイントの購入申し込みを円滑に受け付けることができる。

10

【0074】

複数の収受会社サイトのサーバと電気通信回線を介して通信可能であって、前記購入要求受信部102は、前記情報処理端末2のユーザが選択した、何れの収受会社を介して代金の収受を行うのかを指定する情報をも受信し、前記収受要求送信部104は、前記情報処理端末2のユーザが選択した収受会社のサーバ4に向けて前記収受要求を送信するシステムとしたため、ユーザの所望する収受会社を介してゲーム用ポイントの購入代金の払い込みを行うことが可能となり、ユーザの利便性が高まる。

【0075】

20

前記購入時ポイント更新部105は、ユーザがゲーム用ポイントを購入した履歴または直近の所定期間内にゲーム用ポイントを購入した量の情報をも当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部101に書き込むものであり、前記購入要求を受信したときに、前記ポイント記憶部101に記憶している情報を参照して、購入要求をもたらしたユーザによるゲーム用ポイントの購入量が直近の所定期間内において所定の閾値を上回るかどうかを判定する購入上限判定部103をさらに具備し、前記購入上限判定部103にて前記購入量が直近の所定期間内において前記閾値を上回ると判定した場合には、前記収受要求送信部104が前記収受要求を送信せず、前記購入時ポイント更新部105がゲーム用ポイントを加算せず、並びに、前記購入告知送信部が前記ゲーム用ポイントを購入する処理を行わなかったことを前記情報処理端末2上で画面表示させるための非購入告知情報を当該情報処理端末2に向けて返信するシステムとしたため、ユーザがゲーム用ポイントを過剰に購入し過剰に消費してしまうことを予防できる。

30

【0076】

なお、本発明は以上に詳述した実施形態に限られるものではない。例えば、電子商取引サイトが管理する兌換ポイントを、本ゲーム用ポイント管理システムが管理するゲーム用ポイントに交換する機能を付与しても構わない。その場合、ECサーバ3から情報処理サーバ1に、ゲーム用ポイントの交付を求める旨の要求が電気通信回線を介して送信される。この要求には、ゲーム用ポイントの交付先となるユーザ識別子と、交付を求めるゲーム用ポイントの量とが含まれる。情報処理サーバ1は、要求を受信したとき、ユーザ識別子で識別されるユーザに、求められた量のゲーム用ポイントを交付する。即ち、当該ユーザが保有しているゲーム用ポイントに新たに交付したゲーム用ポイントを加算した結果を、当該ユーザを識別するユーザ識別子に関連づけて前記ポイント記憶部101に書き込む。

40

【0077】

また、図3、図8及び図13に示す各部の機能が複数のコンピュータに分散され、それらが協働することで本発明に係るゲーム用ポイント管理システムとして成立していることを妨げない。

【0078】

その他、各部の具体的構成や処理の手順等は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々変形が可能である。

【産業上の利用可能性】

50

【0079】

本発明に係るゲーム用ポイント管理システムは、ネットワーク経由でゲームを提供するサービスに適用することができる。

【符号の説明】

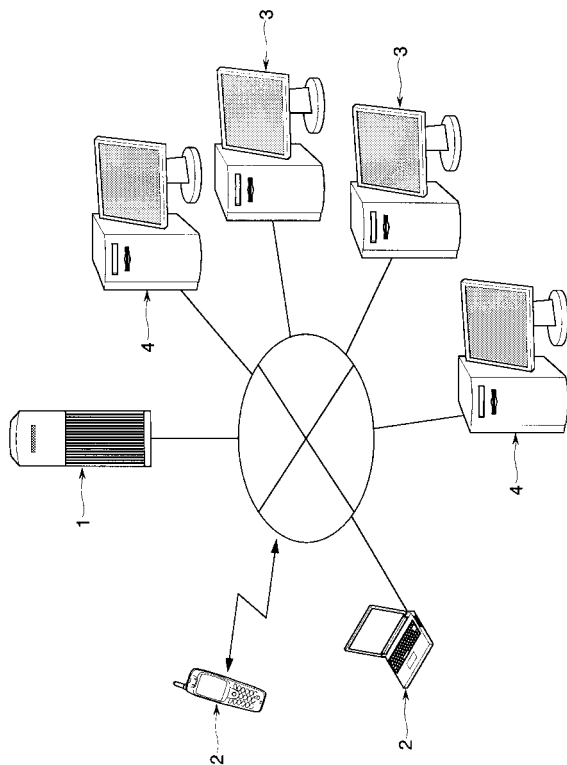
【0080】

- 1 ... 情報処理サーバ（ゲーム用ポイント管理システム）
- 101 ... ポイント記憶部
- 102 ... 購入要求受信部
- 103 ... 購入上限判定部
- 104 ... 收受要求送信部
- 105 ... 購入時ポイント更新部
- 106 ... 購入告知送信部
- 108 ... ランキング要求受信部
- 109 ... ランキング情報送信部
- 112 ... 交換要求受信部
- 113 ... 交付要求送信部
- 114 ... 交換時ポイント更新部
- 115 ... 交換告知送信部
- 2 ... 情報処理端末
- 3 ... 電子商取引サイトのサーバ
- 4 ... 收受会社のサーバ

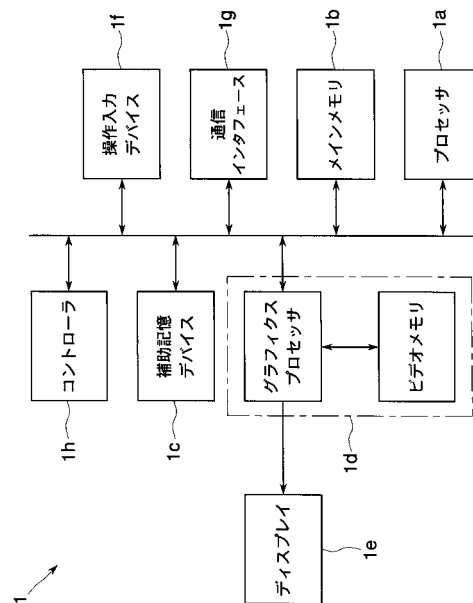
10

20

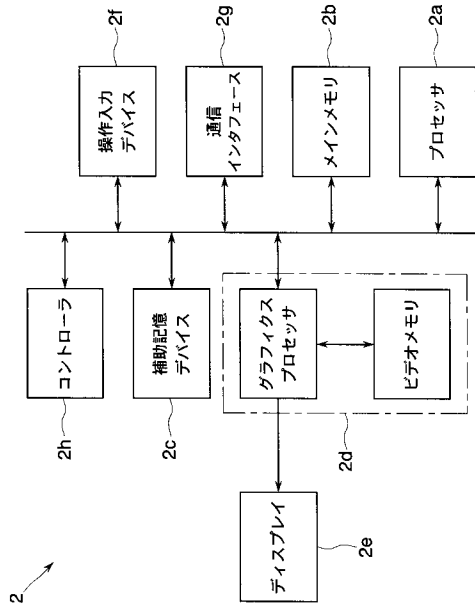
【図1】



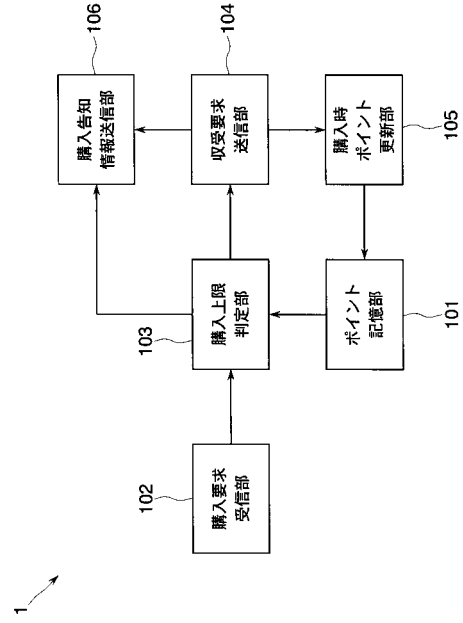
【図2】



【図3】



【図4】



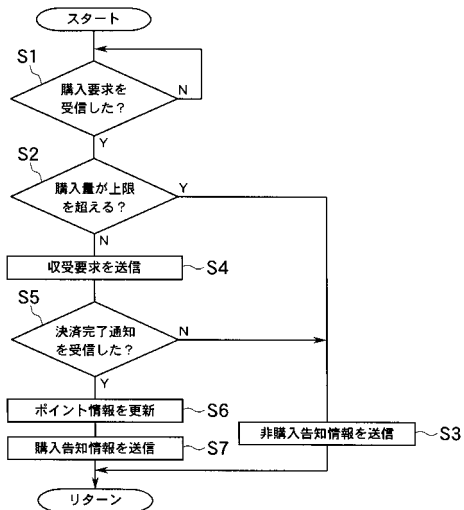
【図5】

ユーザ識別子	ゲーム用ポイント購入履歴
Mike@Tokyo	2010/04/01 10,000
Mike@Tokyo	2010/04/05 70,000
Mike@Tokyo	2010/04/25 70,000
•	•
•	•
•	•
Lucy@Nagoya	2010/04/07 100,000
Lucy@Nagoya	2010/04/11 100,000
Lucy@Nagoya	2010/04/21 150,000
•	•
•	•
•	•

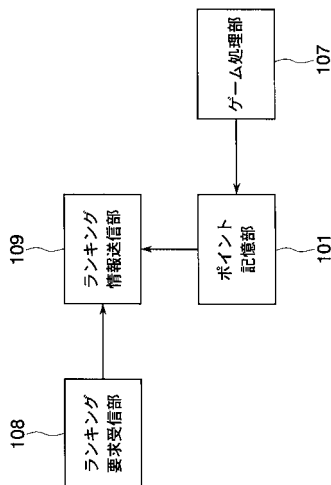
【図6】

ユーザ識別子	保有しているゲーム用ポイント
Mike@Tokyo	112,000
Lucy@Nagoya	72,430
Kawai@Osaka	3,250,100
•	•
•	•
•	•

【図7】



【図8】



【図9】

		第9R 芝・外 400m 出走頭数 14 決着時刻 14:15 外馬番 馬名 馬体重(kg) 騎手 負担重(kg) 8 13 △スター 480 +2 □上 □線 □ 8 14 キラキ△ 482 +4 線 □ 1 1 プラカ△△ 494 +2 □線 □ 2 2 △カー 510 0 □木 □ 馬場状態 芝 良 ダート 良	
山 第1日 馬連 GOMELLA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 31.2 25.6 37.9 42.6 57.9 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 31.2 25.6 37.9 42.6 57.9 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0		第9R 出走頭数 14 決着時刻 13:57 外馬番 馬名 馬体重(kg) 騎手 負担重(kg) 1 1.1-2.2 46.8 1 1.1-2.2 46.8 2 3.0-11.4 41.4 2 3.0-11.4 41.4 3 10.6-12.5 50.3 3 10.6-12.5 50.3 4 10.5-11.4 47.3 4 10.5-11.4 47.3 5 10.5-11.4 47.3 5 10.5-11.4 47.3 6 10.4 62.0 6 10.4 62.0 7 10.5-11.5 47.5 7 10.5-11.5 47.5 8 8.4-12.4 8 8.4-12.4 9 28.3 9 28.3	
競切15分前 私伝金 第6R 出走頭数 12 決着時刻 12:24 馬連 GOMELLA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 31.2 25.6 37.9 42.6 57.9 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 31.2 25.6 37.9 42.6 57.9 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0 61.0		台車馬券 単勝 39761 複勝 86354 複連 28072 複連 16888 複連 33550 複連 115483	

【図10】



【図11】

20×45回8日
◎山
9レース
TPO ☆-☆-☆
馬運 ☆-☆
第52回 (G1)
◎記念
JA△△口
12月23日

3連複 **1,000円
1-4-7 **1,000円
2-5 **500円
☆-☆-☆ **500円
☆-☆ **250円
☆-☆ **250円

07000182798 1083210057194 00351104 112465

おめでとうございます！馬連2-5 500ポイント中です。
払い戻し：640.7 x 500 = 320,350エンジヨイコインポイント

【図12】

20×45回8日
◎山
9レース
TPO ☆-☆-☆
馬運 ☆-☆
第52回 (G1)
◎記念
JA△△口
12月23日

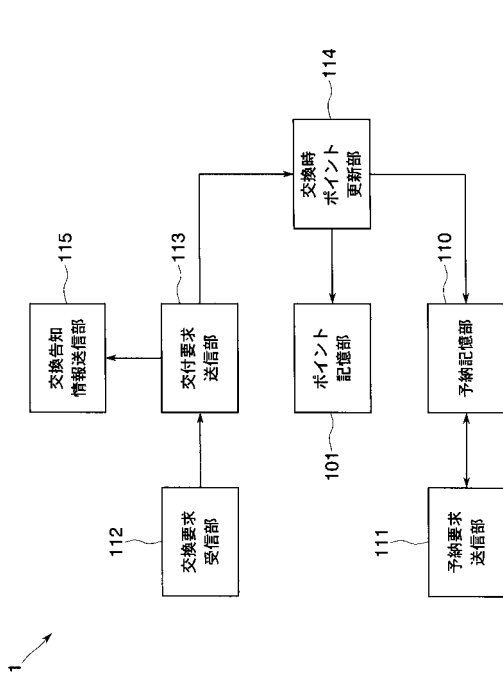
3連複 **1,000円
1-4-7 **1,000円
2-5 **500円
☆-☆-☆ **500円
☆-☆ **250円
☆-☆ **250円

07000182798 1083210057194 00351104 112465

エンジヨイコイン保有量ランキング

1位	Take@Hokkaido	5,955,478,300
2位	Sota@Kyoto	3,120,298,200
3位	Yuko@Nagoya	1,335,145,000
4位	Hoki@Hongkong	1,121,033,700
5位	Toshi@Tokyo	922,174,500
6位	Asami@Kobe	771,631,800
7位	Yuki@Hiroshima	622,388,600

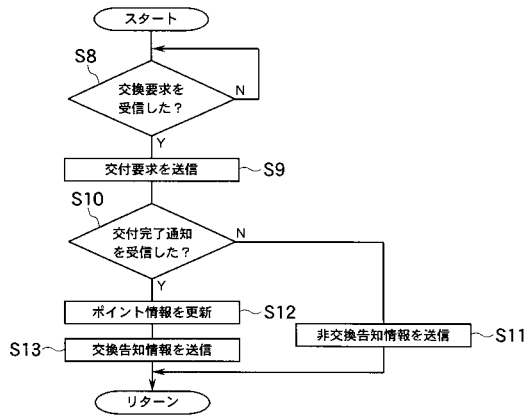
【図13】



【図14】

電子商取引サイトの識別子	予納代金額
hogehoge.com	3,500,500
www.temp.co.jp	5,200,000
...	...
...	...
...	...

【図15】



フロントページの続き

審査官 野崎 大進

(56)参考文献 特開2002-074218(JP,A)
特開2002-092247(JP,A)
特開2004-213492(JP,A)
特開2003-187137(JP,A)
特開2001-229459(JP,A)
特開2002-189914(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
G06Q 30/02
A63F 9/00
G06Q 50/10
JSTPlus(JDreamIII)