

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2023年8月31日(31.08.2023)



(10) 国際公開番号

WO 2023/162706 A1

(51) 国際特許分類:

G06Q 50/12 (2012.01) *A63F 13/69* (2014.01)
A63F 13/213 (2014.01) *G06Q 30/06* (2023.01)
A63F 13/48 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2023/004447

(22) 国際出願日: 2023年2月9日(09.02.2023)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:

特願 2022-025396 2022年2月22日(22.02.2022) JP

(71) 出願人: くら寿司株式会社 (KURA SUSHI, INC.) [JP/JP]; 〒5998253 大阪府堺市中区深阪1丁2番2号 Osaka (JP).

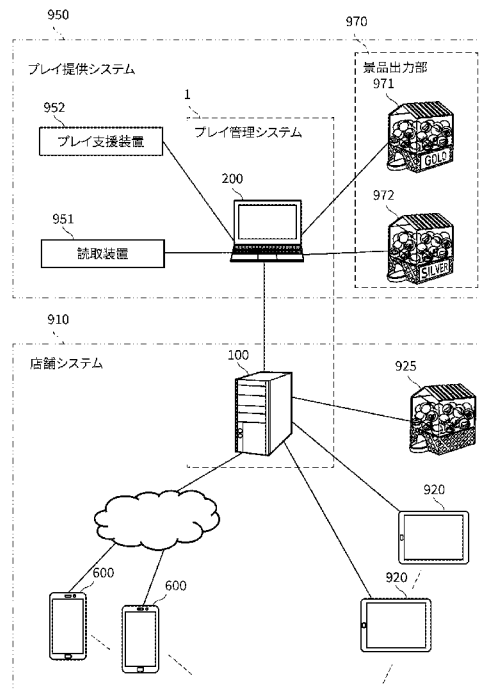
(72) 発明者: 田中 邦彦 (TANAKA, Kunihiko); 〒5998253 大阪府堺市中区深阪1丁2番2号 くら寿司株式会社内 Osaka (JP). 橋本 大介 (HASHIMOTO, Daisuke); 〒5998253 大阪府堺市中区深阪1丁2番2号 くら寿司株式会社内 Osaka (JP).

(74) 代理人: 谷川 英和 (TANIGAWA, Hidekazu); 〒5400008 大阪府大阪市中央区大手前1丁目7-31 OMMビル8階 私書箱53号 I R D国際特許事務所 Osaka (JP).

(54) Title: PLAY MANAGEMENT SYSTEM, PLAY CONTROL DEVICE, PLAY MANAGEMENT METHOD, AND RECORDING MEDIUM

(54) 発明の名称: プレイ管理システム、プレイ制御装置、プレイ管理方法及び記録媒体

プレイ付き店舗システム 900



- 1 Play management system
- 900 Play-affiliated store system
- 910 Store system
- 950 Play provision system
- 951 Reading device
- 952 Play support device
- 970 Prize outputting unit

(57) Abstract: [Problem] To provide users that consume products with product purchase experiences and service usage experiences that have high added value. [Solution] A play management system 1 comprises a consumption information acquisition unit that acquires consumption information about the value or quantity of products consumed by a user, a lottery unit that executes a lottery when it has been determined on the basis of the consumption information that lottery execution conditions have been met, a ticket information outputting unit that outputs ticket information in accordance

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

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

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

with the results of the lottery, a ticket information reception unit that receives the ticket information as inputted by the user using a reading device 951, and a play permission unit that permits the user a play when it has been determined on the basis of the ticket information as received by the ticket information reception unit that play conditions have been met. The present invention can thereby easily provide the user with limited play in accordance with consumption of products.

(57) 要約: 【課題】商品を購入するユーザに対して、付加価値の高い、商品の購入体験やサービスの利用体験を提供できるようにすることが期待されている。【解決手段】ユーザが消費する商品の額又は数量に関する消費情報を取得する消費情報取得部と、消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされると判断した場合に抽選を行う抽選部と、抽選の結果に応じてチケット情報を出力するチケット情報出力部と、ユーザから読取装置951を用いて入力されたチケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、チケット情報受付部が受け付けたチケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合にユーザに対してプレイを許可するプレイ許可部とを備える、プレイ管理システム1により、希少性のあるプレイを商品の消費に応じて容易にユーザに提供することができる。

明 細 書

発明の名称：

プレイ管理システム、プレイ制御装置、プレイ管理方法及び記録媒体 技術分野

[0001] 本発明は、商品を消費したユーザに対してチケット情報を用いてプレイを許可することが可能なプレイ管理システム、プレイ制御装置、プレイ管理方法及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] 従来、いわゆるビデオゲーム、その他の遊戯装置を用いたゲーム、又は所定のルールに則り行われる遊び等（以下、これらを総称してゲームということがある）をユーザがプレイすることができるようにするための仕組みが種々提案されている。

[0003] 例えば下記特許文献1には、チャージ式のＩＣカードを用いてプレイ権利を購入可能とすると共に、購入されたプレイ権利の情報をＩＣチップを備える貸出媒体に記憶させるようにし、貸出媒体と通信することによりプレイ権利の情報に基づいてプレイを許可することができるゲームシステムの構成が記載されている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開２０１７－１８２１２８号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] ところで、例えば飲食店の店舗の来店者など商品を消費するユーザに対して、付加価値の高い、商品の購入体験やサービスの利用体験を提供できるようにすることが期待されている。このような背景の下で、具体的には、例えば、商品の消費に応じてプレイを付加的な体験としてユーザに提供することができると、ユーザの満足に繋がると考えられる。ここで、ユーザにプレイ

を提供するのに際しては制約を設けると、プレイの希少性を確保することができ、プレイを行ったユーザの満足度をより高めることができる。その一方で、ユーザのプレイを許可するか否か等を容易に管理することができるようにすることが望ましい。

[0006] この発明はそのような背景を鑑みてなされたものであり、希少性のあるプレイを商品の消費に応じて容易にユーザに提供することが可能なプレイ管理システム、プレイ制御装置、プレイ管理方法及びプログラムを提供することを目的としている。

課題を解決するための手段

[0007] 本第一の発明のプレイ管理システムは、ユーザが消費する商品の額又は数量に関する消費情報を取得する消費情報取得部と、消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされると判断した場合に抽選を行う抽選部と、抽選の結果に応じてチケット情報を出力するチケット情報出力部と、ユーザから読取装置を用いて入力されたチケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、チケット情報受付部が受け付けたチケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合にユーザに対してプレイを許可するプレイ許可部とを備える、プレイ管理システムである。

[0008] かかる構成により、希少性のあるプレイを、商品の消費に応じて容易にユーザに提供することができる。

[0009] また、本第二の発明のプレイ管理システムは、第一の発明に対して、消費情報取得部は、ユーザに対応する席毎の消費情報を取得し、抽選部は、席毎に抽選を行うように構成されており、チケット情報出力部は、席毎にチケット情報を出力する、プレイ管理システムである。

[0010] かかる構成により、席毎の抽選結果に応じて、ユーザに対してプレイを許可することができる。

[0011] また、本第三の発明のプレイ管理システムは、第一又は二の発明に対して、チケット情報出力部は、抽選により当選した場合に一意のアクセス情報を出力すると共に、ユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場

合に、ユーザに対してチケット情報を出力する、プレイ管理システムである。

[0012] かかる構成により、アクセス情報とチケット情報とを異なる手段等で出力することができる。

[0013] また、本第四の発明のプレイ管理システムは、第三の発明に対して、アクセス情報は、カメラにより読み取り可能である符号化された画像である、プレイ管理システムである。

[0014] かかる構成により、ユーザが、アクセス画像をカメラにより読み取って、チケット情報を出力させることができる。

[0015] また、本第五の発明のプレイ管理システムは、第三又は四の発明に対して、チケット情報出力部は、ユーザに対応する席に対応付けて配置された画面にアクセス情報を表示し、画面は、対応する席のユーザが商品の注文を行うために用いられる、プレイ管理システムである。

[0016] かかる構成により、商品の注文を行うための画面を用いてアクセス情報をユーザに読み取らせることができる。

[0017] また、本第六の発明のプレイ管理システムは、第三から五のいずれかの発明に対して、チケット情報出力部は、ユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合において、アクセス条件が満たされると判断した場合にチケット情報を出力する、プレイ管理システムである。

[0018] かかる構成により、アクセス情報を用いつつ、チケット情報の出力に制限を設けることができる。

[0019] また、本第七の発明のプレイ管理システムは、第一から六のいずれかの発明に対して、チケット情報出力部により出力されたチケット情報に関するチケット出力情報が蓄積されるチケット出力情報格納部をさらに備え、プレイ許可部は、チケット情報受付部が受け付けたチケット情報とチケット出力情報格納部に格納されているチケット出力情報との対応関係に応じて、プレイの許可を行う、プレイ管理システムである。

[0020] かかる構成により、受け付けたチケット情報がチケット情報出力部により

出力されたチケット情報に対応するか否かを確実に確認してプレイを許可することができる。

[0021] また、本第八の発明のプレイ管理システムは、第七の発明に対して、プレイ許可部は、チケット情報受付部が受け付けたチケット情報が出力された時間に関するタイミング情報を取得し、取得したタイミング情報に基づいてプレイの許可を行う、プレイ管理システムである。

[0022] かかる構成により、チケット情報が出力されたタイミングに応じてプレイを許可することができる。

[0023] また、本第九の発明のプレイ管理システムは、第七又は八の発明に対して、チケット出力情報は、2種以上のプレイのそれぞれの提供に関してユーザが所有する権利を示す権利情報を含み、プレイ許可部は、権利情報に基づいて、2種以上のプレイのうち少なくとも1種のプレイをユーザに対して許可する、プレイ管理システムである。

[0024] かかる構成により、受け付けたチケット情報に応じて、2種以上のプレイをユーザに提供することができる。

[0025] また、本第十の発明のプレイ管理システムは、第一から九のいずれかの発明に対して、プレイを許可されたユーザのプレイの結果情報を取得するプレイ結果取得部と、結果情報が所定の景品出力条件を満たすか否かの判断結果に応じてユーザに景品を出力するための景品出力指示を出力する景品出力指示部とをさらに備える、プレイ管理システムである。

[0026] かかる構成により、プレイの結果に応じてユーザに景品を出力させることができ、プレイの価値をより向上させることができる。

[0027] また、本第十一の発明のプレイ管理システムは、第九の発明に対して、景品出力指示部は、2以上の景品出力装置のうち、満足する景品出力条件に対応する景品出力装置に景品出力指示を出力する、プレイ管理システムである。

[0028] かかる構成により、2以上の景品出力装置を用いて、容易にプレイの結果に応じた景品の出力を行うことができる。

- [0029] また、本第十二の発明のプレイ管理システムは、第一から十一のいずれかの発明に対して、チケット情報は、読取装置により読み取り可能である符号化された画像である、プレイ管理システムである。
- [0030] かかる構成により、ユーザが、読取装置を用いて容易にチケット情報を入力することができる。
- [0031] また、本第十三の発明のプレイ管理システムは、第一から十二のいずれかの発明に対して、チケット情報出力部は、チケット情報と共に読取装置の場所に関する情報を出力する、プレイ管理システムである。
- [0032] かかる構成により、ユーザが、容易に読取装置に到達することができる。
- [0033] また、本第十四の発明のプレイ管理システムは、第一から十三のいずれかの発明に対して、消費情報取得部は、ユーザが消費した商品の皿の数をカウントして消費情報として取得する、プレイ管理システムである。
- [0034] かかる構成により、消費した商品の皿の数に基づいて抽選を実行させることができる。
- [0035] また、本第十五の発明のプレイ管理システムは、第一から十四のいずれかの発明に対して、抽選部は、消費情報に基づいて第一抽選を行い、第一抽選の当選者について第二抽選を行い、チケット情報出力部は、第二抽選において当選したユーザに対してチケット情報を出力する、プレイ管理システムである。
- [0036] かかる構成により、プレイの希少性を高めることができる。
- [0037] また、本第十六の発明のプレイ管理システムは、第一から十五のいずれかの発明に対して、プレイ条件は、ユーザによる商品の消費が完了しているか否かに関する条件を含む、プレイ管理システムである。
- [0038] かかる構成により、速やかに商品の消費を完了させるようにユーザに動機付けを行うことができる。
- [0039] また、本第十七の発明のプレイ制御装置は、ユーザから読取装置を用いて入力されたチケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、チケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合にユーザに対してプレイ

を許可するプレイ許可部と、プレイを許可されたユーザのプレイの結果情報を取得するプレイ結果取得部と、2以上の景品出力装置のうち、結果情報が満足する所定の景品出力条件に対応する景品出力装置に景品を出力するための景品出力指示を出力する景品出力指示部とを備える、プレイ制御装置である。

[0040] かかる構成により、2以上の景品出力装置を用いて、容易にプレイの結果に応じた景品の出力を行うことができる。

[0041] また、本第十八の発明のプレイ制御装置は、ユーザから読取装置を用いて入力されたチケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、チケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合に、2種以上のプレイのそれぞれの提供に関してユーザが所有する権利を示す権利情報であってチケット情報に対応する権利情報に基づいて、2種以上のプレイのうち少なくとも1種のプレイをユーザに対して許可するプレイ許可部とを備える、プレイ制御装置である。

[0042] かかる構成により、受け付けたチケット情報に応じて、2種以上のプレイをユーザに提供することができる。

発明の効果

[0043] 本発明によるプレイ管理システム、プレイ制御装置、プレイ管理方法及びプログラムによれば、希少性のあるプレイを、商品の消費に応じて容易にユーザに提供することができる。

図面の簡単な説明

[0044] [図1]本発明の実施の形態1におけるプレイ管理システムを用いたプレイ付き店舗システムの全体構成を示す図

[図2]同第一情報処理装置及び端末装置のブロック図

[図3]同第二情報処理装置のブロック図

[図4]同チケット出力情報格納部に格納されているチケット出力情報の一例を示す図

[図5]同プレイ管理システムの動作の流れについて説明するフローチャート

[図6]同第一情報処理装置の抽選処理の一例を示すフローチャート

[図7]同第一情報処理装置のチケット情報出力処理の一例を示すフローチャート

[図8]同第二情報処理装置のプレイ許可判定処理の一例を示すフローチャート

[図9]同第二情報処理装置の景品出力処理の一例を示すフローチャート

[図10]同プレイ管理システムにより出力されるアクセス情報の出力例を示す図

[図11]同プレイ管理システムにより出力されるチケット情報の出力例を示す図

[図12]同プレイ管理システムにより出力されるゲームの一例を説明する図

[図13]本実施の形態の一変形例に係るプレイ管理システムの構成を示すブロック図

[図14]本発明の実施の形態2におけるプレイ管理システムを用いたプレイ付き店舗システムの全体構成を示す図

[図15]同プレイ管理システムのブロック図

[図16]同プレイ管理システムで用いられるチケット出力情報の一例を示す図

[図17]同プレイ管理システムの動作の流れについて説明するフローチャート

[図18]同プレイ管理システムの抽選処理の一例を示すフローチャート

[図19]同プレイ管理システムのチケット情報出力処理の一例を示すフローチャート

[図20]同プレイ管理システムのプレイ許可判定処理の一例を示すフローチャート

[図21]同プレイ管理システムの第二プレイの景品出力処理の一例を示すフローチャート

[図22]同プレイ管理システムにより出力されるアクセス情報の出力例を示す図

[図23]同プレイ管理システムにより出力されるチケット情報の出力例を示す図

[図24]同プレイ管理システムにより出力される管理情報の出力例を示す図

[図25]上記実施の形態におけるコンピュータシステムの概観図

[図26]同コンピュータシステムのブロック図

発明を実施するための形態

[0045] 以下、プレイ管理システム等の実施形態について図面を参照して説明する。なお、実施の形態において同じ符号を付した構成要素は同様の動作を行うので、再度の説明を省略する場合がある。

[0046] なお、以下において用いる用語は、一般的には次のように定義される。なお、これらの用語の語義は常にここに示されるように解釈されるべきではなく、例えば以下において個別に説明されている場合にはその説明も踏まえて解釈されるべきである。

[0047] ある事項について識別子とは、当該事項を一意に示す文字又は符号等である。識別子は、例えば、IDであるが、対応する事項を識別しうる情報であれば種類は問わない。すなわち、識別子は、それが示すもののそのものの名前であってもよいし、一意に対応するように符号を組み合わせたものであってもよい。

[0048] 取得とは、ユーザ等により入力された事項を取得することを含んでいてもよいし、他の装置に記憶されている情報を取得することを含んでいてもよい。他の装置に記憶されている情報を取得するとは、他の装置に記憶されている情報をAPI経由などで取得することを含んでいてもよいし、他の装置により提供されている文書ファイルの内容（ウェブページの内容なども含む）についてスクレイピング等を行うことにより取得することを含んでいてもよい。また、画像ファイルについて光学式文字読み取りを行うことにより情報を取得することなど、元の情報に基づいてそれとは異なるフォーマットの情報を取得することを含んでいてもよい。

[0049] また、情報の取得には、いわゆる機械学習の手法を利用するようにしてもよい。機械学習の手法の利用については、例えば次のようにすることができる。すなわち、特定の種類の入力情報を入力とし、取得したい種類の出力情

報を出力とする分類器を、機械学習の手法を用いて構成する。例えば、予め、入力情報と出力情報との組を2以上用意し、当該2組以上の情報を機械学習の分類器を構成するためのモジュールに与えて分類器を構成し、構成した分類器を格納部に蓄積する。なお、分類器は学習器ということもできる。なお、機械学習の手法としては、例えば、深層学習、ランダムフォレスト、SVR等、問わない。また、機械学習には、例えば、fastText、tinySVM、random forest、TensorFlow等の各種の機械学習フレームワークにおける関数や、種々の既存のライブラリを用いることができる。

[0050] また、分類器は、機械学習により得られるものに限られない。分類器は、例えば、入力情報等に基づく入力ベクトルと、出力情報との対応関係を示すテーブルであってもよい。この場合、入力情報に基づく特徴ベクトルに対応する出力情報をテーブル中から取得するようにしてもよいし、テーブル中の2以上の入力ベクトルと各入力ベクトルの重み付けなどを行うパラメータとを用いて入力情報に基づく特徴ベクトルに近似するベクトルを生成し、生成に用いた各入力ベクトルに対応する出力情報とパラメータとを用いて、最終的な出力情報を取得するようにしてもよい。また、分類器は、例えば、入力情報等に基づく入力ベクトルと、出力情報を生成するための情報との関係を表す関数などであってもよい。この場合、例えば、入力情報に基づく特徴ベクトルに対応する情報を関数により求めて、求めた情報を用いて出力情報を取得するなどしてもよい。

[0051] 情報を出力するとは、ディスプレイへの表示、プロジェクタを用いた投影、プリンタでの印字、音出力、外部の装置への送信、記録媒体への蓄積、他の処理装置や他のプログラムなどへの処理結果の引渡しなどを含む概念である。具体的には、例えば、情報のウェブページへの表示を可能とすることや、電子メール等として送信することや、印刷するための情報を出力することなどを含む。

[0052] 情報の受け付けとは、キーボードやマウス、タッチパネルなどの入力デバ

イスから入力された情報の受け付け、他の装置等から有線もしくは無線の通信回線を介して送信された情報の受信、光ディスクや磁気ディスク、半導体メモリなどの記録媒体から読み出された情報の受け付けなどを含む概念である。

[0053] 情報処理装置等に格納されている各種の情報について、更新とは、格納されている情報の変更のほか、格納されている情報に新たな情報が追加されることや、格納されている情報の一部又は全部が消去されることなどを含む概念である。

[0054] (実施の形態1)

[0055] 本実施の形態において、プレイ管理システムは、大まかに、以下のような動作を行う。すなわち、プレイ管理システムは、ユーザが消費する商品の額又は数量に基づいて抽選を行い、当選ユーザに対してチケット情報を出力する。そして、ユーザが、読取装置を用いてチケット情報を入力すると、プレイ管理システムはそれを受け付ける。プレイ管理システムは、チケット情報に基づいて、チケット情報を入力したユーザに対してプレイを許可する。以下、このようなプレイ管理システム1について説明する。

[0056] 図1は、本発明の実施の形態1におけるプレイ管理システム1を用いたプレイ付き店舗システム900の全体構成を示す図である。

[0057] 本実施の形態において、プレイ管理システム1は、例えば、飲食店等の店舗において用いられるプレイ付き店舗システム900において用いられる。プレイ付き店舗システム900には、大まかに、店舗において飲食物等の販売や各種サービスに用いられる店舗システム910と、所定のプレイ権を有するユーザに対してプレイを提供するためのプレイ提供システム950とを含んでいる。プレイ管理システム1は、店舗システム910に含まれる第一情報処理装置100と、プレイ提供システム950に含まれる第二情報処理装置200とを備えている。第二情報処理装置200は、プレイに関する制御を行うプレイ制御装置であると言ってもよい。第一情報処理装置100と第二情報処理装置200とは、互いに通信可能に接続されている。

[0058] なお、本実施の形態において、プレイ付き店舗システム 900 は、例えば、いわゆる回転寿司店の店舗において、席毎に来客者であるユーザが商品の注文を行えるようにするものである。なお、プレイ付き店舗システム 900 が用いられる店舗はその他の業態、業種の飲食店であってもよいし、飲食店に限られない。また、プレイ付き店舗システム 900 は、必ずしも実在する店舗に関して用いられるものに限られず、仮想的な店舗や、公共サービスを提供する施設に関して用いられるようにしてもよい。また、注文したユーザに提供される商品は、有償であるか無償であるかを問わない。

[0059] ここで、商品は、物であってもよいし、ユーザに提供されるサービスなどの無体物であってもよい。

[0060] ここで、席とは、商品の提供先となる座席又はテーブルを意味する概念である。一の席は、例えば、商品を購入する一又は二以上のユーザの客グループ（客グループは、1人以上のユーザを含み、1人のユーザであってもよい）に対応する。例えば、飲食店である店舗に、複数のユーザで構成される客グループが来店した場合において、当該客グループが店舗内の一のテーブルに案内される場合、当該一のテーブルは、席に該当する。また、例えば、飲食店である店舗において、1人のユーザである客グループが来店した場合において、当該客グループが店舗内の一のカウンター席に案内される場合、当該一のカウンター席は、席に該当する。なお、席とは、実際の座席又はテーブルを示すものに限られない。席は、一以上のユーザにより構成されるグループに対応するものとして当該グループによる商品の購入者、発注元、提供先などを示す他のものであってもよい。このような席は、実在するものでも仮想上のものであってもよい。すなわち、席とは、商品の提供先となり、商品の対価を課金する単位を示す概念である。

[0061] 店舗システム 910 は、第一情報処理装置 100 と、席に対応する受付端末 920 と、席に対応するテーブル景品出力装置 925 とを有している。また、店舗システム 910 は、例えばネットワークを介して第一情報処理装置 100 と通信可能な端末装置 600 を有していると解釈することができる。

すなわち、プレイ管理システム１は、飲食店等の客であるユーザが、端末装置６００等を用いて利用可能に構成されている。なお、プレイ管理システム１は、飲食店等の管理者により種々の設定等が行われて使用可能に構成することができるものである。

[0062] 本実施の形態において、一の客グループは、彼らが利用する席に対応するように設置された、タッチパネル等の画面を有する受付端末９２０を用いて、商品の注文等を行うことができる。なお、客グループは、彼らが所有する一以上の端末装置６００を用いて、商品の発注等を行うことができるようになっていてもよい。なお、図１においては、例えばいわゆるスマートフォンなどの携帯情報端末装置が端末装置６００として示されている。タブレット型の情報端末装置及びラップトップコンピュータなどのパーソナルコンピュータ（ＰＣ）などが、端末装置６００として用いられてもよい。また、タブレット型の情報端末装置が受付端末９２０として示されているが、携帯情報端末装置やパーソナルコンピュータ（ＰＣ）などが、受付端末９２０として用いられてもよい。

[0063] なお、プレイ付き店舗システム９００において、互いに通信可能な装置同士は、例えばローカルエリアネットワークやインターネットなどのネットワークを介して互いに通信可能であるが、これに限られるものではない。プレイ付き店舗システム９００に含まれるそれぞれの装置の数は問わないし、他の装置がプレイ付き店舗システム９００に含まれていてもよい。

[0064] テーブル景品出力装置９２５は、例えば、特許３８５９９６２号公報に記載されているような皿回収装置とともに用いられる景品排出機構と同様の機械的構造を有しているものである。本実施の形態において、テーブル景品出力装置９２５は、ネットワークを介して他の装置から送信された景品出力指示を受信すると、それに応じて景品を出力するように構成されている。なお、景品出力装置とは、このような機械的構造を有するものに限られず、例えば情報の表示を行うものであったり、情報について出力を行うものであったりしてもよい。景品とは、物に限られず、商品やその他の物に交換可能なク

ーポンコードや、ポイント等であってもよい。景品の出力とは、テーブル景品出力装置 925 からユーザに物が渡されることにより行われることであってもよい。景品の出力とは、テーブル景品出力装置 925 等に設けられているディスプレイデバイスに情報を表示することによって行われたり、ユーザの保有する端末装置 600 等に対して情報が送信されることによって行われたりしてもよい。

[0065] プレイ提供システム 950 は、第二情報処理装置 200 と、読取装置 951 と、プレイ支援装置 952 とを有している。読取装置 951 及びプレイ支援装置 952 は、第二情報処理装置 200 に接続されており、第二情報処理装置 200 との間で情報を送受しながら機能するように構成されている。

[0066] 読取装置 951 は、例えば、二次元コードや一次元コードなどの画像を光学的に読み取り可能に構成された、カメラ又はスキャン用のセンサ等を備える装置である。読取装置 951 は、読み取った画像に基づいて画像が示す情報を第二情報処理装置 200 に出力することができるよう構成されていてもよいし、読み取った画像を第二情報処理装置 200 に出力することができるよう構成されていてもよい。後者の場合、第二情報処理装置 200 において画像が示す情報が得られるように構成される。なお、読取装置 951 はこれに限られず、媒体に記録されている磁気を読取って情報を出力する装置であってもよいし、情報が記録されている媒体と通信を行って読み取った情報を出力する装置であってもよい。

[0067] プレイ支援装置 952 は、ユーザがプレイを行う際に用いられる装置である。例えば、プレイ提供システム 950 においていわゆるビデオゲームがプレイ可能になる場合には、プレイ支援装置 952 は、ビデオゲームを実行させるゲーム機、ゲームコントローラ、及びディスプレイなどで構成される。オンラインゲームをプレイ可能とする場合には、そのための通信機能を制御する装置がプレイ支援装置 952 に含まれてもよい。また、プレイ支援装置 952 は、写真作成ゲーム機やクレーンゲーム機なども含む業務用ゲーム機であってもよい。また、プレイ支援装置 952 は、センサを備えた模擬操作

端末（例えば、模擬銃や球技の模擬ラケット等など）と、ゲームコンテンツの表示機能を備えた装置とを備え、模擬的にシューティングゲームや球技等をプレイできるように構成されたものであってもよい。また、第二情報処理装置 200 自体を用いてユーザがプレイを行うことができる場合には、プレイ支援装置 952 は第二情報処理装置 200 に含まれると解釈することも可能である。また、プレイ提供システム 950 においてくじを行うことがプレイを行うこととして可能になるようにしてもよい。この場合、プレイ支援装置 952 は、くじの演出や情報伝達を行うための装置であってもよいし、くじの態様によってユーザからの操作の受け付け等を行うように構成されていてもよい。

[0068] 本実施の形態において、プレイ支援装置 952 は、第二情報処理装置 200 からの指示に応じて、ユーザがプレイを行うことができるようにする（プレイを提供する）ことができる。この場合、第二情報処理装置 200 は、ユーザに対してプレイを許可すると表現することができる。なお、プレイを提供するとは、プレイを行えない状態をプレイを行うことができる状態に切り替えることに限られない。ユーザが行うことができるプレイの範囲を拡張したり、異なる態様でプレイできるようにすることを、プレイを提供するといってもよい。

[0069] なお、プレイとは、後述の景品出力部 970 から景品を出力することや種々の権利等をユーザが取得可能にすることであってもよい。この場合、ユーザがプレイを行うことは、ユーザが景品の出力をさせることや、ユーザが種々の権利等を取得することを意味するといえる。このようなプレイを提供する場合、プレイ支援装置 952 が用いられなくてもよい。なお、ここで種々の権利等とは、例えば、商品やクーポン情報などの価値を有する物（有体物であるか無体物であるかを問わない）を得る権利であったり、所定の行動を行うことができる権利などであるが、これらに限られない。

[0070] ここで、プレイ提供システム 950 には、2 以上の景品出力装置を含む景品出力部 970 が用いられている。本実施の形態においては、景品出力部 9

70は、第一景品出力装置971と、第二景品出力装置972とが、それぞれ第二情報処理装置200からの指示に応じて景品を出力可能となるように設けられている。第一景品出力装置971や第二景品出力装置972は、例えば、テーブル景品出力装置925と同様の機械的構造を有するものであるが、テーブル景品出力装置925について述べたように、このような構造を有するものに限られない。景品出力部970は、第二情報処理装置200から出力された指示に応じて、景品を出力するように構成されている。本実施の形態においては、第一景品出力装置971から出力される景品は第二景品出力装置972から出力される景品よりも、通常のユーザにとって価値の高いものとなるように構成されている。なお、第一景品出力装置971から出力される景品と第二景品出力装置972から出力される景品との違いは、これに限られない。例えば、両景品が、同等の景品であっても種類や色、用途などの性質が異なるものであってもよいし、一方の景品は物であって他方の景品は情報であるなど、形態が異なるものであってもよい。また、景品出力部970には、さらに多くの景品出力装置が用いられていてもよいし、1つの景品出力装置のみが用いられていてもよい。

[0071] 図2は、同第一情報処理装置100及び端末装置600のブロック図である。図3は、同第二情報処理装置200のブロック図である。

[0072] 図2に示されるように、第一情報処理装置100は、格納部110、受信部120、受付部130、処理部140、及び送信部170を備える。第一情報処理装置100は、例えば、サーバ装置である。

[0073] 格納部110は、注文情報格納部111及び消費情報格納部113を備える。

[0074] 注文情報格納部111には、後述のように注文情報受付部131により受付られた注文情報が格納される。注文情報は、例えば、商品の注文に関する情報であり、席を特定する席特定情報を有する情報であり、受付端末920や端末装置600などのユーザが操作可能な端末から送信された情報である。席特定情報とは、席を識別する席識別子又は端末装置600を識別する端

末識別子である。席特定情報が端末識別子である場合、端末識別子と席識別子とを対応付けて管理しておくことにより、注文情報を席識別子に対応付けることができる。すなわち、本実施の形態では、席毎に商品の注文が行われ、その注文情報は第一情報処理装置 100 に格納される。換言すると、本実施の形態では、客グループのユーザは、客グループ毎に商品の注文を行うことができる。

[0075] 注文情報は、例えば、商品を一意に識別可能な商品識別子を有する。注文情報は、例えば、商品識別子と注文する個数とを有する。なお、注文情報は、例えば、商品識別子と金額とを有していてもよい。

[0076] なお、通常、格納部 110 に、商品識別子と単価とを有する 2 以上の商品管理情報が格納されている。商品管理情報は、例えば、商品識別子とその単価とが対応付けられて記録されているデータベースである。商品管理情報は、他の装置に格納されていてもよい。このような商品管理情報により、注文情報に含まれる商品識別子についての単価が特定可能である。すなわち、注文情報に含まれる商品識別子に対応する金額を算出可能である。

[0077] なお、注文情報は、例えば、商品が乗せられた皿が客グループに出された（提供された）旨を示す情報であってもよい。換言すると、注文情報は、注文後の情報でもよい。

[0078] 消費情報格納部 113 には、後述する消費情報取得部 141 により取得された消費情報が格納される。消費情報は、ユーザが消費する商品の額又は数量に関する情報である。本実施の形態において、消費情報は、席識別子毎すなわち席毎に格納されうる。本実施の形態において、消費情報は、例えば、ユーザが消費した商品の金額であるが、これに限られない。ユーザが消費した商品の数が消費情報として用いられてもよい。本実施の形態においては、商品は所定の単位毎に皿に配置されてユーザに提供される。この場合、ユーザが消費した商品の皿の数が消費情報として用いられてもよい。消費情報は、例えば、端末識別子毎すなわちユーザ毎に格納されてもよい。

[0079] 受信部 120 は、他の装置から送信された情報を受信する。受信部 120

は、受信した情報を、例えば、格納部 110 に保存する。本実施の形態において、ユーザは、例えば、端末装置 600 を用いて情報の入力等を行い、第一情報処理装置 100 に送信する。受信部 120 は、送信された各情報を、端末識別子や席識別子に対応付けて格納部 110 に保存することができる。本実施の形態において、受信部は、各端末装置 600 や受付端末 920 から送信された注文情報を受信し、端末識別子や席識別子に対応付けて格納部 110 に保存することができる。なお、受信部 120 は、受付端末 920 から情報を受信する場合に、送信された情報に基づいて、送信に係る受付端末 920 に対応する席を特定する席識別子を特定可能である。また、受信部 120 は、端末装置 600 から情報を受信する場合に、送信された情報に基づいて、送信に係る端末識別子を特定可能である。

[0080] 受付部 130 は、第一情報処理装置 100 に接続された図示しない入力手段を用いて入力された情報を受け付ける。受付部 130 は、受け付けた情報を、例えば、格納部 110 に保存する。なお、入力手段は、テンキーやキーボードやマウスやメニュー画面によるもの等、何でもよい。受付部 130 は、第一情報処理装置 100 に接続された読み取り装置（例えば、コードリーダーなど）を用いて行われた入力操作（例えば、装置により読み取られた情報も含む）により入力された情報を受け付けてもよい。

[0081] また、受付部 130 は、受信部 120 が受信した情報を、第一情報処理装置 100 に入力された情報として受け付けるとしてもよい。すなわち、第一情報処理装置 100 への情報の入力とは、これらの情報が受付端末 920 や端末装置 600 等を介してユーザによって間接的に第一情報処理装置 100 に入力されることを意味すると解釈してもよい。

[0082] 本実施の形態において、受付部 130 は、注文情報受付部 131 及びアクセス受付部 133 を備える。

[0083] 注文情報受付部 131 は、受付端末 920 や端末装置 600 から送信された注文情報が受信部 120 により受信された場合に、その注文情報を受け付ける。注文情報受付部 131 は、受け付ける注文情報を、席識別子又は端末

識別子に対応付けて、注文情報格納部 111 に蓄積する。

[0084] アクセス受付部 133 は、後述のようにユーザの端末装置 600 からアクセス情報を用いたアクセスがあった場合に、それを受け付ける。アクセス情報は、後述のようにチケット情報を出力するために用いられる、文字列等の情報を表すものである。この文字列等としては、例えば、一意の識別子等を含むものとすることができるが、所定のキーワード等やユーザに固有の情報を含むものなどであってもよい。本実施の形態においては、アクセス情報は、例えば、第一情報処理装置 100 によって提供される、端末装置 600 などからアクセス可能なウェブページの場所を示す情報を含む。アクセス情報は、例えば、一意の識別子を URL パラメータとして含む URL を示す情報である。この場合、アクセス受付部 133 は、当該ウェブページへのアクセスがあればそれを受け付けると共に、アクセス情報に含まれる URL パラメータを受け付ける。

[0085] なお、アクセス情報はこれに限られない。例えば、一意の識別子等と、当該識別子等を受信するための受信画面を端末装置 600 に表示させるための符号列とが、アクセス情報として用いられてもよい。また、識別子等を含むメッセージ（例えば、SMS や電子メールなどである）を端末装置 600 から第一情報処理装置 100 に送信させたりするための符号列が、アクセス情報として用いられてもよい。例えばいわゆるカスタム URL スキームなどがこのようなアクセス情報に用いられてもよい。これらの場合においても、端末装置 600 から種々の方法で送信されたアクセス情報に基づく情報（例えば、識別子等）を、アクセス受付部 133 が受け付けるように構成されていればよい。アクセス先を提供するのは、第一情報処理装置 100 に限られない。この場合、アクセス受付部 133 は、例えば、アクセス先から送信された、アクセス情報を用いたアクセスがあった旨の情報を受信するように構成されていればよい。

[0086] 処理部 140 は、消費情報取得部 141、抽選部 143、第一当選処理部 144、及びチケット情報出力部 147 を備える。チケット情報出力部 14

7は、アクセス情報出力部148を含んでいる。処理部140は、各種の処理を行う。各種の処理とは、例えば、以下のように処理部140の各部が行う処理である。

[0087] 消費情報取得部141は、消費情報を取得し、消費情報格納部113に取得した消費情報を蓄積する。本実施の形態において、消費情報取得部141は、取得対象とする席の席識別子に対応するこれまでの注文情報を注文情報格納部111から取得し、取得した商品の金額を集計することにより消費情報を算出する。換言すると、消費情報格納部113は、ユーザに対応する席毎の消費情報を取得する。そして、消費情報取得部141は、席識別子に対応付けて消費情報を消費情報格納部113に蓄積する。なお、消費情報の集計は、例えば、席毎に、当該席を利用する客グループが変わる度に、当該客グループを対象にして行われるようにすればよい。なお、消費情報の算出や蓄積は、例えば、新たに注文情報が受け付けられた場合に行うようにすればよい。消費情報の算出や蓄積は、例えば、所定時間が経過する度に行われたり、ユーザ等の指示が受付部130により受け付けられた場合に行われるようにしてもよい。

[0088] なお、消費情報取得部141は、ユーザが消費した商品の皿の数をカウントして消費情報を取得するように構成されていてもよい。この場合、消費情報取得部141は、注文情報を用いなくてもよい。例えば、回転寿司店において寿司皿を回収するように構成された公知の皿回収装置を用いて、消費情報取得部141は、回収した皿の数をカウントする。そして、皿の数を消費情報としたり、皿の数に所定の単価の額を乗じた金額を消費情報として取得するようにしてもよい。消費情報取得部141は、回収した皿の数に基づく金額等と、皿を用いずに消費された商品の金額等とを合わせて消費情報として取得するように構成されていてもよいし、いずれか一方のみを消費情報として取得するように構成されていてもよい。

[0089] 抽選部143は、消費情報に基づいて、所定の抽選実行条件が満たされるか否かを判断する。抽選部143は、抽選実行手段が満たされると判断した

場合に、抽選を行う。ここで抽選とは、所定の処理を行うか否か（当選か否か）を判断することをいう。本実施の形態において、抽選部 143 は、席毎に抽選を行うように構成されている。また、抽選部 143 は、消費情報に基づいて第一抽選を行い、第一抽選の当選者について第二抽選を行うように構成されている。第一抽選と第二抽選とのそれぞれの抽選処理は、種々の方法により行うことができる。例えば、擬似乱数を用いてランダムに当選と判断するようにしてもよいし、客グループ毎に所定の確率で当選が発生するように、所定回数の抽選が行われる毎に当選と判断するようにしてもよい。抽選処理は、端末装置 600 や受付端末 920 を通じてユーザによる指示が入力された場合に行われるようにしてもよいし、そのようなユーザの指示の有無にかかわらずに行われるようにしてもよい。

[0090] 抽選実行条件は、例えば、ユーザにより購入された金額に関する条件（例えば、500 円以上であること、など）やユーザにより購入された商品の総数に関する条件（例えば、10 点以上であること、など）などである。なお、抽選実行条件は、例えば予め設定されて格納部 110 に格納されているものであるが、適宜変更されるものであってもよい。抽選実行条件は、例えば、季節、時間帯、天候、客グループの性質（例えば、来店回数、人数、年齢、性別等）、商品の在庫数、店舗の混雑度など、種々の要素に応じて、予め設定された設定ルール等に従って処理部 140 などにより設定されたり、ネットワークを通じて通信可能な他の管理装置（図示せず）から送信された情報に応じて設定されたりしてもよい。

[0091] また、抽選実行条件は、例えば、2 以上の商品のうち予め決められた 1 以上の商品に関する消費情報のみに関する条件である。抽選実行条件は、例えば、抽選の対象となる商品を識別する商品識別子を含む情報でもよいし、抽選の対象とならない商品を識別する商品識別子を含む情報でもよいし、抽選の対象となる商品の種類を識別する商品種類識別子を含む情報でもよいし、抽選の対象とならない商品の種類を識別する商品種類識別子を含む情報でもよい。

[0092] 具体的には、例えば、客グループが注文可能な2以上の商品として、各種の寿司（例えば、「まぐろ」、「はまち」、「いくら」、「たまご」、など）のほか、飲料類（例えば、「瓶ビール（大）」、「瓶ビール（小）」、「ウーロン茶」、「オレンジジュース」、「ドリンクバー」、など）や、サイドメニュー（麺類（「きつねうどん」、「肉うどん」、「醤油ラーメン」、など）、「ハンバーガー」など）や、デザート類（「プリン」、「バニラアイス」、「いちご」、など）などの商品がある場合を想定する。この場合において、これら客グループが注文可能な商品のうち予め定められた商品として、麺類及び飲料類の商品が定められている場合、これらの、飲料類（例えば、「瓶ビール（大）」、「瓶ビール（小）」、「ウーロン茶」、「オレンジジュース」、「ドリンクバー」、など）や、麺類（「きつねうどん」、「肉うどん」、「醤油ラーメン」、など）の注文情報に基づく消費情報が、抽選実行条件に関係するものとなる。また、例えば、客グループが注文可能な商品のうち、予め「きつねうどん」、「肉うどん」、「ドリンクバー」という商品識別子のみが定められている場合、この3つの商品に関する消費情報（例えば、3つの商品の商品識別子のいずれかを含む注文情報を集計した情報）のみが、抽選実行条件に関係するものとなる。予め定められた1以上の商品としては、種々の観点で定められればよい。例えば、皿回収装置により回収可能な皿に載せて提供されない商品を、予め定められた1以上の商品として定めることができる。なお、予め定められた1以上の商品は、適宜変更されてもよい。例えば、季節、時間帯、天候、客グループの性質（例えば、来店回数、人数、年齢、性別等）、商品の在庫数、店舗の混雑度など、種々の要素に応じて、予め設定された設定ルール等に従って処理部140などにより設定されたり、ネットワークを通じて通信可能な他の管理装置から送信された情報に応じて設定されたりしてもよい。

[0093] なお、本実施の形態において、決済（商品代の支払）が行われた場合に、当該席の消費情報はリセットされる。また、抽選処理が行われた場合に、当該席のそれまでの消費情報は報償処理に関しては無関係となるが、これに限

られるものではない。

[0094] 第一当選処理部 144 は、第一抽選において当選した客グループすなわちユーザについて、景品を付与する報償付与処理を行う。報償付与処理とは、例えば、テーブル景品出力装置 925 に景品送出指示を送信する処理をいう。より具体的には、例えば、景品送出指示を送信することにより、テーブル景品出力装置 925 の商品口をオープンとし、テーブル景品出力装置 925 から 1 つの景品が出てくるようにする処理をいう。なお、上述のように、景品の種類や、出力態様は、これに限られない。

[0095] チケット情報出力部 147 は、抽選の結果に応じてチケット情報を出力する。チケット情報出力部 147 は、当選した席毎に、チケット情報を出力可能に構成されている。すなわち、チケット情報出力部 147 は、当選した結果に応じて、チケット情報を出力すると言ってもよい。チケット情報出力部 147 は、チケット情報の出力を行うためのアクセス情報を出力するアクセス情報出力部 148 を含んでいる。

[0096] 本実施の形態において、チケット情報出力部 147 は、第二抽選において当選したユーザに対して、後述のようなアクセス情報を用いた処理を行った上で、チケット情報を出力する。すなわち、チケット情報出力部 147 は、第二抽選により当選した場合に、アクセス情報出力部 148 から一意のアクセス情報を出力する。このアクセス情報は、ユーザの端末装置 600 により取得されて用いられる。そして、チケット情報出力部 147 は、ユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合に、ユーザに対してチケット情報を出力する。本実施の形態において、チケット情報出力部 147 は、アクセス受付部 133 がユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合において、アクセス条件が満たされると判断した場合にチケット情報を出力する。なお、ここでアクセスとは、例えば、ウェブページや API などのネットワークを介して提供される情報へのアクセスのほか、電子メールやその他メッセージ等の送信等も含む概念である。

[0097] アクセス情報出力部 148 は、以下のようにして、アクセス情報の出力を

行う。すなわち、本実施の形態において、アクセス情報出力部 148 は、出力対象となる席に対応付けて配置された受付端末 920 にアクセス情報を送信し、受付端末 920 の画面にアクセス情報を表示させる。本実施の形態において、アクセス情報は、例えば、端末装置 600 のカメラにより読み取り可能である符号化された画像として、受付端末 920 の画面に表示される。かかる画像であるアクセス情報は、例えば、プレイを行う権利について照会するために用いられる文字列を表す二次元コードである。なお、アクセス情報は、例えばいわゆるバーコードやその他の多次元コードとして出力されてもよいし、端末装置 600 を用いて読み取り可能であるその他の画像や、文字列そのものなどであってもよい。これにより、ユーザは、表示された画像であるアクセス情報を端末装置 600 により読み取ることができ、アクセス情報を容易に利用することができる。

[0098] アクセス条件は、例えば、有効なアクセス情報がアクセス受付部 133 により受け付けられたことである。有効なアクセス情報とは、例えば、アクセス情報出力部 148 によって出力されたアクセス情報であり、そのアクセス情報を用いたアクセスがこれまでアクセス受付部 133 により受け付けられていないことである。なお、これに限られず、例えば一のアクセス情報を用いたアクセスが所定回数まで受け付けられた場合においていずれの場合もアクセス条件を満たすものとしてもよい。また、一のアクセス情報を用いたアクセスが受け付けられた場合に、回数を限らず、アクセス条件を満たすと判断されてもよい。また、アクセス条件として、時間に関する条件が設けられていてもよい。例えば、アクセス情報が出力されてから所定時間内に行われたアクセスであることや、当日中に行われたアクセスであることなどがアクセス条件に含まれてもよい。また、アクセスを行う端末装置 600 の種類や機種等に関する情報や、アクセスに使用された方法に関する条件など、アクセス情報とは異なる情報に基づく条件が設けられていてもよい。なお、アクセスに使用された方法に関する条件とは、例えば、アクセスに用いられたウェブブラウザやその他アプリなどの別や、ウェブブラウザの種類などである

が、これに限られない。

[0099] なお、アクセス受付部 133 により受け付けられたアクセスに用いられたアクセス情報がアクセス情報出力部 148 により出力されたものであるか否かは、例えば次のようにして判断されればよい。アクセス情報出力部 148 がアクセス情報を出力する際、格納部 110 に、アクセス情報の出力履歴が記録される。この出力履歴には、例えば、アクセス情報が示す識別子等や、出力日時等の情報が記録されうる。そして、チケット情報出力部 147 は、アクセス受付部 133 により受け付けられた情報を基に、出力履歴に対応する記録があるか否かを確認し、確認結果に基づいて判断を行う。また、アクセス履歴に時間に関する条件が含まれる場合にも、このような出力履歴を用いて判断が行われればよい。なお、このような出力履歴を用いた情報に限られず、所定のルールに則った情報を含むアクセス情報をアクセス情報出力部 148 が出力するように構成されていてもよい。この場合、チケット情報出力部 147 は、アクセス受付部 133 により受け付けられた情報が当該所定のルールに則ったものであるかを確認するようにしてもよい。例えば、所定のルールに則った情報として、符号化された出力タイミング（日、時刻等）に関する情報等が用いられていてもよい。この場合、チケット情報出力部 147 が、受け付けられたアクセス情報に基づく情報に基づいて出力タイミングを取得し、時間に関する条件が満たされたか否かを判断するように構成することができる。

[0100] 本実施の形態において、チケット情報とは、それを提示するユーザがプレイを行う権利を有していることを示す情報であるといえる。チケット情報は、読取装置 951 により読み取り可能な情報である。本実施の形態において、チケット情報は、例えば、読取装置 951 により読み取り可能である符号化された画像として出力される。より具体的には、チケット情報は、例えば、プレイを行う権利について照会するために用いられる識別子等を含む文字列を表す二次元コードである。なお、チケット情報は、例えばいわゆるバーコードやその他の多次元コードとして出力されてもよいし、読取装置 951

により光学的に読み取り可能である画像や、文字列そのものなどとして出力されてもよい。なお、チケット情報は、磁気的に読み取り可能な磁気パターンや、その他の形態のものであってもよい。

[0101] 本実施の形態において、チケット情報の出力とは、ユーザの端末装置 600 にチケット情報を送信することである。チケット情報が例えば上述のような画像である場合、端末装置 600 において当該画像を表示可能となるように情報を端末装置 600 に送信することをチケット情報を出力するということができる。この場合、画像を示す情報そのものが端末装置 600 に送信されてもよいし、端末装置 600 において符号化された画像を生成可能である場合には、画像により示す文字列がチケット情報として端末装置 600 に送信されてもよい。例えば、アクセス情報のアクセスに用いられた端末装置 600 のアプリケーションにより表示可能となるように、チケット情報が送信される。より具体的には、アクセス情報を用いてアクセスが行われた場合に端末装置 600 に表示させるウェブページ中にチケット情報が表示されるように、チケット情報出力部 147 がチケット情報を出力してもよい。また、アクセス情報を用いてアクセスが行われた場合に端末装置 600 に表示させるウェブページ中に表示された所定のボタンの操作が行われた場合にチケット情報が表示されるようにしてもよい。また、例えば、電子メールやメッセージなどによりアクセス情報を用いたアクセスが行われた場合に、返信としてチケット情報が送信されるようにしてもよい。

[0102] なお、チケット情報の出力は、端末装置 600 への送信のほか、プリンタ等を用いた情報が記されている用紙の出力であったり、受付端末 920 等の画面への表示であったりしてもよい。

[0103] チケット情報出力部 147 は、チケット情報を出力する度に、異なる識別子で識別されるチケット情報を出力するように構成されている。すなわち、チケット情報出力部 147 は、一意のチケット情報を出力可能に構成されている。なお、出力されるチケット情報は、所定期間内において一意のものであってもよい。また、チケット情報出力部 147 は、同一のチケット情報を

複数回出力可能に構成されていてもよい。

[0104] チケット情報出力部 147 は、チケット情報を出力した場合に、その出力記録であるチケット出力情報を第二情報処理装置 200 に送信する。チケット出力情報には、例えば、チケット情報を識別可能な識別子や、出力日時等の情報が含まれる。

[0105] 本実施の形態において、チケット情報出力部 147 は、チケット情報と共に読取装置 951 の場所に関する情報（読取場所情報）を出力するようにしてよい。読取場所情報は、例えば、チケット情報と同時に端末装置 600 の画面（端末表示部 661）において表示されるように出力される。具体的には、例えば、チケット情報が画像として出力される場合、同画像中に読取場所情報が含まれるように出力されてもよい。また、例えば、チケット情報を含む画像と読取場所情報とが同一のウェブページに含まれるように表示されてもよい。また、チケット情報が含まれる文書ファイルと同一の文書ファイルに、読取場所情報が含まれてもよい。読取場所情報としては、店舗内の地図や、地図内の座標を示す符号列等、種々の形態のものを用いることができる。

[0106] なお、処理部 140 において、第一抽選において当選したユーザに対してチケット情報が出力されるようにしてもよいし、抽選実行条件が満たされる場合に 1 回の抽選のみが行われるようにしてもよい。また、アクセス情報を用いることなく、抽選により当選したユーザなどの出力対象となるユーザに対して、チケット情報が出力されるようにしてもよい。この場合、例えば、チケット情報出力部 147 が、予め席に対応するように関連付けられた端末装置 600 に対してチケット情報を送信してもよい。また、チケット情報出力部 147 が、店舗内に設けられたプリンタによりチケット情報を用紙に出力したり、受付端末 920 の画面にチケット情報を表示させてユーザにそれを記録させたりしてもよい。

[0107] 送信部 170 は、情報を、ネットワーク等を介してプレイ付き店舗システム 900 を構成する他の装置に送信する。送信部 170 は、例えば、第二情

報処理装置 200 や、端末装置 600 に対して情報を送信する。換言すると、送信部 170 は、例えば、第二情報処理装置 200 や、端末装置 600 に対して情報を出力する。

[0108] 次に、端末装置 600 の構成について説明する。

[0109] 図 2 に示されるように、端末装置 600 は、端末格納部 610、端末受信部 620、端末受付部 630、端末処理部 640、端末出力部 660、端末送信部 670、及びセンサ部 680 を備える。端末出力部 660 は、端末表示部 661 を備える。

[0110] 端末格納部 610 は、チケット情報格納部 611 及び機器識別情報格納部 613 を備える。

[0111] チケット情報格納部 611 には、第一情報処理装置 100 から送信されたチケット情報が一時的に又は永続的に蓄積される。これにより、端末装置 600 において、チケット情報が端末表示部 661 に出力可能となる。

[0112] 機器識別情報格納部 613 には、機器識別情報が格納されている。機器識別情報は、端末装置 600 の型式を識別可能な情報であるが、これに限られない。機器識別情報格納部 613 に対しては、異なる情報が書き込み不能であってもよい。

[0113] 端末受信部 620 は、第一情報処理装置 100 や、その他の装置から送信された情報を、ネットワークを介して受信する。端末受信部 620 は、受信した情報を、例えば端末格納部 610 に蓄積し、端末処理部 640 などが取得できるようにする。

[0114] 端末受付部 630 は、端末装置 600 を使用するユーザによる、端末装置 600 に対する種々の入力操作を受け付ける。操作は、例えば、図示しない入力装置を用いて行われるが、これに限られない。

[0115] 端末処理部 640 は、端末装置 600 の各部を用いて、種々の情報処理動作を行う。

[0116] 端末出力部 660 は、例えばディスプレイデバイスである端末表示部 661 に表示することなどにより、情報の出力を行う。なお、情報の出力方法は

これに限られず、音声等をスピーカーなどから出力することなどにより行われるようにしてもよい。

[0117] 端末送信部 670 は、例えば端末処理部 640 等により取得した情報をネットワークを介して送信する。

[0118] センサ部 680 は、カメラを有する。センサ部 680 は、カメラを用いた撮影や録画を行い、得られた情報を端末格納部 610 に蓄積することが可能である。

[0119] 本実施の形態において、端末処理部 640 は、センサ部 680 により得られた画像（同動画像であってもよい）に基づいて、所定の認識処理を行うことにより、画像に含まれる情報を取得可能に構成されている。例えば、二次元コード等の画像を含む画像がセンサ部 680 により撮影された場合に、端末処理部 640 は撮影された画像に含まれる、二次元コードを認識し、それに符号化された情報を取得して用いることができるようになっている。例えば、URL を含むアクセス情報がセンサ部 680 により撮影された場合に、端末処理部 640 は、撮影画像を用いてその URL を取得し、ウェブブラウザ等により URL を用いたアクセスを行うことができるように構成されている。

[0120] 次に、第二情報処理装置 200 の構成について説明する。

[0121] 図 3 に示されるように、第二情報処理装置 200 は、第二格納部 210、第二受信部 220、第二受付部 230、第二処理部 240、及び第二送信部 270 を備える。第二情報処理装置 200 は、例えば、サーバ装置である。

[0122] 第二格納部 210 は、チケット出力情報格納部 211 を備える。

[0123] チケット出力情報格納部 211 には、チケット情報出力部 147 により出力されたチケット情報に関するチケット出力情報が蓄積される。

[0124] 第二受信部 220 は、他の装置から送信された情報を受信する。第二受信部 220 は、受信した情報を、例えば、第二格納部 210 に保存する。本実施の形態において、例えば、第二受信部 220 は、プレイ支援装置 952 から送信されたプレイに関する情報を受信し、第二格納部 210 に蓄積するこ

とができる。

[0125] 第二受付部230は、第二情報処理装置200に接続された図示しない入力手段を用いて入力された情報を受け付ける。第二受付部230は、受け付けた情報を、例えば、第二格納部210に保存する。なお、入力手段は、テンキーやキーボードやマウスやメニュー画面によるもの等、何でもよい。第二受付部230は、プレイ支援装置952により行われたユーザの操作や、プレイ支援装置952により取得された情報を受け付けるように構成されていてもよい。

[0126] 第二受付部230は、チケット情報受付部231を備える。チケット情報受付部231は、第二情報処理装置200に接続された読取装置951を用いて入力されたチケット情報を受け付ける。すなわち、第二受付部230は、読取装置951が読み取ったチケット情報を受け付ける。第二受付部230は、受け付けたチケット情報を、第二格納部210に保存する。

[0127] 第二処理部240は、プレイ許可部241、ゲーム制御部243、プレイ結果取得部245、及び景品出力指示部247を備える。第二処理部240は、各種の処理を行う。各種の処理とは、例えば、以下のように第二処理部240の各部が行う処理である。

[0128] プレイ許可部241は、所定のプレイ条件が満たされると判断した場合に、ユーザに対してプレイを許可する。すなわち、プレイ許可部241は、プレイ条件が満たされると判断した場合には、プレイ支援装置952に対して指示を送信し、プレイ支援装置952に、ユーザがプレイを行うことができるようにさせる。これにより、ユーザがプレイを行うことができるようになる。

[0129] 本実施の形態においては、プレイ許可部241は、チケット情報受付部231が受け付けたチケット情報に基づいて、プレイ条件が満たされるか否かを判断する。すなわち、プレイ条件は、チケット情報に関する条件を含む。

[0130] プレイ条件は、例えば、有効なチケット情報がチケット情報受付部231により受け付けられたことである。有効なチケット情報とは、例えば、チケ

ット情報出力部 147 により出力されたチケット情報であって、そのチケット情報についてこれまでチケット情報受付部 231 により受け付けられたものではないことである。なお、これに限られず、例えば一のチケット情報について所定回数までの受け付けがプレイ条件を満たすものと扱われるようにしてもよいし、このような回数制限が設けられていなくてもよい。また、このようなチケット情報に基づく条件に加えて、チケット情報とは異なる情報に基づく条件がプレイ条件に含まれていてもよい。

[0131] なお、チケット情報出力部 147 により出力されたチケット情報であって、そのチケット情報についてこれまでチケット情報受付部 231 により受け付けられたものではないことがプレイ条件となっている場合を想定する。この場合、チケット情報受付部 231 により受け付けられたチケット情報がプレイ条件を満たすか否かは、例えば次のようにして判断されればよい。本実施の形態において、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 が受け付けたチケット情報と、チケット出力情報格納部 211 に格納されているチケット出力情報との対応関係に応じて、プレイの許可を行うように構成されている。例えば、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 が受け付けたチケット情報を基に、チケット出力情報を照会し、対応するチケット出力情報があるか否かを確認し、確認結果に基づいて判断を行う。プレイ許可部 241 は、対応するチケット出力情報がある場合は、プレイ条件が満たされると判断する。なお、プレイ許可部 241 は、プレイ条件が満たされると判断する場合において、チケット出力情報の消し込み処理を行うように構成されている。消し込み処理においては、プレイ許可部 241 は、例えば、対応するチケット出力情報をチケット出力情報格納部 211 から削除する。なお、プレイ許可部 241 は、消し込み処理として、既に受け付けられたチケット情報であることを示すフラグ情報等を、対応するチケット出力情報に対応付けてチケット出力情報格納部 211 に記録するようにしてもよい。この場合、プレイ許可部 241 は、チケット出力情報を照会する際に、対応するチケット出力情報であって上記のフラグ情報が存在しないものの有無

を確認するようにすればよい。

[0132] なお、本実施の形態において、プレイ条件として、時間に関する条件が設けられていてもよい。例えば、チケット情報が出力されてから所定時間内に受け付けられたことや、チケット情報の出力が行われた当日中に受け付けられたことなどが、プレイ条件に含まれてもよい。この場合、プレイ許可部241は、チケット情報受付部231が受け付けたチケット情報が出力された時間に関するタイミング情報を取得し、取得したタイミング情報に基づいてプレイの許可を行う。

[0133] このようにプレイ条件に時間に関する条件が含まれる場合にも、例えば、チケット情報出力部を用いてプレイ条件を満たすか否かの判断が行われうる。すなわち、プレイ許可部241は、対応するチケット出力情報を参照してタイミング情報を取得し、タイミング情報に基づいて、時間に関する条件が満たされるか否かを判断することができる。

[0134] なお、プレイ条件が満たされるか否かは、このようなチケット出力情報を用いた方法とは異なる方法により判断されるように構成されていてもよい。例えば、所定のルールに則ったチケット情報をチケット情報出力部147が出力するように構成されており、プレイ許可部241が、受け付けられたチケット情報が当該所定のルールに則ったものであるかを確認するようにしてもよい。これにより、受け付けられたチケット情報がチケット情報出力部147により出力されたチケット情報であるか否かの確認を行うことが可能である。この場合、一のチケット情報についてこれまでチケット情報受付部231により受け付けられたか否かは、過去に受け付けられたチケット情報に関する履歴情報を第二格納部210に蓄積しておき、当該履歴情報を照会することにより確認することが可能である。なお、所定のルールを用いて符号化された出力タイミング（日、時刻等）に関する情報等がチケット情報に反映されるように構成されていてもよい。この場合、プレイ許可部241において、受け付けられたチケット情報に基づいてタイミング情報を取得し、時間に関する条件が満たされたか否かを判断することができる。

[0135] 本実施の形態において、チケット情報が有効であることの要件として、例えば、当該チケット情報の出力対象となるユーザが飲食を終了していることが含まれていてもよい。例えば代金の精算を完了したことや、精算を開始するための所定の手続を行ったことなどが、ユーザが飲食を終了していることを意味していてもよい。このような場合、飲食を終了していなければ、ユーザはプレイを行うことができないようになる。なお、このように構成されていることを、プレイ条件がユーザの飲食が完了しているか否かに関する条件を含んでいる、と表現してもよい。また、プレイ条件がユーザの飲食が完了していることという条件を含んでいる、と表現してもよい。このようなプレイ条件が設定されていることにより、ユーザは、飲食を完了しなければプレイを行うことができない。そのため、飲食を速やかに完了させるようにユーザに動機付けを行うことができ、店舗におけるユーザの回転率を高めることができる。なお、これとは反対に、ユーザの飲食が終了していないことをチケット情報が有効であることの要件としてもよい。また、チケット情報の有効性とユーザの飲食の終了とは関係がないものとされていてもよく、その場合、プレイ条件は、例えば、有効なチケット条件が読み取られたことと、ユーザの飲食が完了していることとの各条件を少なくとも含んでいるということが出来る。

[0136] なお、この場合、ユーザの飲食が完了しているか否かは、例えば、処理部 140 が、店舗システム 910 の情報を取得することなどにより検知するようにしてもよい。例えば受付部 130 により受付端末 920 からの精算指示が受け付けられた場合には、処理部 140 が、当該受け付け端末 920 に対応する客グループの飲食が完了したと判断することができる。なお、飲食が完了していることとは、ユーザによる商品の消費が完了していることと表現してもよい。

[0137] ゲーム制御部 243 は、ユーザがプレイを行う場合において、プレイ支援装置 952 はと連携し、プレイに関連する制御を行う。例えば、ゲーム制御部 243 は、プレイ支援装置 952 から送信された情報に基づいて、そのプ

レイに関する情報を第二格納部 210 に蓄積したり、図示しない表示部の表示を変更したりする。また、ゲーム制御部 243 は、プレイ支援装置 952 に情報を送信し、その情報がプレイに反映されるようにする。なお、プレイに関連する制御はこれに限られず、また、ゲームの種別や内容等に応じて適宜設定されうる。例えば、第二情報処理装置 200 においてビデオゲームのプログラムを実行させる場合には、プレイに関連する制御には、そのプログラムを実行させることが含まれうる。また、例えば、プレイに関連する制御には、プレイを終了させるまでの時間をカウントすることや、プレイの終了を決定することや、ユーザに案内を行うことなど、適当な制御が含まれてもよい。また、ゲーム制御部 243 が設けられておらず、プレイ支援装置 952 においてゲームに関するほぼすべての制御が行われるようにしてもよい。

[0138] プレイ結果取得部 245 は、プレイを許可されたユーザのプレイの結果情報を取得する。プレイ結果取得部 245 は、例えば、ユーザのプレイにおいて記録されたゲーム内のスコアや、プレイ成績等を、結果情報として取得する。結果情報の種別は例示したものに限られず、適宜設定可能である。

[0139] 景品出力指示部 247 は、ユーザのプレイの結果情報が、所定の景品出力条件を満たすか否かの判断を行う。そして、景品出力指示部 247 は、判断結果に応じて、プレイを行ったユーザに景品を出力するための景品出力指示を出力する。景品出力指示は、例えば、景品出力部 970 に送信される。景品出力部 970 は、景品出力指示を受信すると、それに応じて景品を出力する。

[0140] 景品出力条件は、例えば、結果情報が、所定の水準より良いことであったり、所定の水準の範囲内であることを含みうる。例えばゲーム内のスコアが結果情報として用いられる場合、景品出力条件は、スコアが所定の閾値より高いことであったり、スコアが所定の値範囲内であることであったりしてもよい。なお、これに限られず、景品出力条件として、他のユーザの結果情報との比較結果に関するものや、プレイ内の特有の記録に関するものを含んでいてもよい。例えば、景品出力条件として、他のユーザのスコアよりも高い

ことが含まれてもよい。具体的には、例えば、スコアのランキングにおいて所定ランク以上となるスコアであることなどである。また、例えば、景品出力条件として、ゲーム内において特定のミッションを達成したことが含まれてもよい。具体的には、例えば、特定の要素に対して特定の成果を残したことがなどが、含まれてもよい。

[0141] なお、本実施の形態において、景品出力条件として、第一条件と第二条件との2つが設けられている。そして、景品出力指示部247は、第一景品出力装置971と第二景品出力装置972とのうち、結果情報が満足する景品出力条件に対応する装置に対して、景品出力指示を出力するように構成されている。例えば、第一条件が満たされる場合には、景品出力指示部247は、第一景品出力装置971に景品出力指示を出力する。また、第二条件が満たされる場合には、景品出力指示部247は、第二景品出力装置972に景品出力指示を出力する。

[0142] 例えば、第一条件として「スコアが1000点以上であること」、第二条件として「スコアが500点以上1000点未満であること」が設定されている場合を想定する。結果情報が例えば1200点である場合には、第一条件が満たされるため、第一景品出力装置971に景品出力指示が出力される。これにより、第一景品出力装置971から出力される景品をユーザが取得することができる。また、結果情報が例えば700点である場合には、第二条件が満たされるため、第二景品出力装置972に景品出力指示が出力される。これにより、第二景品出力装置972から出力される景品をユーザが取得することができる。なお、結果情報が例えば300点である場合には、いずれの条件も満たされない。この場合には、景品出力部970に指示が出力されず、景品が出力されない。なお、これらの各条件を満たすか否かの組み合わせに応じて、所定の態様のユーザへの通知が出力されるようにしてもよい。所定の通知は、画面への表示、音声の出力、用紙等への出力などにより行うことができる。

[0143] なお、景品出力指示部247は、結果情報が一の景品出力条件を満たすか

否かに応じて、第一景品出力装置 971 と第二景品出力装置 972 とのうちいずれに景品出力指示が出力されるかが切り替えられてもよい。この場合について、第一条件として一の景品出力条件を満たすこと、第二条件として一の景品出力条件を満たさないことがそれぞれ設定されていると言い替えることも可能である。

[0144] なお、景品出力部 970 において景品出力装置が 3 以上設けられていてもよい。この場合、景品出力指示部 247 は、3 以上の景品出力装置のうち、結果情報が満足する所定の景品出力条件に対応する景品出力装置に景品を出力するための景品出力指示を出力するように構成されていればよい。

[0145] なお、プレイ結果取得部 245 や景品出力指示部 247 は、一のユーザのプレイが行われる度に上述の動作を行うように構成されている。なお、これに限られず、所定のタイミングが到来した場合に結果情報の取得や、景品出力条件に関する判断等が行われるようにしてもよい。例えば、日毎、曜日毎、月毎などに到来するタイミングにかかる動作が行われてもよいし、店舗の管理者等による指示が行われる度にかかる動作行われるようにしてもよい。

[0146] また、例えば、プレイの結果情報が第一情報処理装置 100 に送信され、第一情報処理装置 100 において上述の景品出力指示部 247 により行われる処理が行われるように構成されていてもよい。

[0147] 第二送信部 270 は、情報を、ネットワーク等を介してプレイ付き店舗システム 900 を構成する他の装置に送信する。第二送信部 270 は、例えば、第一情報処理装置 100 や、景品出力部 970 や、プレイ支援装置 952 などに対して情報を送信する。換言すると、第二送信部 270 は、例えば、第二情報処理装置 200 や、端末装置 600 に対して情報を出力する。

[0148] なお、上述の格納部 110 や、第二格納部 210 や、端末格納部 610 は、不揮発性の記録媒体が好適であるが、揮発性の記録媒体でも実現可能である。これらには、それぞれの装置において取得された情報などがそれぞれ格納されるが、情報等が記憶される過程はこれに限られない。例えば、記録媒体を介して情報等が記憶されるようになってよく、通信回線等を介して送

信された情報等が記憶されるようになってもよく、あるいは、入力デバイスを介して入力された情報等が記憶されるようになってもよい。

[0149] また、上述の処理部 140 や、第二処理部 240 や、端末処理部 640 は、通常、MPU やメモリ等から実現されうる。処理部 140 や、第二処理部 240 や、端末処理部 640 の処理手順は、通常、ソフトウェアで実現され、当該ソフトウェアは ROM 等の記録媒体に記録されている。但し、ハードウェア（専用回路）で実現してもよい。

[0150] また、受付部 130 や、第二受付部 230 や、端末受付部 630 により受付可能な情報の入力に用いられうる入力手段は、テンキーやキーボードやマウスやメニュー画面によるものなど、何でもよい。受付部 130 や、第二受付部 230 や、端末受付部 630 は、テンキーやキーボード等の入力手段のデバイスドライバーや、メニュー画面の制御ソフトウェア等で実現されうる。

[0151] また、受信部 120 や、第二受信部 220 や、端末受信部 620 は、通常、無線又は有線の通信手段で実現されるが、放送を受信する手段で実現されてもよい。

[0152] また、送信部 170 や、第二送信部 270 や、端末送信部 670 は、通常、無線又は有線の通信手段で実現されるが、放送手段で実現されてもよい。

[0153] 図 4 は、同チケット出力情報格納部 211 に格納されているチケット出力情報の一例を示す図である。

[0154] 図 4 に示されるように、チケット出力情報格納部 211 には、過去に出力されたチケット出力情報のレコードが記録されている。チケット出力情報としては、例えば、チケット情報に含まれる識別子すなわちチケット情報を特定する識別子と、チケット情報がチケット情報出力部 147 により出力された日時と、利用回数とが含まれうる。利用回数としては、例えば対応するチケット情報が受け付けられた回数が記録されうる。このようなチケット出力情報が用いられる場合には、プレイ許可部 241 は、受け付けられたチケット情報を特定する識別子を利用して、対応するチケット出力情報を検索する

。そして、プレイ許可部 241 は、利用回数の値が所定値に達していない場合には、プレイ条件を満たすと判断することができる。例えば 1 回のみしか一のチケット情報を利用することができないようにプレイ条件が設定されている場合は、利用回数の値が 0 である場合にプレイ条件が満たされることとなる。

[0155] なお、利用回数に代えて、対応するチケット情報が受け付けられた場合に、その日時等の利用タイミング情報が記録されてもよい。例えば 1 回のみしか一のチケット情報を利用することができない場合は、チケット出力情報に利用タイミング情報が記録されている場合には、対応するチケット情報が受け付けられた場合において、プレイ条件が満たされないと判断することができる。また、利用回数に代えて、当該チケット出力情報に対応するチケット情報が次回受け付けられた場合にプレイを許可可能か否かを表すフラグが記録されるようにしてもよい。

[0156] なお、チケット情報が受け付けられた回数が上限の回数に達した場合には、そのチケット情報に対応するチケット出力情報のレコードは、チケット出力情報格納部 211 から削除されてもよい。例えば 1 回のみしか一のチケット情報を利用することができない場合は、上限の回数は 1 回である。

[0157] なお、上述のように、アクセス情報出力部 148 が格納部 110 にアクセス情報の出力履歴を記録し、出力履歴に基づいてアクセス条件に関する判断を行えるようにする場合も、例えば図 4 に示されるチケット出力情報の例に倣うようにすればよい。

[0158] 次に、プレイ管理システム 1 の動作の流れについて説明する。第一情報処理装置 100 及び第二情報処理装置 200 は、例えば以下のようにして種々の動作を行う。これらの動作は、処理部 140 や第二処理部 240 が、各部を用いながら制御動作等を実行することにより行われる。

[0159] 図 5 は、同プレイ管理システム 1 の動作の流れについて説明するフローチャートである。

[0160] まず、第一情報処理装置 100 において処理が行われる。

- [0161] (ステップS 1) すなわち、処理部 140 は、ユーザから送信された注文情報を受信した場合に、注文情報受付部 131 により注文情報を受け付ける。
- [0162] (ステップS 2) 処理部 140 は、抽選処理を行う。抽選処理の流れの詳細については後述する。これにより、所定の場合に、第二抽選が行われる。
- [0163] (ステップS 3) 処理部 140 は、チケット情報出力処理を行う。チケット情報出力処理の流れの詳細については後述する。これにより、所定の場合に、チケット情報が出力される。
- [0164] チケット情報が出力されると、ユーザは、チケット情報を読取装置 951 に読み取らせることができる。第二情報処理装置 200 において処理が行われる。
- [0165] (ステップS 4) 第二処理部 240 は、プレイ許可判定処理を行う。プレイ許可判定処理の流れの詳細については後述する。これにより、所定の場合に、ユーザがプレイを行うことができるようになる。
- [0166] (ステップS 5) 第二処理部 240 は、景品出力処理を行う。景品出力処理の流れの詳細については後述する。これにより、所定の場合に、景品が出力される。ステップS 5 の処理が終了すると、一連の動作が終了する。
- [0167] このような処理は、定期的に、繰り返し開始される。なお、上述においては第一情報処理装置 100 において行われるステップS 1 からステップS 3 の処理と、第二情報処理装置 200 において行われるステップS 4 及びステップS 5 の処理とがこの順に続けて行われるように説明したが、これに限られない。第一情報処理装置 100 の処理と第二情報処理装置 200 の処理とは同期せずに独立して行われてもよい。また、ステップS 1 からステップS 5 の順序はこれに限られない。
- [0168] 図 6 は、同第一情報処理装置 100 の抽選処理の一例を示すフローチャートである。
- [0169] (ステップS 21) 処理部 140 は、消費情報取得タイミングが到来したか否かを判断する。到来したと判断した場合はステップS 22 に進み、そう

でない場合は抽選処理を終了する。なお、処理部 140 は、例えば、注文情報が受け付けられる度に、席毎に消費情報取得タイミングが到来したと判断することができる。

[0170] (ステップ S 2 2) 処理部 140 は、取得対象とする席の注文情報を用いて、消費情報を取得する。処理部 140 は、取得した消費情報を、その席識別子に対応付けて消費情報格納部 113 に蓄積する。

[0171] (ステップ S 2 3) 処理部 140 は、席毎に、消費情報に基づいて、抽選実行条件が満たされるか否かを判断する。抽選実行条件が満たされると判断した場合には、ステップ S 2 4 に進む。そうでない場合には、抽選処理を終了する。

[0172] (ステップ S 2 4) 処理部 140 は、当該席のユーザについて、第一抽選を行う。

[0173] (ステップ S 2 5) 処理部 140 は、第一抽選の結果が当選であるか否かを判断する。当選である場合には、ステップ S 2 6 に進む。そうでない場合には、抽選処理を終了する。

[0174] (ステップ S 2 6) 処理部 140 は、当該席に対応するテーブル景品出力装置 925 に対して景品送出指示を送信する。これにより、テーブル景品出力装置 925 から景品が出力され、当該席のユーザが景品を得ることができる。また、処理部 140 は、当該席のユーザについて、第二抽選を行う。ステップ S 2 6 の処理が終了すると、抽選処理が終了する。

[0175] 図 7 は、同第一情報処理装置 100 のチケット情報出力処理の一例を示すフローチャートである。

[0176] (ステップ S 4 1) 処理部 140 は、直前の抽選処理において第二抽選が行われてその結果が当選であるか否かを判断する。当選である場合には、ステップ S 4 2 に進む。当選ではない場合、及び直前の抽選処理において第二抽選が行われていない場合には、ステップ S 4 3 に進む。

[0177] (ステップ S 4 2) 処理部 140 は、当該席に対応する受付端末 920 に対してアクセス情報を送信し、受付端末 920 の画面にアクセス情報を出力

する。これにより、当該席のユーザが、アクセス情報を得ることができる。本実施の形態においては、ユーザは、端末装置 600 のカメラを用いてアクセス情報を読み取ることで、第一情報処理装置 100 に対して、アクセス情報を用いたアクセスを行うことができる。また、処理部 140 は、当該アクセス情報を出力したことについて、格納部 110 に格納されている出力履歴を更新する。

[0178] (ステップ S 4 3) 処理部 140 は、アクセス受付部 133 がユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けたか否かを判断する。アクセスを受け付けたと判断した場合はステップ S 4 4 に進み、そうでない場合はチケット情報出力処理を終了する。

[0179] (ステップ S 4 4) 処理部 140 は、アクセス受付部 133 により受け付けられた情報を用いて出力履歴を検索し、対応するアクセス情報の出力記録を確認する。

[0180] (ステップ S 4 5) 処理部 140 は、アクセス条件が満たされるか否かを判断する。アクセス条件が満たされると判断した場合には、ステップ S 4 6 に進む。そうでない場合には、ステップ S 4 7 に進む。

[0181] (ステップ S 4 6) 処理部 140 は、アクセス元の端末装置 600 に対して、チケット情報を出力する。また、処理部 140 は、出力したチケット情報に対応するチケット出力情報を第二情報処理装置 200 に送信する。これにより、第二情報処理装置 200 において、チケット出力情報がチケット出力情報格納部 211 に蓄積される。ステップ S 4 6 の処理が終了すると、チケット情報出力処理が終了する。

[0182] (ステップ S 4 7) 他方、アクセス条件が満たされないと判断されなかった場合においては、処理部 140 は、アクセス元の端末装置 600 に対して、エラー画面を出力する。エラー画面は、例えば、そのアクセス情報が有効ではない旨を示す表示を含むものである。これにより、ユーザは、アクセスを行ったものの有効ではなかったことを容易に知ることができる。ステップ S 4 7 の処理が終了すると、チケット情報出力処理が終了する。

- [0183] 図8は、同第二情報処理装置200のプレイ許可判定処理の一例を示すフローチャートである。
- [0184] (ステップS61) 第二処理部240は、読取装置951によりチケット情報が読み取られ、それが受け付けられたか否かを判断する。チケット情報が受け付けられたと判断した場合はステップS62に進み、そうでない場合はプレイ許可判定処理を終了する。
- [0185] (ステップS62) 第二処理部240は、チケット出力情報格納部211に格納されている、チケット情報に対応するチケット出力情報を検索する。
- [0186] (ステップS63) 第二処理部240は、プレイ条件が満たされるか否かを判断する。プレイ条件が満たされると判断した場合には、ステップS65に進む。そうでない場合には、ステップS64に進む。
- [0187] (ステップS64) プレイ条件が満たされると判断されなかった場合においては、第二処理部240は、エラー情報を出力する。エラー情報は、例えば、そのチケット情報が有効ではない旨を示す情報を含むものである。エラー情報は、例えば、画面への表示や音声の出力等により出力されるようにすることができる。このようにエラー情報が出力されることにより、ユーザは、チケット情報が有効ではなかったことを容易に知ることができる。ステップS64の処理が終了すると、プレイ許可判定処理が終了する。
- [0188] (ステップS65) 他方、プレイ条件が満たされると判断された場合においては、第二処理部240は、プレイを許可する。すなわち、第二情報処理装置200からプレイ支援装置952に対して指示が送信され、プレイ支援装置952に、ユーザがプレイを行うことができるようにさせる。これにより、チケット情報を読取装置951に読み取らせたユーザが、プレイを行うことができるようになる。
- [0189] (ステップS66) 第二処理部240は、チケット情報に対応するチケット出力情報をチケット出力情報格納部211から削除する。これにより、同一のチケット情報が再度読取装置951に読み取られた場合にプレイ条件が満たされないようにすることができる。ステップS66の処理が終了すると

、プレイ許可判定処理が終了する。

[0190] 図9は、同第二情報処理装置200の景品出力処理の一例を示すフローチャートである。

[0191] (ステップS81) 第二処理部240は、前回プレイ支援装置952に対して指示を行うことにより可能となったプレイが終了したか否かを判断する。プレイが終了したと判断した場合はステップS82に進み、そうでない場合は景品出力処理を終了する。

[0192] (ステップS82) 第二処理部240は、結果情報を取得する。

[0193] (ステップS83) 第二処理部240は、結果情報に基づいて第一条件が満たされるか否かを判断する。第一条件が満たされると判断した場合には、ステップS84に進む。そうでない場合には、ステップS85に進む。

[0194] (ステップS84) 第二処理部240は、第一景品出力装置971に対して景品出力指示を送信する。これにより、第一景品出力装置971から景品が出力され、プレイを行ったユーザが景品を得ることができる。その後、ステップS85に進む。

[0195] (ステップS85) 第二処理部240は、結果情報に基づいて第二条件が満たされるか否かを判断する。第二条件が満たされると判断した場合には、ステップS86に進む。そうでない場合には、景品出力処理を終了する。

[0196] (ステップS86) 第二処理部240は、第二景品出力装置972に対して景品出力指示を送信する。これにより、第二景品出力装置972から景品が出力され、プレイを行ったユーザが景品を得ることができる。ステップS86の処理が終了すると、プレイ許可判定処理が終了する。

[0197] 次に、本実施の形態のプレイ管理システム1におけるアクセス情報、チケット情報、及びゲームに関する具体例について説明する。以下は一例であり、適宜変更可能である。

[0198] 図10は、同プレイ管理システム1により出力されるアクセス情報の出力例を示す図である。

[0199] 図10においては、アクセス情報が、一の受付端末920に送信され、受

付端末 920 の画面に表示された状態の例が示されている。この場合において、アクセス情報は、二次元コード C10 として画面中に表示される。ユーザは、表示された二次元コード C10 を端末装置 600 のカメラで読み取って、チケット情報の出力を受けることができる。なお、本実施の形態において、当該画面には、アクセス情報に関する説明や、チケット情報の出力条件に関する説明等が含まれる。また、この画面には、注文画面に表示を戻すための注文画面遷移ボタン 928 も表示されていてもよい。注文画面遷移ボタン 928 が操作されると、注文を受け付けるための注文画面に戻るようになればよい。

[0200] なお、例えば、このようなアクセス情報が表示されている画面は、当該アクセス情報を用いたアクセスが行われた場合や、アクセスを可能とする所定の時間が経過した場合に、それに応じて元の注文画面等の画面に遷移するように構成されていてもよい。このような構成は、例えば、処理部 140 が、チケットの発行や所定時間の経過に応じて受付端末 920 に指示を送信することにより実現可能である。これにより、チケット情報の出力をもはや行うことができないアクセス情報が新たに読み取られることを防止し、ユーザの混乱を小さくすることができる。

[0201] 図 11 は、同プレイ管理システム 1 により出力されるチケット情報の出力例を示す図である。

[0202] 図 11 においては、アクセス情報を用いてアクセス条件を満たすアクセスを行った一の端末装置 600 の端末表示部 661 に、チケット情報が表示された状態の例が示されている。例えば、端末装置 600 のカメラで読み取ったアクセス情報を用いてアクセスすると、端末装置 600 が第一情報処理装置 100 と通信を行った結果、自動的にこのような画面が表示されるようになればよい。このような画面は、例えば第一情報処理装置 100 から送信された情報に基づいて端末装置 600 のウェブブラウザで表示されたウェブページの画面である。なお、画面の表示方法や画面が標示されるまでの経過はこれに限られず、適宜構成可能である。

- [0203] 端末表示部 661 に表示されるチケット情報は、例えば、二次元コード C20 として画面中に含まれる。ユーザは、読取装置 951 に、端末表示部 661 に表示された状態の二次元コード C20 を読み取らせることで、プレイの許可を得ることができる。なお、本実施の形態において、当該画面には、チケット情報の使用方法や有効期間など、チケット情報に関する説明等が含まれうる。
- [0204] また、本実施の形態において、チケット情報を示す二次元コード C20 に加えて、読取装置 951 場所に関する場所情報 C25 が画面中に表示される。場所情報 C25 は、例えば、読取装置 951 が設置してある場所を示すマップや説明書き等であるが、これに限られない。また、場所情報 C25 は、プレイを行うことができる場所に関する情報であると言ってもよい。このような場所情報 C25 がチケット情報に合わせて表示されることにより、ユーザがスムーズに読取装置 951 にチケット情報を読み取らせることができる。
- [0205] 図 12 は、同プレイ管理システム 1 により出力されるゲームの一例を説明する図である。
- [0206] 図 12 において、一例として、プレイ提供システム 950 により射的ゲームが提供される場合の、射的ゲームの画面の遷移例が示されている。なお、射的ゲームは、映像が表示されるスクリーンと、スクリーンに向けてプレイヤにより保持される模擬銃（プレイ支援装置 952 の一例）とを用いてプレイ可能となっている。模擬銃は、スクリーン側に配置されたマーカースを読み取ることができるカメラを有するものであり、模擬銃のスクリーンに対する向きや距離を判別可能に構成されているものである。
- [0207] 誰もプレイしていない状態においては、タイトル画面 S101 がスクリーンに表示される。その他の案内情報が表示されるように構成されていてもよい。この状態から、有効なチケット情報が読取装置 951 に読み取られると、プレイが許可される。そうすると、プレイの開始に向けて、例えばルールや景品出力条件などが含まれうる説明画面 S102 に遷移する。そして、例

例えば所定時間の経過後又はゲーム実行のための内部処理が完了した場合などに、スタート指示画面 S 1 0 3 に遷移する。スタート指示画面では、プレイを開始させるための操作を行うように促す表示が含まれる。

[0208] スタート指示画面 S 1 0 3 においてプレイを開始させるための操作が行われると、ゲーム中画面 S 1 0 4 に遷移する。本例では、ゲーム中画面 S 1 0 4 には、例えば、模擬銃でねらうべき的（例えば、魚の画像）や、残り時間表示バーや、スコアを示すスコアバーが含まれる。例えば、残り時間がゼロとなると、プレイが完了する。そして、スコアすなわち結果情報に基づいて、結果表示画面 S 1 0 5 b, S 1 0 5 c のいずれかに遷移する。例えば、スコアが景品出力条件を満たす場合すなわち景品出力指示が行われる場合には、景品を出力する旨を示す結果表示画面 S 1 0 5 b に遷移する。他方、スコアが景品出力条件を満たさない場合すなわち景品出力指示が行われない場合には、景品を出力する旨を示さない結果表示画面 S 1 0 5 c に遷移する。結果表示画面 S 1 0 5 b, S 1 0 5 c が表示された場合において、例えば、プレイや等による所定の操作が行われたり、所定の時間が経過したりした場合には、タイトル画面 S 1 0 1 に戻る。なお、結果表示画面 S 1 0 5 b, S 1 0 5 c が表示されている場合に、新たにチケット情報が読み取られた場合には、説明画面 S 1 0 2 に遷移するようにしてもよい。

[0209] 以上説明したように、本実施の形態においては、ユーザが消費した商品の額や数量に関する消費情報に基づいて、ユーザにプレイを体験させることができる。ユーザにプレイを提供することに関して、プレイ管理システム 1 やその他の装置を用いて、店舗の管理者等の直接的な支援や作業を必ずしも要しない。したがって、商品を消費するユーザに対して、容易に、付加価値の高い、商品の購入体験やサービスの利用体験を提供することができる。

[0210] 特に、従来、プレイ権を有するユーザにのみプレイを許可する場合、プレイ権の確認やプレイの許可、景品の払出を行うために、管理者が必要となる場合があった。これに対して、本実施の形態では、プレイ制御装置である第二情報処理装置 2 0 0 を、プレイ提供システム 9 5 0 の他の装置と共に用い

ることにより、これらの動作が自動的に行われるようにすることができる。
したがって、ユーザに対して容易に希少性のあるプレイを提供でき、また、ユーザにプレイを提供するのに必要な人的資源の量を削減することができる。

[0211] 消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされる場合に抽選が行われ、その結果に応じてプレイを行うために必要なチケット情報が出力される。したがって、プレイを希少性のあるものと位置づけることができ、プレイの魅力を高めることができる。抽選は人手を介することなく自動的に行うことができるので、容易に、希少性のあるプレイを、商品の消費に応じてユーザに提供することができる。

[0212] 本実施の形態において、抽選は、多段階にて行われ、ユーザは、テーブル景品出力装置 925 からの景品を得る楽しみに加えて、チケット情報を得る楽しみを感じることができる。したがって、種々の景品や特典を得られる可能性をユーザに認識させることができるので、ユーザの楽しみをより増大させることができる。さらにまた、プレイの結果に応じて景品が出力されうる。したがって、プレイの魅力をさらに高めることができ、希少性がありユーザにとって魅力的なプレイを、容易にユーザに提供することができる。

[0213] なお、本実施の形態における処理は、ソフトウェアで実現してもよい。そして、このソフトウェアをソフトウェアダウンロード等により配布してもよい。また、このソフトウェアをCD-ROMなどの記録媒体に記録して流布してもよい。なお、本実施の形態における、プレイ管理システム1を実現するソフトウェアは、以下のようなプログラムである。つまり、このプログラムは、プレイ管理システム1に含まれる1つ又は複数のコンピュータで実行されるプログラムであって、プレイ管理システム1のコンピュータを、ユーザが消費する商品の額又は数量に関する消費情報を取得する消費情報取得部と、前記消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされると判断した場合に抽選を行う抽選部と、前記抽選の結果に応じてチケット情報を出力するチケット情報出力部と、ユーザから読取装置を用いて入力された前記チケット情報

を受け付けるチケット情報受付部と、前記チケット情報受付部が受け付けたチケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合に前記ユーザに対してプレイを許可するプレイ許可部と、として機能させるための、プログラムである。

[0214] なお、プレイ管理システムは、1つの装置（例えば、サーバ）により構成されていてもよい。このようなプレイ管理システムの構成について、以下に示す。

[0215] 図13は、本実施の形態の一変形例に係るプレイ管理システム1001の構成を示すブロック図である。

[0216] 図13に示されるように、プレイ管理システム1001は、一のハードウェアにより、上述の第一情報処理装置100及び第二情報処理装置200のそれぞれの機能が担われているものである。すなわち、プレイ管理システム1001は、ハードウェア構成としては第一情報処理装置100と同様に構成されているものであり、第一情報処理装置100と同様に、格納部110、受信部120、受付部130、処理部140、及び送信部170を有している。格納部110に、注文情報格納部111、消費情報格納部113、及びチケット出力情報格納部211が含まれる。受付部130に、注文情報受付部131、アクセス受付部133、及びチケット情報受付部231が含まれる。そして、処理部140に、第一情報処理装置100と同様の消費情報取得部141、抽選部143、第一当選処理部144、及びチケット情報出力部147が含まれるとともに、第二情報処理装置200と同様のプレイ許可部241、ゲーム制御部243、プレイ結果取得部245、及び景品出力指示部247が含まれる。

[0217] このような単一の装置により構成されているプレイ管理システム1001を用いた場合にも、上述の実施の形態に係る動作を行うことができる。

[0218] （実施の形態2）

[0219] 実施の形態2において、プレイ管理システムは、主に、2種以上のプレイの提供を、席毎に出力されるチケット情報に対応させて管理可能に構成され

ている点で上述の実施の形態１と相違するものである。実施の形態２においては、例えば２種のプレイとして、第一プレイと第二プレイとが提供される。第一プレイは、例えば、実施の形態１のようにゲームを遊ぶこと（ゲームプレイ）である。第二プレイは、例えば、くじを行うこと（くじプレイ）である。なお、２種以上のプレイが共に同類のプレイであってもよく、例えば共に異なる内容のゲームプレイであったり、共に異なる内容のくじプレイであってもよい。また、これらとは異なる種類の遊びがプレイ可能にて提供可能となってもよい。商品や種々の作品コンテンツの提供を、プレイの提供といってもよい。実施の形態２においては、以下、このようなプレイ管理システム２００１について、上述の実施の形態１とは異なる構成を中心に説明する。

[0220] 図１４は、本発明の実施の形態２におけるプレイ管理システム２００１を用いたプレイ付き店舗システム２９００の全体構成を示す図である。

[0221] 本実施の形態において、プレイ管理システム２００１は、上述の実施の形態１の一変形例に係るプレイ管理システム１００１と同様に、一のハードウェアにより、第一情報処理装置１００及び第二情報処理装置２００のそれぞれに相当する機能が担われているものである。なお、プレイ管理システム２００１は、例えば、第一情報処理装置１００に相当する機能を担う装置と、第二情報処理装置２００に相当する機能を担う装置とに分かれていたり、その他の態様で複数のサブシステムに分かれていたりしてもよい。

[0222] 図に示されるように、プレイ付き店舗システム２９００は、次の点で実施の形態１に係るプレイ付き店舗システム９００と相違する。すなわち、プレイ付き店舗システム２９００においては、プレイ管理システム１に代えてプレイ管理システム２００１が用いられている。また、プレイ付き店舗システム２９００においては、店舗システム９１０に管理用端末装置９２９が設けられている。また、プレイ付き店舗システム２９００においては、店舗システム９１０にテーブル景品出力装置９２５が設けられていない。プレイ付き店舗システム２９００においては、各席において第一抽選の当選時に景品を

出力するのに代えて、景品出力部 970 に景品を出力させることができる第一権利が席に対応付けて付与されるようになっている。

[0223] 管理用端末装置 929 は、例えば、ネットワークを介してプレイ管理システム 2001 と通信可能に構成されている。管理用端末装置 929 は、例えば、タッチパネル等の画面を有している。管理者は、管理用端末装置 929 を用いてプレイ管理システム 2001 に指示等の情報を送信し、プレイ管理システム 2001 に情報処理を実行させたり、管理用端末装置 929 に情報を送信させてプレイ管理システム 2001 に蓄積されている情報を確認したりすることができる。なお、タブレット型の情報端末装置が受付端末 920 として示されているが、携帯情報端末装置やパーソナルコンピュータ（PC）などが受付端末 920 として用いられてもよい。また、プレイ付き店舗システム 2900 における管理用端末装置 929 の役割が、プレイ管理システム 2001 やそれに付随して設けられる入出力機器等により担われるようにしてもよい。

[0224] 図 15 は、同プレイ管理システム 2001 のブロック図である。

[0225] 図 15 に示されるように、プレイ管理システム 2001 において、処理部 140 が第二プレイ制御部 2243 を有している。また、第一当選処理部 144 に代えて、当選処理部 2144 を有している。また、ゲーム制御部 243 に代えて、第一プレイ制御部 1243 を有している。その他のプレイ管理システム 2001 の構成は、大まかに、実施の形態 1 の変形例に係るプレイ管理システム 1001 の構成と略同様である。プレイ管理システム 2001 の各部は、主に以下の点において、実施の形態 1 とは異なる動作を行いうる。

[0226] 実施の形態 2 において、当選処理部 2144 は、第一抽選において当選した客グループすなわちユーザについて、第一プレイに関する第一権利を付与する第一権利付与処理を行う。第一権利とは、例えば、第一プレイをプレイすることができる権利であるが、これに限られない。例えば、付与された第一権利の数が所定数に達している場合に第一プレイをプレイすることができ

るように構成されていたり、第一権利に加えて、所定の条件を満たすことで第一プレイをプレイすることができるように構成されていたりしてもよい。

[0227] また、実施の形態2において、当選処理部2144は、第二抽選において当選した客グループすなわちユーザについて、第二プレイに関する第二権利を付与する第二権利付与処理を行う。第二権利とは、例えば、第二プレイをプレイすることができる権利であるが、これに限られない。例えば、付与された第二権利の数が所定数に達している場合に第二プレイをプレイすることができるように構成されていたり、第二権利に加えて、所定の条件を満たすことで第二プレイをプレイすることができるように構成されていたりしてもよい。

[0228] 当選処理部2144は、例えば、第一権利や第二権利の付与を、以下のように行う。すなわち、当選処理部2144は、席識別子等の、ユーザを識別しうる識別子に対応付けて、付与される権利に関する権利情報を格納部110などに蓄積する。本実施の形態においては、例えば、チケット出力情報格納部211において、第一権利の数や第二権利の数を示す権利情報が、席識別子等に対応するチケット情報に対応付けて格納されている。当選処理部2144は、抽選において当選したユーザに対応する識別子に対応付けられている各権利の数を示す情報を、当選に対応して権利の数が増加するように、更新する。本実施の形態において、第一権利の数や第二権利の数を示す情報は、チケット出力情報に含まれている。すなわち、当選処理部2144は、第一権利や第二権利の付与に応じて、チケット出力情報を更新する。当選処理部2144は、抽選結果に応じてチケット出力情報を更新すると言ってもよい。すなわち、本実施の形態においては、チケット出力情報は、例えば、2種のプレイのそれぞれの提供に関してユーザが所有する権利を示す権利情報を含む。なお、3種以上のプレイが提供される場合、チケット出力情報は、3種以上のプレイのそれぞれの提供に関して、ユーザが所有する権利を示す権利情報を含むようにすることができる。

[0229] チケット情報出力部147は、抽選の結果に応じてチケット情報を出力す

る。実施の形態2においても、チケット情報出力部147は、当選した席毎に、チケット情報を出力可能に構成されている。なお、これに限られず、例えば、ユーザにより所定の要求操作が入力された場合に、それに応じてチケット情報出力部147によりチケット情報が出力されるようにしてもよい。また、抽選の結果とは、当選であったことや当選ではなかったことなどのほか、抽選が行われたことも含みうる概念である。例えば、抽選が行われた場合に当落にかかわらずチケット情報が出力されるようにしてもよいし、抽選に当選した場合にチケット情報が出力されるようにしてもよい。一のユーザについて初めて抽選に当選した時より後において抽選の結果にかかわらずチケット情報が出力されるようにしてもよい。なお、抽選の結果にかかわらず抽選が行われていない状態においてもチケット情報が出力されるようにしてもよい。

[0230] 第二の実施の形態において、チケット情報出力部147は、アクセス情報を用いた処理を行った上で、チケット情報を出力する。すなわち、チケット情報出力部147は、チケット情報の出力に先立って、アクセス情報出力部148から一意のアクセス情報を出力する。アクセス情報は、例えば、ユーザが当選した場合や、ユーザから所定の要求操作が入力された場合などに出力されるようにすればよい。このアクセス情報は、ユーザの端末装置600により取得されて用いられる。そして、チケット情報出力部147は、ユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合に、ユーザに対してチケット情報を出力する。

[0231] 本実施の形態においても、チケット情報出力部147は、アクセス受付部133がユーザからアクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合において、アクセス条件が満たされると判断した場合にチケット情報を出力するようにすればよい。アクセス条件は、例えば、有効なアクセス情報がアクセス受付部133により受け付けられたことである。実施の形態2において、有効なアクセス情報とは、例えば、アクセス情報出力部148によって出力されたアクセス情報であり、そのアクセス情報に対応するチケット情報につい

て、いずれかの有効な権利が残存していることである。すなわち、アクセス情報はユーザに対応するものであるといえるので、チケット情報出力部 147 は、アクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合において、ユーザに対応する、プレイに関する権利の状態に応じて、チケット情報を出力することができる。なお、アクセス条件はこれに限られず、いずれの権利もない場合においてもアクセス情報が出力されるようにしてもよい。また、実施の形態 1 と同様に、これまでに対応するアクセスがアクセス受付部 133 によって受け付けられていないことがアクセス条件に含まれていてもよい。この場合、ユーザのうち最初にアクセスを行った 1 つの端末装置 600 に対してのみチケット情報が出力されることとなる。また、アクセス条件は、これら以外の条件が用いられてもよいし、複数の条件が組み合わされていてもよい。

[0232] なお、実施の形態 2 においては、チケット情報出力部 147 は、一の客グループが決済を行う度に異なるチケット情報を出力するように構成されている。一の客グループに対しては同一のチケット情報が異なるタイミングで出力されうるようになっている。すなわち、チケット情報出力部 147 は、一のユーザについて一意のチケット情報を出力可能に構成されている。なお、出力されるチケット情報は、所定期間内において一意なものであってもよい。また、チケット情報出力部 147 は、一のユーザについて出力タイミング毎に異なるチケット情報を出力可能に構成されていてもよい。この場合、一のユーザについて出力されうる複数のチケット情報が互いに対応付けられて管理されるようにすればよい。

[0233] チケット情報出力部 147 は、チケット情報を出力した場合に、その出力記録であるチケット出力情報を更新する。

[0234] プレイ許可部 241 は、所定のプレイ条件が満たされると判断した場合に、ユーザに対してプレイを許可する。すなわち、プレイ許可部 241 は、プレイ条件が満たされると判断した場合には、プレイ支援装置 952 に対して指示を送信し、プレイ支援装置 952 に、ユーザがプレイを行うことができ

るようにさせる。これにより、ユーザがプレイを行うことができるようになる。

[0235] 本実施の形態においては、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 が受け付けたチケット情報に基づいて、プレイ条件が満たされるか否かを判断する。すなわち、プレイ条件は、チケット情報に関する条件を含む。

[0236] プレイ条件は、例えば、有効なチケット情報がチケット情報受付部 231 により受け付けられたことである。有効なチケット情報とは、例えば、チケット情報出力部 147 により出力されたチケット情報であって、チケット情報に対応するいずれかの有効な権利が残存していることである。すなわち、プレイ許可部 241 は、チケット情報に対応する、プレイに関する権利の状態に応じて、プレイ条件が満たされるか否かを判断することができる。なお、実施の形態 1 と同様に、そのチケット情報についてこれまでチケット情報受付部 231 により受け付けられたものではないことがプレイ条件に含まれていてもよい。また、プレイ条件は、これら以外の条件が用いられてもよいし、複数の条件が組み合わされていてもよい。例えば、一のチケット情報について所定回数までの受け付けがプレイ条件を満たすものと扱われるようにしてもよいし、このような回数制限が設けられていなくてもよい。また、このようなチケット情報に基づく条件に加えて、チケット情報とは異なる情報に基づく条件がプレイ条件に含まれていてもよい。

[0237] なお、チケット情報出力部 147 により出力されたチケット情報であって、そのチケット情報に対応するいずれかの有効な権利が残存していることがプレイ条件となっている場合を想定する。この場合、チケット情報受付部 231 により受け付けられたチケット情報がプレイ条件を満たすか否かは、例えば次のようにして判断されればよい。本実施の形態においても、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 が受け付けたチケット情報に対応するチケット出力情報に基づいてプレイの許可を行うように構成されている。例えば、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 が受け付けたチケット情報を基に、チケット出力情報を照会し、対応するチケット出力情

報があるか否かを確認し、確認結果に基づいて判断を行う。プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 が受け付けたチケット情報に対応する権利情報を取得し、取得した権利情報に基づいて判断を行うと言ってもよい。プレイ許可部 241 は、例えば、対応するチケット出力情報に対応するいずれかの権利の数が 1 以上ある場合は、プレイ条件が満たされると判断する。

[0238] 本実施の形態において、プレイ許可部 241 は、このようにチケット情報に対応するチケット出力情報すなわち権利情報を取得すると共に、チケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合に、取得した権利情報に基づいて 2 種以上のプレイのうち少なくとも 1 種のプレイをユーザに対して許可するように構成されている。具体的には、プレイ許可部 241 は、2 種以上のプレイのうち、権利情報においてユーザが権利を付与されている種類のプレイを、ユーザに対して許可する。具体例として、第一権利があるが第二権利がないことが権利情報において示される場合を想定する。この場合には、プレイ許可部 241 は、第一権利に基づいて、第一プレイをプレイ可能にする（第一プレイを許可する）。他方、第一権利がないが第二権利があることが権利情報において示される場合を想定する。この場合には、プレイ許可部 241 は、第二権利に基づいて、第二プレイをプレイ可能にする（第二プレイを許可する）。第一権利と第二権利との両方がある場合には、プレイ許可部 241 は、第一プレイと第二プレイとの両方をプレイ可能にすることができる。

[0239] なお、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 がチケット情報を受け付けた 1 回の機会について、チケット出力情報に基づいて、2 以上のプレイを許可するように構成されていてもよい。例えば、プレイ許可部 241 は、一度チケット情報が受け付けられると、その時点でチケット出力情報として記録されている各プレイの権利の数に応じて各プレイをユーザに提供可能とするようにしてもよい。この場合、プレイ許可部 241 は、消し込み処理を行うことにより、行使された権利に応じてチケット出力情報を更新するように構成されている。例えば、プレイ許可部 241 は、チケット情報に

対応するチケット出力情報について、有効な権利の数をゼロにセットする。なお、これに限られず、プレイ許可部 241 は、チケット情報受付部 231 がチケット情報を受け付けた 1 回の機会について、チケット出力情報に基づいて 1 回のプレイを許可するように構成されていてもよい。この場合、プレイ許可部 241 は、消し込み処理を行うことにより、チケット情報に対応するチケット出力情報について、行使された権利の数を減算すればよい。なお、実施の形態 2 において、チケット出力情報として各権利についてのレコードが別々に、一のチケット情報に対応付けて管理されていてもよい。この場合、行使された権利に関するレコードについて、権利を示す属性値の更新やレコードの削除等が行われるようにしてもよい。

[0240] なお、本実施の形態においても、チケット情報が有効であることの要件として、例えば、当該チケット情報の出力対象となるユーザが飲食を終了していることが含まれていてもよい。このように構成されていることを、プレイ条件がユーザの飲食が完了しているか否かに関する条件を含んでいると表現したり、プレイ条件がユーザの飲食が完了していることという条件を含んでいると表現してもよい。また、このように構成されていることを、プレイ条件がユーザによる商品の消費が完了しているか否かに関する条件を含んでいると表現したり、プレイ条件がユーザによる商品の消費が完了していることという条件を含んでいると表現してもよい。この場合も、上述の実施の形態 1 と同様に、飲食を速やかに完了させるようにユーザに動機付けを行うことができ、店舗におけるユーザの回転率を高めることができる。

[0241] 第一プレイ制御部 1243 は、ユーザが第一プレイを行う場合において、プレイ支援装置 952 と連携し、第一プレイに関連する制御を行う。プレイに関連する制御は、例えば上述の実施の形態 1 におけるプレイ制御部 243 が行うものと同様であるが、これに限られず、また、第一プレイの内容等（例えばゲームの種別や内容等）に応じて適宜設定されうる。また、例えば、第二プレイが、プレイ支援装置 952 を用いずに提供可能なものである場合には、第二プレイ制御部 2243 は、プレイ支援装置 952 と連携せずに制

御を行うように構成されていてもよい。

[0242] 第二プレイ制御部 2 2 4 3 は、ユーザが第二プレイを行う場合において、プレイ支援装置 9 5 2 と連携し、第二プレイに関連する制御を行う。プレイに関連する制御は、例えば上述の実施の形態 1 におけるプレイ制御部 2 4 3 が行うものと同様であるが、これに限られず、また、第二プレイの内容等（例えばゲームの種別や内容等）に応じて適宜設定されうる。また、例えば、第二プレイが、プレイ支援装置 9 5 2 を用いずに提供可能なものである場合には、第二プレイ制御部 2 2 4 3 は、プレイ支援装置 9 5 2 と連携せずに制御を行うように構成されていてもよい。

[0243] プレイ結果取得部 2 4 5 は、プレイを許可されたユーザのプレイの結果情報を取得する。プレイ結果取得部 2 4 5 は、例えば、ユーザのプレイにおいて記録されたゲーム内のスコアや、プレイ成績等を、結果情報として取得する。結果情報の種別は例示したものに限られず、適宜設定可能である。プレイ結果取得部 2 4 5 は、第一プレイと第二プレイとのいずれかのプレイの結果情報を取得するように構成されていてもよいし、両方のプレイの結果情報を取得するように構成されていてもよい。

[0244] 景品出力指示部 2 4 7 は、ユーザのプレイの結果情報が、所定の景品出力条件を満たすか否かの判断を行う。そして、景品出力指示部 2 4 7 は、判断結果に応じて、プレイを行ったユーザに景品を出力するための景品出力指示を出力する。景品出力指示は、例えば、景品出力部 9 7 0 に送信される。景品出力部 9 7 0 は、景品出力指示を受信すると、それに応じて景品を出力する。景品出力指示部 2 4 7 は、第一プレイと第二プレイとのいずれかのプレイの結果情報について、景品出力条件を満たすか否かの判断を行うように構成されていてもよい。また、景品出力指示部 2 4 7 は、両方のプレイの結果情報のそれぞれについて、景品出力条件を満たすか否かの判断を行うように構成されていてもよい。この場合において、第一プレイの結果情報に関する景品出力条件と、第二プレイの結果情報に関する景品出力条件とが異なってもよい。また、景品出力指示部 2 4 7 は、各プレイの結果情報を両方と

も用いて、一の景品出力条件を満たすか否かの判断を行うように構成されていてもよい。

[0245] なお、景品出力条件は、実施の形態1と同様に設定することができるが、これに限られない。また、景品出力条件は、プレイが行われたこと（プレイを行うことが許可されたこと）そのものであってもよい。この場合、対応するプレイが許可されると、景品出力条件が満たされることになるといえる。このような態様を、景品出力条件がないものと考えてもよい。

[0246] 図16は、同プレイ管理システム2001で用いられるチケット出力情報の一例を示す図である。

[0247] 図16に示されるように、実施の形態2において、チケット出力情報としては、例えば、チケット情報を特定する識別子と、チケット情報がチケット情報出力部147により出力された日時と、第一権利の数と、第二権利の数とが含まれる。各権利の数は、ユーザに対して付与された権利の数であって、プレイの提供を受けることができる回数であるといえる。このようなチケット出力情報が用いられる場合には、プレイ許可部241は、受け付けられたチケット情報を特定する識別子を利用して、対応するチケット出力情報を検索する。そして、プレイ許可部241は、いずれかの権利の数が1以上である場合には、プレイ条件を満たしていると判断することができる。プレイ許可部241は、第一権利の数が1以上である場合には第一権利についてプレイ条件を満たしていると判断し、第二権利の数が1以上である場合には、第二権利についてプレイ条件を満たすと判断することができる。

[0248] なお、実施の形態2においては、チケット情報が出力される前の状態においても、ユーザの消費情報に応じて抽選が行われ、権利が付与される。すなわち、チケット出力情報においては、未出力であるチケット情報についても、チケット出力情報が管理される。なお、これに限られず、チケット情報が未出力である場合には席識別子等に対応付けて付与された権利の数を示す情報が蓄積されるようにし、当該情報を用いて、チケット情報が出力された場合にチケット出力情報が記録されるようにしてもよい。

- [0249] 次に、プレイ管理システム2001の動作の流れについて説明する。プレイ管理システム2001は、例えば以下のようにして種々の動作を行う。これらの動作は、処理部140が、各部を用いながら制御動作等を実行することにより行われる。
- [0250] 図17は、同プレイ管理システム2001の動作の流れについて説明するフローチャートである。
- [0251] プレイ管理システム2001の大まかな動作の流れは、実施の形態1と同様である。すなわち、図17のステップS201からS204の各段階は、概ね実施の形態1のステップS1からステップS4と同様である。実施の形態2においては、ステップS205において、第一プレイについての景品出力が行われる。また、ステップS206において、第二プレイについての景品出力が行われる。なお、ステップS205に示される第一プレイについての景品出力処理の流れは、実施の形態1のもの（例えば、ステップS81からステップS86）と同様とすることができるので、ここでの説明を省略する。
- [0252] なお、このような処理は、定期的に、繰り返し開始される。なお、ステップS201からステップS206がこの順に続けて行われるように説明したが、これに限られない。
- [0253] 図18は、同プレイ管理システム2001の抽選処理の一例を示すフローチャートである。
- [0254] ステップS221からステップS225の処理は、実施の形態1におけるステップS21からステップS25の処理と同様である。
- [0255] （ステップS226）処理部140は、当該席のユーザについて、第一権利を付与する。すなわち、チケット出力情報を更新することにより、ユーザに対応するチケット情報に対応付けて、第一権利を有する旨を記録する。具体的には、例えば、チケット情報に対応付けられている、第一権利の数に関する属性値を所定数（例えば、1つ）だけ増加させる。
- [0256] また、処理部140は、当該席のユーザについて、第二抽選を行う。

- [0257] (ステップS 2 2 7) 処理部 1 4 0 は、第二抽選の結果が当選であるか否かを判断する。当選である場合には、ステップS 2 2 8に進む。当選ではない場合には、ステップS 2 2 9に進む。
- [0258] (ステップS 2 2 8) 処理部 1 4 0 は、当該席のユーザについて、第二権利を付与する。すなわち、チケット出力情報を更新することにより、ユーザに対応するチケット情報に対応付けて、第二権利を有する旨を記録する。具体的には、例えば、チケット情報に対応付けられている、第二権利の数に関する属性値を所定数（例えば、１つ）だけ増加させる。
- [0259] (ステップS 2 2 9) 処理部 1 4 0 は、当該席に対応する受付端末 9 2 0 に対してアクセス情報を送信し、受付端末 9 2 0 の画面にアクセス情報を出力する。これにより、当該席のユーザが、アクセス情報を得ることができる。本実施の形態においては、ユーザは、端末装置 6 0 0 のカメラを用いてアクセス情報を読み取ることで、アクセス情報を用いたアクセスを行うことができる。ステップS 2 2 9 の処理が終了すると、抽選処理が終了する。
- [0260] 図 1 9 は、同プレイ管理システム 2 0 0 1 のチケット情報出力処理の一例を示すフローチャートである。
- [0261] ステップS 2 4 1 からステップS 2 4 3、及びステップS 2 4 5 の処理は、実施の形態 1 におけるステップS 4 3 からステップS 4 5、及びステップS 2 7 の処理と同様である。
- [0262] (ステップS 2 4 4) ステップS 2 4 3 においてアクセス条件が満たされると判断された場合には、処理部 1 4 0 は、アクセス元の端末装置 6 0 0 に対して、チケット情報を出力する。また、処理部 1 4 0 は、出力したチケット情報に対応するチケット出力情報を更新する。ステップS 2 4 3 の処理が終了すると、チケット情報出力処理が終了する。
- [0263] 図 2 0 は、同プレイ管理システム 2 0 0 1 のプレイ許可判定処理の一例を示すフローチャートである。
- [0264] ステップS 2 6 1 からステップS 2 6 4 の処理は、実施の形態 1 におけるステップS 6 1 からステップS 6 4 の処理と同様に、処理部 1 4 0 によって

行われる。

[0265] (ステップS 2 6 5) 処理部 1 4 0 は、チケット情報に対応する第一権利があるか否かを判断する。第一権利があると判断した場合にはステップS 2 6 6 に進み、そうでない場合にはステップS 2 6 7 に進む。

[0266] (ステップS 2 6 6) 処理部 1 4 0 は、第一プレイを、1 回プレイ可能となるように許可する。換言すると、ユーザは、1 回の第一プレイをプレイすることができるようになる。プレイ管理システム 2 0 0 1 は、1 回の第一プレイをユーザに提供可能にすると言ってもよい。実施の形態 2 においても、プレイ管理システム 2 0 0 1 からプレイ支援装置 9 5 2 に対して指示が送信され、プレイ支援装置 9 5 2 が、ユーザが第一プレイを行うことができるようにする。これにより、チケット情報を読取装置 9 5 1 に読み取らせたユーザが、第一プレイを行うことができるようになる。そして、この場合、第一プレイの景品出力処理が行われることとなる（図 1 7 のステップS 2 0 5）。

[0267] (ステップS 2 6 7) 処理部 1 4 0 は、チケット情報に対応する第二権利があるか否かを判断する。第二権利があると判断した場合にはステップS 2 6 8 に進み、そうでない場合にはステップS 2 6 9 に進む。

[0268] (ステップS 2 6 8) 処理部 1 4 0 は、第二プレイを、1 回プレイ可能となるように許可する。換言すると、ユーザは、1 回の第二プレイをプレイすることができるようになる。プレイ管理システム 2 0 0 1 は、1 回の第二プレイをユーザに提供可能にすると言ってもよい。実施の形態 2 においては、例えば、第二プレイの景品出力処理が行われることとなる。

[0269] (ステップS 2 6 9) 処理部 1 4 0 は、ステップS 2 6 6 において第一プレイが許可された回数、及びステップS 2 6 8 において第二プレイが許可された回数に応じて、チケット情報に対応するチケット出力情報を更新する。本実施の形態においては、例えば、チケット情報に対応する第一権利の数や第二権利の数の属性値が、各プレイが許可された回数だけ減算される。より具体的には、ステップS 2 6 6 において第一プレイが 1 回許可された場合に

は、チケット情報に対応する第一権利の数が1だけ減算される。また、ステップS 2 6 8において第二プレイが1回許可された場合には、チケット情報に対応する第二権利の数が1だけ減算される。ステップS 2 6 9の処理が終了すると、プレイ許可判定処理が終了する。

[0270] なお、図においては、1回のチケット情報の受け付けに応じて第一プレイと第二プレイとが最大1回ずつ許可されるような構成が一例として示されている。この場合において、プレイの許可後においてチケット情報に対応する権利が残存している場合には、再度のチケット情報の受け付けに応じて、権利に対応する1回のプレイがさらに許可されるようにすればよい。なお、これに限られず、さらに多くの数のプレイが一度に許可されるように構成されていてもよいし、その時点でチケット情報に対応付けられている権利の全てに応じた回数のプレイが許可されるようにしてもよい。また、1回のチケット情報の受け付けに応じて第一プレイと第二プレイとのうち、いずれか一方のみが許可されるように構成されていてもよい。

[0271] 図21は、同プレイ管理システム2001の第二プレイの景品出力処理の一例を示すフローチャートである。

[0272] 本実施の形態において、くじプレイである第二プレイとして、第二景品出力装置972からの景品の出力が行われる。また、第二プレイとして、抽選が行われ、抽選結果に応じた処理が行われる。以下、このような例について説明する。

[0273] (ステップS 2 9 1) 処理部140は、第二景品出力装置972に対して景品出力指示を出力する。これにより、プレイするユーザが景品を取得することができる。

[0274] (ステップS 2 9 2) 処理部140は、抽選（以下、この抽選を第二プレイ時抽選という。）を実行する。抽選は、例えば、抽選部143によって、第一抽選や第二抽選と同様におこなわれうる。具体的には、例えば、擬似乱数を用いてランダムに当選と判断するようにしてもよいし、客グループ毎に所定の確率で当選が発生するように、所定回数の抽選が行われる毎に当選と

判断するようにしてもよい。また、ユーザの入力操作に応じて、抽選結果が定まるように構成されていてもよい。入力操作としては、例えば、プレイ支援装置 952 を介して行われる所定の操作ボタンの操作などが挙げられるが、これに限られない。

[0275] (ステップ S 293) 処理部 140 は、プレイするユーザが、第二プレイ時抽選に当選したか否かを判断する。当選した場合には、ステップ S 294 に進む。そうでない場合には、ステップ S 295 に進む。

[0276] (ステップ S 294) 処理部 140 は、第一景品出力装置 971 に対して景品出力指示を送信する。これにより、第一景品出力装置 971 から景品が出力され、プレイを行ったユーザが景品を得ることができる。その後、ステップ S 294 の処理が終了すると、プレイ許可判定処理が終了する。

[0277] (ステップ S 295) 処理部 140 は、ユーザに落選通知を行う。落選通知として、例えば、プレイ支援装置 952 のディスプレイ等に当選しなかった旨の表示を行ったり、音声を出力したり、ユーザの端末装置 600 に情報を送信したりすることで、ユーザは、抽選結果を知ることができる。ステップ S 86 の処理が終了すると、プレイ許可判定処理が終了する。

[0278] なお、上述のような各処理の段階（プレイの段階）に応じて、適宜、プレイ支援装置 952 のディスプレイ等に当選しなかった旨の表示を行ったり、音声を出力したり、ユーザの端末装置 600 に情報を送信したりすることで、第二プレイの状況をユーザに知らせたり、演出を行ったりするようにしてもよい。

[0279] このように、図に示される例では、第二プレイが 1 回行われることにより、ユーザは、1 つの景品を得ることができる。また、ユーザは、第二プレイ時抽選の結果に応じて、さらに 1 つの景品を得ることができる。なお、ステップ S 291 で出力される景品とステップ S 294 で出力される景品とは、同一の景品出力装置から出力されるようにしてもよい。また、第二プレイの景品出力処理として、ステップ S 291 の処理のみが行われるようにしてもよいし、ステップ S 292 からステップ S 295 の処理のみが行われるよう

にしてもよい。また、第二プレイ時抽選が行われ、その結果に応じて異なる景品が出力されるようにしてもよい。例えば、抽選結果に応じて、第一景品出力装置 971 から景品が出力されるか第二景品出力装置 972 から景品が出力されるかが異なるようにしてもよい。また、ステップ S295 の処理は行われないうようにしてもよい。

[0280] なお、第二プレイ時抽選は、処理部 140 等の情報処理により実現されるものに限られない。例えば、プレイ支援装置 952 によりくじが実施可能に構成されており、そのくじの結果に応じて、第二プレイ時抽選の当否が決するように構成されていてもよい。くじとしては、例えばピンボール様に転がる玉の行方に応じてくじの結果が定まるものを用いることができ、この場合、所定の位置に玉があることを検知するセンサ等を用いて、プレイ支援装置 952 がくじの結果をプレイ管理システム 2001 に出力可能となるように構成されていればよい。なお、プレイ支援装置 952 の構成は、これに限られない。

[0281] 次に、本実施の形態のプレイ管理システム 2001 におけるアクセス情報及びチケット情報に関する具体例について説明する。以下は一例であり、適宜変更可能である。

[0282] 図 22 は、同プレイ管理システム 2001 により出力されるアクセス情報の出力例を示す図である。

[0283] 図 22 において、図 10 と同様に、アクセス情報が、二次元コード C10 として画面中に表示されている状態が示されている。実施の形態 2 において、当該画面には、アクセス情報に関する説明のほか、チケット情報に対応する権利の数に関する権利情報 C210 が含まれるようにしてもよい。権利情報 C210 は、例えば、当該席に対応するチケット情報に対応付けられているチケット出力情報に基づいて、表示することができる。

[0284] 図 23 は、同プレイ管理システム 2001 により出力されるチケット情報の出力例を示す図である。

[0285] 図 23 においては、図 11 と同様に、アクセス情報を用いてアクセス条件

を満たすアクセスを行った一の端末装置 600 の端末表示部 661 に、チケット情報を表す二次元コード C20 が表示された状態の例が示されている。実施の形態 2 においては、例えば、この画面に、チケット情報に対応する権利の数に関する権利情報 C225 が含まれるようにしてもよい。権利情報 C225 は、例えば、当該席に対応するチケット情報に対応付けられているチケット出力情報に基づいて、表示することができる。

[0286] なお、本実施の形態 2 において、プレイ管理システム 2001 により管理されているチケット情報とそれに対応するチケット出力情報に関する状態を示す管理情報が管理用端末装置 929 に表示され、管理者が確認できるように出力されるようにしてもよい。このような動作は、例えば、処理部 140 がチケット出力情報に基づいて、管理情報を管理用端末装置 929 に出力することにより実現されうる。

[0287] 図 24 は、同プレイ管理システム 2001 により出力される管理情報の出力例を示す図である。

[0288] 図 24 に示されるように、管理情報は、例えば、席を特定する情報などのユーザを特定する情報に対応付けて、各ユーザに関する情報を一覧可能に表示するものである。図に示される例では、管理情報には、例えば、各ユーザの人数、入店時刻、これまでに消費した金額、権利情報 C230 等の各属性値が含まれている。権利情報 C230 としては、例えば、第一権利の数（「ゲーム」）、第二権利の数（「くじ」）等の各属性値が含まれる。権利情報 C230 は、チケット出力情報に基づいて取得され、出力されうる。

[0289] このような管理情報が、管理者により確認可能に出力されるので、管理者は、各ユーザが有している権利の状態について、容易に把握することができる。各ユーザにおいてチケット情報の取得や読取りがうまく行えないという事象や、プレイに関する問題が発生した場合においても、管理者が、当該ユーザの権利の状態を容易に把握して、発生した事象に速やかに対応することができるようになる。

[0290] 以上説明したように、実施の形態 2 においても、上述の実施の形態 1 と同

様の効果を得ることができる。また、実施の形態2においては、2以上のプレイを容易にユーザに対して提供することができる。したがって、容易に、より付加価値の高い体験を提供することができる。

[0291] 実施の形態2の上記具体例では、第二プレイを提供可能とすることにより、実施の形態1においては各テーブルにおいて提供可能としていた景品をテーブル景品出力装置925を用いずに提供可能になっている。このような提供態様が実現されることにより、各テーブル景品出力装置925への景品の補充やメンテナンス等が不要となり、ユーザに付加価値の高い体験を提供することができるシステムを、より低コストで導入したり運用したりすることが可能となる。

[0292] (その他)

[0293] 図25は、上記実施の形態におけるコンピュータシステム800の概観図である。図26は、同コンピュータシステム800のブロック図である。

[0294] これらの図においては、本明細書で述べたプログラムを実行して、上述した実施の形態の情報処理装置等を実現するコンピュータの構成が示されている。上述の実施の形態は、コンピュータハードウェア及びその上で実行されるコンピュータプログラムで実現されうる。

[0295] コンピュータシステム800は、CD-ROMドライブを含むコンピュータ801と、キーボード802と、マウス803と、モニタ804とを含む。

[0296] コンピュータ801は、CD-ROMドライブ8012に加えて、MPU8013と、CD-ROMドライブ8012等に接続されたバス8014と、ブートアッププログラム等のプログラムを記憶するためのROM8015と、MPU8013に接続され、アプリケーションプログラムの命令を一時的に記憶するとともに一時記憶空間を提供するためのRAM8016と、アプリケーションプログラム、システムプログラム、及びデータを記憶するためのハードディスク8017とを含む。ここでは、図示しないが、コンピュータ801は、さらに、LANへの接続を提供するネットワークカードを含

んでもよい。

[0297] コンピュータシステム 800 に、上述した実施の形態の情報処理装置等の機能を実行させるプログラムは、CD-ROM 8101 に記憶されて、CD-ROM ドライブ 8012 に挿入され、さらにハードディスク 8017 に転送されてもよい。これに代えて、プログラムは、図示しないネットワークを介してコンピュータ 801 に送信され、ハードディスク 8017 に記憶されてもよい。プログラムは実行の際に RAM 8016 にロードされる。プログラムは、CD-ROM 8101 又はネットワークから直接、ロードされてもよい。

[0298] プログラムは、コンピュータ 801 に、上述した実施の形態の情報処理装置等の機能を実行させるオペレーティングシステム（OS）、又はサードパーティープログラム等を、必ずしも含まなくてもよい。プログラムは、制御された態様で適切な機能（モジュール）を呼び出し、所望の結果が得られるようにする命令の部分のみを含んでいればよい。コンピュータシステム 800 がどのように動作するかは周知であり、詳細な説明は省略する。

[0299] なお、上記プログラムにおいて、情報を送信する送信ステップや、情報を受信する受信ステップなどでは、ハードウェアによって行われる処理、例えば、送信ステップにおけるモデムやインターフェースカードなどで行われる処理（ハードウェアでしか行われない処理）は含まれない。

[0300] また、上記プログラムを実行するコンピュータは、単数であってもよく、複数であってもよい。すなわち、集中処理を行ってもよく、あるいは分散処理を行ってもよい。

[0301] また、上記実施の形態において、一の装置に存在する 2 以上の構成要素は、物理的に一の媒体で実現されてもよい。

[0302] また、上記実施の形態において、各処理（各機能）は、単一の装置（システム）によって集中処理されることによって実現されてもよく、あるいは、複数の装置によって分散処理されることによって実現されてもよい（この場合、分散処理を行う複数の装置により構成されるシステム全体を 1 つの「装

置」として把握することが可能である)。

[0303] また、上記実施の形態において、各構成要素間で行われる情報の受け渡しは、例えば、その情報の受け渡しを行う2個の構成要素が物理的に異なるものである場合には、一方の構成要素による情報の出力と、他方の構成要素による情報の受け付けとによって行われてもよく、又は、その情報の受け渡しを行う2個の構成要素が物理的に同じものである場合には、一方の構成要素に対応する処理のフェーズから、他方の構成要素に対応する処理のフェーズに移ることによって行われてもよい。

[0304] また、上記実施の形態において、各構成要素が実行する処理に関する情報、例えば、各構成要素が受け付けたり、取得したり、選択したり、生成したり、送信したり、受信したりした情報や、各構成要素が処理で用いる閾値や数式、アドレス等の情報等は、上記説明で明記していなくても、図示しない記録媒体において、一時的に、又は長期にわたって保持されていてもよい。また、その図示しない記録媒体への情報の蓄積を、各構成要素、又は、図示しない蓄積部が行ってもよい。また、その図示しない記録媒体からの情報の読み出しを、各構成要素、又は、図示しない読み出し部が行ってもよい。

[0305] また、上記実施の形態において、各構成要素等で用いられる情報、例えば、各構成要素が処理で用いる閾値やアドレス、各種の設定値等の情報がユーザによって変更されてもよい場合には、上記説明で明記していなくても、ユーザが適宜、それらの情報を変更できるようにしてもよく、又は、そうでなくてもよい。それらの情報をユーザが変更可能な場合には、その変更は、例えば、ユーザからの変更指示を受け付ける図示しない受付部と、その変更指示に応じて情報を変更する図示しない変更部とによって実現されてもよい。その図示しない受付部による変更指示の受け付けは、例えば、入力デバイスからの受け付けでもよく、通信回線を介して送信された情報の受信でもよく、所定の記録媒体から読み出された情報の受け付けでもよい。

[0306] また、上記実施の形態において、各構成要素は専用のハードウェアにより構成されてもよく、又は、ソフトウェアにより実現可能な構成要素について

は、プログラムを実行することによって実現されてもよい。例えば、ハードディスクや半導体メモリ等の記録媒体に記録されたソフトウェア・プログラムをCPU等のプログラム実行部が読み出して実行することによって、各構成要素が実現されうる。その実行時に、プログラム実行部は、記憶部や記録媒体にアクセスしながらプログラムを実行してもよい。また、そのプログラムは、サーバなどからダウンロードされることによって実行されてもよく、所定の記録媒体（例えば、光ディスクや磁気ディスク、半導体メモリなど）に記録されたプログラムが読み出されることによって実行されてもよい。また、このプログラムは、プログラムプロダクトを構成するプログラムとして用いられてもよい。また、そのプログラムを実行するコンピュータは、単数であってもよく、複数であってもよい。すなわち、集中処理を行ってもよく、又は分散処理を行ってもよい。

[0307] 本発明は、以上の実施の形態に限定されることなく、種々の変更が可能であり、それらも本発明の範囲内に包含されるものである。

[0308] 上述の複数の実施の形態を適宜組み合わせた実施の形態を構成してもよい。例えば、上述の実施の形態の構成そのものに限られず、上述の実施の形態のそれぞれの構成要素を、適宜、他の実施の形態の構成要素と置換したり組み合わせたりしてもよい。また、上述の実施の形態のうち、一部の構成要素や機能が省略されていてもよい。

産業上の利用可能性

[0309] 以上のように、本発明にかかるプレイ管理システムは、希少性のあるプレイを、商品の消費に応じて容易にユーザに提供することという効果を有し、プレイ管理システム等として有用である。

請求の範囲

- [請求項1] ユーザが消費する商品の額又は数量に関する消費情報を取得する消費情報取得部と、
前記消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされると判断した場合に抽選を行う抽選部と、
前記抽選の結果に応じてチケット情報を出力するチケット情報出力部と、
ユーザから読取装置を用いて入力された前記チケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、
前記チケット情報受付部が受け付けたチケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合に前記ユーザに対してプレイを許可するプレイ許可部とを備える、プレイ管理システム。
- [請求項2] 前記消費情報取得部は、ユーザに対応する席毎の前記消費情報を取得し、
前記抽選部は、席毎に前記抽選を行うように構成されており、
前記チケット情報出力部は、席毎に前記チケット情報を出力する、請求項1に記載のプレイ管理システム。
- [請求項3] 前記チケット情報出力部は、前記抽選により当選した場合に一意のアクセス情報を出力すると共に、ユーザから前記アクセス情報を用いたアクセスを受け付けた場合に、当該ユーザに対して前記チケット情報を出力する、請求項1に記載のプレイ管理システム。
- [請求項4] 前記アクセス情報は、カメラにより読み取り可能である符号化された画像である、請求項3に記載のプレイ管理システム。
- [請求項5] 前記チケット情報出力部は、ユーザに対応する席に対応付けて配置された画面に前記アクセス情報を表示し、
前記画面は、対応する席のユーザが商品の注文を行うために用いられる、請求項3に記載のプレイ管理システム。
- [請求項6] 前記チケット情報出力部は、ユーザから前記アクセス情報を用いたア

クセスを受け付けた場合において、アクセス条件が満たされると判断した場合に前記チケット情報を出力する、請求項3に記載のプレイ管理システム。

[請求項7] 前記チケット情報出力部により出力されたチケット情報に関するチケット出力情報が蓄積されるチケット出力情報格納部をさらに備え、前記プレイ許可部は、前記チケット情報受付部が受け付けたチケット情報と前記チケット出力情報格納部に格納されているチケット出力情報との対応関係に応じて、プレイの許可を行う、請求項1に記載のプレイ管理システム。

[請求項8] 前記プレイ許可部は、前記チケット情報受付部が受け付けたチケット情報が出力された時間に関するタイミング情報を取得し、取得したタイミング情報に基づいてプレイの許可を行う、請求項7に記載のプレイ管理システム。

[請求項9] 前記チケット出力情報は、2種以上のプレイのそれぞれの提供に関してユーザが所有する権利を示す権利情報を含み、前記プレイ許可部は、前記権利情報に基づいて、前記2種以上のプレイのうち少なくとも1種のプレイを前記ユーザに対して許可する、請求項7に記載のプレイ管理システム。

[請求項10] プレイを許可されたユーザのプレイの結果情報を取得するプレイ結果取得部と、前記結果情報が所定の景品出力条件を満たすか否かの判断結果に応じてユーザに景品を出力するための景品出力指示を出力する景品出力指示部とをさらに備える、請求項1に記載のプレイ管理システム。

[請求項11] 前記景品出力指示部は、2以上の景品出力装置のうち、満足する景品出力条件に対応する景品出力装置に景品出力指示を出力する、請求項10に記載のプレイ管理システム。

[請求項12] 前記チケット情報は、前記読取装置により読み取り可能である符号化された画像である、請求項1に記載のプレイ管理システム。

- [請求項13] 前記チケット情報出力部は、前記チケット情報と共に前記読取装置の場所に関する情報を出力する、請求項1に記載のプレイ管理システム。
- [請求項14] 前記消費情報取得部は、ユーザが消費した商品の皿の数をカウントして前記消費情報として取得する、請求項1に記載のプレイ管理システム。
- [請求項15] 前記抽選部は、前記消費情報に基づいて第一抽選を行い、前記第一抽選の当選者について第二抽選を行い、
前記チケット情報出力部は、前記第二抽選において当選したユーザに対して前記チケット情報を出力する、請求項1に記載のプレイ管理システム。
- [請求項16] 前記プレイ条件は、ユーザによる商品の消費が完了しているか否かに関する条件を含む、請求項1に記載のプレイ管理システム。
- [請求項17] ユーザから読取装置を用いて入力されたチケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、
前記チケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合に前記ユーザに対してプレイを許可するプレイ許可部と、
プレイを許可されたユーザのプレイの結果情報を取得するプレイ結果取得部と、
2以上の景品出力装置のうち、前記結果情報が満足する所定の景品出力条件に対応する景品出力装置に景品を出力するための景品出力指示を出力する景品出力指示部とを備える、プレイ制御装置。
- [請求項18] ユーザから読取装置を用いて入力されたチケット情報を受け付けるチケット情報受付部と、
前記チケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場合に、2種以上のプレイのそれぞれの提供に関してユーザが所有する権利を示す権利情報であって前記チケット情報に対応する権利情報に基づいて、2種以上のプレイのうち少なくとも1種のプレイを前記ユー

ザに対して許可するプレイ許可部とを備える、プレイ制御装置。

[請求項19]

読取装置と、消費情報取得部と、抽選部と、チケット情報出力部と、
チケット情報受付部と、プレイ許可部とにより実現されるプレイ管理
方法であって、

前記消費情報取得部が、ユーザが消費する商品の額又は数量に関する
消費情報を取得する消費情報取得ステップと、

前記抽選部が、前記消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされると
判断した場合に抽選を行う抽選ステップと、

前記チケット情報出力部が、前記抽選の結果に応じてチケット情報を
出力するチケット情報出力ステップと、

前記チケット情報受付部が、ユーザから前記読取装置を用いて入力さ
れた前記チケット情報を受け付けるチケット情報受付ステップと、

前記プレイ許可部が、前記チケット情報受付ステップにより受け付け
られたチケット情報に基づいてプレイ条件が満たされると判断した場
合に前記ユーザに対してプレイを許可するプレイ許可ステップとを備
える、プレイ管理方法。

[請求項20]

コンピュータを、

ユーザが消費する商品の額又は数量に関する消費情報を取得する消費
情報取得部と、

前記消費情報に基づいて抽選実行条件が満たされると判断した場合に
抽選を行う抽選部と、

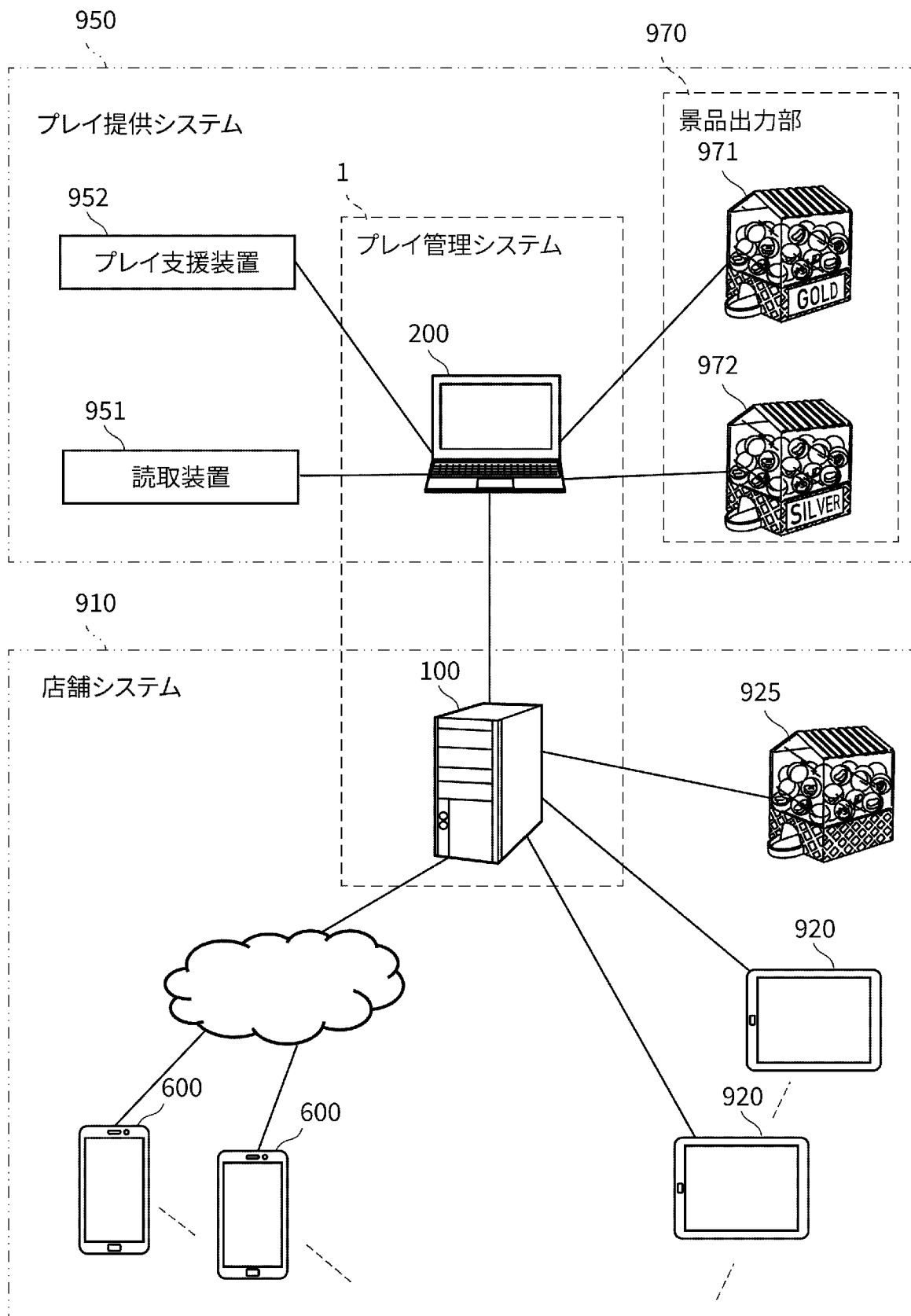
前記抽選の結果に応じてチケット情報を出力するチケット情報出力部
と、

ユーザから読取装置を用いて入力された前記チケット情報を受け付け
るチケット情報受付部と、

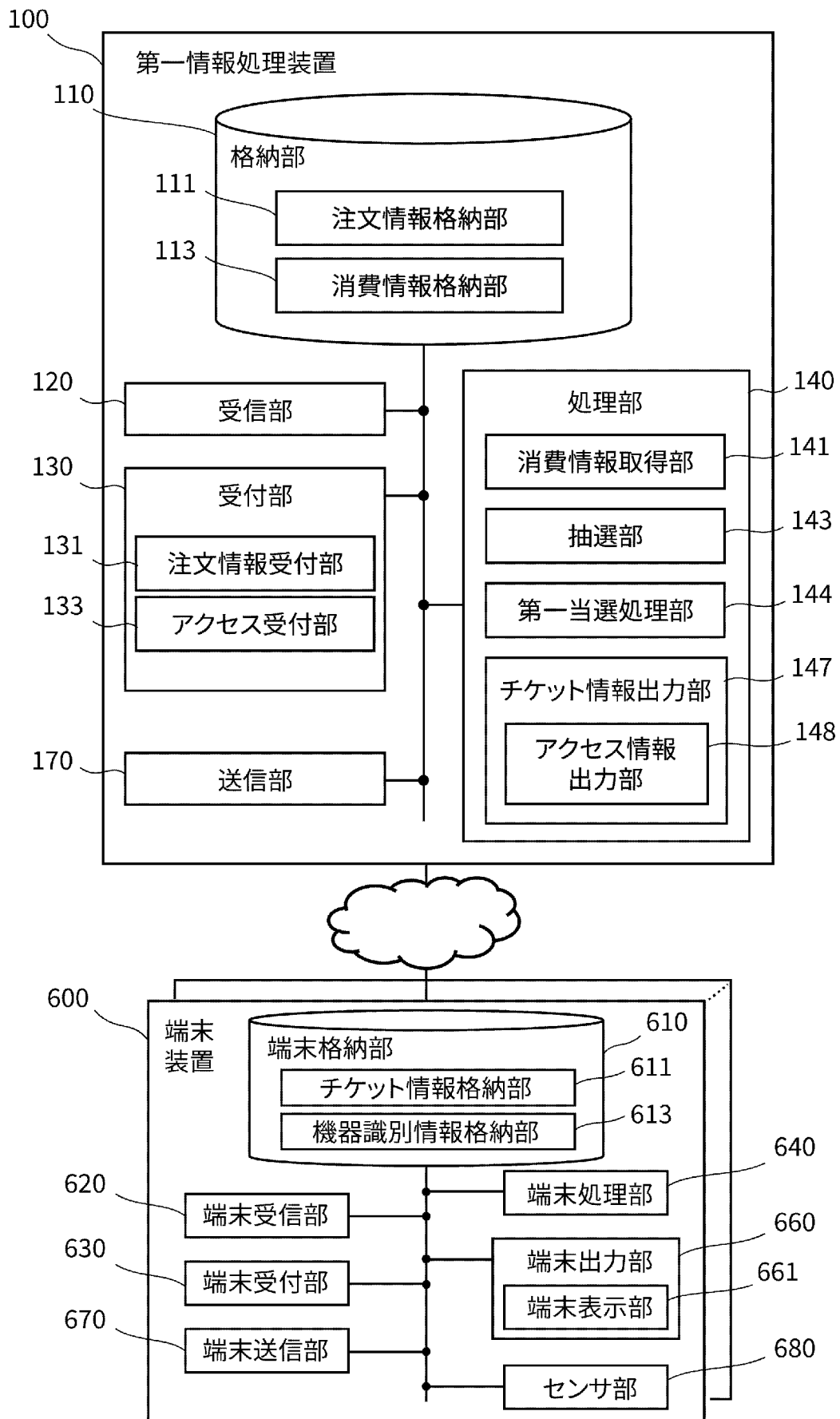
前記チケット情報受付部が受け付けたチケット情報に基づいてプレイ
条件が満たされると判断した場合に前記ユーザに対してプレイを許可
するプレイ許可部と、として機能させるためのプログラムを記録した

記録媒体。

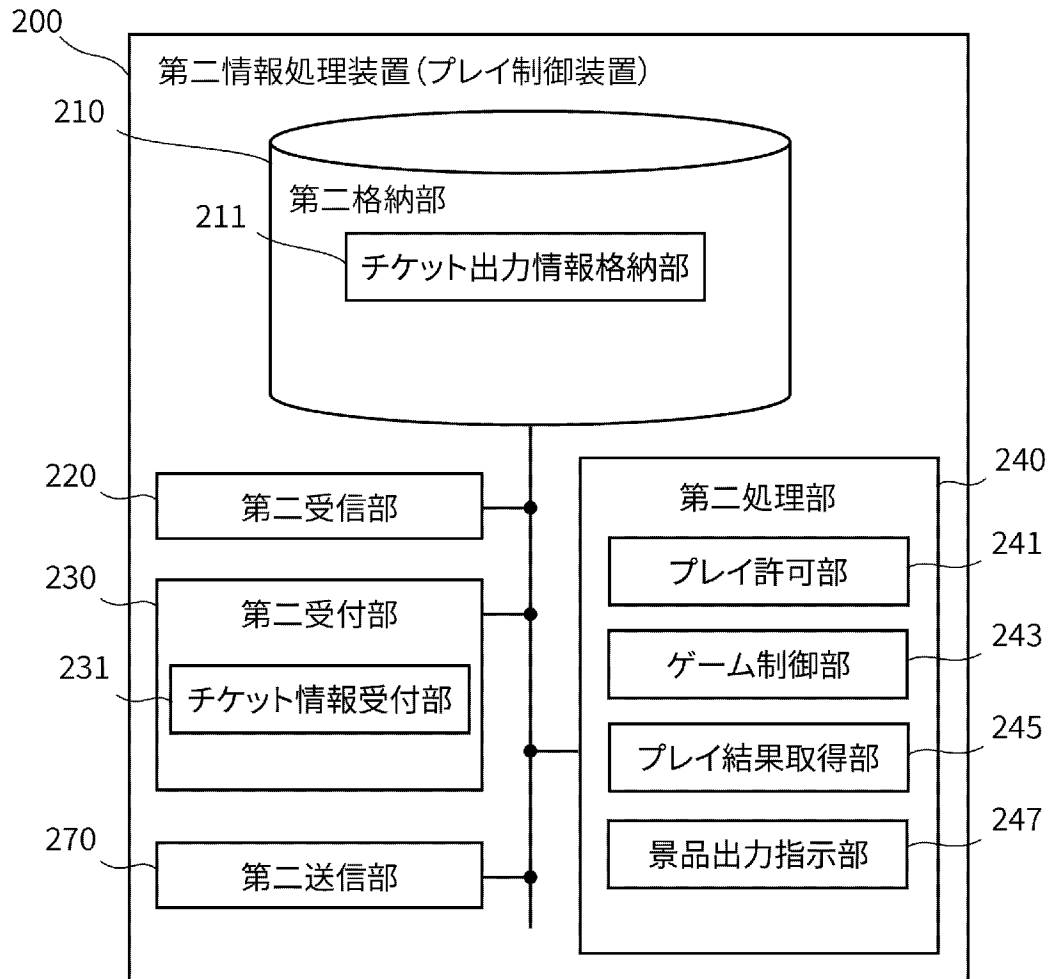
[図1]

プレイ付き店舗システム 900

[図2]



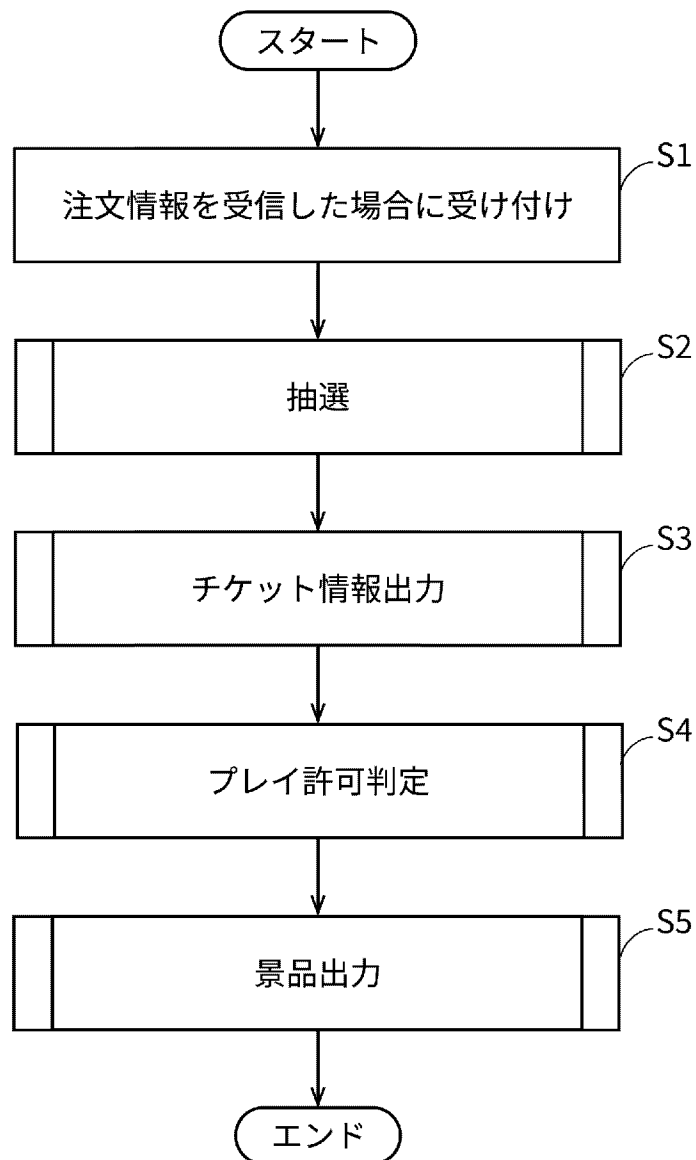
[図3]



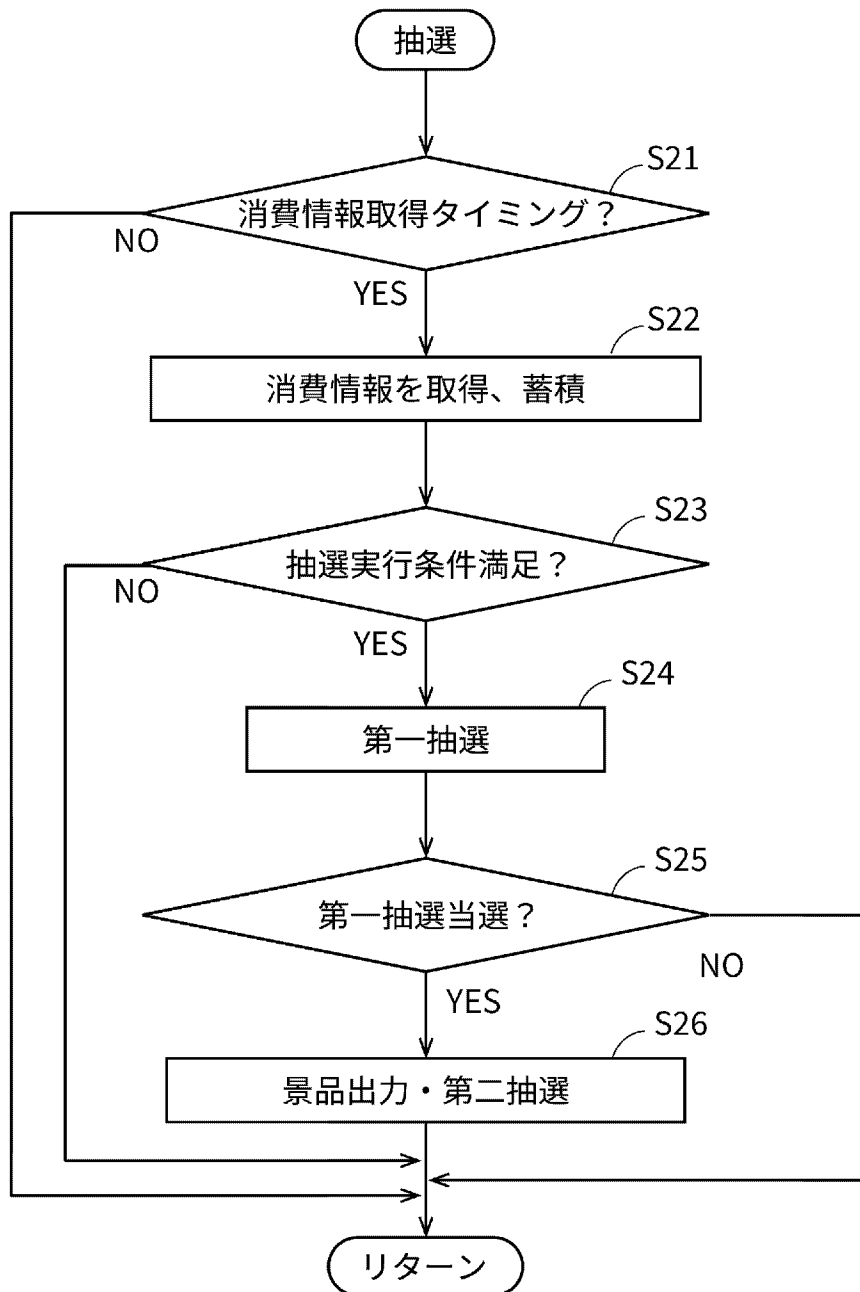
[図4]

ID	識別子	出力日時	利用回数
...	...	...	...
102	sd214jasdfn	2021-08-25T19:25:22	1
103	ekv2303msh1	2021-08-25T19:42:09	0
104	then9b3lsh1	2021-08-25T20:01:56	1
...	...	...	...

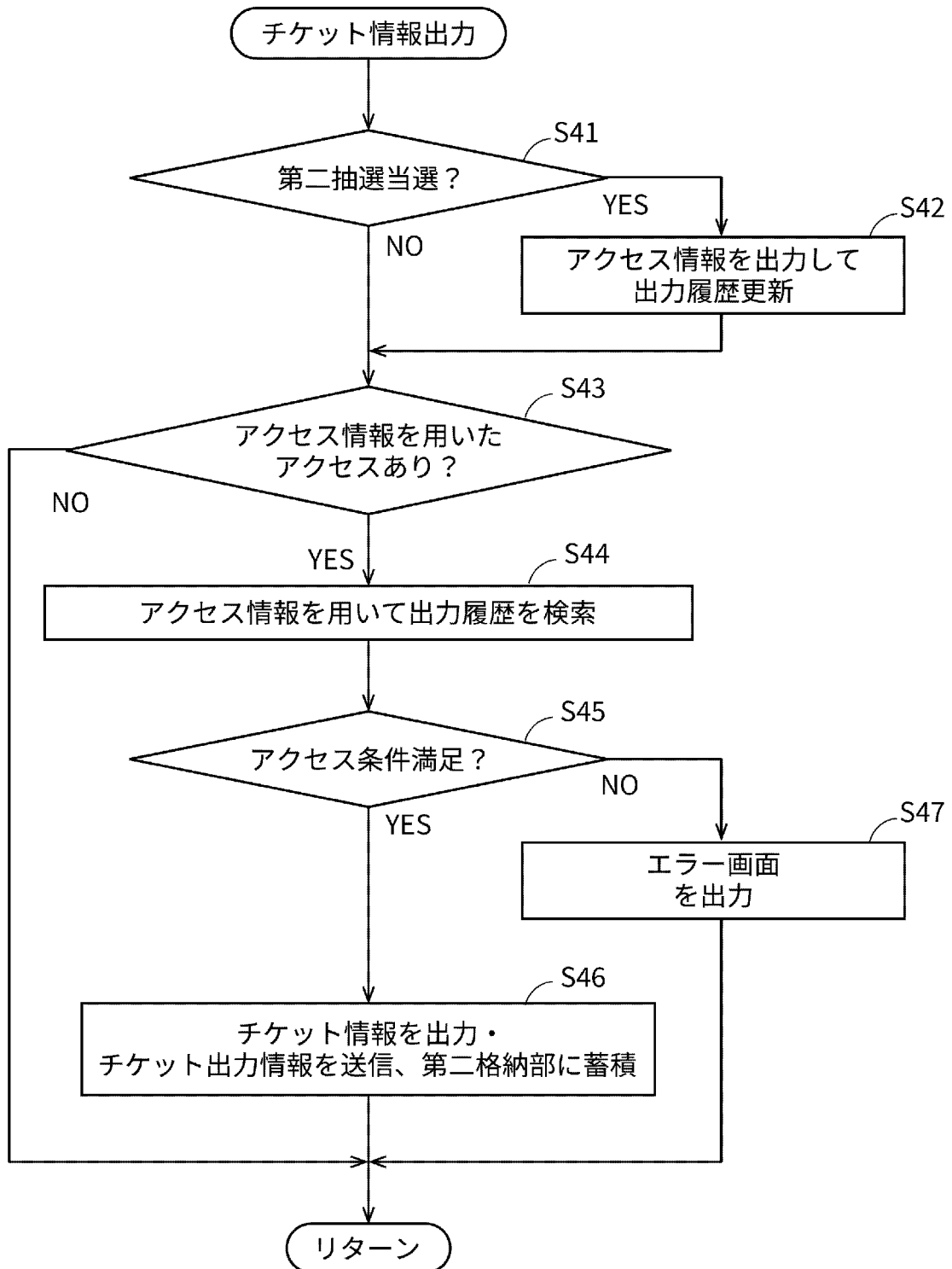
[図5]



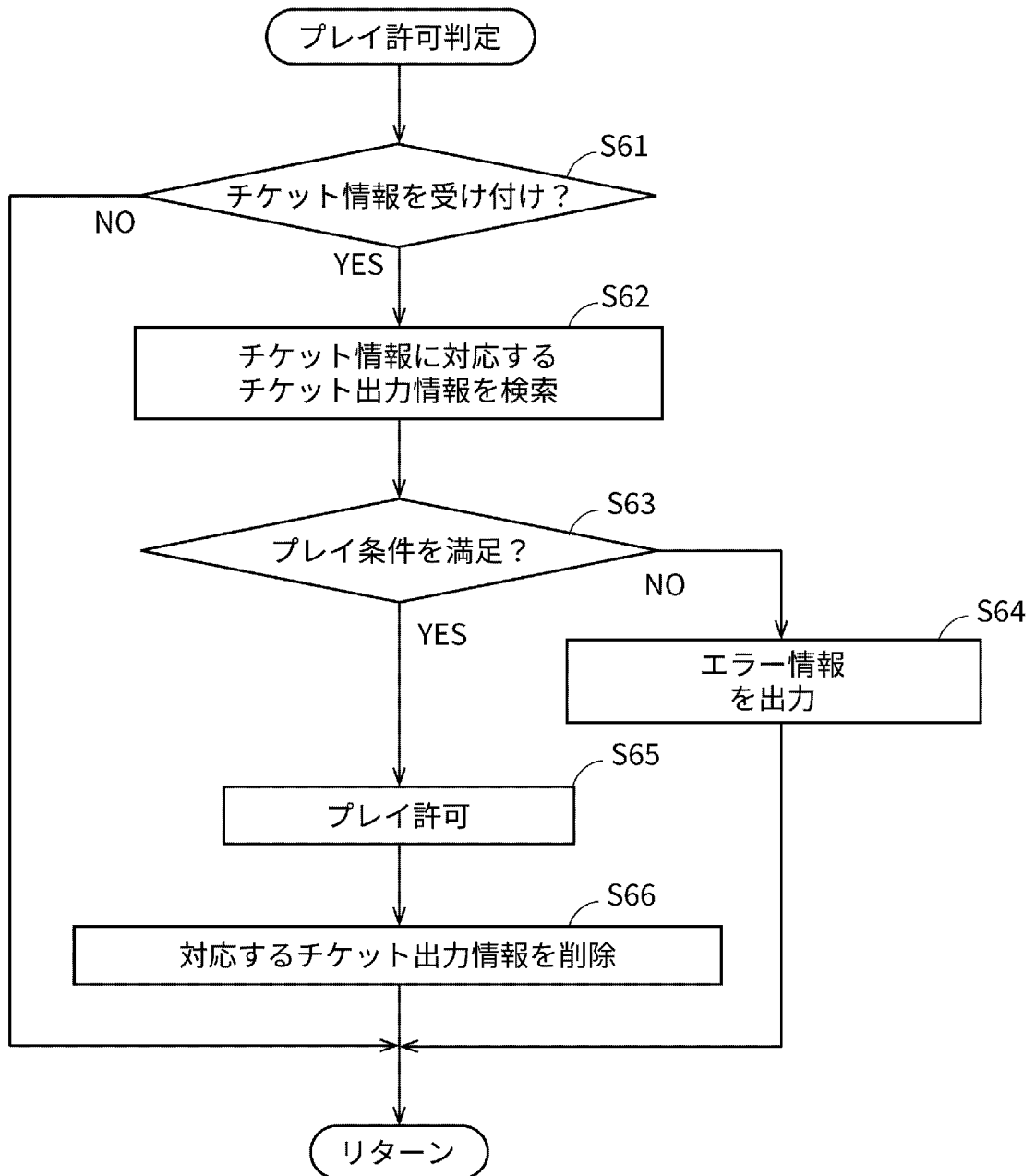
[図6]



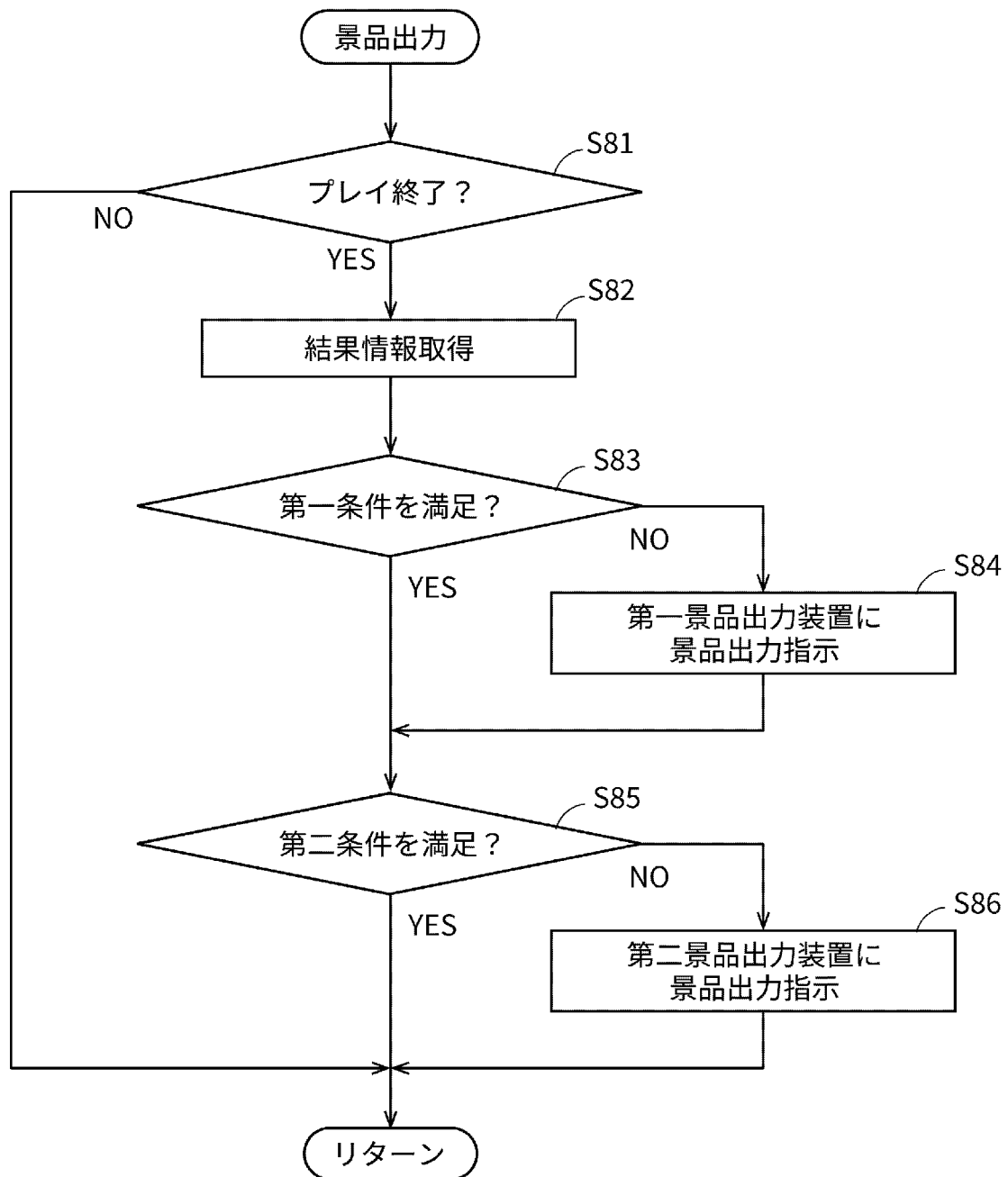
[図7]



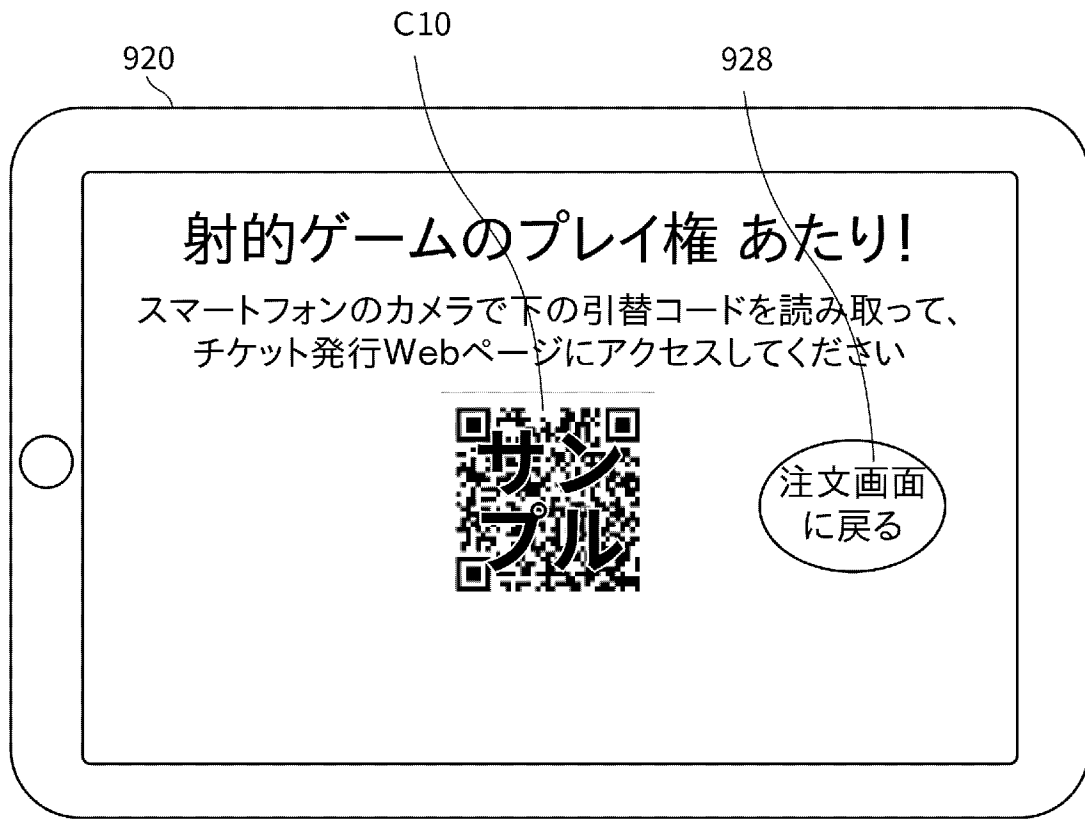
[図8]



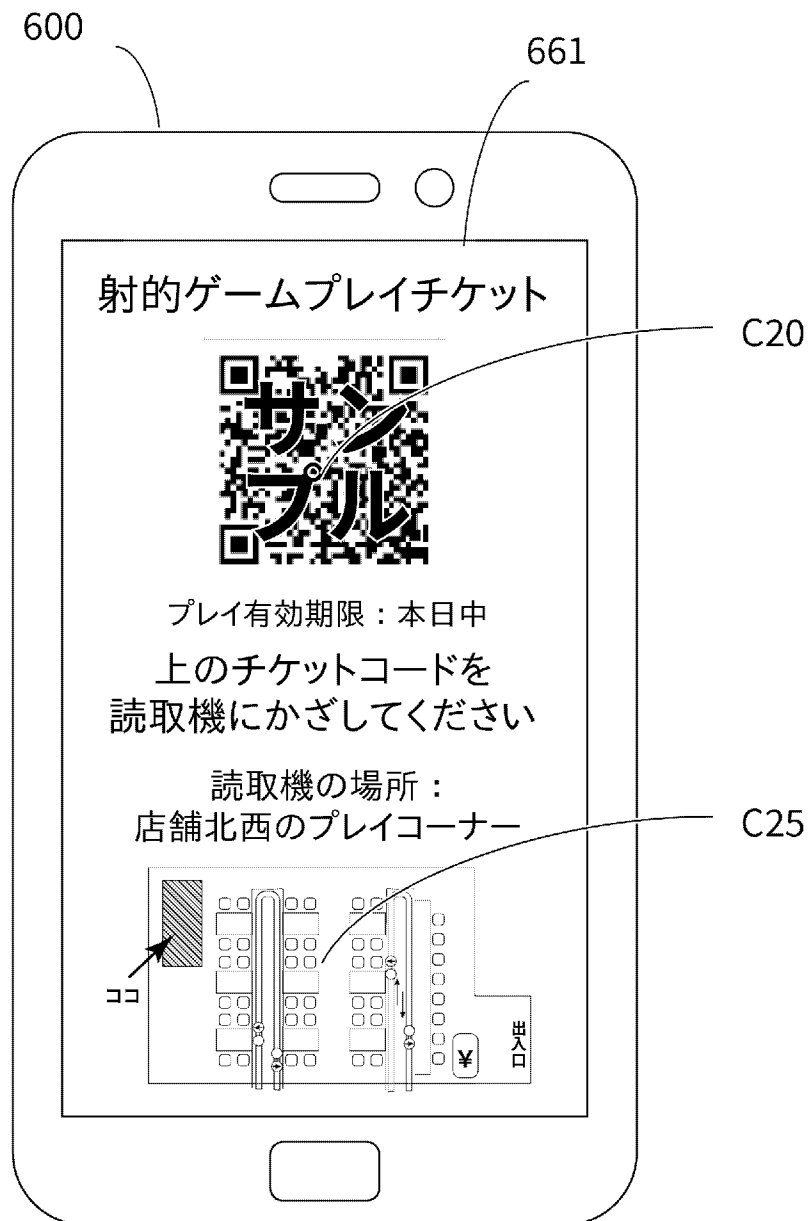
[図9]



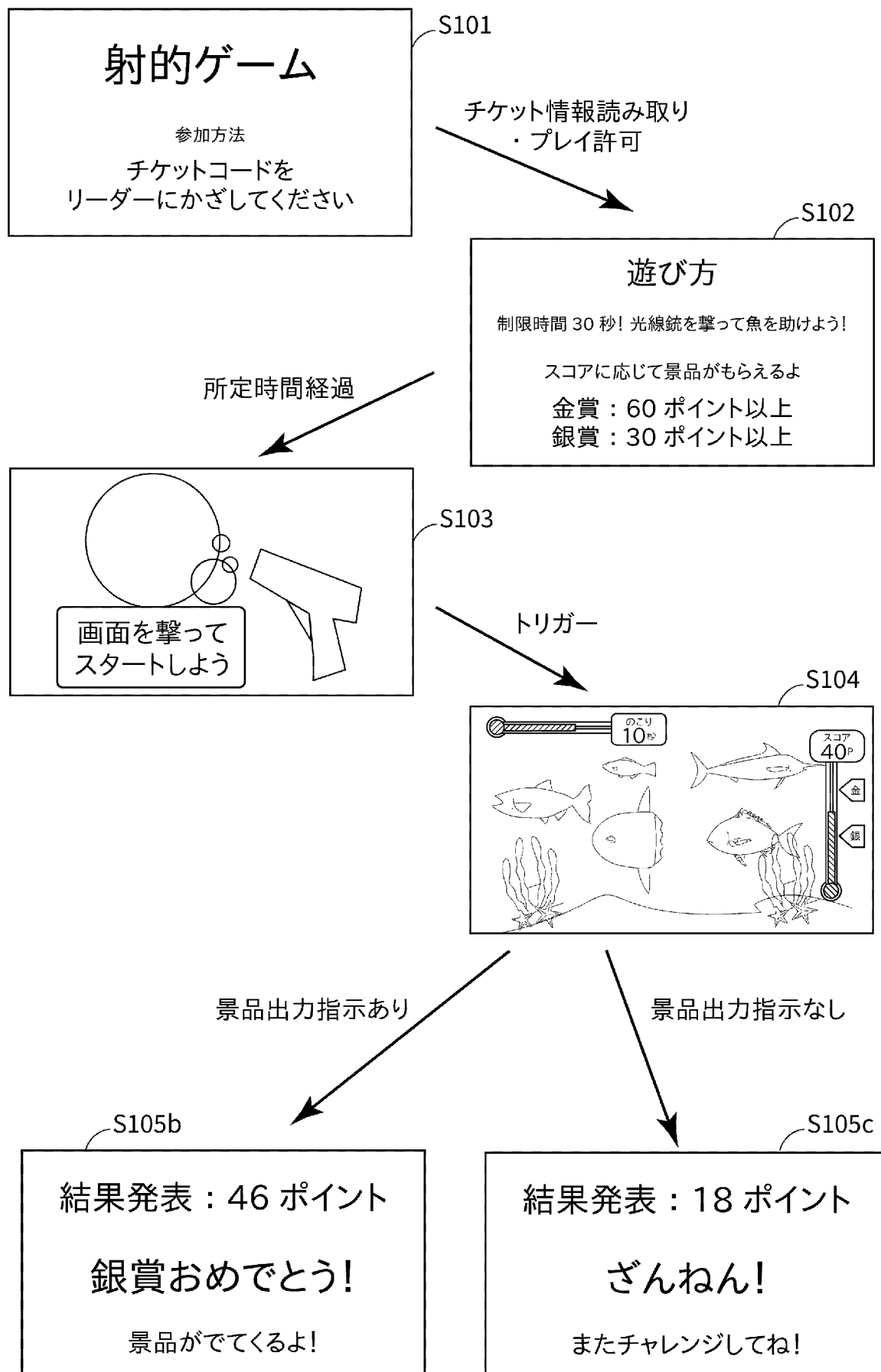
[図10]



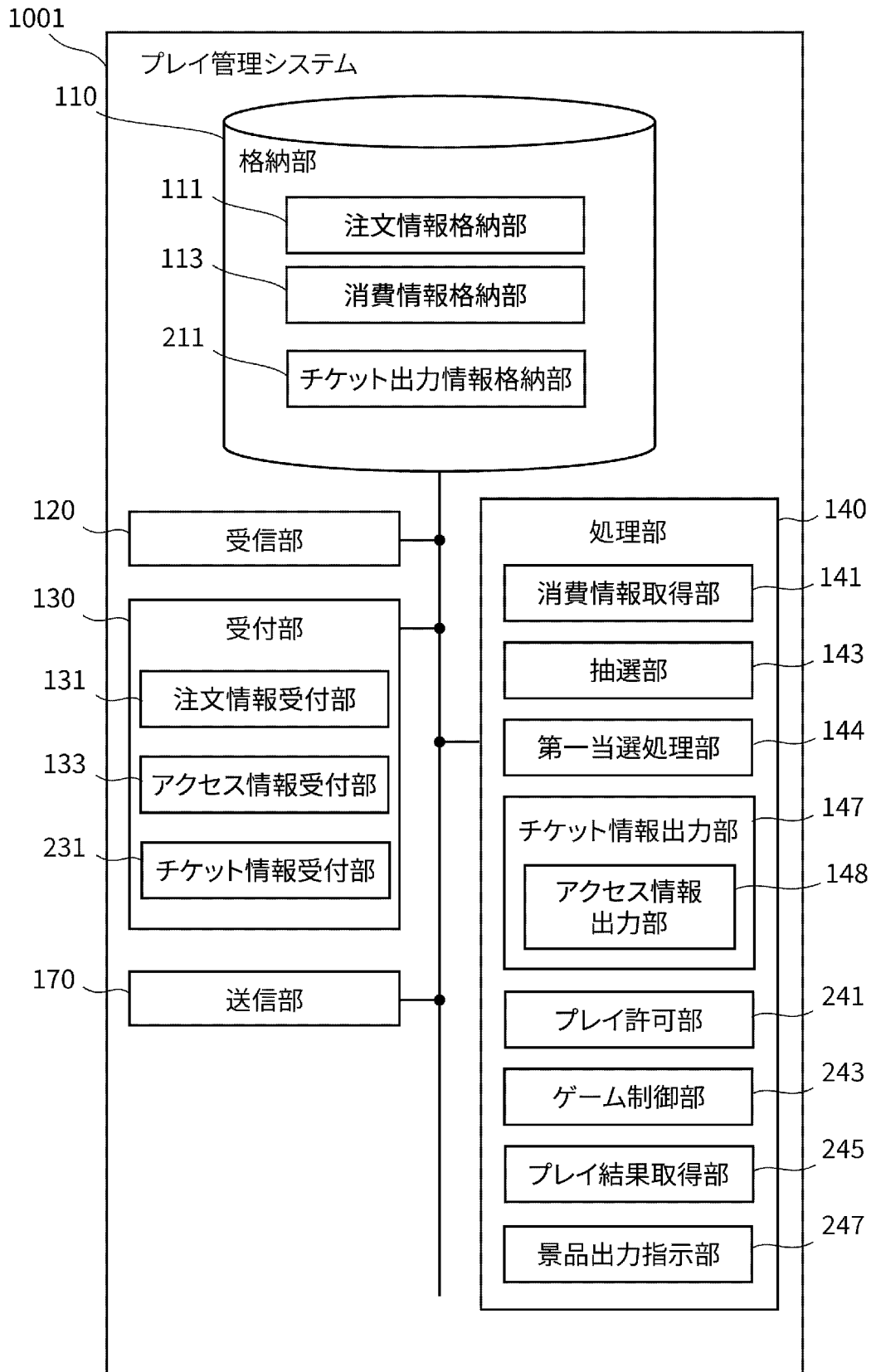
[図11]



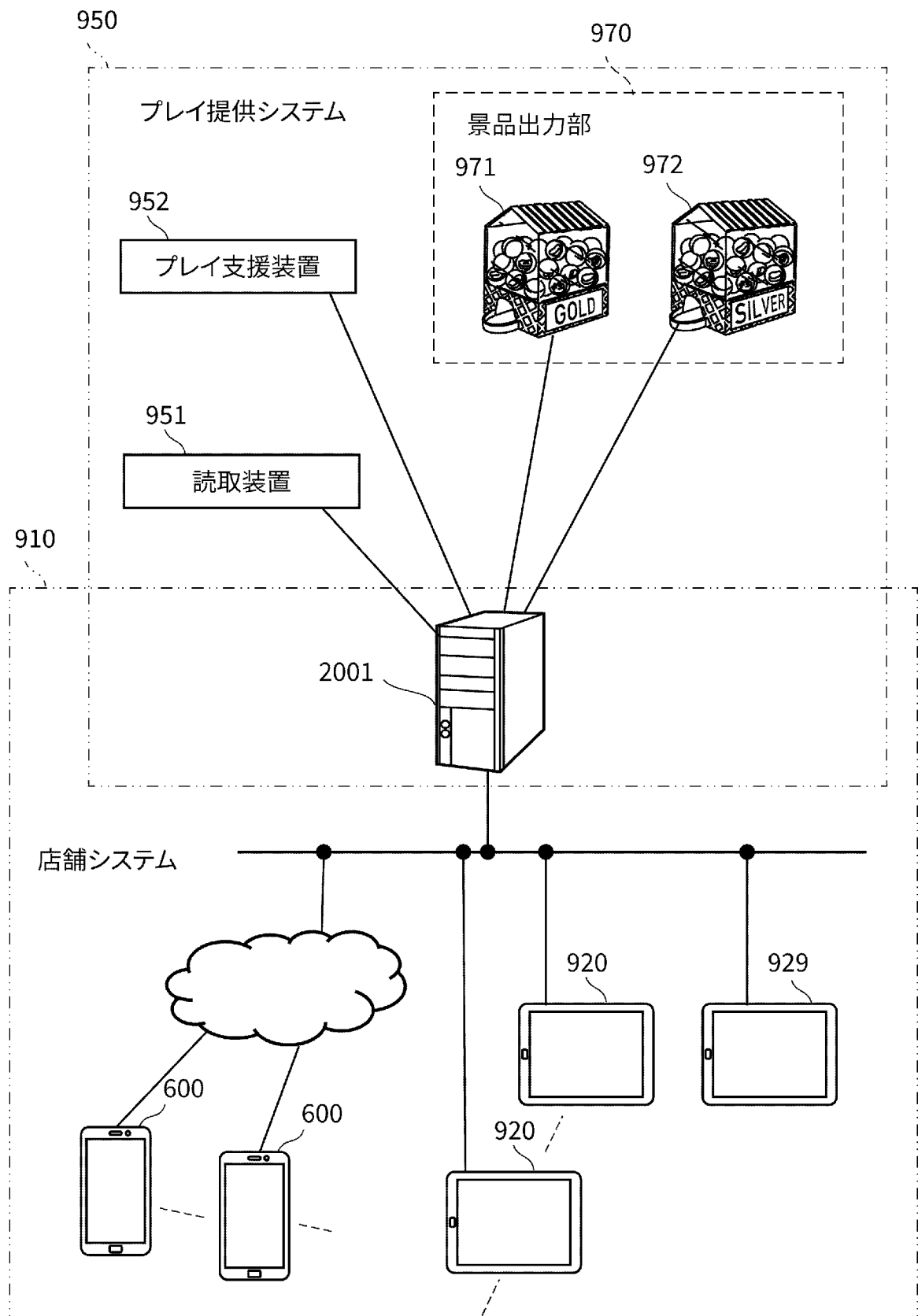
[図12]



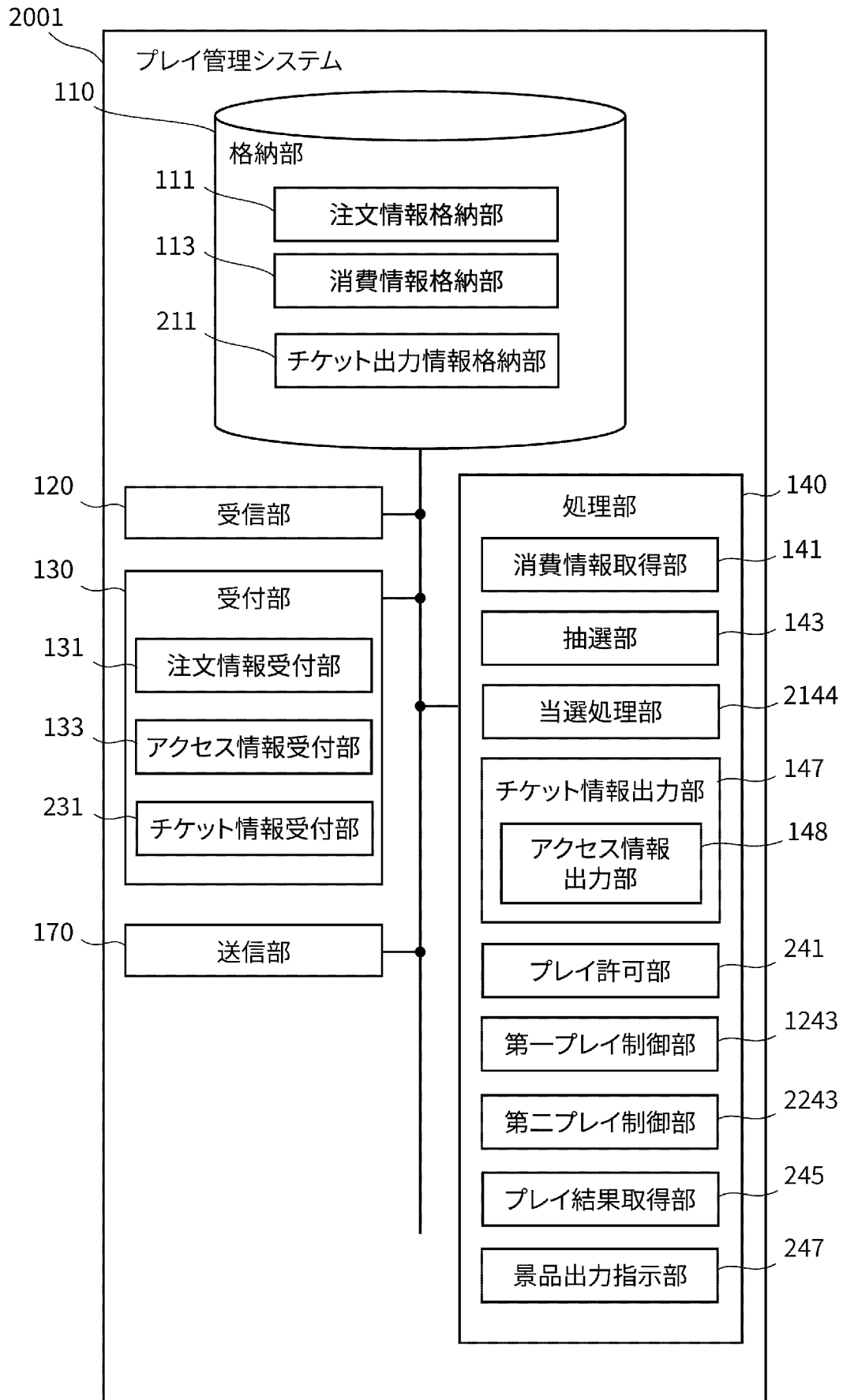
[図13]



[図14]

プレイ付き店舗システム 2900

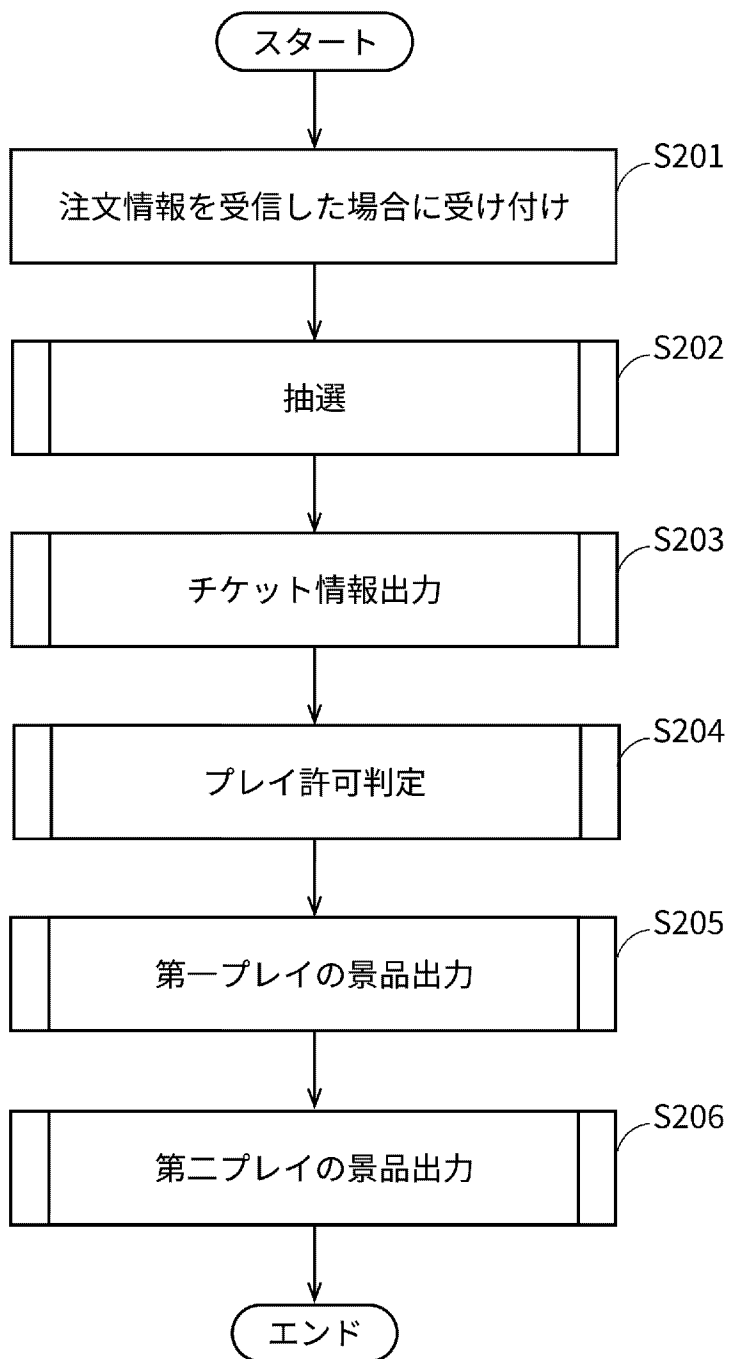
[図15]



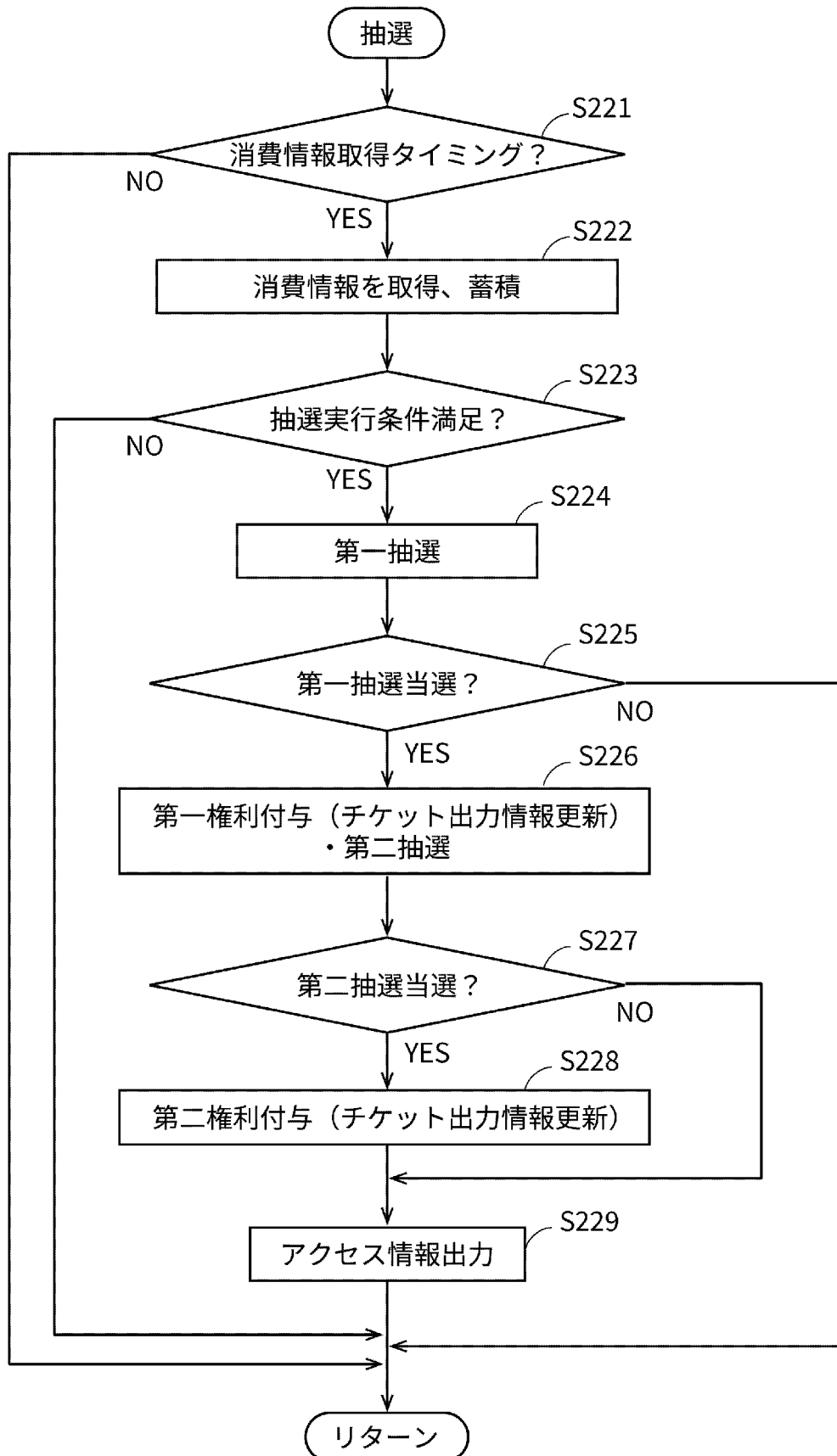
[図16]

ID	識別子	出力日時	第一権利	第二権利
...	...	...	...	...
102	sd214jasdfn	220123T184532	1	3
103	ekv2303msh1	未出力	0	0
104	then9b3lsh1	未出力	0	2
...	...	...	...	...

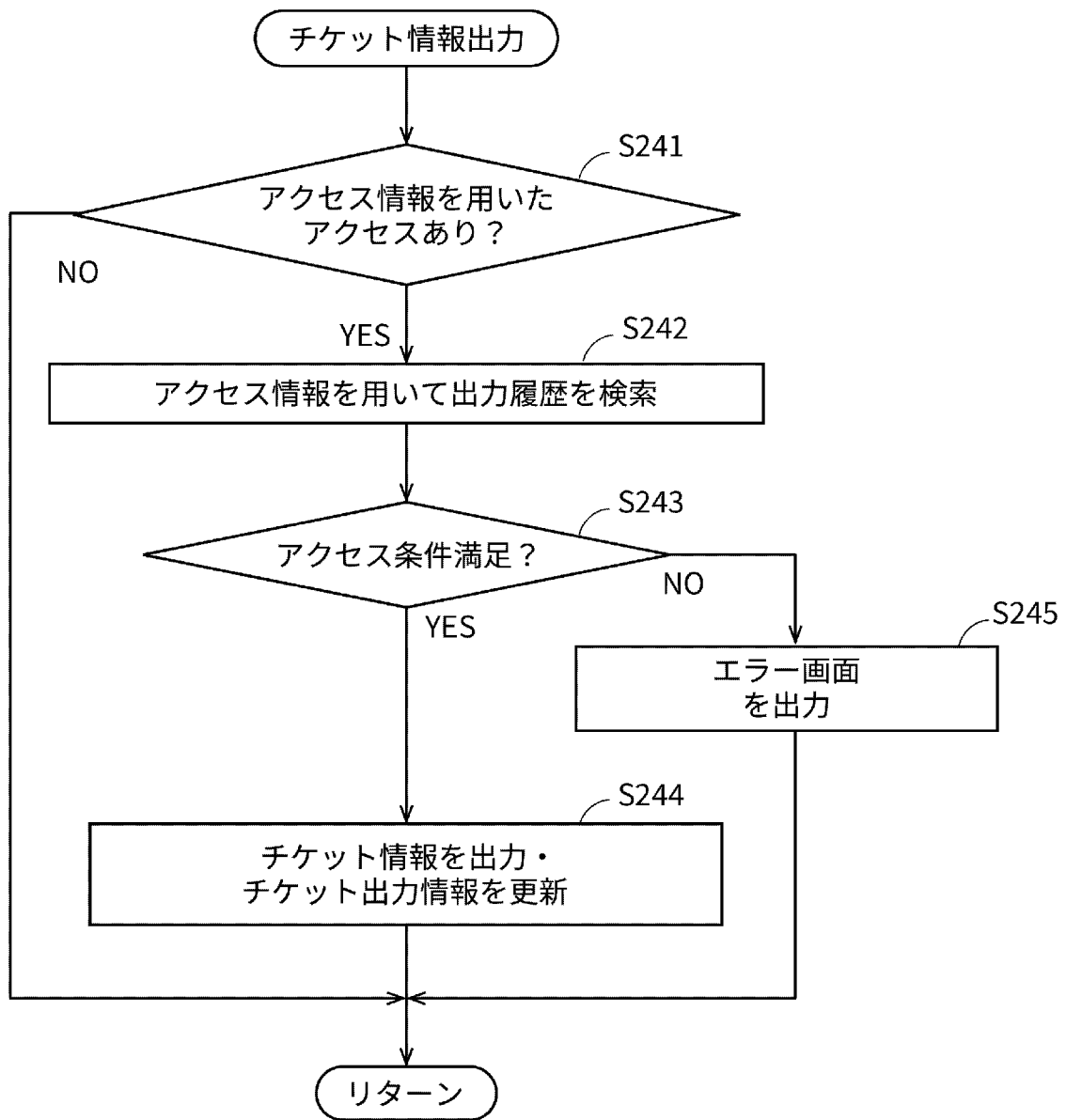
[図17]



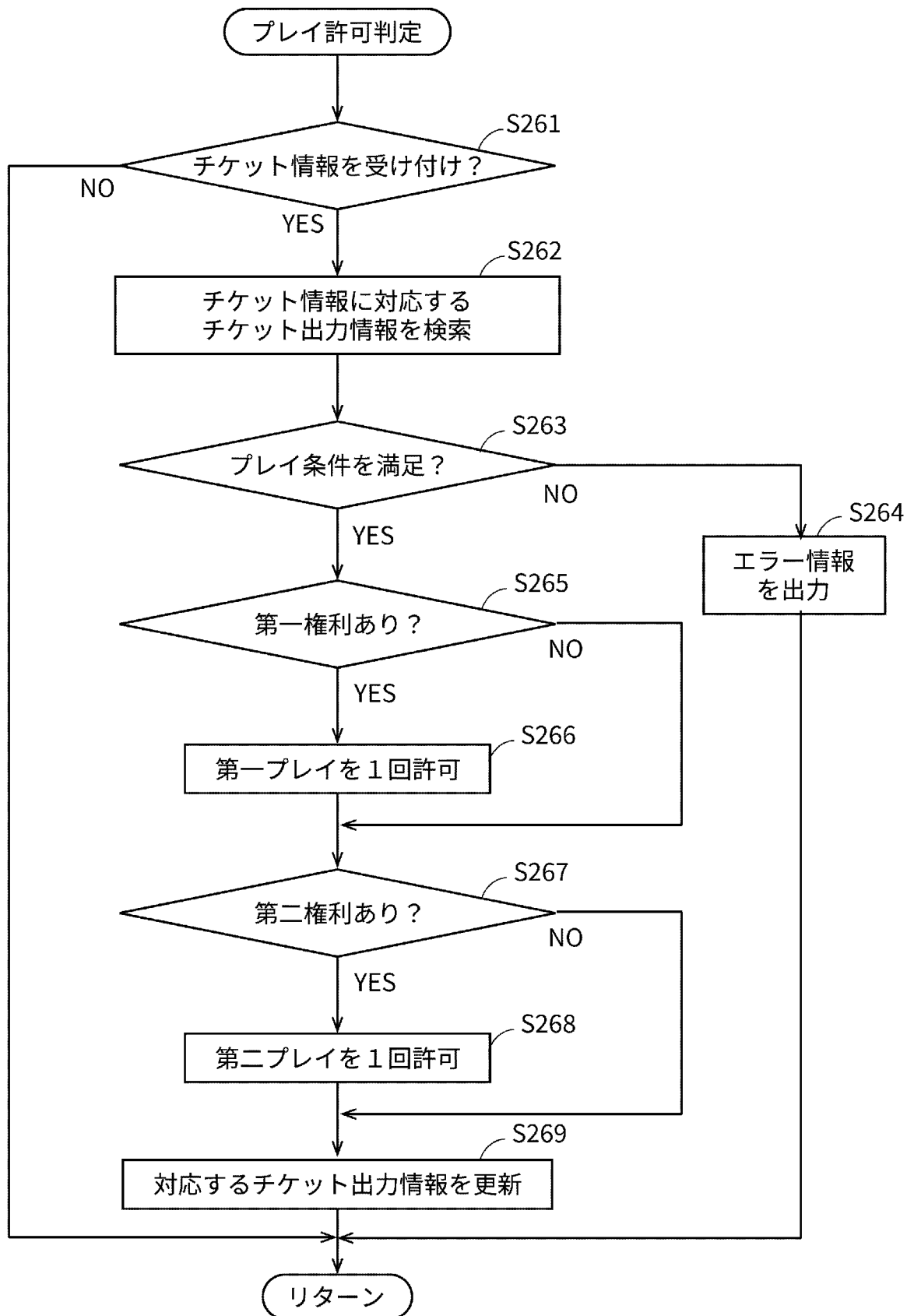
[図18]



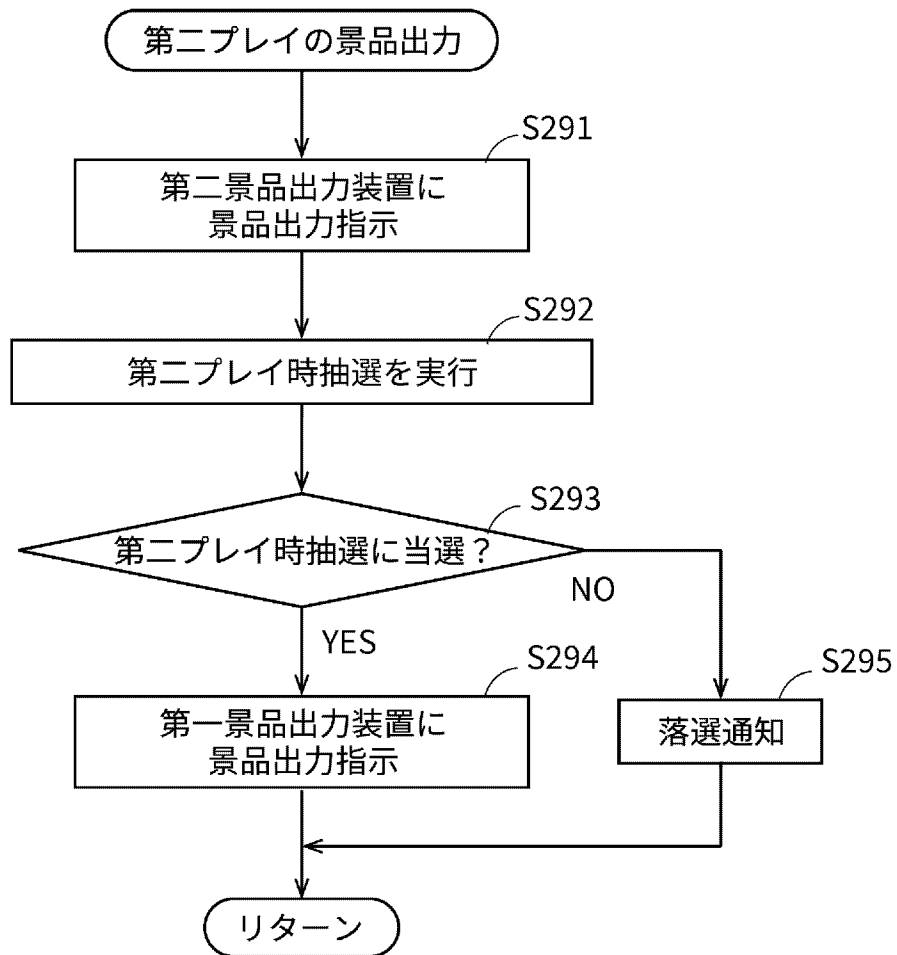
[図19]



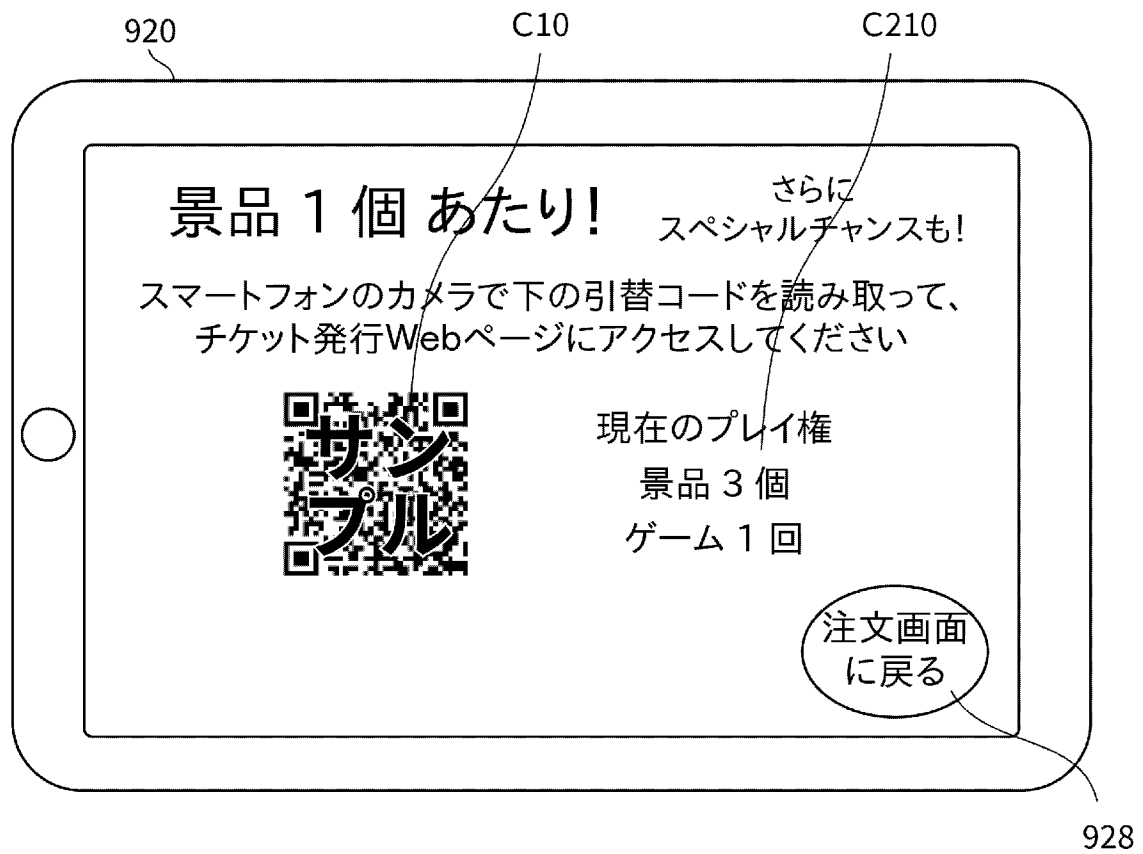
[図20]



[図21]



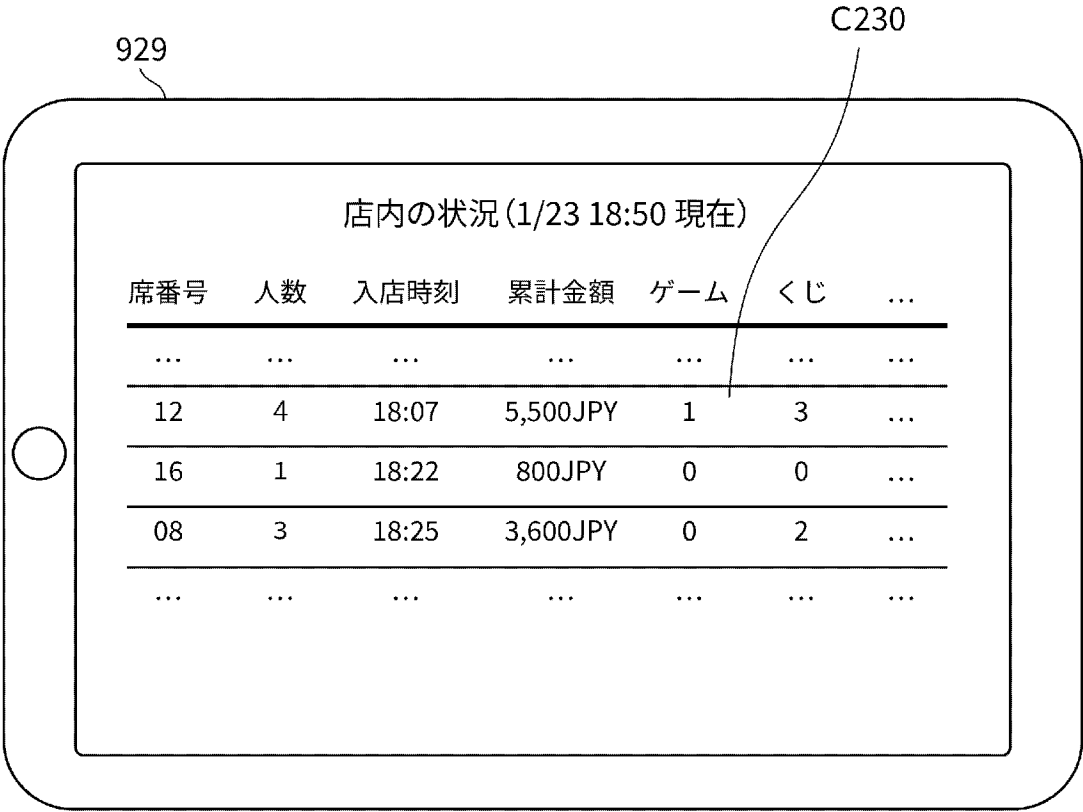
[図22]



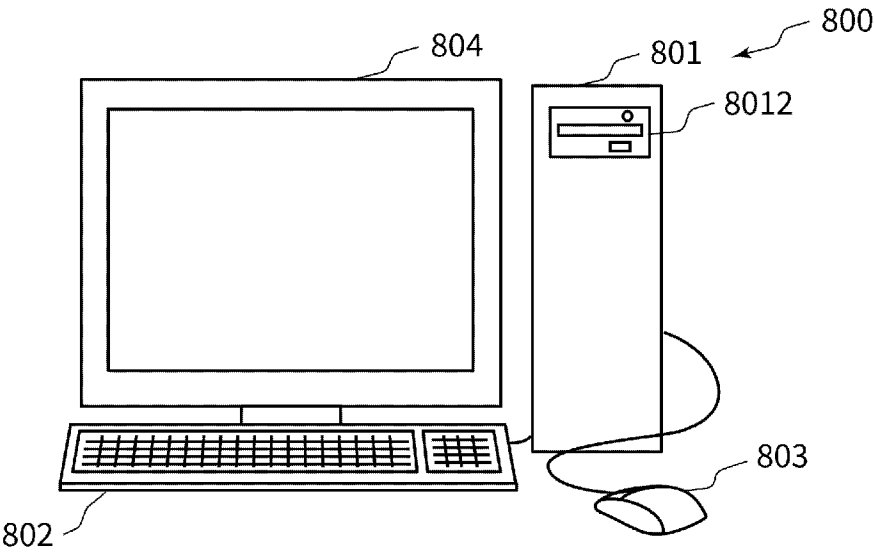
[図23]



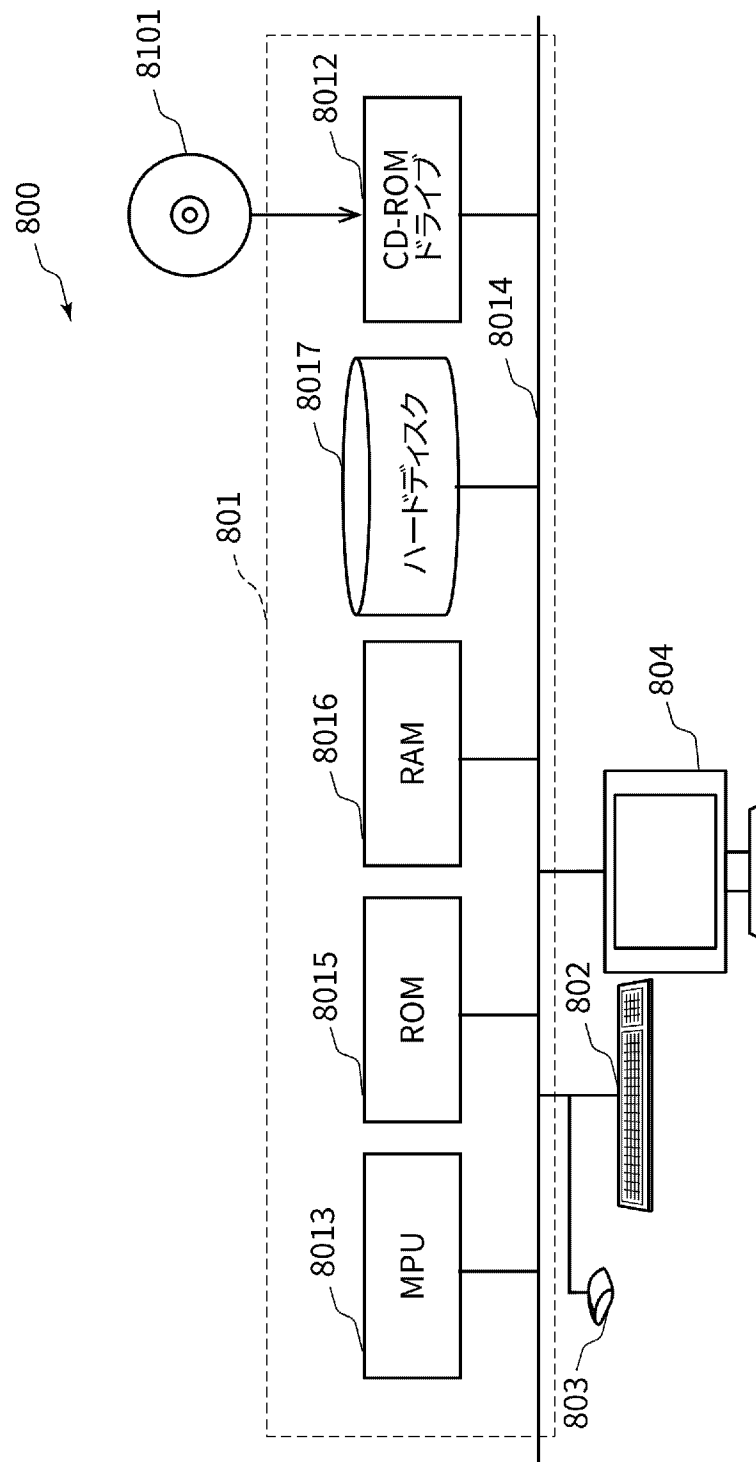
[図24]



[図25]



[図26]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/004447

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 50/12(2012.01)i; **A63F 13/213**(2014.01)i; **A63F 13/48**(2014.01)i; **A63F 13/69**(2014.01)i; **G06Q 30/06**(2023.01)i
 FI: G06Q50/12; A63F13/213; A63F13/48; A63F13/69 510; G06Q30/06

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q50/12; A63F13/213; A63F13/48; A63F13/69; G06Q30/06

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2023
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2023
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2023

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2001-273565 A (AZUMA, Naoya) 05 October 2001 (2001-10-05) paragraphs [0009]-[0046], fig. 1	17, 18
A		1-16, 19-20
A	JP 2002-049818 A (KEIZU KK) 15 February 2002 (2002-02-15) abstract, fig. 5	1-20



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 “E” earlier application or patent but published on or after the international filing date
 “L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 “O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 “P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 “X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 “Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 “&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

03 April 2023

Date of mailing of the international search report

11 April 2023

Name and mailing address of the ISA/JP

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

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2023/004447

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2001-273565	A	05 October 2001	(Family: none)	
JP	2002-049818	A	15 February 2002	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） G06Q 50/12(2012.01)i; A63F 13/213(2014.01)i; A63F 13/48(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; G06Q 30/06(2023.01)i FI: G06Q50/12; A63F13/213; A63F13/48; A63F13/69 510; G06Q30/06		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） G06Q50/12; A63F13/213; A63F13/48; A63F13/69; G06Q30/06 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2023年 日本国実用新案登録公報 1996-2023年 日本国登録実用新案公報 1994-2023年 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X	JP 2001-273565 A（東 直哉）05.10.2001（2001-10-05） [0009]-[0046], 図1	17, 18
A		1-16, 19-20
A	JP 2002-049818 A（有限会社ケイズ）15.02.2002（2002-02-15） 要約, 図5	1-20
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技术水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 03.04.2023		国際調査報告の発送日 11.04.2023
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 速水 雄太 5L 3365 電話番号 03-3581-1101 内線 3502

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2023/004447

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2001-273565	A	05.10.2001	(ファミリーなし)	
JP	2002-049818	A	15.02.2002	(ファミリーなし)	