

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6346708号  
(P6346708)

(45) 発行日 平成30年6月20日(2018.6.20)

(24) 登録日 平成30年6月1日(2018.6.1)

(51) Int.Cl. F 1  
G 0 6 Q 5 0 / 3 4 (2012.01) G 0 6 Q 5 0 / 3 4

請求項の数 15 (全 20 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2017-253682 (P2017-253682)</p> <p>(22) 出願日 平成29年12月28日 (2017.12.28)</p> <p>審査請求日 平成29年12月28日 (2017.12.28)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 518127989 株式会社チアード 東京都渋谷区千駄ヶ谷五丁目17番14号</p> <p>(74) 代理人 100167667 弁理士 安高 史朗</p> <p>(72) 発明者 若山 史郎 東京都大田区北嶺町14番9号 フォレスト北嶺301</p> <p>(72) 発明者 椎野 真光 東京都品川区西大井4-16-4</p> <p>(72) 発明者 副島 雄一 東京都中央区勝どき6-3-2 ザ東京タワーズ2501</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ装置、遊興提供システム、遊興提供方法及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の消費者の支払い関連情報を取得する情報取得部と、  
前記情報取得部が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、複数の前記消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定部と、  
前記消費者が前記ベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付けるベット情報受付部と、  
前記支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、該支払い相当額の個別値に基づいて、前記ベットを行った前記消費者ごとに該ベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した該賞金の合計値の上限値及び該賞金の個別値の上限値に基づいて、前記消費者ごとの前記賞金を設定する賞金設定部と、  
当たりが確定した前記ベットを行った前記消費者に対して、前記賞金設定部が設定した前記賞金を受領する権利を与える受領権付与部と、  
を備えることを特徴とするサーバ装置。

【請求項2】

前記賞金設定部は、  
前記支払い相当額の合計値に予め定められた比率を乗算することによって前記賞金の合計値の上限値を算出し、  
前記支払い相当額の個別値に予め定められた係数を乗算することによって前記賞金の個別値の上限値を算出し、

前記賞金の合計値が該賞金の合計値の上限値以下となり、前記賞金の個別値が該賞金の個別値の上限値以下かつ予め定められた金額以下となるように、前記消費者ごとの前記賞金を設定する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 3】

前記予め定められた比率は 2 % であり、前記予め定められた係数は 20 であり、前記予め定められた金額は 10 万円である、

ことを特徴とする請求項 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 4】

スポーツ又はゲーム等のイベントに関連するベット対象を設定するベット対象設定部をさらに備え、

前記消費者の支払い関連情報は、前記イベントに関連する該消費者の購買活動に伴う支払情報である、

ことを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 5】

前記情報取得部は、他のサーバ装置から前記消費者の支払い関連情報と該消費者の識別情報とを受信することによって、該消費者の支払い関連情報を取得する、

ことを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 6】

前記情報取得部は、前記消費者が使用する通信端末から決済情報を受信することによって、該消費者の支払い関連情報を取得する、

ことを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 7】

前記受領権付与部は、前記消費者が使用する通信端末に口座情報を入力させる入力画面と前記賞金を表示させ、入力された該口座情報を取得して、該口座情報が示す口座に該賞金を振り込む入金処理を行う、

ことを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 8】

スポーツ又はゲーム対決の競技に関する情報を前記消費者が使用する通信端末に配信し、該競技に対する結果を予想させ、予想される結果に前記ベットさせるベット情報受付画面を表示させる配信部をさらに備える、

ことを特徴とする請求項 4 に記載のサーバ装置。

【請求項 9】

前記配信部は、さらに前記スポーツ又はゲーム対決の前記イベントを告知するためのイベント情報を配信する、

ことを特徴とする請求項 8 に記載のサーバ装置。

【請求項 10】

前記賞金設定部は、前記支払い相当額に応じて前記消費者に客単価レベルを設定し、該客単価レベルが高い前記消費者については、高い分配率に基づいて前記賞金を設定し、該客単価レベルが低い前記消費者については、低い分配率に基づいて前記賞金を設定する、

ことを特徴とする請求項 1 から 9 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 11】

前記賞金設定部は、前記消費者に前記ベットを繰り返し実行させた後に、該ベットの累積の成績に応じて前記賞金を設定する、

ことを特徴とする請求項 1 から 10 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 12】

前記受領権付与部は、前記ベットを行った前記消費者に対して、該ベットの実績を示すベット実績情報を与えて、複数の前記消費者の間で該ベット実績情報を交換する権利を与えて、該ベット実績情報が予め定められた条件に該当した前記消費者に特典を付与する、

ことを特徴とする請求項 1 から 11 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

10

20

30

40

50

## 【請求項 13】

遊興提供事業者によって管理される第1のサーバ装置と、  
 前記遊興提供事業者とは異なる提供事業者によって管理される第2のサーバ装置と、  
 消費者によって使用される一つ以上の通信端末と、  
 を備え、前記消費者に遊興を提供する遊興提供システムであって、  
 前記第1のサーバ装置は、  
 複数の前記消費者の支払い関連情報を取得する情報取得部と、  
 前記情報取得部が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、複数の前記消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定部と、  
 前記消費者が前記ベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付けるベット情報受付部と、  
 前記支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、該支払い相当額の個別値に基づいて、前記ベットを行った前記消費者ごとに該ベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した該賞金の合計値の上限値及び該賞金の個別値の上限値に基づいて、前記消費者ごとの前記賞金を設定する賞金設定部と、  
 当たりが確定した前記ベットを行った前記消費者に対して、前記賞金設定部が設定した前記賞金を受領する権利を与える受領権付与部と、  
 を備えることを特徴とする遊興提供システム。

10

## 【請求項 14】

サーバ装置によって実行される遊興提供方法であって、  
情報取得部が消費者の支払い関連情報を取得する情報取得ステップと、  
 前記情報取得ステップにおいて取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、  
ベット権設定部が前記消費者にベット権を設定するベット権設定ステップと、  
 前記消費者が前記ベット権に基づいてベットしたベット情報をベット情報受付部が受け付けるベット情報受付ステップと、  
賞金設定部が、前記支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、  
 該支払い相当額の個別値に基づいて、前記ベットを行った前記消費者ごとに該ベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した該賞金の合計値の上限値及び該賞金の個別値の上限値に基づいて、前記消費者ごとの前記賞金を設定する賞金設定ステップと、  
受領権付与部が、当たりが確定した前記ベットを行った前記消費者に対して、前記賞金設定ステップにおいて設定した前記賞金を受領する権利を与える受領権付与ステップと、  
 を含むことを特徴とする遊興提供方法。

20

30

## 【請求項 15】

コンピュータを、  
 複数の消費者の支払い関連情報を取得する情報取得手段、  
 前記情報取得手段が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、複数の前記消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定手段、  
 前記消費者が前記ベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付けるベット情報受付手段、  
 前記支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、該支払い相当額の個別値に基づいて、前記ベットを行った前記消費者ごとに該ベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した該賞金の合計値の上限値及び該賞金の個別値の上限値に基づいて、前記消費者ごとの前記賞金を設定する賞金設定手段、  
 当たりが確定した前記ベットを行った前記消費者に対して、前記賞金設定手段が設定した前記賞金を受領する権利を与える受領権付与手段、  
 として機能させるためのプログラム。

40

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

50

本開示は、サーバ装置、遊興提供システム、遊興提供方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、先進国では景気刺激策として消費者活動を活発化することが求められている。消費者活動を活発化するための試みとして、例えば、小売店で抽選券を配布して消費者に福引させる営業手法が広く知られている。福引で当たった消費者には、金券や景品等が提供される。

【0003】

このような営業手法をPOS (Point Of Sales) 端末によって自動化することも提案されている。例えば、特許文献1は、小売店のPOS端末を使用して、消費者の購入に応じた抽選ゲームを実施する方法およびシステムを開示している。かかる抽選ゲームでは、例えば、一定額の購入を行った消費者に、金品を受け取るチャンスを与えることができる。

【0004】

ところで、射幸性と言え、ギャンブルが考えられる。例えば、特許文献2は、ゲームを提供し、ゲーム結果に基づいて賞金を支払うゲーム機が開示されている。このゲーム機によれば、ギャンブル性を変化させて、射幸性を高く設定することが可能である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】国際公開第2009/101555号

【特許文献2】特開2009-233322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1が開示するシステムは、抽選ゲームであるため、消費者にとっては、確率的な運だけで金品を受け取れるか否かが決まってしまう。これでは、消費者が能力を発揮することによって金品を獲得できるとは言い難い。この場合、消費者は、自分の能力によってより多くの金品を獲得する期待感を抱くことができない。そのため、射幸性に乏しい。また、抽選ゲームは、単調なゲームであり、経過を観戦しながら楽しむ要素に欠けている。そのため、エンタメ性に乏しい。

【0007】

一方、特許文献2が開示するゲーム機はカジノで利用されるため、ギャンブルそのものである。ギャンブル自体はマネーゲームに過ぎないため、消費者活動を活発化させるものではない。

【0008】

そこで、本開示はこのような事情に鑑み、消費者活動に対して、エンタメ性と射幸性とを付与することにより、消費者活動を活発化すると共に、賞金に適切な上限を設定することにより、付与する射幸性を適切なレベルに制限することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記目的を達成するため、本開示の第1の観点に係るサーバ装置は、複数の消費者の支払い関連情報を取得する情報取得部と、情報取得部が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、複数の消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定部と、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付けるベット情報受付部と、支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、支払い相当額の個別値に基づいて、ベットを行った消費者ごとにベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した賞金の合計値の上限値及び賞金の個別値の上限値に基づいて、消費者ごとの賞金を設定する賞金設定部と、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、賞金設定部が設定した賞金を受領する権利を与える受領権付与部とを備えることを特徴とする。

10

20

30

40

50

## 【0010】

また、上記目的を達成するため、本開示の第2の観点に係る遊興提供システムは、遊興提供事業者によって管理される第1のサーバ装置と、遊興提供事業者とは異なる提供事業者によって管理される第2のサーバ装置と、それぞれ異なる消費者によって使用される一つ以上の通信端末と、を備え、消費者に遊興を提供する遊興提供システムであって、第1のサーバ装置は、複数の消費者の支払い関連情報を取得する情報取得部と、情報取得部が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、複数の消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定部と、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付けるベット情報受付部と、支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、支払い相当額の個別値に基づいて、ベットを行った消費者ごとにベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した賞金の合計値の上限値及び賞金の個別値の上限値に基づいて、消費者ごとの賞金を設定する賞金設定部と、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、賞金設定部が設定した賞金を受領する権利を与える受領権付与部とを備えることを特徴とする。

10

## 【0011】

また、上記目的を達成するため、本開示の第3の観点に係る遊興提供方法は、サーバ装置によって実行される遊興提供方法であって、情報取得部が複数の消費者の支払い関連情報を取得する情報取得ステップと、情報取得ステップにおいて取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、ベット権設定部が複数の消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定ステップと、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報をベット情報受付部が受け付けるベット情報受付ステップと、賞金設定部が、支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、支払い相当額の個別値に基づいて、ベットを行った消費者ごとにベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した賞金の合計値の上限値及び賞金の個別値の上限値に基づいて、消費者ごとの賞金を設定する賞金設定ステップと、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、受領権付与部が、賞金設定ステップにおいて設定した賞金を受領する権利を与える受領権付与ステップとを含むことを特徴とする。

20

## 【0012】

また、上記目的を達成するため、本開示の第4の観点に係るプログラムは、コンピュータを、複数の消費者の支払い関連情報を取得する情報取得手段、情報取得手段が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、複数の消費者のいずれか一人以上にベット権を設定するベット権設定手段、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付けるベット情報受付手段、支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、支払い相当額の個別値に基づいて、ベットを行った消費者ごとにベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出し、算出した賞金の合計値の上限値及び賞金の個別値の上限値に基づいて、消費者ごとの賞金を設定する賞金設定手段、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、賞金設定手段が設定した賞金を受領する権利を与える受領権付与手段として機能させる。

30

## 【発明の効果】

## 【0013】

本開示によれば、消費者活動に対して、エンタメ性と射幸性とを付与することにより、消費者活動を活発化すると共に、賞金に適切な上限を設定することにより、付与する射幸性を適切なレベルに制限することができる。

40

## 【図面の簡単な説明】

## 【0014】

【図1】第1実施形態に係る遊興提供システムの構成例を示すブロック図である。

【図2】第1実施形態に係るサーバ装置の構成例を示すブロック図である。

【図3】第1実施形態に係る遊興提供システムによって提供される遊興ルールの一例を示す概念図である。

【図4】第1実施形態に係るサーバ装置の制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図5】第2実施形態に係る遊興提供システムの構成例を示すブロック図である。

【図6】第2実施形態に係るサーバ装置の構成例を示すブロック図である。

【図7】消費者に設定される客単価レベルと賞金の一例を示す図である。

【図8】第2実施形態に係るサーバ装置の制御処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本開示の実施形態について図面を参照して説明する。なお、以下に説明する実施形態は、特許請求の範囲に記載された本開示の内容を不当に限定するものではない。また、実施形態に示される構成要素のすべてが、本開示の必須の構成要素であるとは限らない。

10

【0016】

(第1実施形態)

図1に示すように、本実施形態に係る遊興提供システム1は、第1のサーバ装置であるサーバ装置100と、第2のサーバ装置であるサーバ装置200と、それぞれ異なる消費者によって使用される一つ以上の通信端末300とを備える。

【0017】

サーバ装置100と、サーバ装置200と、通信端末300とは、ネットワークNWを介して通信可能に接続される。ネットワークNWは、WAN(World Area Network)、LAN(Local Area Network)等から構成される。遊興提供システム1は、消費者活動を行った消費者に遊興を提供する。

20

【0018】

サーバ装置100は、遊興提供事業者によって管理される。サーバ装置100は、遊興における賞金の設定、消費者によるベットの受付等を行う。ベットは、結果を予想して、その予想にポイント等を賭けることを意味する。

【0019】

サーバ装置200は、遊興提供事業者とは異なる提供事業者によって管理される。例えば、サーバ装置200は、イベントを開催する興行主、イベントを視聴可能な視聴施設を提供する提供事業者、小売店等によって管理される。興行主にはゲームパブリッシャーも含まれる。視聴施設には、スポーツバー等の飲食店も含まれる。なお、サーバ装置200は、遊興提供事業者とは異なる提供事業者ではなく、遊興提供事業者(例えばサーバ装置100を管理する遊興提供事業者)によって管理されてもよいし、サーバ装置100と一体に構成されていてもよい。

30

【0020】

サーバ装置200は、イベントの開催と終了とを含むイベントの進行状況を示す情報をサーバ装置100に通知する。サーバ装置100は、この通知に基づいて、ベットの受付開始、受付終了等の制御を行う。また、サーバ装置200は、イベントの結果を示す情報をサーバ装置100に通知する。サーバ装置100は、受信したイベントの結果に基づいてベットが当たっているか否かの判別を行う。なお、サーバ装置200は、イベントの映像を通信端末300又は視聴設備にインターネット配信してもよい。

40

【0021】

通信端末300は、ベットを行う消費者によって使用される。通信端末300は、例えば、パーソナルコンピュータ、タブレット端末、スマートフォン等の通信機能を有する端末装置である。なお、通信端末300は、消費者が所有する端末装置であってもよいし、視聴施設に設置される端末装置であってもよい。

【0022】

<サーバ装置の構成>

以下、サーバ装置100の構成を詳細に説明する。図2に示すように、サーバ装置100は、他の装置と通信を行う通信部110と、各種データを記憶する記憶部120と、装置全体の制御を行う制御部130とを備える。これらの構成要素は、バスラインBLによって相互に接続される。

50

## 【 0 0 2 3 】

通信部 1 1 0 は、有線通信又は無線通信を行うための N I C ( Network Interface Card controller ) を備える通信インターフェースである。通信部 1 1 0 は、ネットワーク N W を介して、サーバ装置 2 0 0 及び通信端末 3 0 0 と通信を行う。

## 【 0 0 2 4 】

記憶部 1 2 0 は、R A M ( Random Access Memory )、R O M ( Read Only Memory ) 等から構成される。記憶部 1 2 0 は、各種制御処理を実行するためのプログラム、各種データ等を記憶する。

## 【 0 0 2 5 】

制御部 1 3 0 は、C P U ( Central Processing Unit ) 等から構成される。制御部 1 3 0 は、記憶部 1 2 0 に記憶されているプログラムを実行することにより、サーバ装置 1 0 0 の全体の動作を制御する。

## 【 0 0 2 6 】

以下、制御部 1 3 0 の機能的な構成を説明する。制御部 1 3 0 は、情報取得部 1 3 1、ベット権設定部 1 3 2、ベット対象設定部 1 3 3、配信部 1 3 4、ベット情報受付部 1 3 5、賞金設定部 1 3 6、受領権付与部 1 3 7 として機能する。

## 【 0 0 2 7 】

情報取得部 1 3 1 は、通信部 1 1 0 を介して、外部装置から、複数の消費者の支払い関連情報を取得する。外部装置は、例えば、サーバ装置 2 0 0、後述する通信端末 3 0 0、決済会社のサーバ装置等である。

## 【 0 0 2 8 】

支払い関連情報は、支払いに関連する情報であって、例えば、商品又はサービスの決済情報、飲食店での支払い情報や確定した注文情報等のいずれかを示す情報である。なお、本開示において「支払い」とは、一般的な商品又はサービスに対する支払いを意味し、競馬における馬券購入のような賭金そのものに対する支払いを含まないものとする。

## 【 0 0 2 9 】

取得した支払い関連情報は、その消費者の識別情報と関連付けられて、記憶部 1 2 0 に記憶される。なお、同じ消費者が購買活動を繰り返した場合、その都度、記憶部 1 2 0 に記憶されている消費者の支払い関連情報にその支払い相当額が加算され、記憶情報が更新される。

## 【 0 0 3 0 】

例えば、情報取得部 1 3 1 は、サーバ装置 2 0 0 から消費者の支払い関連情報とその消費者の識別情報とを受信することによって、その消費者の支払い関連情報を取得する。消費者の識別情報は、消費者のそれぞれに固有に設定されるユーザ ID のみであってもよいし、個人情報であってもよい。ただし、個人情報の送受信には契約上又は法律上の制限があるため、消費者の識別情報は、ユーザ ID のみであることが好ましい。

## 【 0 0 3 1 】

また、情報取得部 1 3 1 は、消費者が使用する通信端末 3 0 0 から決済情報、注文情報等を受信することによって、その消費者の支払い関連情報を取得してもよい。なお、通信端末 3 0 0 は、ベットする場合、支払い関連情報を送信する場合、配信情報を受信して閲覧する場合等の用途に応じて別々の端末装置であってもよい。

## 【 0 0 3 2 】

この場合、例えば、消費者は、通信端末 3 0 0 を使用して、サーバ装置 1 0 0 が提供するサービスにログインしてから、レシートの決済情報又は伝票の注文情報を示す Q R コード ( 登録商標 ) を読み取らせて、サーバ装置 1 0 0 に支払い関連情報を送信する。この場合、消費者の識別情報は、通信端末 3 0 0 の識別情報 ( 端末 ID ) であってもよいし、サーバ装置 1 0 0 が提供するサービスにおける消費者の ID 情報 ( ユーザ ID ) であってもよい。

## 【 0 0 3 3 】

ベット権設定部 1 3 2 は、情報取得部 1 3 1 が取得した支払い関連情報が示す支払い相

10

20

30

40

50

当額に基づいて、複数の消費者のいずれか一人以上にベット権を設定する。支払い相当額は、支払い金額であってもよいし、支払い金額から換算可能なポイント、仮想通貨等であってもよい。支払い金額は、実際に支払われた金額ではなく、支払われるであろう予定金額であってもよい。

【0034】

具体的には、ベット権設定部132は、支払い相当額が予め定められた基準値以上の金額に相当する場合に、その消費者にベット権を設定する。ベット権は、賭け(ベット)をする権利であり、例えば、賭けに使用できる金額、コインの枚数、ポイント等で表示される。ベット権は、例えば、支払い相当額に対して一定単位数ごとに付与される。

【0035】

例えば、支払い相当額の100円ごとに1枚のコイン、1ポイント等が付与される。この場合、消費者の支払い相当額が5032円の場合、ベット権として50枚のコイン又は50ポイントが付与される。また、例えば、消費者が、650円の物品を購入した後に、1300円の物品を購入した場合、それらを合算した支払い相当額1950円に対して、19枚のコイン、19ポイント等が付与される。

【0036】

ベット対象設定部133は、消費者がベット可能な選択肢として複数のベット対象を設定する。例えば、ベット対象は、スポーツ、ゲーム等のイベントに関連するものであり、消費者が予測する競技の結果である。この場合、支払い関連情報は、そのイベントに関連する消費者の購買活動に伴う支払情報である。購買活動は、例えば、イベント関連グッズの購入、イベントの観戦チケットの購入、イベントが視聴できる飲食店における飲食物の購入等である。

【0037】

このようにベット対象となるイベントに関連する購買活動によって消費者にベット権を設定することで、当該イベントに関する消費者活動を活発化することができる。また、後述するように、ベット対象となるイベントに関する消費者の支払い相当額に基づいて、賞金額の上限を設定することで、コンプライアンスを担保することができる。

【0038】

なお、イベントは、スポーツ又はゲーム等の競技の観戦イベントに限られず、ベットの対象となり消費者の購買活動が生じるものであればどのようなイベントでも構わない。例えば、イベントは、クイズ大会であってもよい。この場合、ベット対象は、クイズに対する選択式の回答であってもよい。また、イベントは、ベットした消費者自身が参加するものであってもよい。この場合、ベット対象は、イベントの参加者のうち自身も含めて誰が勝利者となるかを予想するものであってもよい。すなわち、ベット対象は、ベットする消費者から見て、他人であってもよいし、自分であってもよい。

【0039】

配信部134は、通信部110を介して、通信端末300に、ベットするために必要な各種情報を配信する。各種情報は、テキスト、画像等からなるデータである。

【0040】

例えば、配信部134は、通信端末300に本サービスを利用するために必要な情報を入力させるユーザ登録画面を表示させる。制御部130は、通信部110を介して消費者がこの画面に対して入力した情報を受信する。制御部130は、受信した情報に基づいて消費者の識別情報を設定し、記憶部120に記憶させる。

【0041】

また、配信部134は、スポーツ又はゲーム対決の競技に関する情報を通信端末300に配信する。具体的には、配信部134は、ベット対象設定部133が設定した複数のベット対象を通信端末300に表示させ、消費者にその競技に対する結果を予想させる。また、配信部134は、通信端末300に、ベット情報受付画面を表示させる。

【0042】

配信部134は、さらにスポーツ又はゲーム対決等のイベントを告知するためのイベン

10

20

30

40

50



ト情報を配信してもよい。イベント情報には、イベントの開催日時、イベントの内容等の情報が含まれる。

【 0 0 4 3 】

ベット情報受付部 1 3 5 は、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付ける。具体的には、消費者は、通信端末 3 0 0 を操作して、ベット情報受付画面において、複数のベット対象のいずれか一つ以上を選択する。通信端末 3 0 0 は、その選択をベット情報として、サーバ装置 1 0 0 に送信する。ベット情報受付部 1 3 5 は、通信部 1 1 0 を介して、そのベット情報を受信する。これにより、消費者は、予想した結果にベットすることができる。

【 0 0 4 4 】

賞金設定部 1 3 6 は、ベットを行った消費者ごとの賞金を設定する。具体的には、賞金設定部 1 3 6 は、支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出する。また、賞金設定部 1 3 6 は、支払い相当額の個別値に基づいて、そのベットを行った消費者ごとにそのベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出する。

【 0 0 4 5 】

個別値は、消費者ごとの値を意味し、合計値は、消費者全体で個別値を合算した合計値を意味する。個別値の上限値は、消費者ごとの賞金の上限値を意味し、合計値の上限値は、消費者全体に支払われる賞金を合算した合計値の上限値を意味する。

【 0 0 4 6 】

なお、本開示において、賞金は、典型的には現金であるが、現金に限られない。例えば、賞金は、最終的に換金可能なポイント、仮想通貨等であってもよい。また、賞金は、その金額相当の商品又は景品に交換可能な権利であってもよく、最終的には商品又は景品として与えられるものであってもよい。ただし、この場合においても、賞金の上限値は、現金に換算した場合の金額をベースとして算出される。

【 0 0 4 7 】

賞金設定部 1 3 6 は、支払い相当額の合計値に予め定められた比率を乗算することによって賞金の合計値の上限値を算出する。賞金設定部 1 3 6 は、支払い相当額の個別値に予め定められた係数を乗算することによって賞金の個別値の上限値を算出する。

【 0 0 4 8 】

賞金設定部 1 3 6 は、算出した賞金の合計値の上限値及び賞金の個別値の上限値に基づいて、ベットを行った消費者ごとの賞金を設定する。具体的には、賞金設定部 1 3 6 は、賞金の合計値が算出した賞金の合計値の上限値以下となり、賞金の個別値が算出した賞金の個別値の上限値以下かつ予め定められた金額以下となるように、消費者ごとの賞金を設定する。これにより、付与する射幸性が適切なレベルに制限される。

【 0 0 4 9 】

予め定められた比率、予め定められた係数、及び予め定められた金額は、法規制の下で適切な値に設定される。例えば、景品表示法に基づいて定められ、賭博罪等の刑法に抵触しないように定められる。例えば、予め定められた比率は 2 % に設定され、予め定められた係数は 2 0 に設定され、予め定められた金額は 1 0 万円に設定される。これにより、射幸性が過大にならず、一定のコンプライアンスを担保することができる。

【 0 0 5 0 】

受領権付与部 1 3 7 は、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、賞金設定部 1 3 6 が設定した賞金を受領する権利を与える。例えば、受領権付与部 1 3 7 は、通信部 1 1 0 を介して、消費者が使用する通信端末 3 0 0 に口座情報を入力させる入力画面と賞金とを表示させる。受領権付与部 1 3 7 は、消費者が入力した口座情報を、通信部 1 1 0 を介して取得する。受領権付与部 1 3 7 は、消費者の口座情報が示す口座にその賞金を振り込む入金処理を行う。なお、上記のように、賞金が現金ではなく、商品又は景品である場合、受領権付与部 1 3 7 は、入金処理ではなく、その物品をその消費者に郵送するための手配に関する処理を実行してもよい。

【 0 0 5 1 】

## &lt; 遊興ルールの例 &gt;

以下、遊興提供システム 1 によって提供される遊興のルールを説明する。図 3 は、遊興提供システム 1 によって提供される遊興ルールの一例を示す概念図である。

## 【 0 0 5 2 】

この例では、格闘技において選手 A と選手 B とが対決するイベントが開催された場合を説明する、まず、消費者は、対決結果を予想して、保有するベット数でベットを行う。ベット対象は、対決の勝敗とその勝ち方である。

## 【 0 0 5 3 】

ベット対象は、選手 A が K O 勝ちするパターン、選手 A が T K O 勝ちするパターン、選手 A が判定勝ちするパターン、選手 B が K O 勝ちするパターン、選手 B が T K O 勝ちするパターン、選手 B が判定勝ちするパターン、引き分けに終わるパターンの 7 パターンである。消費者は、これらのいずれかにベットする。

10

## 【 0 0 5 4 】

ここで、対決結果が、選手 A の T K O 勝ちだったとする。この場合、選手 A が T K O 勝ちするパターンにベットしていた消費者に賞金を受領する権利が付与される。

## 【 0 0 5 5 】

なお、遊興のルールは、これに限らず、イベント内容に応じたルールであればよい。例えば、トーナメント戦の優勝者を予想してベットするルールであってもよいし、サッカーの試合でゴールに入った点数を予想してベットするルールであってもよい。遊興は、スポーツに限られないため、遊興のルールは、ゲームの勝敗、獲得点数、クリア時間等を予想してベットするルールであってもよい。

20

## 【 0 0 5 6 】

## &lt; 処理の流れ &gt;

以下、図 4 を参照しながら、サーバ装置 1 0 0 が実行する制御処理の一例を説明する。ここでは、消費者の識別情報が既に設定されていることを前提として説明する。この処理は、遊興のイベントが開催されるたびに実行される。

## 【 0 0 5 7 】

まず、サーバ装置 1 0 0 の情報取得部 1 3 1 は、通信部 1 1 0 を介して、外部装置から、消費者の支払い関連情報を取得する（ステップ S 1 0 1 ）。

## 【 0 0 5 8 】

制御部 1 3 0 は、その消費者の支払い関連情報が示す支払い相当額が基準値以上の金額に相当するか否かを判別する（ステップ S 1 0 2 ）。なお、同じ消費者については、何度か支払い関連情報を取得している場合には、制御部 1 3 0 は、それらを合算した支払い相当額が基準値以上の金額に相当するか否かを判別する。

30

## 【 0 0 5 9 】

制御部 1 3 0 は、支払い相当額が基準値以上の金額に相当しないと判別した場合（ステップ S 1 0 2 ; N ）、ステップ S 1 0 1 に戻って処理を行う。制御部 1 3 0 が、支払い相当額が基準値以上の金額に相当すると判別した場合（ステップ S 1 0 2 ; Y ）、ベット権設定部 1 3 2 は、その支払い相当額に基づいて、その消費者にベット権を設定する（ステップ S 1 0 3 ）。

40

## 【 0 0 6 0 】

なお、配信部 1 3 4 は、ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 3 のいずれかのタイミングにおいて、通信部 1 1 0 を介して、通信端末 3 0 0 に、ベットするために必要な各種情報を配信する。例えば、配信部 1 3 4 は、スポーツ又はゲーム対決の競技に関する情報を通信端末 3 0 0 に配信する。

## 【 0 0 6 1 】

次に、制御部 1 3 0 は、ベットの受付期間であるか否かを判別する（ステップ S 1 0 4 ）。ベットの受付期間であるか否かは、例えば、情報取得部 1 3 1 がサーバ装置 2 0 0 から通知されるイベントの進行状況を示す情報に基づいて判別される。

## 【 0 0 6 2 】

50

例えば、ベットの受付期間は、そのイベントの開催前の一定期間に設定される。例えば、ベットの受付期間は、キャンペーン期間（例えば一週間）に設定されてもよいし、イベント当日だけに設定されてもよいし、イベント開催の待ち時間（例えば直前の一時間）に設定されてもよい。サーバ装置 200 からイベントの開始を示す通知を受信した場合にベットの受付が開始してもよい。

【0063】

ベットの受付期間は、イベントが開催された後であって、実際の対決が開始する前の一定期間であってもよい。なお、ベットの受付期間は、サーバ装置 200 からの通知に依らず、サーバ装置 100 の管理者がイベント時期を考慮して手動で設定してもよい。

【0064】

制御部 130 がベットの受付期間ではないと判別した場合（ステップ S104；N）、制御部 130 は、ステップ S101 に戻り、再びステップ S101～103 の処理を実行する。一方、制御部 130 がベットの受付期間であると判別した場合（ステップ S104；Y）、ベット情報受付部 135 は、通信部 110 を介して、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受信し、ベット情報を受け付ける（ステップ S105）。

【0065】

なお、ベットの受付期間の前に、ベット対象設定部 133 は、イベントの内容に応じて、複数のベット対象を設定する。配信部 134 は、ベット対象設定部 133 が設定した複数のベット対象を通信端末 300 に表示させ、消費者にその競技に対する結果を予想させる。また、配信部 134 は、通信端末 300 に、ベット情報受付画面を表示させ、この画面を介して消費者がベットしたベット情報を受け付ける。

【0066】

賞金設定部 136 は、受け付けたベット情報に対する賞金の上限値を算出する（ステップ S106）。具体的には、賞金設定部 136 は、支払い相当額の合計値に基づいて、賞金の合計値の上限値を算出し、支払い相当額の個別値に基づいて、ベットを行った消費者ごとにそのベットが当たった場合に支払われる賞金の個別値の上限値を算出する。

【0067】

賞金設定部 136 は、算出した賞金の合計値の上限値及び賞金の個別値の上限値に基づいて、消費者ごとの賞金を設定する（ステップ S107）。

【0068】

なお、賞金の上限値の算出と、賞金の設定とは、ベットの受付期間が終了してから行う。しかし、このような処理に限られない。例えば、賞金の上限値の算出と、賞金の設定とは、ベットの受付期間が終了するまでに定期的に行われてもよい。この場合、賞金の設定がリアルタイムに更新され、消費者に通知することも可能となる。

【0069】

ベットの受付期間が終了し、イベントが終了すると、サーバ装置 100 は、サーバ装置 200 からイベント結果を示す通知を受信する（ステップ S108）。なお、サーバ装置 100 は、ゲーム対決、試合等が終了するたびにそのイベント結果として受信してもよいし、イベントが終了してからイベント全体の結果として受信してもよい。

【0070】

受領権付与部 137 は、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、賞金設定部 136 が設定した賞金を受領する権利を与える（ステップ S109）。

【0071】

また、受領権付与部 137 は、その賞金を振り込む入金処理を行う（ステップ S110）。例えば、当たりが確定したベットを行った消費者が使用する通信端末 300 に口座情報を入力するための入力画面と賞金とを表示させる。入力された口座情報を取得した場合に、受領権付与部 137 は、その口座に賞金を入金する。

【0072】

<効果の説明>

本実施形態に係る遊興提供システム 1 において、サーバ装置 100 は、消費者の支払い

10

20

30

40

50

相当額に基づいて、消費者にベット権を設定する。消費者は、そのベット権に基づいてベットすることができる。サーバ装置100は、ベットが当たった消費者に、賞金を受領する権利を与える。

【0073】

この場合、消費者は、消費者活動（例えば、購買活動）によってベット権を獲得することができる。消費者は、ベット権を利用してどのようにベットするかを考える。消費者は、どのようにベットするかにおいて、自分の能力を発揮する。

【0074】

消費者は、ベットの仕方によってより多くの金品を獲得できるという期待感を抱くことができる。そのため、遊興提供システム1によれば、消費者活動に射幸性を付与することができる。また、ベット対象はイベント内容に応じて設定されるため、ベットした消費者は、そのイベントの経過を観戦しながら楽しむことができる。そのため、遊興提供システム1によれば、消費者活動にエンタメ性を付与することができる。このような射幸性とエンタメ性の付与により、消費者活動を活発化することができる。

10

【0075】

また、サーバ装置100の賞金設定部136は、賞金に上限を設定している。かかる構成によれば、射幸性が過大になることが防止され、付与する射幸性を適切なレベルに制限することができる。

【0076】

ところで、世界のeSportsやスポーツ分野等の産業は、現在、非常に大きな成長を見せている。しかし、日本国内においては様々な法令上の制約により、その営業手法に制限が課せられ、多く競技団体等が収益化・事業化にあえいでいるのが現状である。この点、本実施形態に係る遊興提供システム1によれば、消費者活動と興行とを関連付けた事業を実施することができ、このような課題を解決することも可能となる。

20

【0077】

（第2実施形態）

本実施形態では、客単価レベルを設定し、消費者に繰り返しベットをさせた後に賞金を受領する権利を与える遊興提供システム2について説明する。なお、以下の説明において、第1実施形態に係る遊興提供システム1と共通する構成要素については同一の符号を付す。

30

【0078】

図5に示すように、本実施形態に係る遊興提供システム2は、第1のサーバ装置であるサーバ装置400と、第2のサーバ装置であるサーバ装置200と、消費者によって使用される一つ以上の通信端末300とを備える。

【0079】

サーバ装置400と、サーバ装置200と、通信端末300とは、ネットワークNWを介して通信可能に接続される。ネットワークNWは、WAN、LAN等から構成される。

【0080】

サーバ装置400は、一つのイベントにおいて、複数回のベットを受け付ける点で第1実施形態に係るサーバ装置400と異なる。例えば、イベントに第1試合から第8試合までの複数回の試合が含まれる場合に、サーバ装置400は、それらの各々の試合についてベットを受け付ける。サーバ装置400は、それらのベットの全体の当たりと外れの集計により、累積の成績を評価し、賞金を受領する権利を消費者に与える。

40

【0081】

また、サーバ装置400は、消費者に客単価レベルを設定する点や所定要件を満たした場合に特典を与える点で第1実施形態に係るサーバ装置400と異なる。詳細については、後述する。

【0082】

<サーバ装置の構成>

以下、サーバ装置400の構成を詳細に説明する。図6に示すように、サーバ装置40

50

0 は、他の装置と通信を行う通信部 1 1 0 と、各種データを記憶する記憶部 1 2 0 と、装置全体の制御を行う制御部 4 3 0 とを備える。これらの構成要素は、バスライン B L によって相互に接続される。

【 0 0 8 3 】

制御部 4 3 0 は、C P U 等から構成される。制御部 4 3 0 は、記憶部 1 2 0 に記憶されているプログラムを実行することにより、サーバ装置 4 0 0 の全体の動作を制御する。

【 0 0 8 4 】

以下、制御部 4 3 0 の機能的な構成を説明する。制御部 1 3 0 は、情報取得部 1 3 1、ベット権設定部 1 3 2、ベット対象設定部 4 3 3、配信部 1 3 4、ベット情報受付部 4 3 5、賞金設定部 4 3 6、受領権付与部 4 3 7 として機能する。

10

【 0 0 8 5 】

ベット対象設定部 4 3 3 は、イベントの進行に応じて、繰り返しベット対象を設定する点で第1実施形態に係るベット対象設定部 1 3 3 と異なる。ベット情報受付部 4 3 5 は、繰り返しベットを受け付ける点で第1実施形態に係るベット情報受付部 4 3 5 と異なる。

【 0 0 8 6 】

賞金設定部 4 3 6 は、支払い相当額に応じて消費者に客単価レベルを設定する。客単価レベルは、例えば、ゴールド、シルバー、ブロンズの3段階で設定される。例えば、支払い相当額が 5 0 0 0 円以上の消費者がゴールドに設定され、支払い相当額が 5 0 0 0 円未満で 2 5 0 0 円以上の消費者がシルバーに設定され、ブロンズは、支払い相当額が 2 5 0 0 円未満で 1 0 0 0 円以上の消費者がブロンズに設定される。

20

【 0 0 8 7 】

賞金設定部 4 3 6 は、客単価レベルが高い消費者については、高い分配率に基づいて賞金を設定し、客単価レベルが低い消費者については、低い分配率に基づいて賞金を設定する。客単価レベルが高いことは、支払い相当額が高いことを意味する。例えば、上記の例において、客単価レベルがゴールドの場合、分配率が 7 5 % であり、客単価レベルがシルバーの場合、分配率が 1 5 % であり、客単価レベルがブロンズの場合、分配率が 1 0 % に設定される。

【 0 0 8 8 】

賞金設定部 4 3 6 は、消費者にベットを繰り返し実行させた後に、それらのベットの累積の成績に応じて与えられる賞金を設定する。例えば、複数の基準レベルを設定し、ベットの累積の成績がどのレベルに該当するかによって異なる賞金が設定される。ただし、消費者がベットにおいて勝ち続けた場合であっても、賞金が過大にならないように賞金には上限値が設定される。

30

【 0 0 8 9 】

例えば、賞金の個別値の上限値は、最終的な賞金はその消費者の支払い相当額の 2 0 倍を超えたり、1 0 万円を超えたりすることがないように設定される。賞金の合計値の上限値は、支払い相当額の合計値に 2 % を乗算した値を超えないように設定される。このように、賞金設定部 4 3 6 は、第1実施形態に係る賞金設定部 1 3 6 と同様に、賞金の上限値を算出し、その上限値を超えないように賞金を設定する。

【 0 0 9 0 】

受領権付与部 4 3 7 は、ベットを行った消費者に対して、そのベット実績を示すベット実績情報を与える。また、受領権付与部 4 3 7 は、複数の消費者のそれぞれベット実績情報を与えて、消費者の間でそのベット実績情報を交換する権利を与える。受領権付与部 4 3 7 は、ベット実績情報が予め定められた条件に該当した消費者に特典を付与する。特典は、金銭以外の価値を有するものである。

40

【 0 0 9 1 】

特典は、例えば、金銭的な価値はなくても、受け取る人によっては価値がある、選手のサイン、記念写真等の受領権である。予め定められた条件は、例えば、選手 A の勝利にベットしたベット実績情報を 5 つ集めることであってもよいし、3 回のイベントにおけるベット実績情報を集めることであってもよい。消費者は、消費者間でベット実績情報を交換

50

することによって予め定められた条件を満たしてもよいし、自身のベット実績情報のみで予め定められた条件を満たしてもよい。

【0092】

また、受領権付与部437は、第1実施形態に係る受領権付与部137と同様に、ベットを行った消費者に対して、賞金設定部436が設定した賞金を受領する権利を与える。

【0093】

ここで、図7を参照しながら、消費者に設定される客単価レベルと賞金の一例を説明する。まず、前提条件として、イベントにおける対象売上が2億4千万円だとする。これは、消費者全体による支払い相当額の合計値であり、売上予定額でもある。この場合、総払出賞金額は、480万円に設定される。これは、賞金の合計値の上限値であり、対象売上の2%に相当する。想定参加者数は、5万人である。想定参加者数は、ベットした消費者の数を想定したものである。

10

【0094】

この例では、客単価レベルは、支払い相当額が5000円以上の消費者がゴールドであり、支払い相当額が2500円以上の消費者がシルバーであり、支払い相当額が1000円以上の消費者がブロンズである。これらの客単価レベルに応じた賞金の合計値の予定値は、レベル別予定総額に示すように、総払出賞金額に分配率を乗じて算出される。レベル別予定総額は、客単価レベルのそれぞれの賞金の配分額の目安となる金額であり、実際に設定される賞金の配分額は、後述するレベル別払出総額である。

【0095】

具体的には、客単価レベルがゴールドの消費者については、総払出賞金額に分配率75%を乗じた360万円に設定される。客単価レベルがシルバーの消費者については分配率15%の72万円に設定され、客単価レベルがブロンズの消費者については分配率10%の48万円に設定される。

20

【0096】

具体的には、客単価レベルがゴールドの消費者については、総払出賞金額に分配率75%を乗じた360万円に設定される。客単価レベルがシルバーの消費者については分配率15%の72万円に設定され、客単価レベルがブロンズの消費者については分配率10%の48万円に設定される。

【0097】

客単価レベルのそれぞれに対して、賞金の個別値の上限値が設定される。この例では、最大払出金額は、ゴールドが10万円、シルバーが5万円、ブロンズが2万円に設定される。これらの上限値以下となるように、消費者の各々にベットに対する賞金が設定される。

30

【0098】

本実施形態では、上述したように、複数回のベットにおける累積の成績に応じた賞金が設定される。同じ客単価レベルであっても、受領可能な賞金は同じ金額ではなく、成績順に応じて段階的に設定される。

【0099】

例えば、ゴールドの成績ランキングにおいて1位から15位の15名に対して、それぞれ10万円の賞金の受領権が与えられる。ゴールドの成績ランキングにおいて16位から25位の10名に対して、それぞれ5万円の賞金の受領権が与えられる。ゴールドの成績ランキングにおいて26位から45位の20名に対して、それぞれ2万5千円の賞金の受領権が与えられる。ゴールドの成績ランキングにおいて46位から89位の44名に対して、それぞれ1万2千5百円の賞金の受領権が与えられる。

40

【0100】

シルバーの客単価レベルとブロンズの客単価レベルについても、成績順に応じて賞金が段階的に設定される。例えば、シルバーの客単価レベルでは、5万円、2万5千円、1万2千5百円の賞金が設定される。ブロンズの客単価レベルでは、2万円、1万円、5千円の賞金が設定される。

50

## 【0101】

このような客単価レベルと成績ランキングに応じた段階的な賞金の設定により、レベル別払出総額は、ゴールドが305万円で、シルバーが125万円で、ブロンズが50万円となる。これらの合計値は、総払出賞金額と同じ値になる。なお、これらの合計値は、総払出賞金額と同じ値に限られず、総払出賞金額以下であればよい。

## 【0102】

なお、段階的な賞金の設定の仕方は、この例に限られない。例えば、客単価レベルは2つであってもよいし、4つ以上であってもよい。成績ランキングも上記の例のように4段階ではなく、2段階や3段階であってもよいし、5段階以上であってもよい。順位別金額や払出人数等も上記の例に限られない。また、順位別金額や払出人数等は、同じ順位の消費者が複数である場合に、修正されてもよい。

10

## 【0103】

本実施形態では、順位別金額や払出人数等は、イベント開始前に設定される場合を説明する。しかし、順位別金額や払出人数等は、イベント開始前ではなく、複数回のベットの累積の成績が確定してから設定されてもよい。なお、設定される賞金は、これらの変形例においても賞金の合計値の上限値と賞金の個別値の上限値によって制限される。

## 【0104】

<処理の流れ>

以下、図8を参照しながら、サーバ装置400が実行する制御処理の一例を説明する。なお、ステップS201～S203は、第1実施形態で説明したステップS101～103と基本的に同じ処理であるため、説明を省略する。

20

## 【0105】

ステップS203においてベット権が設定された後、賞金設定部436は、支払い相当額に応じて消費者に客単価レベルを設定する(ステップS204)。また、賞金設定部436は、客単価レベルに応じた分配率で賞金を設定する(ステップS205)。この際、賞金設定部436は、客単価レベルのそれぞれについて順位別の払出金額と払出人数とを設定し、成績順の賞金を設定する。

## 【0106】

次に、制御部430は、イベントが開始したか否かを判別する(ステップS206)。イベントが開始したか否かは、例えば、情報取得部131がサーバ装置200から通知されるイベントの進行状況を示す情報に基づいて判別される。

30

## 【0107】

イベントが開始していないと判別した場合(ステップS206;N)、制御部430は、ステップS201に戻り、再びステップS201～205の処理を実行する。すなわち、イベントが開始するまで、ベット権の設定や賞金の設定が更新される。なお、配信部134は、ベット権の設定や賞金の設定の更新状態を定期的に消費者の通信端末300に通知してもよい。

## 【0108】

一方、イベントが開始していると判別した場合(ステップS206;Y)、ベット情報受付部435は、通信部110を介して、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受信し、ベット情報を受け付ける(ステップS207)。

40

## 【0109】

なお、ベット情報を受け付ける前に、ベット対象設定部433は、イベントの内容に応じて、複数のベット対象を設定する。配信部134は、それらのベット対象を通信端末300に表示させる。

## 【0110】

制御部430は、通信部110を介して、サーバ装置200からベットが当たったか否かを示す結果を受信する(ステップS208)。この結果は、イベントに複数の試合が含まれる場合において、その1回分の試合結果である。

## 【0111】

50

次に、制御部430は、イベントが終了したか否かを判別する(ステップS209)。イベントが終了したか否かは、例えば、情報取得部131がサーバ装置200から通知されるイベントの進行状況を示す情報に基づいて判別される。

【0112】

イベントが終了していないと判別した場合(ステップS209;N)、制御部430は、ステップS207に戻り、再びステップS207、S208の処理を実行する。すなわち、サーバ装置400は、イベントが終了するまで、ベットの受付を繰り返し、その結果を受信する。

【0113】

一方、イベントが終了していると判別した場合(ステップS209;Y)、受領権付与部437は、ベットの累積の成績に基づいて、消費者に対して、賞金設定部436が設定した賞金を受領する権利を与える(ステップS210)。

10

【0114】

受領権付与部437は、その賞金を振り込む入金処理を行う(ステップS211)。例えば、当たりが確定したベットを行った消費者が使用する通信端末300に口座情報を入力するための入力画面と賞金とを表示させる。入力された口座情報を取得した場合に、受領権付与部437は、その口座に賞金を入金する。また、受領権付与部437は、複数の消費者の間でベット実績情報を交換する権利を与える。この権利は、イベント終了後に使用され、予め定められた条件に該当した消費者には特典が付与される。

【0115】

20

以上で実施形態の説明を終了するが、上記実施形態は一例に過ぎない。そのため、遊興提供システム1及びサーバ装置100、200、400の具体的な構成、処理内容等は上記実施形態で説明したものに限られない。以下、上記実施形態の変形例について説明する。

【0116】

(変形例)

上記実施形態では、一例として処理の流れを説明した。しかし、処理の流れは上記実施形態で説明したものに限られない。処理の順序や内容は適宜変更可能である。

【0117】

例えば、第2実施形態のステップS208では、イベントに含まれる複数の結果のうち各々の結果をイベント中に受信している。しかし、遊興提供システム2は、イベントが終了後にすべての結果を集計した集計結果を一度だけ受信するように構成されてもよい。

30

【0118】

第2実施形態では、客単価レベルと順位別の段階的な金額の設定がされている。しかし、サーバ装置400は、これらのいずれか一方のみの設定を行う構成であってもよい。例えば、客単価レベルに応じて10万円、5万円、2万円の払出金額を設定して、レベル別予定総額をそれらの払出金額で除算して、それらの払出金額を受ける消費者の人数を設定してもよい。

【0119】

上記実施形態では、受領権付与部137、437が入金処理を行っている。しかし、受領権付与部137、437は、入金処理を行わず、入金処理をするための情報を外部装置に送信し、外部装置に入金処理を実行させてもよい。

40

【0120】

上記実施形態では、サーバ装置200は、イベントの開催と終了とを含むイベントの進行状況を示す情報をサーバ装置100、400に通知している。しかし、サーバ装置100、400は、サーバ装置200以外の外部装置からイベントの進行状況を示す情報やイベント結果を示す情報を取得してもよい。

【0121】

また、サーバ装置100、400は、さらに、入力部、表示部等を備え、管理者が各種情報を入力したり、設定操作をしたりすることが可能な構成であってもよい。この場合、

50



管理者がイベントの進行状況や結果を手動でサーバ装置 100、400に入力することができる。このような構成により、遊興提供システム 1、2において、サーバ装置 200を備えない構成にされてもよいし、サーバ装置 100、400とサーバ装置 200との通信処理を簡略化してもよい。

【0122】

また、本開示に係る情報提供システムは、上記装置によらず、例えば、コンピュータがプログラムを実行することで、その機能を実現してもよい。情報提供システムの機能を実現するためのプログラムは、USB (Universal Serial Bus) メモリ、CD-ROM (Compact Disc - Read Only Memory)、DVD (Digital Versatile Disc)、HDD (Hard Disc Drive) 等のコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記憶されてもよいし、ネットワークを介してコンピュータにダウンロードされてもよい。

10

【0123】

以上、本開示の好ましい実施形態について説明したが、本開示に係る特定の実施形態に限定されるものではなく、本開示には、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲が含まれる。また、上記実施形態及び変形例で説明した装置の構成は、技術的な矛盾が生じない限り、適宜組み合わせ可能である。

【符号の説明】

【0124】

1, 2 ... 遊興提供システム、100, 200, 400 ... サーバ装置、300 ... 通信端末、110 ... 通信部、120 ... 記憶部、130, 430 ... 制御部、131 ... 情報取得部、132 ... ベット権設定部、133, 433 ... ベット対象設定部、134 ... 配信部、135, 435 ... ベット情報受付部、136, 436 ... 賞金設定部、137, 437 ... 受領権付与部

20

【要約】

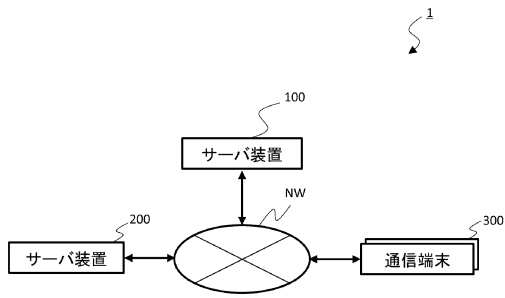
【課題】消費者活動に対して、エンタメ性と射幸性を付与することにより、消費者活動を活発化すると共に、賞金に適切な上限を設定することにより、付与する射幸性を適切なレベルに制限する。

【解決手段】サーバ装置 100 は、情報取得部 131 と、ベット権設定部 132 と、ベット情報受付部 135 と、賞金設定部 136 と、受領権付与部 137 とを備える。情報取得部 131 は、複数の消費者の支払い関連情報を取得する。ベット権設定部 132 は、情報取得部 131 が取得した支払い関連情報が示す支払い相当額に基づいて、消費者にベット権を設定する。ベット情報受付部 135 は、消費者がベット権に基づいてベットしたベット情報を受け付ける。賞金設定部 136 は、賞金の上限値を算出し、消費者ごとの賞金を設定する。受領権付与部 137 は、当たりが確定したベットを行った消費者に対して、賞金設定部 136 が設定した賞金を受領する権利を与える。

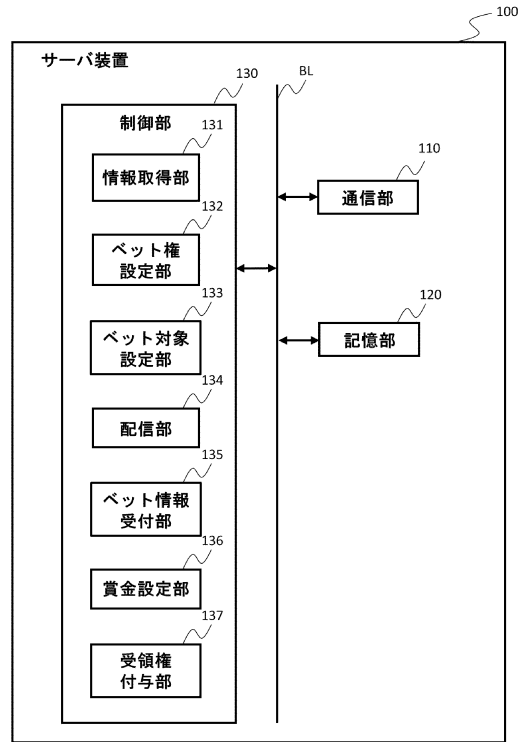
30

【選択図】図 2

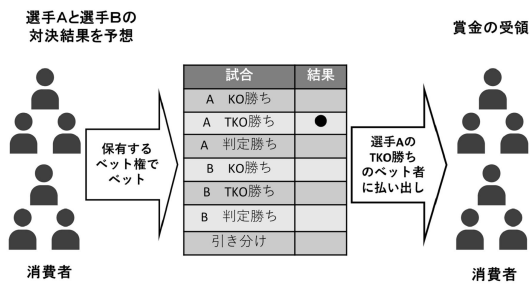
【図1】



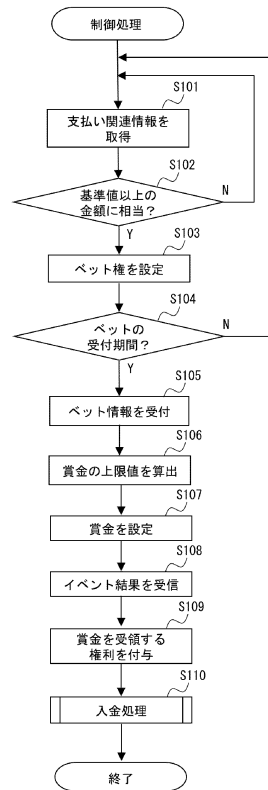
【図2】



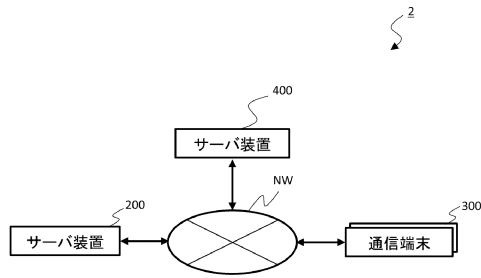
【図3】



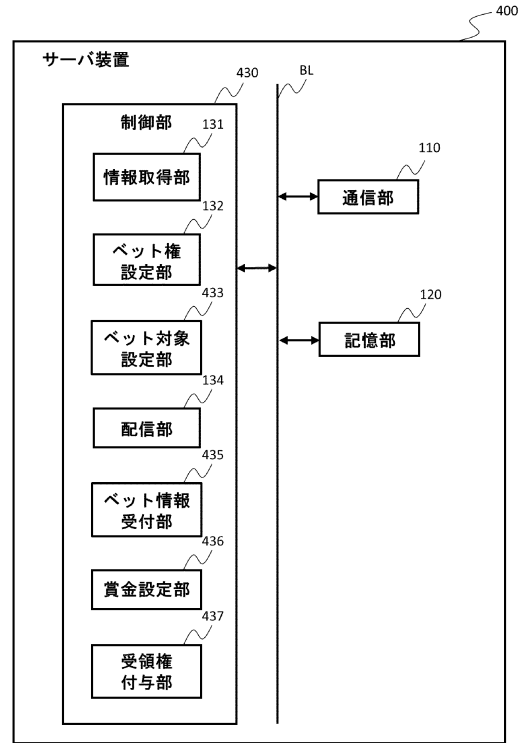
【図4】



【図5】



【図6】

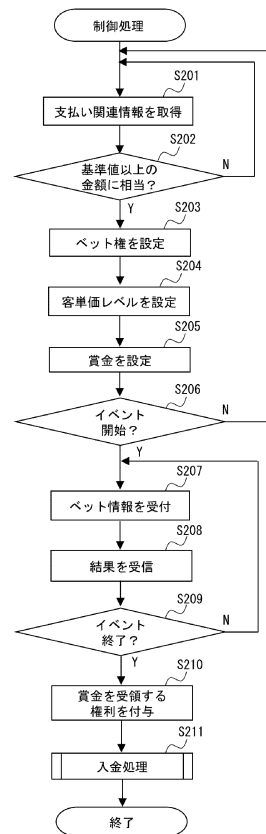


【図7】

- イベントにおける対象売上：240,000,000円
- 総払出賞金額：4,800,000円
- 想定参加者数：50,000人

客単価レベル	ゴールド	シルバー	ブロンズ				
分配率	75%	15%	10%				
レベル別予定総額	¥3,600,000	¥720,000	¥480,000				
最大払出金額	¥100,000	¥50,000	¥20,000				
順位別金額	払出人数	払出額	払出総額	払出額	払出総額	払出額	払出総額
	15	¥100,000	¥1,500,000	¥50,000	¥750,000	¥20,000	¥300,000
	10	¥50,000	¥500,000	¥25,000	¥250,000	¥10,000	¥100,000
	20	¥25,000	¥500,000	¥12,500	¥250,000	¥5,000	¥100,000
44	¥12,500	¥550,000	-	-	-	-	
レベル別払出総額	¥3,050,000		¥1,250,000		¥500,000		
総額	¥4,800,000						

【図8】



---

フロントページの続き

(72)発明者 木曾 崇

東京都文京区向丘2 - 33 - 5 エスペロハイツ401

審査官 渡邊 加寿磨

(56)参考文献 特開2002 - 297986 (JP, A)

特開2007 - 293415 (JP, A)

特開2014 - 157632 (JP, A)

特表2003 - 523034 (JP, A)

特表2008 - 528063 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00 - 99/00

G16H 10/00 - 80/00

A63F 9/00