

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4864523号  
(P4864523)

(45) 発行日 平成24年2月1日(2012.2.1)

(24) 登録日 平成23年11月18日(2011.11.18)

(51) Int. Cl.	F I		
<b>G06Q</b> 20/06 (2012.01)	G06F	17/60	410E
<b>G07F</b> 7/08 (2006.01)	G07F	7/08	L
<b>G07G</b> 1/12 (2006.01)	G07F	7/08	S
<b>G07G</b> 1/14 (2006.01)	G07F	7/08	Z
<b>A63F</b> 7/02 (2006.01)	G07G	1/12	321L
請求項の数 8 (全 61 頁) 最終頁に続く			

(21) 出願番号 特願2006-114975 (P2006-114975)  
 (22) 出願日 平成18年4月18日(2006.4.18)  
 (65) 公開番号 特開2007-286986 (P2007-286986A)  
 (43) 公開日 平成19年11月1日(2007.11.1)  
 審査請求日 平成21年3月23日(2009.3.23)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100098729  
 弁理士 重信 和男  
 (74) 代理人 100116757  
 弁理士 清水 英雄  
 (74) 代理人 100123216  
 弁理士 高木 祐一  
 (74) 代理人 100089336  
 弁理士 中野 佳直  
 (72) 発明者 戸崎 智弘  
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 携帯端末および特定取引用プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引に使用可能な電子マネー額を記憶するための電子マネー額記憶部を有し、遊技者が携行可能とされた携帯端末であって、

前記電子マネー額から所定期間において前記特定取引に使用された取引額の累積額を特定可能な情報を記憶するための累積額記憶部と、

前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額を記憶するための上限額記憶部と、

前記特定取引および/または前記一般取引を行うために遊技場に設置された取引装置から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報を取得する取引種別情報取得手段と、

前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引であるときには、前記上限額から前記累積額を減じた差額を前記取引装置に送信して、予め定められた複数の取引額の内、遊技者に選択された当該差額の範囲内の取引額に相当する遊技用価値を付与させるとともに該選択された取引額を該取引装置から取得し、該取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理を実施するとともに、当該取引額を前記累積

10

20

額に加算するための累積額更新処理を実施する特定取引処理手段と、  
を備えることを特徴とする携帯端末。

【請求項 2】

遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引に使用可能な電子マネー額を記憶するための電子マネー額記憶部を有し、遊技者が携行可能とされた携帯端末であって、

前記電子マネー額から所定期間において前記特定取引に使用された取引額の累積額を特定可能な情報を記憶するための累積額記憶部と、

前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額を記憶するための上限額記憶部と、

予め定められた複数の取引額の内、前記上限額から前記累積額を減じた差額の範囲内の取引額を選択可能に表示して前記特定取引への使用を希望する希望取引額を受付ける希望取引額受け手段と、

前記特定取引および/または前記一般取引を行うために遊技場に設置された取引装置から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報を取得する取引種別情報取得手段と、

前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引であるときは、前記希望取引額受け手段にて受付けた希望取引額を前記取引装置に送信して該希望取引額に相当する遊技用価値を付与させ、該送信に基づいて前記希望取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理を実施するとともに、当該希望取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理を実施する特定取引処理手段と、

を備えることを特徴とする携帯端末。

【請求項 3】

前記携帯端末に固有に付与された携帯端末識別情報を記憶するための携帯端末識別情報記憶部を備え、

前記特定取引処理手段は、

前記携帯端末識別情報を少なくとも含む特定取引要求を前記特定取引処理において前記特定取引を行う取引装置である遊技用装置に送信し、

前記遊技用装置において付与された前記取引額或いは希望取引額に相当する大きさの遊技用価値の内、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値に相当する未使用金額と、前記未使用遊技用価値が付与された特定取引における特定取引要求に含まれる携帯端末識別情報とを含む返金要求を受信する返金要求受信処理と、

該返金要求受信処理において受信した返金要求に含まれる携帯端末識別情報と前記携帯端末識別情報記憶部に記憶している携帯端末識別情報とが一致するか否かを判定する判定処理と、

該判定処理において一致すると判定されたことを条件に、前記受信した返金要求に含まれる未使用金額を前記電子マネー額記憶部に記憶されている電子マネー額に加算するための未使用金額加算処理と、

を実施することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の携帯端末。

【請求項 4】

前記特定取引処理手段は、前記電子マネー額に加算する未使用金額を前記累積額から減算するための累積額減算処理を実施することを特徴とする請求項 3 に記載の携帯端末。

【請求項 5】

遊技者が携行可能とされ、遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引に使用可能な電子マネー額と、該電子マネー額から所定期間において前記特定取引に使用された取引額の累積額を特定可能な情報と、前記所定期間における前記特定取引による取引額の上

10

20

30

40

50

限度額とが記憶された携帯端末が有するプログラム実行部において実行され、前記電子マネー額を前記特定取引若しくは前記一般取引に使用するための特定取引用プログラムであって、

前記プログラム実行部を、  
 前記特定取引および/または前記一般取引を行うために遊技場に設置された取引装置から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報を取得する取引種別情報取得手段と、  
 該取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引であるときには、前記上限額から前記累積額を減じた差額を前記取引装置に送信して、予め定められた複数の取引額の内、遊技者に選択された当該差額の範囲内の取引額に相当する遊技用価値を付与させるとともに該選択された取引額を該取引装置から取得し、該取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理を実施するとともに、当該取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理を実施する特定取引処理手段と、  
 して機能させることを特徴とする特定取引用プログラム。

【請求項6】

遊技者が携行可能とされ、遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引に使用可能な電子マネー額と、該電子マネー額から所定期間において前記特定取引に使用された取引額の累積額を特定可能な情報と、前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額とが記憶された携帯端末が有するプログラム実行部において実行され、前記電子マネー額を前記特定取引若しくは前記一般取引に使用するための特定取引用プログラムであって、

前記プログラム実行部を、  
予め定められた複数の取引額の内、前記上限額から前記累積額を減じた差額の範囲内の取引額を選択可能に表示して前記特定取引への使用を希望する希望取引額を受付ける希望取引額受け手段と、

前記特定取引および/または前記一般取引を行うために遊技場に設置された取引装置から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報を取得する取引種別情報取得手段と、

前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引であるときには、前記希望取引額受け手段にて受付けた希望取引額を前記取引装置に送信して該希望取引額に相当する遊技用価値を付与させ、該送信に基づいて前記希望取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理を実施するとともに、当該希望取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理を実施する特定取引処理手段と、  
 して機能させることを特徴とする特定取引用プログラム。

【請求項7】

前記携帯端末は、さらに、該携帯端末に固有に付与された携帯端末識別情報を記憶し、  
 前記プログラム実行部を、  
 前記携帯端末識別情報を少なくとも含む特定取引要求を前記特定取引処理において前記特定取引を行う取引装置である遊技用装置に送信し、  
 前記遊技用装置において付与された前記取引額或いは希望取引額に相当する大きさの遊技用価値の内、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値に相当する未使用金額と、前記未使用遊技用価値が付与された特定取引における特定取引要求に含まれる携帯端末識別情報とを含む返金要求を受信する返金要求受信処理と、

該返金要求受信処理において受信した返金要求に含まれる携帯端末識別情報と当該携帯端末に記憶されている携帯端末識別情報とが一致するか否かを判定する判定処理と、該判定処理において一致すると判定されたことを条件に、前記受信した返金要求に含まれる未使用金額を前記電子マネー額に加算するための未使用金額加算処理と、を実施する前記特定取引処理手段として機能させることを特徴とする請求項 5 または 6 に記載の特定取引用プログラム。

【請求項 8】

前記プログラム実行部を、前記電子マネー額に加算する未使用金額を前記累積額から減算するための累積額減算処理を実施する前記特定取引処理手段として機能させることを特徴とする請求項 7 に記載の特定取引用プログラム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、利用者が携行可能とされ、電子マネー額が記憶された携帯端末並びに、該携帯端末において実行される特定取引用プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、電子マネー額が記憶された携帯端末である簡易携帯電話端末（PHS 端末）を用いて、該簡易携帯電話端末（PHS 端末）に記憶されている電子マネーで、店舗である遊技場においてプリペイドカードの発行或いはプリペイドカードに追加入金を可能としたシステムにおいて、各簡易携帯電話端末（PHS 端末）の端末識別 ID に対応付けて、管理装置であるターミナルコンピュータにて、プリペイドカードの発行或いは追加入金に使用された電子マネーの使用額を管理しておき、プリペイドカードの発行或いは追加入金に際して、当該管理されている電子マネーの使用額と該発行或いは追加入金に供される電子マネー額との合計額が予め定められた使用上限額以内であるか否かを判定して、使用上限額を超過している場合には、電子マネーのプリペイドカードの発行或いは追加入金への使用が不可とされることで、過度の電子マネーの使用を抑止するものがある。（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0003】

【特許文献 1】特開 2002 - 224423 号公報（第 8 頁、第 2 図）

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

これら特許文献 1 のシステムにおいては、過度の電子マネーの使用を抑止することが可能であるが、これらの機能を具現化するために、プリペイドカードの発行或いは追加入金に使用された電子マネーの使用額を端末識別 ID に対応付けて管理し、前述のように、前記合計額が予め定められた使用上限額以内であるか否かを判定するための機能を有する管理装置であるターミナルコンピュータを設ける必要があり、システムのコストが高くなってしまふという問題があった。

【0005】

40

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、過度の電子マネーの使用を抑止する機能を、システムのコストが高くなることなく低コストにて提供できる、より実用性の高い携帯端末およびアプリケーションプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の請求項 1 に記載の携帯端末は、遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引（プリペイドカードの発行、第 2 貸出処理）に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引（商品の購入）に使用可能な電子マネー額（JG 電子マネー額）を記憶するための電子マネー額記憶部（メモリ 104）を有し、遊技者が携行可能とされた携帯端末（携

50

帯電話機 5 ) であって、

前記電子マネー額から所定期間 ( 1 日、 1 ヶ月 ) において前記特定取引に使用された取引額の累積額 ( 本日利用額、 今月利用額 ) を特定可能な情報を記憶するための累積額記憶部 ( メモリ 1 0 4 ; 遊技利用履歴データ ) と、

前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額 ( 日利用上限額や月利用上限額 ) を記憶するための上限額記憶部 ( メモリ 1 0 4 ; 設定データ ) と、

前記特定取引および / または前記一般取引を行うために遊技場 ( 遊技場 ) に設置された特定取引装置 ( 発行入金機 4 ・ カードユニット 3 ) から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報 ( 取引種別を示す所定データを含むポーリング ) を取得する取引種別情報取得手段 ( デジタル制御部 1 0 3 ) と、

前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理 ( 電子マネー使用処理 ; S 1 5 ) を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引 ( プリペイドカードの発行、 カードへの入金、 第 2 貸出処理 ) であるときには、前記上限額から前記累積額を減じた差額 ( 利用可能額 ) を前記取引装置に送信して、予め定められた複数の取引額の内、遊技者に選択された当該差額の範囲内の取引額 ( 使用額 ) に相当する遊技用価値を付与させるとともに該選択された取引額を該取引装置から取得し、該取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理 ( 電子マネー使用処理 ; S 8 ) を実施するとともに、当該取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理 ( 電子マネー使用処理 ; S 9 ) を実施する特定取引処理手段 ( デジタル制御部 1 0 3 ) と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、従来のような使用上限額の判定機能を有する管理装置を必要とすることなく、携帯端末において、電子マネー額から特定取引に所定期間において使用された累積額が管理されるとともに、上限額から該累積額を減じた差額を取引装置に送信することで、当該差額の範囲内の取引額の特定取引が実施されるようになるので、これら過度の電子マネーの使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築できる。

【 0 0 0 9 】

本発明の請求項 2 に記載の携帯端末は、

遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引 ( プリペイドカードの発行、 第 2 貸出処理 ) に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引 ( 商品の購入 ) に使用可能な電子マネー額 ( J G 電子マネー額 ) を記憶するための電子マネー額記憶部 ( メモリ 1 0 4 ) を有し、遊技者が携行可能とされた携帯端末 ( 携帯電話機 5 ) であって、

前記電子マネー額から所定期間 ( 1 日、 1 ヶ月 ) において前記特定取引に使用された取引額の累積額 ( 本日利用額、 今月利用額 ) を特定可能な情報を記憶するための累積額記憶部 ( メモリ 1 0 4 ; 遊技利用履歴データ ) と、

前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額 ( 日利用上限額や月利用上限額 ) を記憶するための上限額記憶部 ( メモリ 1 0 4 ; 設定データ ) と、

予め定められた複数の取引額の内、前記上限額から前記累積額を減じた差額の範囲内の取引額を選択可能に表示して前記特定取引への使用を希望する希望取引額 ( 送金額 ) を受付ける希望取引額受け付け手段 ( 制御部 5 5 ; 内部起動処理、 S n 7 ) と、

前記特定取引および / または前記一般取引を行うために遊技場に設置された取引装置から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報を取得する取引種別情報取得手段と、

前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理 ( 電子マネー使用処理 ; S 1 5 )

10

20

30

40

50

を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引であるときには、前記希望取引額受付け手段にて受付けた希望取引額を前記取引装置に送信して該希望取引額に相当する遊技用価値を付与させ、該送信に基づいて前記希望取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理（電子マネー使用処理；S 8）を実施するとともに、当該希望取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理（電子マネー使用処理；S 9）を実施する特定取引処理手段と、  
を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、従来のような使用上限額の判定機能を有する管理装置を必要とすることなく、携帯端末において、電子マネー額から特定取引に所定期間において使用された累積額が管理されるとともに、上限額から該累積額を減じた差額の範囲内の希望取引額を  
取引装置に送信することで、当該希望取引額の特定取引が実施されるようになるので、これら過度の電子マネーの使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築  
できる。

#### 【0010】

本発明の請求項3に記載の携帯端末は、請求項1または2に記載の携帯端末であって、前記携帯端末（携帯電話機5）に固有に付与された携帯端末識別情報（チップID）を記憶するための携帯端末識別情報記憶部（メモリ104）を備え、

前記特定取引処理手段（デジタル制御部103）は、前記携帯端末識別情報を少なくとも含む特定取引要求を前記特定取引処理（第2入金処理）において前記特定取引を行う取引装置である遊技用装置に送信し（電子マネー使用処理  
；S 25）、

前記遊技用装置において付与された前記取引額或いは希望取引額に相当する大きさの遊技用価値の内、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値（未使用の遊技用残額）に相当する未使用金額（返金額）と、前記未使用遊技用価値が付与された特定取引における特定取引要求に含まれる携帯端末識別情報とを含む返金要求を受信する返金要求受信処理（残額入金処理；S 22）と、

該返金要求受信処理において受信した返金要求に含まれる携帯端末識別情報と前記携帯端末識別情報記憶部に記憶している携帯端末識別情報とが一致するか否かを判定する判定処理（残額入金処理；S 23）と、

該判定処理において一致すると判定されたことを条件に、前記受信した返金要求に含まれる未使用金額を前記電子マネー額記憶部（記憶領域104c）に記憶されている電子マネー額（残額データ）に加算するための未使用金額加算処理（残額入金処理；S 24）と、  
を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値に相当する未使用金額を電子マネーに戻せるため、遊技者の利便性を向上できる。

#### 【0011】

本発明の請求項4に記載の携帯端末は、請求項3に記載の携帯端末であって、

前記特定取引処理手段（デジタル制御部103）は、前記電子マネー額（記憶領域104cの残額データ）に加算する未使用金額（返金額）を前記累積額（遊技利用履歴データの本日利用額、今月利用額）から減算するための累積額減算処理（残額入金処理；S 26）を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値に相当する未使用金額については累積額から減算されることで、これら未使用金額が上限額を超過しているか否かの判定対象外とされるので、例えば遊技を中断した場合や遊技場を変更する場合等において、これら未使用金額分を中断後の遊技や他の遊技場において使用できるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

#### 【0014】

本発明の請求項5に記載の特定取引用プログラムは、

遊技者が携行可能とされ、遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引（プリペイドカードの発行、第2貸出処理）に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前

10

20

30

40

50

記遊技用価値を付与しない一般取引（商品の購入）に使用可能な電子マネー額（JG電子マネー額）と、該電子マネー額から所定期間（1日、1ヶ月）において前記特定取引に使用された取引額の累積額（本日利用額、今月利用額）を特定可能な情報と、前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額（日利用上限額や月利用上限額）とが記憶された携帯端末（携帯電話機5）が有するプログラム実行部（デジタル制御部103、制御部55）において実行され、前記電子マネー額を前記特定取引若しくは前記一般取引に使用するための特定取引用プログラム（ファームウェア、JGアプリ）であって、

前記プログラム実行部を、

前記特定取引および/または前記一般取引を行うために遊技場（遊技場）に設置された取引装置（発行入金機4・カードユニット3）から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報（取引種別を示す所定データを含むポーリング）を取得するための取引種別情報取得処理（電子マネー使用処理；S1）を実施する取引種別情報取得手段と、

該取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理（電子マネー使用処理；S15）を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引（プリペイドカードの発行、カードへの入金、第2貸出処理）であるときには、前記上限額から前記累積額を減じた差額（利用可能額）を前記取引装置に送信して、予め定められた複数の取引額の内、遊技者に選択された当該差額の範囲内の取引額（使用額）に相当する遊技用価値を付与させるとともに該選択された取引額を該取引装置から取得し、該取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理（電子マネー使用処理；S8）を実施するとともに、当該取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理（電子マネー使用処理；S9）を実施する特定取引処理手段と、

して機能させることを特徴としている。

この特徴によれば、従来のような使用上限額の判定機能を有する管理装置を必要とすることなく、携帯端末において、電子マネー額から特定取引に所定期間において使用された累積額が管理されるとともに、上限額から該累積額を減じた差額を取引装置に送信することで、当該差額の範囲内の取引額の特定取引が実施されるようになるので、これら過度の電子マネーの使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築できる。

【0015】

本発明の請求項6に記載の特定取引用プログラムは、

遊技者が携行可能とされ、遊技に使用可能な遊技用価値を付与する特定取引（プリペイドカードの発行、第2貸出処理）に使用可能であるとともに、該特定取引とは異なり、前記遊技用価値を付与しない一般取引（商品の購入）に使用可能な電子マネー額（JG電子マネー額）と、該電子マネー額から所定期間（1日、1ヶ月）において前記特定取引に使用された取引額の累積額（本日利用額、今月利用額）を特定可能な情報と、前記所定期間における前記特定取引による取引額の上限額（日利用上限額や月利用上限額）とが記憶された携帯端末（携帯電話機5）が有するプログラム実行部（デジタル制御部103、制御部55）において実行され、前記電子マネー額を前記特定取引若しくは前記一般取引に使用するための特定取引用プログラム（ファームウェア、JGアプリ）であって、

前記プログラム実行部を、

予め定められた複数の取引額の内、前記上限額から前記累積額を減じた差額の範囲内の取引額を当該携帯端末の表示部56に選択可能に表示して前記特定取引への使用を希望する希望取引額（送金額）を受付ける希望取引額受け手段（内部起動処理、Sn7）と、前記特定取引および/または前記一般取引を行うために遊技場に設置された取引装置から、取引に際して当該取引が前記特定取引であるか或いは前記一般取引であるかを特定するための取引種別情報を取得する取引種別情報取得手段と、

前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記一般取引であるときには、前記上限額並びに前記累積額にかかわらず、当該一般取引の取引額

10

20

30

40

50

を前記電子マネー額から減算するための一般取引処理（電子マネー使用処理；S 15）を実施する一方、前記取引種別情報取得手段にて取得した取引種別情報から特定される取引種別が前記特定取引であるときには、前記希望取引額受付け手段にて受付けた希望取引額（送金額）を前記取引装置に送信して該希望取引額に相当する遊技用価値を付与させ、該送信に基づいて前記希望取引額を前記電子マネー額から減算するための特定取引処理（電子マネー使用処理；S 8）を実施するとともに、当該希望取引額を前記累積額に加算するための累積額更新処理（電子マネー使用処理；S 9）を実施する特定取引処理手段と、して機能させることを特徴としている。

この特徴によれば、従来のような使用上限額の判定機能を有する管理装置を必要とすることなく、携帯端末において、電子マネー額から特定取引に所定期間において使用された累積額が管理されるとともに、上限額から該累積額を減じた差額の範囲内の希望取引額を取引装置に送信することで、当該希望取引額の特定取引が実施されるようになるので、これら過度の電子マネーの使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築できる。

#### 【0016】

本発明の請求項7に記載の特定取引用プログラムは、請求項5または6に記載の特定取引用プログラムであって、

前記携帯端末（携帯電話機5）は、さらに、該携帯端末に固有に付与された携帯端末識別情報（チップID）を記憶し、

前記プログラム実行部（デジタル制御部103）を、前記携帯端末識別情報を少なくとも含む特定取引要求を前記特定取引処理（第2入金処理）において前記特定取引を行う取引装置である遊技用装置に送信し（電子マネー使用処理；S 25）、

前記遊技用装置において付与された前記取引額或いは希望取引額に相当する大きさの遊技用価値の内、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値（未使用の遊技用残額）に相当する未使用金額（返金額）と、前記未使用遊技用価値が付与された特定取引における特定取引要求に含まれる携帯端末識別情報とを含む返金要求を受信する返金要求受信処理（残額入金処理；S 22）と、

該返金要求受信処理において受信した返金要求に含まれる携帯端末識別情報と当該携帯端末に記憶されている携帯端末識別情報とが一致するか否かを判定する判定処理（残額入金処理；S 23）と、

該判定処理において一致すると判定されたことを条件に、前記受信した返金要求に含まれる未使用金額を前記電子マネー額記憶部（記憶領域104c）に記憶されている電子マネー額（残額データ）に加算するための未使用金額加算処理（残額入金処理；S 24）と、を実施する前記特定取引処理手段として機能させることを特徴としている。

この特徴によれば、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値に相当する未使用金額を電子マネーに戻せるため、遊技者の利便性を向上できる。

#### 【0017】

本発明の請求項8に記載の特定取引用プログラムは、請求項7に記載の特定取引用プログラムであって、

前記プログラム実行部（デジタル制御部103）を、前記電子マネー額（記憶領域104cの残額データ）に加算する未使用金額（返金額）を前記累積額（遊技利用履歴データの本日利用額、今月利用額）から減算するための累積額減算処理（残額入金処理；S 26）を実施する前記特定取引処理手段として機能させることを特徴としている。

この特徴によれば、遊技に使用されなかった未使用遊技用価値に相当する未使用金額については累積額から減算されることで、これら未使用金額が上限額を超過しているか否かの判定対象外とされるので、例えば遊技を中断した場合や遊技場を変更する場合等において、これら未使用金額分を中断後の遊技や他の遊技場において使用できるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

10

20

30

40

50



## 【0018】

本発明の実施例を以下に説明する。尚、以下の実施例においては、店舗として遊技場を対象とした例を示すが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技場以外の店舗にも本発明を適用できることはいうまでもない。

## 【実施例1】

## 【0019】

本実施例1は請求項1および請求項7に対応しており、図1は、本発明の特定取引用プログラムが搭載された携帯端末である携帯電話機5が適用された本実施例の遊技用システムの構成を示すシステムブロック図であり、本実施例の遊技用システムは、該図1に示すように、店舗である遊技場に設置されて当該遊技場において会員登録した会員遊技者に対して発行された当該会員遊技者の会員IDが記憶されるとともに、遊技場において遊技に使用可能な遊技用価値となる遊技用残額が記憶されたプリペイド機能を備えるICカードから成る会員カードや、会員登録を実施していない通常の遊技者（ビジター）が利用するプリペイドカードに、現金や前記携帯電話機5に記憶されている電子マネー額を使用して該使用額に相当する金額を加算したり、現金や電子マネー額を用いてプリペイドカードを発行する本発明における特定取引装置となる発行入金機4や、遊技場内に設置された複数の遊技機であるパチンコ機2に対して1対1に対応して設けられ、前記プリペイドカードや会員カードに記憶されている遊技用残額に対応して設けられているパチンコ機2における遊技に使用させるため後述する第1貸出処理や、受付中のプリペイドカードや会員カードに現金を使用して該使用額に相当する金額を加算する入金処理、携帯電話機5に記憶されている電子マネー額に対応して設けられているパチンコ機2における遊技に使用させるための後述する第2貸出処理、並びに商品購入に関する処理等を実施する本発明における特定取引装置並びに遊技用装置となるカードユニット3と、これらカードユニット3や発行入金機4にデータ通信可能に接続され、該接続されているカードユニット3や発行入金機4の管理や、カードユニット3や発行入金機4において使用された金額や当該遊技場におけるプリペイドカードや会員カードに残存する遊技用残額等の管理や、会員が所有する貯玉（獲得遊技媒体数）や会員情報等の管理を行う管理コンピュータ110とを有している。尚、各遊技場の管理コンピュータ110は、各遊技場において使用されるプリペイドカードや会員カードの管理を実施するカード管理会社に設置されている管理サーバ14に接続されており、これら管理コンピュータ110において収集、管理された各種売上や各プリペイドカードや会員カードに残存する遊技用残額等の情報が、カード管理会社において集中管理されるようになっている。

## 【0020】

これら遊技場内に設置された管理コンピュータ110、カードユニット3、発行入金機4は、通信ケーブルを介して双方向のデータ通信可能に接続され、これら各接続装置にはそれぞれローカルIPアドレスが付与されてローカルエリアネットワーク（LAN）が形成されていて、該ローカルエリアネットワーク（LAN）に接続されている各装置には、当該装置を個々に識別可能な装置IDが付与されており、各装置が装置IDとローカルIPアドレスとが対応付けられたIPアドレステーブルを有することで、装置IDからローカルIPアドレスを特定して、当該装置IDの装置との送受信を実施できるようになっている。

## 【0021】

また、カード管理会社に設置された管理サーバ14は、カード管理会社が提供するJG電子マネー額にチャージするJG電子マネーチャージアプリケーションプログラム（以下JGチャージアプリと略称する）や、該JG電子マネー額の使用額を含む遊技履歴を表示させる処理や実施例3のように第2入金処理を実施するカードユニット3への送金金額の受付処理等を携帯電話機5に実施させるためのJGアプリケーションプログラム（以下JGアプリと略称する）を携帯電話機5に配信する機能を備えているとともに、図示しない金融機関のサーバコンピュータとも接続されており、該金融機関のサーバコンピュータとの間において、JG電子マネー額にチャージする金額の決済処理を実施できるようにな

10

20

30

40

50

っている。

【0022】

また、本実施例の管理サーバ14は、各遊技場のカードユニット3において遊技者に対して販売する各種商品を提供する各商品提供店舗a、b、c...に設置されて、カードユニット3において販売する各種商品を管理する商品管理コンピュータ17a、17b、17c...にインターネット網9を介して接続されており、これら商品管理コンピュータ17a、17b、17c...から、各遊技場のカードユニット3において遊技者に対して販売する各種商品の商品名や商品価格や商品種別等を含む商品リスト情報を受信できるようになっている。

【0023】

次に、本実施例に用いた携帯電話機5について説明すると、本実施例に用いた携帯電話機5は、通常の無線による通話機能に加えて、携帯電話会社(キャリア)の基地局7並びにゲートウェイサーバ8を介してインターネット網9に接続できるインターネット接続機能を有しており、該インターネット網9を介して、携帯電話機5にお財布機能を提供するために該携帯電話機5に搭載されている後述する非接触ICカード用チップ(以下、非接触ICチップと略称する)100の記憶領域(共通領域)を管理する管理会社のサーバコンピュータ15や、これら非接触ICチップ100を用いて電子マネーサービスを提供する各電子マネーサービス提供会社A、B...の図示しないサーバコンピュータや、JG電子マネーサービスを提供するカード管理会社に設置されている管理サーバ14と、データ通信可能に接続されている。

【0024】

本実施例の携帯電話機5は、近接距離での無線通信機能を有する非接触ICカード機能を提供するための非接触ICチップ100を内蔵しており、該非接触ICチップ100に記憶されている各電子マネーサービス提供会社A、B...並びにカード会社の電子マネー額を各種の取引、例えば乗車料金の精算や、買い物代金の精算等に使用できるとともに、カード管理会社が提供する電子マネーであるJG電子マネー額を、管理サーバ14に接続されている管理コンピュータ110を有する遊技場に設置されている発行入金機4におけるプリペイドカードの発行やカードへの入金、カードユニット3における後述する第2貸出処理(実施例1、実施例2)や第2入金処理(実施例3)に使用できるお財布機能を備えている。

【0025】

この本実施例に用いた携帯電話機5の構成について、図2に基づいてより詳細に説明する。図2において、音声入力部51は、マイク65からのアナログ音声信号をデジタル信号に変換するための部位であり、マイクアンプ、フィルタ、A/D変換器、等で構成される。音声出力部52は、受信したデジタル音声信号に基づいてスピーカ66またはイヤレシーバ67を駆動するための部位であり、D/A変換器、フィルタ、スピーカアンプ、等で構成される。デジタル信号処理部53は、デジタル音声信号のエンコード、および、デジタル音声信号へのデコードを行うための部位であり、DSP(Digital Signal Processor)を中心とした畳み込み符号化、スロットインターリーブ、遅延検波、畳み込み復号化、等の各種専用回路で構成される。

【0026】

また、RF入出力部54は、電話機用アンテナ62を介して携帯電話会社の基地局7(図1参照)と高周波電波の送受信を行う部位であり、直交変調器、ゲインアンプ、パワーアンプ、ダイバーシティー、ミキサー、IF復調器、アンテナ共用器等で構成される。

【0027】

前記音声入力部51から入力されてデジタル音声信号に変換された入力音声は、デジタル信号処理部53により、誤り訂正符号化、インターリーブ、拡散、D/A変換などの処理を行い、その処理により生成した送信ベースバンド信号をRF入出力部54へ送る。そして、該RF入出力部54内の直交変調器は、該送信ベースバンド信号により局部発振信号を変調して送信高周波信号を生成し、さらにその送信高周波信号を増幅した後にア

10

20

30

40

50

ンテナ共用器を通じて電話機用アンテナ 6 2 から基地局 7 に送信する。

【 0 0 2 8 】

アンテナ共用器は、送信高周波信号と受信高周波信号とで 1 本の電話機用アンテナ 6 2 を共用するためのものであり、直交変調器により変調された後に増幅された送信高周波信号を電話機用アンテナ 6 2 へ送出する機能とともに、該電話機用アンテナ 6 2 からの受信高周波信号を R F 入出力部 5 4 内の I F 復調器へ送出する機能を備えたフィルタ回路により構成されている。

【 0 0 2 9 】

電話機用アンテナ 6 2 は、基地局 7 との間で無線による高周波信号の送受信を行う。すなわち、前記直交変調器からアンテナ共用器を介して送られてきた送信高周波信号は、当該電話機用アンテナ 6 2 から基地局 7 へ送信される。一方、基地局 7 から送信されてきた高周波信号は、当該電話機用アンテナ 6 2 にて受信された後、アンテナ共用器を介して I F 復調器へ送られる。そして、該 I F 復調器並びにゲインアンプは、送られてきた受信高周波信号を増幅し、さらに復調処理を行って得られた受信ベースバンド信号をデジタル信号処理部 5 3 へ送る。

【 0 0 3 0 】

この受信ベースバンド信号は、該デジタル信号処理部 5 3 において該受信ベースバンド信号の A / D 変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施して受信音声デジタル信号として音声出力部 5 2 へ送ることで、該音声出力部 5 2 にて D / A 変換により受信した通話音声信号が生成、増幅されてスピーカ 6 6 またはイヤレシーバ 6 7 から出力されることで、無線通話機能が提供される。

【 0 0 3 1 】

尚、受信された信号が通話による音声データではなくて電子メールやインターネット網 9 上の Web サーバから配信されるウェブページやプログラムデータ等のデータ信号である場合、デジタル信号処理部 5 3 において該受信ベースバンド信号の A / D 変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施したデータ信号（パケットデータ）が制御部 5 5 に出力されることで、受信データに基づくページやメールが表示部 5 6 に表示され、これらページにおける操作内容データ等や送信メールのデータ信号（パケットデータ）が、前述したデジタル音声信号に代えてデジタル信号処理部 5 3 に送られることで、音声データと同様にこれら操作内容データ等や管理サーバ 1 4 等の各サーバコンピュータからのダウンロードデータや送信メールのデータ信号が電話機用アンテナ 6 2 から基地局 7 へ送信されることでインターネット接続機能や電子メール機能が形成されている。

【 0 0 3 2 】

また、本発明におけるプログラム実行部を成す制御部 5 5 は、携帯電話機 5 としての各種機能を、各種のプログラムを実行することで実現するための部位であり、これら各種のプログラムを実行可能な中央演算処理回路（CPU；Central Processing Unit）等で構成されており、この制御部 5 5 には、図 2 に示すように、各種の情報を表示するための表示部 5 6 や、携行者が各種の情報を入力するための操作部 5 7 や、制御部 5 5 にて実行される各種の機能を提供するための各種プログラム（アプリ）や設定データ等を記憶するためのメモリ部 6 0 や、その時点の時間情報や日付や曜日等のカレンダー情報等を出力するリアルタイムクロック（RTC）6 1 や、外部のデータ処理装置との間でシリアルデータ通信などを行うための外部 I / F（インタフェース）部 5 8 や、バッテリー電源を元に各ブロックに必要な動作電力を供給するための電源部 5 9 や、電話やメールの着信を振動により報知するためのバイブレータ部 6 3 や、電話やメールの着信を知らせたり、充電時のインジケータとして使用される発光ダイオード（以下、LED）部 6 4 が接続され、これら各部の動作制御を制御部 5 5 が実施できるようになっており、例えば、操作部 5 7 から入力される操作信号に応じた処理、表示部 5 6 への表示信号処理、LED 部 6 4 やバイブレータ部 6 3 を動作させるための動作制御信号の生成、メモリ部 6 0 の書き込み或いは読み出しなどの各種制御や信号処理を行う。

【 0 0 3 3 】

メモリ部60は、ROM(Read Only Memory)、RAM(Random Access Memory)、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)などからなる。ROMは、当該携帯電話機5の基本的な機能を実現するためのプログラムや初期設定値や当該携帯電話機5に固有に付与された端末IDが保存(記憶)されている。RAMは、制御部55のCPUが作業領域として使用し、CPUのプログラム実行中において必要に応じて計算途中のデータなどを記憶したり、他の各部と送受信するデータを一時的に記憶するために使用される。

【0034】

メモリ部60を構成するEEPROMは、不揮発性メモリであって、非接触ICチップ100に記憶されている各電子マネーサービス提供会社の電子マネー額をチャージするための電子マネーアプリケーションプログラムや、カード管理会社のJG電子マネー額にチャージするJGチャージアプリ、並びに該JG電子マネー額の使用金額等を含む利用履歴や残額を確認等を実施するためのJGアプリや、電子メールの送受信やブラウザ機能等を提供する各種のアプリケーションプログラム、電話番号や電子メールアドレス及びそれに対応した氏名、名称などの情報からなる電話帳データ、送受信された電子メールデータ、スケジュール帳データ、発着信の通信履歴データ、メモ帳データ、所有者(遊技者)によりカスタマイズされた設定データ等の各種のデータを記憶する。

【0035】

外部I/F部58は、通信インタフェース回路、コネクタ等で構成され、電源部59はバッテリーへの充電回路、過電流過電圧保護回路、等で構成される。表示部56はユーザに対して表示情報を提供する部位であり、LCDドライバ、LCD表示デバイス等で構成される。

【0036】

操作部57は、電話番号やアルファベット、仮名文字、記号、絵文字等の入力に使用されるボタンや、画面上でカーソルを移動させたりメニュー項目の選択等に使用される回転機能及びプッシュボタン機能を備えたジョグダイヤル等の操作子、電話の発着信、電源オン/オフなど、ユーザにより操作される各種のキーやボタン、ダイヤルからなる。なお、カーソル操作やメニュー項目の選択等に使用される操作子はジョグダイヤルに限定されないことは言うまでもない。

【0037】

また、本実施例の制御部55は、図2に示すように、携帯電話機5に内蔵されている前記非接触ICチップ100に接続されており、該非接触ICチップ100に記憶されている各種データにアクセスしたり、更には、該非接触ICチップ100を介して、該非接触ICチップ100が有する近接距離での無線通信機能にて通信可能な遊技場に設置された前述の発行入金機4やカードユニット3のリーダ/ライタ46、330や、自動改札機やPOS端末等のリーダ/ライタとのデータ通信を実施できるようになっている。

【0038】

本実施例に用いた非接触ICチップ100としては、実用化されているモバイルFelica ICチップ(ソニー(株)製商品名)を好適に使用することができ、その構成は、図2に示すように、主に、アナログ部102と、デジタル制御部103と、本発明における電子マネー額記憶部、累積額記憶部、上限額記憶部、携帯端末識別情報記憶部となるメモリ104と、接続インタフェース105とで構成されており、該アナログ部102にはアンテナ部101が接続され、これらアンテナ部101は、例えば携帯電話機5の筐体内部に配設される。

【0039】

アンテナ部101は、発行入金機4やカードユニット3に設けられている後述のリーダ/ライタ46、330との間で電磁波による非接触データの送受信を行う。つまり、アンテナ部101により、第1特定取引や第2特定取引を行うために店舗(遊技場)に設置された特定取引装置である発行入金機4やカードユニット3とのデータ通信を行うためのデ

10

20

30

40

50

ータ通信部が構成されている。アナログ部102は、検波、変復調、クロック抽出など、アンテナ部101から送受信されるアナログ信号の処理を行う。

【0040】

また、非接触ICチップ100は、例えば、リーダ/ライタ46、330からの質問信号に対する応答信号に応じて自身のアンテナ間の負荷を変化させることによって、リーダ/ライタ46、330側の受信回路に現れる信号に振幅変調をかけて通信を行うことができる。但し、これら非接触データ通信の方式自体はこれに限定されるものではなく、これらの振幅変調による方式以外のものを使用するようにしても良い。

【0041】

本発明のプログラム実行部となるデジタル制御部103は、内部ROMに記憶されている本発明の特定取引用プログラムを成すファームウェアに基づいて、送受信データの処理や、非接触ICチップ100内の動作やメモリ104の記憶データへのアクセスを統括的にコントロールする処理や、後述する電子マネー使用処理等の各種処理を、状況に応じて制御部55と連携して実施する。デジタル制御部103は、アドレス可能なメモリ104をローカルに接続しており、該メモリ104の記憶領域内に各電子マネーサービス提供会社A、B...に割り当てられた記憶領域やカード管理会社が提供するJG電子マネーに割り当てられた記憶領域に、電子マネー額となる残額データ等の各種データ、具体的には、遊技利用履歴データ、一般技利用履歴データ、一日において利用できるJG電子マネーの上限額である日利用上限額並びに一ヶ月において利用できるJG電子マネーの上限額である月利用上限額を含む設定データ、遊技利用不可フラグ(データ)等を変更したり、デジタル制御部103が実行するアクセス権管理や認証処理等のプログラム・コードをロードしたり、制御部55において実行中の各アプリケーションの作業データや出力データを保存するために使用することができ、これらのメモリ104は、共通領域とフリー領域とに分かれており、共通領域に関しては、該共通領域の管理機関であるチップ管理会社に設置されているサーバコンピュータ15(図1参照)により管理されていて、該共通領域に記憶される各提供会社から提供されるアプリケーションや種々のデータを記憶する記憶領域や、該記憶領域に記憶されている各種のデータへのアクセス権がチップ管理会社により管理されることで、各サービス提供者の記憶領域におけるデータのセキュリティが確保されるようになっている。

【0042】

つまり、メモリ104の記憶領域104cに記憶されている設定データにおいて、所定期間となる1日並びに1ヶ月における使用額(取引額)の上限額となる日利用上限額並びに月利用上限額が記憶されており、該メモリ104によって本発明における上限額記憶部が形成されている。

【0043】

接続インタフェース105は、遊技場に設置された発行入金装置4やカードユニット3のリーダ/ライタ46、330との間の非接触通信インタフェースとは相違するインタフェース・プロトコルにより、デジタル制御部103が制御部55と接続するための機能モジュールである。つまり、メモリ104に記憶されている各種のデータは、デジタル制御部103並びに接続インタフェース105を経由して、制御部55に転送されるので、制御部55にて実施される各アプリケーションのメモリ104へのアクセスがデジタル制御部103にて一元的に管理される。

【0044】

図3には、メモリ104のメモリ領域における共通領域の構成例を示している。同図に示す例では、当該非接触ICチップ100に固有に付与された本発明の端末識別情報となるチップID等を記憶するシステム領域と、2つの電子マネーサービス提供会社である電子マネーサービス会社A社の記憶領域104aと、電子マネーサービス会社B社の記憶領域104bとが設けられているとともに、前記カード管理会社が提供するJG電子マネーの記憶領域104cが設けられている状況を示している。

【0045】

また、本実施例のカード管理会社の領域には、図3に示すように、JG電マネー額を遊技場における第1特定取引となる遊技用価値の付与、すなわち、発行入金機4における会員カードやプリペイドカードの遊技用残額への入金や、プリペイドカードの発行、並びにカードユニット3における後述する第2貸出処理や第3入金処理(実施例3)に使用した利用履歴を含む遊技利用履歴データと、JG電マネー額を商品の購入等の第1特定取引以外の特定取引である第2特定取引に使用した利用履歴を含む一般利用履歴データとが記憶されている。

【0046】

この本実施例の遊技利用履歴データには、図3に示すように、JG電マネー額を第1特定取引に使用した日付に対応付けて、その利用額が利用履歴として記憶されているとともに、本発明における所定期間となる本日1日内において第1特定取引に使用した金額の累計額である本日利用額と、当月内において第1特定取引に使用した金額の累計額である今月利用額とが記憶されている。

10

【0047】

つまり、メモリ104の記憶領域104cに記憶されている遊技利用履歴データにおいて、JG電子マネー額から所定期間である1日や1ヶ月において第1特定取引となる遊技用残額の付与に使用された使用額(取引額)の累積額を特定可能な情報である本日利用額と今月利用額とが記憶されており、該メモリ104によって本発明における累積額記憶部が形成されている。

【0048】

同様に、本実施例の一般利用履歴データには、図3に示すように、JG電マネー額を第2特定取引に使用した日付に対応付けて、その利用額が利用履歴として記憶されているとともに、本日1日内において第2特定取引に使用した金額の累計額である本日利用額と、当月内において第2特定取引に使用した金額の累計額である今月利用額とが記憶されている。

20

【0049】

これら各利用履歴データに含まれる本日利用額や今月利用額は、これら遊技利用履歴や一般利用履歴への新たな利用履歴の登録を実施する際に更新される。具体的には、本日利用額は、遊技利用履歴或いは一般利用履歴に同日の利用履歴が登録されていない場合において、リセット(消去)されて、該新たに記憶(登録)する利用履歴の利用額が本日利用額として記憶される一方、同日の利用履歴が登録されている場合には新たに記憶(登録)する利用履歴の利用額が本日利用額に加算更新されるとともに、同様に、今月利用額並びに各利用履歴は、遊技利用履歴或いは一般利用履歴に同月の利用履歴が登録されていない場合において、リセット(消去)されて、該新たに記憶(登録)する利用履歴の利用額が今月利用額として記憶される一方、同月の利用履歴が登録されている場合には新たに記憶(登録)する利用履歴の利用額が今月利用額に加算更新される。

30

【0050】

ここで、本実施例に用いたお財布機能を有する携帯電話機5を所持する所有者(遊技者)がJG電子マネーを使用するためには、予め、JG電子マネーをチャージするためのアプリケーションプログラムであるJGチャージアプリやJGアプリをダウンロードしてメモリ部60に記憶しておくとともに、携帯電話機5の非接触ICチップ100のメモリ104における共通領域にJG電子マネーの記憶領域104cを形成して、該記憶領域104cにJG電子マネー額の残額やアクセス権データ等の各種データを記憶しておく必要があることから、これらJG電子マネー額の残額やアクセス権データ等の各種データが記憶される流れについて、以下に図8及び図9に基づいて説明する。

40

【0051】

まず、所有者(遊技者)は、所有する携帯電話機5にてJG電子マネーを使用できるようにするために、ステップ1(図8)としてインターネット網9を介して前述のカード管理会社の管理サーバ14にアクセスして、図9(a)に示す画面を表示させる。尚、カード管理会社の管理サーバ14のURLアドレスは、遊技場内等に掲示されたURLアドレ

50

スやURLアドレスデータがシンボル化された2次元バーコード等により提供される。

【0052】

そして所有者（遊技者）は、「アプリのダウンロードはこちら」を選択入力することで、図9（b）に示す画面が表示されて、ステップ2（図8）として該管理サーバ14からJGチャージアプリ並びにJGアプリがダウンロードされる。ダウンロード後に所有者（遊技者）はJGチャージアプリを起動する。尚、これらダウンロードされたアプリケーションプログラム等のダウンロードデータは、メモリ部60のEEPROM内に記憶される。

【0053】

該起動によりJGチャージアプリが制御部55によりメモリ部60から読み出されて実行され、該JGチャージアプリに基づいて制御部55は、図9（c）に示す画面を表示させる。この画面において携帯電話機5の所有者（遊技者）から、JG電子マネーにチャージする金額の決済を行う口座（例えば、インターネット専門バンクの口座等）に関する口座情報、並びに、名字、名前、性別、年齢、誕生日等の属性情報を受付けると、図9（d）に示す画面が表示されるとともに、ステップ3（図8）として該受付けた口座情報及び属性情報と、該携帯電話機5の端末IDや非接触ICチップ100に固有に付与されているチップID等の情報を管理サーバ14に送信する。

【0054】

携帯電話機5は、ステップ4（図8）としてカード管理会社における会員番号の発行を受けた後、ステップ5（図8）として前記チップ管理会社のサーバコンピュータ15にアクセスして、該発行を受けた会員番号や残金データ等のメモリ104における共通領域への登録要求、具体的には当該カード管理会社に固有に付与された企業ID等を含むリモート発行要求を送信する。

【0055】

このリモート発行要求に基づき該チップ管理会社のサーバコンピュータ15において、携帯電話機5に内蔵されている非接触ICチップ100とサーバコンピュータ15の暗号鍵やチップID等による相互認証が実施された後、ステップ6（図8）として該管理会社のサーバコンピュータ15により当該カード管理会社への共通領域における領域の割り当て、並びに会員番号や残金データの初期値等が書き込み記憶されるリモート発行処理が実施されることで、該カード管理会社のJG電子マネー額を使用できるようになり、携帯電話機5には図9（e）に示す画面が表示される。尚、このリモート発行処理においては、各チップIDに対応付けて、記憶領域104cが割り当てられた該カード管理会社の企業IDや、割り当てた領域の容量やアドレスの情報等が、チップ管理会社のサーバコンピュータ15に記憶/管理されることで、どの非接触ICチップ100にどのような企業の記憶領域が割り当てられているかが管理されるようになっている。

【0056】

そして、これらJG電子マネー額の新規記憶時においては、JG電子マネー額の残金は「0」であるので、これらの登録の後、JGチャージアプリを起動して管理サーバ14に再度アクセスして、希望する金額を残金にチャージしておく。尚、これらチャージする金額は、会員番号の取得時において送信した口座から自動的に引き落とされて決済される。

【0057】

次いで、本発明における特定取引装置となる本実施例に用いたカードユニット3について図4並びに図5に基づいて説明すると、該カードユニット3は、遊技場に設置された遊技機であるパチンコ機2に1対1に対応して設けられており、該対応するパチンコ機2と直接、及び図示しない中継端末を介して接続されており、カードユニット3と対応するパチンコ機2との間で、パチンコ玉の貸出に関する各種信号の送受が可能とされている。

【0058】

この本実施例のカードユニット3の前面には、図4に示すように、多機能ランプ301等の各種表示部と、紙幣挿入口302、硬貨投入口303、電子マネー報知部331、電子マネー通信部332、硬貨返却ボタン304、突出部305、硬貨返却口308、カー

10

20

30

40

50

ド挿入口309が設けられている。

【0059】

カードユニット3の前面に設けられたカード挿入口309は、内蔵される内部カードリーダーライタ327(図5参照)のカードスロット(図示略)に連設されており、このカード挿入口309を介してプリペイドカードや会員カードをカードスロットに挿入可能とされている。

【0060】

この本実施例に使用されるプリペイドカード並びに会員カードには、種々のデータを記憶するための不揮発性メモリと、これら記録情報の書き換えや読み出しを実施するとともに、外部のリーダーライタ装置との非接触通信を実施する制御部とを有するICチップを有するICカードを使用しており、これらプリペイドカード並びに会員カードには、個々のカードを識別可能なカードID、具体的には、プリペイドカードにはJGVCで始まるカードIDが、会員カードには、JGKCで始まる会員カードIDが予め記憶されていて、その種別がカードIDから識別可能とされているとともに、カードユニット3において遊技用残額を特定可能な遊技用残額データ等の各種データが記憶されている。

【0061】

カードユニット3の前面には、前方に突出する態様にて突出部305が設けられている。該突出部305において、遊技者側に向けられた面には、表示部312と、メインメニュー画面を表示させるためのメニュースイッチ316と、データ画面(図示略)を表示させるためのデータスイッチ318と、会員カードを受付けた場合において、該会員カードの会員IDにより特定される貯玉数を用いた再プレイ遊技を実施するための再プレイスイッチ319と、再プレイスイッチ319の操作が有効であることを報知するための再プレイ表示部320とが設けられており、該表示部312の表面には、表示部312に表示された表示項目を指触により入力可能とするための透明タッチパネル314が設けられている。

【0062】

図5は、本実施例のカードユニット3の構成を示すブロック図である。カードユニット3は、前記カード挿入口309に連設される内部カードリーダーライタ327と、前記電子マネー通信部332の内部位置に設けられ、電子マネー額が記憶された携帯電話機5との非接触通信を実施するための外部カードリーダーライタ330と、表示制御基板329と、カードユニット3の各部の制御を制御プログラムにより実施して該カードユニット3の各種の機能を提供する制御ユニット328と、から主に構成されており、内部カードリーダーライタ327や外部カードリーダーライタ330及び表示制御基板329は制御ユニット328と接続され、各種データの送受が可能とされている。

【0063】

本実施例の制御ユニット328は、制御プログラムを実行可能な中央演算処理回路(CPU)328aや、後述するように商品リスト(データ)や受付情報テーブルや受付会員情報等の各種のデータを記憶可能なRAM328bや、制御プログラム等の各種のデータを記憶可能なROM328cを含み、RAM328bは図示しない電池によりバックアップされており、電源が遮断されても、所定期間において記憶されているデータが保持される。

【0064】

内部カードリーダーライタ327は、カード挿入口309から挿入される会員カード並びにプリペイドカードに記録されている(会員)カードIDや、会員ID(会員カードのみ)、遊技用残額データ等の記録情報の読み出し並びに書き込みを行うとともに、その内方側端部位置に、発行に使用するプリペイドカード(回収したカードを含む)貯留する図示しない貯留部を有しており、該貯留部に貯留されたカードを発行可能とされている。

【0065】

また、外部カードリーダーライタ330は、該電子マネー通信部332に近接されたお財布機能を備える携帯電話機5に内蔵されている非接触ICチップ100との間において、

10

20

30

40

50



JG電子マネー額の使用等に関する非接触データ通信を実施する。つまり、該外部カードリーダーライタ330によって携帯電話機5とのデータ通信を行うためのデータ通信手段が形成されている。

【0066】

表示制御基板329には、前記した表示部312を成す液晶表示器313、透明タッチパネル314や、各種スイッチ類(メニュースイッチ316a、データスイッチ318a、再プレイスイッチ319a)や前述した再プレイ表示部320内に設けられた再プレイLED320a等の電子部品が接続されている。

【0067】

これら表示制御基板329に接続されている電子部品のうち透明タッチパネル314、各種スイッチ類(メニュースイッチ316a、データスイッチ318a、再プレイスイッチ319a)は、表示制御基板329を介して制御ユニット328に接続されており、透明タッチパネル314による位置検出情報や各スイッチの検出信号が制御ユニット328に入力される。また、再プレイLED320aも、表示制御基板329を介して制御ユニット328に接続されており、その点灯制御が制御ユニット328により行われる。尚、これら透明タッチパネル314、各種スイッチ類(メニュースイッチ316a、データスイッチ318a)の操作等を検知は、後述する図15に示すSb1の起動処理の後、Sb2以降の通常処理と平行して実施可能とするために、該通常処理を実施する処理タスクとは個別の処理タスクに基づいて実施される図示しない割込監視処理において検知されることにより、該検知された操作内容に応じた表示処理や、商品リストを表示しての購入商品の受付け(図18)や、該受付けした購入商品の代金決済処理等の各種処理が実施されるようになっている。

【0068】

また、表示制御基板329は、液晶表示器313の表示駆動を行う表示駆動回路や、前記透明タッチパネル314からの出力信号に基づいて押圧操作された位置を特定して該特定した入力位置情報を出力する入力位置検出回路や、表示駆動回路の表示処理や画像合成処理に使用されるVRAMや、各種スイッチが接続されてスイッチからの信号が入力されるI/Oポートを含み、制御ユニット328から出力された表示データに基づく各種画面等を、表示部312を構成する液晶表示器313に表示する制御を行う。

【0069】

制御ユニット328には、表示制御基板329を介して接続されたスイッチや表示器等の電子部品に加えて、紙幣識別ユニット321、硬貨識別ユニット322が接続されている。

【0070】

紙幣識別ユニット321は、紙幣挿入口302に投入された紙幣を取り込んでその真贋や紙幣種別の識別を行う。また、硬貨識別ユニット322は、硬貨投入口303より投入された硬貨の真贋並びに硬貨種別の識別を行う。

【0071】

また、制御ユニット328には、接続されたパチンコ機2に設けられ、受付け中の会員カードやプリペイドカードの遊技用残額(具体的には受付情報テーブルにおける遊技用残額)を表示する図示しない残額表示器や、パチンコ玉の貸し出し(貸与)を行う際に操作される図示しない貸出ボタンの操作を検知する貸出ボタンスイッチや、受付け中の会員カードやプリペイドカードを返却させる際や、残額表示器に表示されている遊技用残額が記憶されたプリペイドカードを発行させる際や、携帯電話機5へ未使用の遊技用残額を返金させる際(実施例3)に操作される図示しない返却ボタンの操作を検知する返却ボタンスイッチが接続されている。

【0072】

制御ユニット328は、各種スイッチの検出信号や透明タッチパネル314の位置検出情報、紙幣識別ユニット321や硬貨識別ユニット322による貨幣識別情報等を受けて、制御ユニット328に接続されている前記多機能ランプ内に設けられた多機能LED3

10

20

30

40

50

01aや電子マネー報知部331内に設けられた報知LED331a等の各LED、内部カードリーダー327、外部カードリーダー330、表示制御基板329の制御、残額表示器の表示制御等、全体の動作制御、並びにカード挿入口309に挿入された会員カードやプリペイドカードに対して管理コンピュータ110と連携して利用の可/不可を判別するカード受け付け処理(図15、Sb9)や、プリペイドカードまたはRAM328bに記憶された遊技用残額データから特定される遊技用残額を使用した玉貸を行う第1貸出処理(図16)や、返却ボタンの操作により受け付け中の会員カードやプリペイドカードの返却またはRAM328bの受付情報テーブルにおける遊技用残額を特定可能な遊技用残額データが記憶されたプリペイドカードを発行する返却・発行処理(図15、Sb12)や、受け付け中の会員カードやプリペイドカードまたはRAM328bへの貨幣投入による入金を行う入金処理(図15、Sb11)や、貯玉数を用いた再プレイ処理(図15、Sb13)や、携帯電話機5の受け付けにより該携帯電話機5に記憶されているJG電子マネー額を使用した玉貸を行う第2貸出処理(図17)等の各種処理を実行する。

10

**【0073】**

更に、制御ユニット328は、図15のSb2移行の通常処理と平行実施される図示しない割込監視処理において、メニュースイッチ316aの操作を検知したことに基づいて、図18(a)に示すメインメニューを表示部312に表示してメニュー内容の選択操作を受け付けて、当該受け付けたメニューに応じた表示内容を表示するとともに、選択されたメニューに対応する処理、具体的には、商品購入のメニューが選択された場合に商品リストを表示しての購入商品の受け付けて購入商品の代金決済処理を実施したり、メインメニューにおける台データの選択若しくはデータスイッチ318aの操作を検知したことに基づいて、対応するパチンコ機2の台データを図示しないホールコンピュータより取得して表示部312に表示する台データ表示処理等の各種処理を実行する。

20

**【0074】**

また、制御ユニット328は、対応するパチンコ機2の図示しない賞球数制御基板と接続されており、該賞球数制御基板との間において第1貸出処理や第2貸出処理、並びに再プレイ処理に伴う各種信号の送受が実施可能とされているとともに、通信部334並びにHUBを介して管理コンピュータ110とデータ通信可能に接続されており、各種データの送受が可能とされている。

**【0075】**

次に、本実施例に用いた本発明の特定取引装置となる発行入金機4を図6並びに図7に基づき説明すると、該発行入金機4は、例えば遊技場内に設置された複数の遊技島の島端に配置され、その外観形状は図6に示すようになっており、本体部を成す筐体22の前面に、プリペイドカードの発行並びにこれらプリペイドカードやプリペイドカード機能を備える会員カードへの入金が実施可能であることを利用者に報知するための作動表示部21と、発行並びに入金処理が実施中であることを利用者に報知するための処理中ランプ27と、硬貨投入口24と紙幣挿入口25とから成る貨幣投入部23と、これら投入された合計金額や各種の選択メニューやメッセージ等を表示するためのディスプレイパネル38と、プリペイドカードや会員カードを挿入並びに発行可能とされたICカード挿入口30と、該ICカード挿入口30からのプリペイドカードや会員カードの排出を報知するカードインジケータ29と、投入された硬貨が排出される硬貨返却口31と、貨幣投入によるプリペイドカードの発行に伴う余剰金額として払い出される紙幣が排出される紙幣排出口32と、前記紙幣挿入口25・硬貨返却口31・紙幣排出口32の各近傍に設けられ、硬貨または紙幣の返却を利用者に報知する硬貨インジケータ36及び紙幣インジケータ35、37と、が設けられている。尚、ディスプレイパネル38には、透明タッチパネル39(図7参照)が累重されて配置されており、該ディスプレイパネル38に表示される各種のメニューを利用者が選択することで、該操作位置が特定されることにより、該操作位置に表示されているメニューが選択入力されたことが特定される対話型の操作が可能とされている。

30

40

**【0076】**

50

\_\_また、ディスプレイパネル38の正面右側部位置には、図6に示すように、利用者が所持する携帯電話機がお財布機能を有する携帯電話機5である場合に、該携帯電話機5を近接させる電子マネー通信部41が設けられており、該電子マネー通信部41の内部には、携帯電話機5と非接触の近距離通信を行う外部カードリーダーライタ46が設けられている。

#### 【0077】

この発行入金機4の内部構造は、図7のブロック図に示すようになっており、前記作動表示部21や、処理中ランプ27や、カードインジケータ29や、硬貨及び紙幣インジケータ36、35、37に対応する発光素子である各LED21a、27a、29a、36a、35a、37aとともに、前記硬貨投入口24に連設され、投入される硬貨の識別を行う硬貨識別ユニット42と、前記紙幣挿入口25に連設され、投入紙幣の識別を行う紙幣識別ユニット43と、前記ディスプレイパネル38の表示動作の制御を行う表示ドライバ47と、透明タッチパネル39における入力位置情報を検出して出力する透明タッチパネル39の入力動作の制御を行うタッチパネルドライバ40と、前記ICカード挿入口30に連設され、挿入されている会員カードやプリペイドカードに記録されている情報の読み出し並びに書き込みを行うとともに、発行されるプリペイドカードを貯溜する図示しないカード貯溜部をその後方(内方)部に具備するICカードリーダーライタ26と、前記紙幣排出口32に連設され、プリペイドカードの発行に伴う余剰金額に該当する紙幣の払い出しを実施する紙幣払い出しユニット44と、利用者が所持する情報端末がお財布機能を有する前述の携帯電話機5である場合において、該携帯電話機5との非接触近距離通信を実施する外部カードリーダーライタ46と、前記携帯電話機5より外部カードリーダーライタ46が受信した後述の金額情報や、前記会員カードやプリペイドカードより読み出したまたは書き込みされる各種データが記憶されるとともに、後述するMPU48の制御内容が記述された制御プログラム等が記憶された記憶装置45と、通信ケーブルを介して管理コンピュータ110とデータ通信を行うための通信部49と、これら各部の制御や後述するプリペイドカードの発行に伴う処理や、会員カードやプリペイドカードへの入金処理等を行うマイクロプロセッシングユニット(MPU)48と、を具備しており、これら各部は図4に示すようにMPU48に対して接続されることで、該MPU48により発行入金機4における各種の処理に伴う動作制御が実施される。

#### 【0078】

次いで、本実施例に用いた管理コンピュータ110並びに管理サーバ14について、図10に基づいて説明すると、まず、本実施例の管理コンピュータ110は、図10に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス111に、該管理コンピュータ110が実施する各種処理等を処理プログラムに基づいて行うCPU112、処理時の一時記憶領域等として使用されるRAM113、現在の時刻情報やカレンダー情報を入力するリアルタイムクロック(RTC)114、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置115、キーボードやマウス等から成る入力装置116、各種情報を表示出力する表示装置117、各種情報を印刷出力するプリンタ装置118と、遊技場内に設置された各カードユニット3や発行入金機4並びにカード管理会社に設置されている管理サーバ14とのデータ通信を行う通信部119が接続された通常のコンピュータである。

#### 【0079】

記憶装置115には、図10に示すように、該管理コンピュータ110が実施する各処理内容が記述された処理プログラムに加えて、会員IDに対応付けて、当該会員が所有する貯玉数を含む会員情報が記憶された会員情報テーブルや、当該遊技場において使用される会員カードとプリペイドカードの(会員)カードIDに対応付けて、当該カードに残存する遊技用残額が管理されるカード管理テーブル等の各種データが記憶されており、管理コンピュータ110は、カードユニット3にて受付けられた会員カード並びにプリペイドカードの(会員)カードIDから、当該会員カード並びにプリペイドカードに残存する遊技用残額を特定できるようになっている。

#### 【0080】

そして、本実施例に用いた管理サーバ14について説明すると、管理サーバ14は、図10に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス141に、該管理サーバ14が実施する各遊技場にて使用される会員カードやプリペイドカードの遊技用残額や使用金額、発行金額や入金金額の管理を行うための処理等の各種処理を行うCPU142、処理時の一時記憶領域等として使用されるRAM143、キーボードやマウス等の入力装置144、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置145、表示装置146、各遊技場に設置された管理コンピュータ110とのデータ通信を行うデジタルサービスユニット(DSU)148、インターネット網9を介して商品管理コンピュータ17a、17b、17c...からの商品リストデータが添付された商品リストメールを受信したり、受注メール等の各種の電子メールを送信するための通信インターフェイス149が接続された処理能力に優れた通常のコンピュータである。

10

**【0081】**

また、記憶装置145には、管理サーバ14が実施する処理内容が記述された処理プログラムに加えて、各遊技場の遊技場ID並びに各遊技場において使用されている会員カードやプリペイドカードの(会員)カードIDに対応付けて遊技用残額等が記憶、管理される図示しないカード管理データベース(DB)や、図11(a)に示す各商品提供店舗の商品リストを記憶するための商品リストデータベースや、図11(b)に示す遊技場情報テーブルや、図11(c)に示す商品提供店舗情報テーブルが記憶されている。

**【0082】**

本実施例の商品リストデータベースには、図11(a)に示すように、各商品提供店舗の店舗ID並びに店舗名に対応付けて当該商品提供店舗がカードユニット3において提供する商品の商品番号が記憶されるとともに、これら各商品番号に対応付けて、商品名と、該商品の商品価格、該商品が在庫や商品価格の変動が小さい固定グループの商品或いは在庫や商品価格の変動が大きい変動グループの商品かを特定するためのグループ種別、当該商品の情報が更新された更新日とが記憶されており、本実施例では、商品番号の先頭部分にその商品を提供する商品提供店舗の店舗IDを含むようにすることで、商品番号によりその商品を提供する店舗を特定できるようになっている。

20

**【0083】**

また、本実施例の遊技場情報テーブルには、図11(b)に示すように、各遊技場を個々に識別可能とするための遊技場識別情報である遊技場IDに対応付けて、当該遊技場の遊技場名や、所在地等の当該遊技場に関する情報が記録されているとともに、その遊技場に設置されている管理コンピュータ110に対して配信する商品リストの店舗IDが送信対象商品リスト店舗の項目に記憶されるとともに、管理コンピュータ110との通信を実施するための接続情報(回線番号)が記憶されている。

30

**【0084】**

具体的に、遊技場情報テーブルの送信対象商品リスト店舗の項目に登録される店舗IDとしては、商品提供店舗が実在する店舗であれば、該店舗の所在地と同一の地区(区や町など)内にある遊技場が遊技場情報テーブルにて特定され、該特定された同一の地区内にある全ての遊技場の送信対象商品リスト店舗の項目に、該商品提供店舗の店舗IDが登録される。尚、これら送信対象商品リスト店舗の項目への店舗IDの登録は、自動的に管理サーバ14が実施しても良いし、商品提供店舗の住所と各遊技場の店舗からオペレータが判断して実施するようによっても良い。

40

**【0085】**

また、本実施例の商品提供店舗情報テーブルには、図11(c)に示すように、各商品提供店舗に固有に付与された店舗IDに対応付けて、当該商品提供店舗の店舗名、所在地、当該店舗の商品がカードユニット3において購入された際に送信される受注メール(電子メール)を送信する送信先アドレス(電子メールアドレス)と、これら受注メールにて受注が通知された商品の価格が所定の決済期間、例えば一ヶ月に亘り蓄積記憶される決済額、該決済額を振り込むための商品提供店舗の口座に関する情報である決済口座とが記憶されている。

50

## 【 0 0 8 6 】

また、本実施例の管理サーバ14のCPU142は、前記カードユニット3において販売する商品の商品特定情報となる商品番号と商品名と該商品の販売価格（商品価格）と該商品のグループ種別を含む商品リスト情報、具体的には商品名と商品価格とグループ種別とが所定の記述フォーマット、例えばCSV形式にて記述された商品リストデータが添付された商品リストメールを、各商品提供店舗a、b、c...に設置された商品管理コンピュータ17a、17b、17c...から受信する受信処理を実施する。

## 【 0 0 8 7 】

また、本実施例の管理サーバ14のCPU142は、該受信処理により受信した商品リストメールに添付されている商品リストデータに基づいて、当該商品リストメールに対応する商品提供店舗の店舗IDに対応して商品リストデータベースに記憶されている商品リストのデータ（商品リスト情報）と、各商品の情報（データ）の更新日を更新記憶する商品リストデータベース更新処理を実施する。具体的に該商品リストデータベース更新処理においては、前述したように、商品番号には各店舗の店舗IDが先頭部分に含まれており、システム全体において固有の番号となることから、受信した商品リストデータに含まれる各商品の商品番号と同一の商品の商品名、商品価格、グループ種別を、該商品番号と対応付けて受信した商品名、商品価格、グループ種別に更新するとともに、該更新した商品の更新日に、その日の日付を更新記憶する一方、受信した商品リストデータに含まれない商品番号の商品情報並びに更新日は、更新されることなくそのまま商品リストデータベースに記憶される。

## 【 0 0 8 8 】

また、本実施例の管理サーバ14のCPU142は、前記受信処理にて受信されることで前記商品リストデータベース更新処理により更新された商品リストデータベースに記憶されている商品リストを、当該商品リストが対応する店舗IDが、遊技場情報テーブルの送信対象商品リスト店舗の項目に登録（記憶）されている遊技場の管理コンピュータ110に対して配信する商品リスト情報配信処理を実施する。

## 【 0 0 8 9 】

また、本実施例の管理サーバ14のCPU142は、前記カードユニット3における商品購入情報送信処理において送信され、管理コンピュータ110にて中継される商品購入情報に含まれる商品特定情報となる商品番号と、当該商品の商品価格と、当該商品の購入希望者である遊技者を特定可能な購入者特定情報となる暗証番号とを含む受注メールを商品管理コンピュータ17a、17b、17c...に送信する受注メール送信処理を実施する。

## 【 0 0 9 0 】

以下、本実施例の遊技用システムにおいて、お財布機能を備える携帯電話機5に記憶されたJG電子マネー額を、本発明の第1特定取引となる遊技用残額の付与、つまりは、プリペイドカードの発行（発行入金機4）や、遊技用残額への入金と該入金された遊技用残額を使用したパチンコ玉の貸出が実施される第2貸出処理（カードユニット3）に使用する流れについて以下に説明する。

## 【 0 0 9 1 】

はじめに、本実施例の発行入金機4にてJG電子マネー額を使用してプリペイドカードの発行を受ける流れについて、図12～図14に基づいて以下に説明する。

## 【 0 0 9 2 】

発行入金機4にてプリペイドカードの発行を受ける場合には、まず、図12(a)に示すように、ディスプレイパネル38に表示されている「カード発行」と「カード入金」のメニューから、「カード発行」のメニューを選択入力する。尚、現金またはJG電子マネー額を使用して入金を実施したい場合には、「カード入金」のメニューを選択すれば良い。

## 【 0 0 9 3 】

この「カード発行」メニューの選択入力によりディスプレイパネル38には、図12(

10

20

30

40

50

b) に示すように、「電子マネー発行」と「現金発行」のメニューが表示され、該メニューから「電子マネー発行」を選択入力する。尚、現金にてプリペイドカードの発行を受けたいときには、「現金発行」のメニューを選択すれば良い。

【0094】

この「電子マネー発行」メニューの選択入力に応じてMPU48は、図12(c)に示すように、予め設定されている各入金金額、具体的には「1000円」、「3000円」、「5000円」、「10000円」を選択可能な発行金額選択画面をディスプレイパネル38に表示して発行金額の指定を受付ける。尚、カード発行を中止したい場合には、図12(c)に示す画面における「中止」の選択操作部を操作することで、発行処理が中止されて図12(a)の表示に戻る。

10

【0095】

図12(c)に示す画面において金額指定を受付けた場合、例えば指定金額として「10000円」を受付けた場合にMPU48は、図12(d)に示すように、該指定金額である「10000円」を利用金額として表示するとともに、該表示した利用金額で良ければ、ディスプレイパネル38に向かって右側部位置に設けられている電子マネー通信部41に携帯電話機5を近接させることを要求するメッセージを表示する。

【0096】

この表示状態において遊技者(利用者)は、表示されたメッセージに従って携帯電話機5を電子マネー通信部41に近接させることで、外部カードリーダー46から送信される取引種別として「発行」を示す所定データを含むポーリング(発行)が、該近接された携帯電話機5の非接触ICチップ100にて受信される。

20

【0097】

この非接触ICチップ100のデジタル制御部103においては、該非接触ICチップ100に搭載されている内部ROMに記憶された前述のファームウェアに基づいて、図13に示す電子マネー使用処理が実施されており、該ポーリング(発行)の受信がS1にて検知されてS2のステップに進み、受信したポーリングの種別が、ポーリング(玉貸)であるか否かが判定され、受信したポーリングの種別がポーリング(玉貸)ではないのでS3のステップに進むことで、記憶領域104cに記憶されている残額データに基づくJG電子マネー額を含む特定取引要求を送信した後、S4のステップに進んで、図13には図示していないが所定時間内に特定取引情報の受信があるかを検知する特定取引情報の受信待ち状態に移行する。

30

【0098】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理におけるS1において、本発明における特定取引装置となる発行入金機4から、特定取引に際して当該特定取引が前記第1特定取引であるか或いは前記第2特定取引であるかを特定するための取引種別情報となるポーリング(発行){つまり、この場合は第1特定取引であることを示している}を受信(取得)しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明における取引種別情報取得手段が形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成

40

【0099】

そして、S3のステップにおいて送信された特定取引要求の受信に基づいて発行入金機4のMPU48は、図14に示すように、受信した特定取引要求に含まれるJG電子マネー額の残額が、図12(c)に示す画面にて受付けた指定金額である使用額以上であるか、すなわち、指定金額である使用額のJG電子マネー額からの減算が可能であるか否かを判定し、JG電子マネー額が該使用額未満である場合には、残額エラーを非接触ICチップ100に返信する一方、JG電子マネー額が該使用額以上である場合には、当該使用額を含む特定取引情報を携帯電話機5(非接触ICチップ100)に返信(送信)する。

【0100】

50

これら残額エラー或いは特定取引情報の受信はS 4において検知され、残額エラーを受信した場合には、S 18のステップに進むことで、制御部55に対して、残額が不足している旨を示す所定データを含むエラー情報を出力することで、制御部55が表示部56にJG電子マネー額の残額が不足している旨のメッセージ表示を実施する。

【0101】

一方、特定取引情報を受信した場合には、S5のステップに進むことで、S1において受信したポーリングの種別が、ポーリング(発行)或いはポーリング(入金)であるか否かが判定されて、S6のステップに進むことで、利用限度額超過判定処理が実施される。

【0102】

この本実施例の利用限度額超過判定処理においては、受信した特定取引情報に含まれる使用額と遊技利用履歴の本日利用額との合計額が設定データに含まれる日利用上限額以上であるか否か、並びに受信した特定取引情報に含まれる使用額と遊技利用履歴の今月利用額との合計額が設定データに含まれる月利用上限額以上であるか否かを判定する。

【0103】

そして、S7のステップに進み、判定結果が日利用上限額若しくは月利用上限額以上であるとの判定結果である場合には、S12のステップに進み、超過判定の対象となった日利用上限額若しくは月利用上限額から本日利用額(日利用上限額に対応)或いは今月利用額(月利用上限額に対応)を減算した差額を利用可能額として特定した後、該特定した利用可能額を含む減算不可通知を発行入金機4に対して送信するとともに(S13)、該特定した利用可能額とJGアプリの起動要求を制御部55に対して出力する(S14)。

【0104】

この減算不可通知の受信に応じて発行入金機4のMPU48は、図12(f)に示すように、該受信した減算不可通知に含まれる利用可能額を含むとともに、限度額を超過している旨のメッセージを含む限度額エラー表示を、ディスプレイパネル38に所定時間表示した後、処理を中止して図12(a)に示す通常画面を表示する待機状態に移行する。

【0105】

また、JGアプリの起動要求の出力に応じて制御部55は、JGアプリをメモリ部60から読み出して起動するとともに、該起動要求とともに非接触ICチップ100から出力された利用可能額と、限度額を超過している旨のメッセージと、JG電子マネー額のチャージを促すメッセージを含む限度額エラー画面を、図12(f)に示すように、表示部56に表示する。尚、該限度額エラー画面において「チャージ」のメニューを選択した場合には、前述のJGチャージアプリが自動的に起動されて、JG電子マネー額へのチャージを所有者(遊技者)が容易に実施することができる。

【0106】

つまり、本発明の制御部55は、デジタル制御部103が実施する電子マネー使用処理において、利用限度額を超過することにより第1特定取引であるプリペイドカードの発行への電子マネーの使用を許容しないと判定したときに利用可能額とともに出力される起動要求に応じて表示部56に、本日利用額や今月利用額と利用額との合計額が上限額に達していることにより取引が不能である旨の取引不能表示となる限度額エラー画面を表示しており、該限度額エラー画面を表示する処理を行う制御部55によっても本発明における特定取引処理手段が形成されるとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となる制御部55を機能させるJGアプリによっても本発明の特定取引プログラムが構成されている。

【0107】

一方、利用限度額超過判定処理における判定結果が日利用上限額並びに月利用上限額以上ではないとの判定結果である場合にはS7からS8のステップに進み、S4のステップにおいて受信した特定取引情報に含まれる使用額を記憶領域104cに記憶されている残額データから特定されるJG電子マネー額から減算し、減算後のJG電子マネー額となるように残額データを更新した後、当日の日付と該使用額とから成る使用履歴を遊技利用履歴に追加記憶するとともに、該使用額を本日利用額並びに今月利用額に加算更新して遊技

10

20

30

40

50

利用履歴を更新する（S9）。

【0108】

そして、更新後の本日利用額並びに今月利用額と日利用上限額並びに月利用上限額とから新たな利用可能額を算出し、該算出した利用可能額を含むとともに、使用額の減算が完了した旨の減算完了通知を発行入金機4に返信（送信）し（S10）、S11のステップに進んで、遊技利用不可フラグ更新処理を実施した後、S1の待機状態に戻る。

【0109】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理において、本発明の取引種別情報取得手段となるS1にて受信（取得）した取引種別情報となるポーリング（発行）から特定される取引種別が前記第1特定取引であるプリペイドカードの発行であるときには、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額並びに遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額とに基づいて、当該第1特定取引を許容するか否かを利用限度額超過判定処理にて判定し、該判定において許容すると判定されたことを条件として、当該第1特定取引の取引額である受信した特定取引情報に含まれる使用額をJG電子マネー額から減算するための本発明における第1特定取引処理となるS8の処理を実施するとともに、当該使用額（取引額）を本発明の累積額となる本日利用額や今月利用額に加算する累積額更新処理となるS9のステップを実施しており、これらS8やS9のステップを含む電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引プログラムが構成されている。

【0110】

具体的に、本実施例の遊技利用不可フラグ更新処理においては、S10において使用額が加算更新された後の遊技利用履歴データの新たな本日利用額並びに今月利用額に、カードユニット3にて実施される後述する第2貸出処理における税込単位額である105円、すなわち、電子マネー額を第1特定取引に使用するときの最小単位額を加算した金額が、日利用上限額或いは月利用上限額以上の金額となるか否か、すなわち、次の第2貸出処理へのJG電子マネー額の使用において本日利用額或いは今月利用額が日利用上限額或いは月利用上限額を超過するか否かを予め判定し、日利用上限額或いは月利用上限額以上の金額となる場合には遊技利用不可フラグを遊技利用不可を示す「1」にセットし、日利用上限額並びに月利用上限額以上の金額とならない場合には、遊技利用可を示す「0」に遊技利用不可フラグを維持または変更する。尚、遊技利用不可フラグは、遊技利用履歴更新処理において、前述したように本日利用額或いは今月利用額がリセットされた場合には、遊技利用可を示す「0」に更新される。

【0111】

また、S10のステップにおいて送信された減算完了通知の受信に応じて発行入金機4のMPU48は、送信した特定取引情報に含まれる使用額の遊技用残額が書き込み記憶されたプリペイドカードをICカード挿入口30から排出して発行するとともに、図12（e）に示すように、該排出したプリペイドカードのICカード挿入口30からの取り出しを促すメッセージと、受信した減算完了通知に含まれる新たな利用可能額とを含む発行完了画面をディスプレイパネル38に表示した後、プリペイドカードの抜き取りに基づいて図12（a）に示す通常画面を表示する待機状態に移行する。尚、この際、発行するプリペイドカードのカードIDと遊技用残額とを含む発行通知が管理コンピュータ110に送信されることで、該管理コンピュータ110において、カードIDに対応する遊技用残額が、該発行通知に含まれる遊技用残額に更新される。

【0112】

尚、上記においては、プリペイドカードの発行について例示したが、会員カード或いはプリペイドカードへのJG電子マネー額を使用した入金においても同様の処理が実施され（図14参照）、予めICカード挿入口30に挿入された会員カード或いはプリペイドカ

10

20

30

40

50



ードの遊技用残額が、該遊技用残額に特定取引情報に含まれる使用額が加算された新たな遊技用残額に更新記憶された後、ICカード挿入口30から排出される。

【0113】

このようにして発行入金機4で発行されたプリペイドカードや、入金されたプリペイドカード並びに会員カードは、カードユニット3において使用される。

【0114】

次に、この本実施例において用いたカードユニット3における処理状況について、図15～図17のフロー図に基づいて説明すると、制御ユニット328は、カードユニット3への電源投入により起動されることで、Sb1の起動処理を実施して、各部の接続状況の確認や、管理コンピュータ110への接続確認要求の送信、並びに該接続確認要求の送信に応じて管理コンピュータ110から返信される設定情報に基づく各設定データに初期値等の設定等を実施する。

10

【0115】

そして、該起動処理の実施後においてSb2～Sb8の処理を巡回実施することで、カード挿入口309へのカード挿入であるカード受付け、遊技者（会員またはビジター）による貸出ボタンの操作、紙幣挿入口302または硬貨投入口303からの現金の投入による現金受付け、遊技者による返却ボタンの操作、再プレイスイッチ319の操作、並びに携帯電話機5の受付け、を検知する待機状態となる。尚、これらSb2～Sb8の処理と平行して前述の割込監視処理が実施されることで、メニュースイッチ316aやデータスイッチ318aの操作等が検知される。

20

【0116】

これらの待機状態において、ビジター遊技者が、例えば他のカードユニット3或いは発行入金機4にて発行されたプリペイドカード、または会員遊技者が会員カードをカード挿入口309に挿入した場合には、該プリペイドカード或いは会員カードの挿入に伴う挿入検知情報が内部カードリーダーライタ327から制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb2においてカード受付け有りと判断してSb9に進み、図示しないカード受付け処理を実施する。

【0117】

このSb9におけるカード受付け処理においては、まず、既に内部カードリーダーライタ327に受付け中の会員カードまたはプリペイドカードが存在するか否かを判定し、受付け中の会員カードまたはプリペイドカードが存在する場合には、内部カードリーダーライタ327に排出指示を出力することで、カード挿入口309に挿入されたプリペイドカード或いは会員カードを返却させて該カード受付け処理を終了する一方、受付け中のカードが存在しない場合には、カード挿入口309に挿入された会員カードまたはプリペイドカードの取り込み指示を内部カードリーダーライタ327に出力して、挿入された会員カード或いはプリペイドカードを内部カードリーダーライタ327のカードスロット内に取り込んで、該会員カード或いはプリペイドカードに記憶されている記憶データ、具体的には、当該会員カード或いはプリペイドカードの（会員）カードIDと会員ID（会員カードのみ）と遊技用残額データ等を読み出す。

30

【0118】

次に制御ユニット328は、受付けた会員カード又はプリペイドカードから読み出した（会員）カードIDと遊技用残額データと装置IDとを含む認証要求を管理コンピュータ110に送信し、管理コンピュータ110からの認証結果を受信するカード認証処理を実施する。

40

【0119】

この認証要求の受信に応じて管理コンピュータ110は、受信した認証要求に含まれる（会員）カードIDが、カード管理テーブルに存在するか否かを判定し、存在する場合には、該（会員）カードIDに対応付けて該カード管理テーブルに記憶、管理されている遊技用残額が、該受信した認証要求に含まれる遊技用残額データ、すなわち、受付けた会員カード或いはプリペイドカードから読み出した遊技用残額データから特定される遊技用残

50

額に一致するか否かを判定し、一致することを条件に、認証結果として「認証OK」を返信するとともに、遊技用残額が一致しない場合には「認証NG」を返信する。

【0120】

管理コンピュータ110から返信された認証結果が「認証NG」である場合には、受付けた会員カード或いはプリペイドカードの排出指示を内部カードリーダー327に出力して、挿入された会員カード或いはプリペイドカードを返却させてカード受付け処理を終了する一方、返信された認証結果が「認証OK」である場合には、受付けた会員カードから読み出した会員カードIDと会員IDと遊技用残額、又はプリペイドカードから読み出したカードIDと遊技用残額とを、RAM328b内の図示しない受付情報テーブルに格納するとともに、格納した遊技用残額を残額表示器に表示する。

10

【0121】

そして、受付情報テーブルに会員IDの記憶があるか否かを判定して、会員IDの記憶がない場合、つまり受付けたカードがプリペイドカードである場合には該カード受付け処理を終了して、Sb2～Sb8の待機状態に戻る一方、会員IDの記憶がある場合には、受付けた会員カードを所有する会員遊技者の会員情報を管理コンピュータ110から取得する会員情報取得処理を実施した後、Sb2～Sb8の待機状態に戻る。

【0122】

この本実施例の会員情報取得処理においては、具体的には、受付けた会員カードから読み出した会員IDと装置IDとを含む会員情報要求を管理コンピュータ110に送信することで、管理コンピュータ110において、会員情報テーブルに当該会員情報要求に含まれる会員IDに対応付けて記憶されている貯玉数、暗証番号、所有ポイント、名字、名前、性別、年齢、誕生日、職業、住所等を含む会員情報が抽出されて、該カードユニット3に会員情報データとして返信される。そして、該会員情報データの返信に応じて制御ユニット328は、受信した会員情報データに含まれる貯玉数、暗証番号、所有ポイント、名字、名前、性別、年齢、誕生日、職業、住所を、受付け会員情報として対応する各項目に格納するとともに、暗証番号の照合済みデータ(フラグ)に未照合である旨となる「0」を記憶する。

20

【0123】

そして、これらSb2～Sb8の待機状態において、遊技者が貸出ボタンの操作を実施した場合には、該遊技者による貸出ボタンの操作を検知するための貸出ボタンスイッチからの信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、Sb3のステップにおいて貸出ボタンの操作有りと判断してSb10のステップに進み、図16の第1貸出処理を実施する。

30

【0124】

この第1貸出処理においては、図16に示すように、まず、挿入された会員カード或いはプリペイドカードから読み出して前記受付情報テーブルに記憶した遊技用残額、或いは後述する入金処理にて受付情報テーブルの遊技用残額に記憶した金額が、本実施例における使用単位数(第1貸出処理に遊技用残額を使用する際の予め定められた単位数)となる100円と該使用単位数に相当する消費税額である5円(本実施例においては税率5%)との合計額である税込単位数となる105円未満であるか否かを判定し(Sd1)、遊技用残額が105円未満である場合には該判定において「Yes」と判定されて、該第1貸出処理を終了してSb2～Sb8の待機状態に戻る一方、遊技用残額が105円以上である場合にはSd2のステップに進み、遊技用残額が本実施例において第1貸出処理の第1使用金額として設定されている500円と該第1使用金額に相当する消費税額である25円(税率5%)との合計額である第1税込使用額となる525円以上であるか否かを判定する。尚、以下の説明においても、残額表示器に表示されている遊技用残額とは、受付情報テーブル(遊技用残額の項目)に記憶されている金額を示す。

40

【0125】

遊技用残額が第1税込使用額である525円以上である場合には、Sd2からSd3のステップに進んで、使用金額玉貸処理を実施する一方、第1税込使用額である525円未

50

満である場合には、S d 2 から S d 8 のステップに進んで、表示金額玉貸処理を実施する。

【 0 1 2 6 】

この S d 3 のステップにおける使用金額玉貸処理においては、第 1 使用金額となる 5 0 0 円に相当するパチンコ玉数の払出指示、具体的に本実施例においては、1 玉のパチンコ玉の貸出単価が 4 円であるので、5 0 0 円分に相当する 1 2 5 玉の払出指示を、対応するパチンコ機 2 に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる。

【 0 1 2 7 】

そして、S d 4 のステップに進み、残額表示器に表示されている遊技用残額から、税込使用額である 5 2 5 円を減算更新するとともに、受付情報テーブルの遊技用残額並びに受付中の会員カード或いはプリペイドカードが存在するときには該受付中の会員カード或いはプリペイドカードに記憶されている遊技用残額データを、第 1 税込使用額である 5 2 5 円を減算更新した新たな遊技用残額を特定可能な遊技用残額データに更新した後 ( S d 5 )、管理コンピュータ 1 1 0 に対して、当該カードユニット 3 に固有に付与された装置 I D と、受付中の会員カード或いはプリペイドカードの ( 会員 ) カード I D ( カード受け時のみ ) と、第 1 税込使用額とを含む貸出完了通知を送信して ( S d 6 )、管理コンピュータ 1 1 0 のカード管理テーブルにて該 ( 会員 ) カード I D に対応付けて記憶されている遊技用残額から第 1 税込使用額を減算更新させる。

【 0 1 2 8 】

そして、S d 7 - のステップに進み、プリペイドカードを受け付け中であるか否かを判定し、プリペイドカードを受け付け中でない場合には該第 1 貸出処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る一方、プリペイドカードを受け付け中である場合には、S d 7 のステップに進み、残額表示器に表示されている新たな遊技用残額が 0 であるか否かを判定する。

【 0 1 2 9 】

そして、該判定において遊技用残額が 0 でない場合には、該第 1 貸出処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る一方、遊技用残額が 0 である場合には、S d 1 2 のステップに進んで、当該遊技用残額が 0 となったプリペイドカードを内部カードリーダー 3 2 7 の貯留部に回収して該第 1 貸出処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る。

【 0 1 3 0 】

一方、S d 8 のステップにおける表示金額玉貸処理においては、残額表示器に表示されている遊技用残額の内、使用単位額である 1 0 0 円に当該使用単位額である 1 0 0 円に対応する消費税額である 5 円の合計額である税込単位額となる 1 0 5 円の整数倍の金額で最大の金額、例えば、遊技用残額が 4 7 5 円であれば、税込単位額となる 1 0 5 円の整数倍の金額で最大の金額となる 4 倍に該当する 4 2 0 円に相当するパチンコ玉数の払出指示、具体的に本実施例においては、1 玉のパチンコ玉の貸出単価が 4 円であるので、4 2 0 円から消費税額である 2 0 円を除いた税なし金額である 4 0 0 円分に相当する 1 0 0 玉の払出指示を、対応するパチンコ機 2 に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる。

【 0 1 3 1 】

そして、S d 9 のステップに進み、残額表示器に表示されている遊技用残額から、パチンコ玉の玉貸に使用した税込みの金額である 4 2 0 円を減算更新するとともに、受付情報テーブルの遊技用残額データ、並びに受付中の会員カード或いはプリペイドカードが存在するときには該受付中の会員カード或いはプリペイドカードに記憶されている遊技用残額データを、該税込みの金額である 4 2 0 円を減算更新した新たな遊技用残額を特定可能な遊技用残額データに更新した後 ( S d 1 0 )、管理コンピュータ 1 1 0 に対して、当該カードユニット 3 に固有に付与された装置 I D と、管理コンピュータ 1 1 0 に対して、当該カードユニット 3 に固有に付与された装置 I D と、受付中の会員カード或いはプリペイドカードの ( 会員 ) カード I D ( カード受け時のみ ) と、該税込みの金額である 4 2 0 円とを含む貸出完了通知を送信して ( S d 1 1 )、管理コンピュータ 1 1 0 にて ( 会員 ) カード I D に対応付けてカード管理テーブルに記憶されている遊技用残額から該税込みの金額を減算更新させる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 2 】

そして、S d 7 - のステップに進み、プリペイドカードを受付け中であるか否かを判定し、プリペイドカードを受付け中でない場合には該第 1 貸出処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る一方、プリペイドカードを受付け中である場合には、S d 7 のステップに進み、残額表示器に表示されている新たな遊技用残額が 0 であるか否かを判定する。

## 【 0 1 3 3 】

そして、該判定において遊技用残額が 0 でない場合には、該第 1 貸出処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る一方、遊技用残額が 0 である場合には、S d 1 2 のステップに進んで、当該遊技用残額が 0 となったプリペイドカードを内部カードリーダー 3 2 7 の貯留部に回収した後、該第 1 貸出処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る。

10

## 【 0 1 3 4 】

また、前述した S b 2 ~ S b 8 の待機状態において、遊技者が紙幣挿入口 3 0 2 または硬貨投入口 3 0 3 から現金を投入した場合には、該現金の投入に伴う貨幣識別情報が貨幣識別ユニット 3 2 1 や硬貨識別ユニット 3 2 2 から制御ユニット 3 2 8 に出力されることで、制御ユニット 3 2 8 は、S b 4 のステップにおいて現金の受付け有りと判断して S b 1 1 のステップに進み、図示しない入金処理を実施する。

## 【 0 1 3 5 】

この入金処理においては、まず、入力された貨幣識別情報から投入された貨幣の投入金額を特定する。尚、特定した投入金額が硬貨による金額、具体的には 5 0 0 円硬貨や 1 0 0 円硬貨の投入による 1 0 0 0 円未満の金額である場合には、さらに硬貨が追加投入されることが考えられるので、貨幣識別情報の入力から所定時間、例えば 5 秒が経過するまで、さらなる貨幣識別情報の入力待ち状態となり、複数の貨幣識別情報が入力された場合には、各貨幣識別情報から特定される識別金額の総額を投入金額として特定する。

20

## 【 0 1 3 6 】

そして、内部カードリーダー 3 2 7 に受付け中の会員カード或いはプリペイドカードが存在するか否かを判定し、受付け中の会員カード或いはプリペイドカードが存在しない場合に制御ユニット 3 2 8 は、前記にて特定した投入金額を、受付情報テーブルの遊技用残額（0 円を含む）に加算更新した後、該加算更新した入金金額（投入金額に同じ）と当該カードユニット 3 の装置 ID とを含む入金通知を管理コンピュータ 1 1 0 に送信した後、残額表示器に表示されている遊技用残額を、受付情報テーブルの遊技用残額に記憶されている加算更新後の新たな金額に更新表示して、該入金処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る。

30

## 【 0 1 3 7 】

一方、受付け中の会員カード或いはプリペイドカードが存在する場合には、前記にて特定した投入金額を、受付け中の会員カード或いはプリペイドカード並びに受付情報テーブルに記憶されている遊技用残額データから特定される遊技用残額に加算して、該遊技用残額データを加算後の新たな遊技用残額を特定可能な遊技用残額データに更新した後、該入金金額（投入金額に同じ）と当該カードユニット 3 の装置 ID と、受付け中の会員カード或いはプリペイドカードの（会員）カード ID とを含むカード入金通知を管理コンピュータ 1 1 0 に送信して、該管理コンピュータ 1 1 0 のカード管理テーブルにおいて該（会員）カード ID に対応して記憶されている遊技用残額に該入金金額を加算更新させる。

40

## 【 0 1 3 8 】

そして、残額表示器に表示されている遊技用残額を、受付情報テーブル（受付け中の会員カード或いはプリペイドカード）の遊技用残額に記憶されている加算更新後の新たな金額に更新表示して、該入金処理を終了して S b 2 ~ S b 8 の待機状態に戻る。

## 【 0 1 3 9 】

また、前述した S b 2 ~ S b 8 の待機状態において、遊技者が返却ボタンの操作を実施した場合には、遊技者による返却ボタンの操作を検知するための返却ボタンスイッチからの信号が制御ユニット 3 2 8 に出力されることで、制御ユニット 3 2 8 は、S b 5 におい

50

て返却ボタンの操作有りと判断してS b 1 2に進み、図示しない返却・発行処理を実施する。

【 0 1 4 0 】

この返却・発行処理においては、まず、内部カードリーダーライタ3 2 7に受け付け中の会員カード或いはプリペイドカードが存在するか否かを判定し、存在する場合には、排出指示を内部カードリーダーライタ3 2 7に出力することで、該内部カードリーダーライタ3 2 7に受け付け中の会員カード或いはプリペイドカードを、排出させて返却するとともに、該返却したカードが会員カードであるか否かを、受付情報テーブルに会員IDが記憶されているか否かにより判定し、会員ID(会員カード)である場合には、該返却した会員カードの会員カードIDと当該カードユニット3の装置IDとを含む返却通知を管理コンピュータ1 1 0に送信して、会員カードIDから特定される会員カードが返却されたことを管理コンピュータ1 1 0に通知するとともに、受付情報テーブルをリセットした後、S b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る。

10

【 0 1 4 1 】

一方、返却するカードがプリペイドカードである場合には、該返却したプリペイドカードのカードIDと当該カードユニット3の装置IDとを含む返却通知を管理コンピュータ1 1 0に送信して、カードIDから特定されるプリペイドカードが返却されたことを管理コンピュータ1 1 0に通知するとともに、受付情報テーブルをリセットした後、S b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る。

【 0 1 4 2 】

一方、内部カードリーダーライタ3 2 7に受け付け中の会員カード或いはプリペイドカードが存在しない場合には、受付情報テーブルに記憶されている遊技用残額データから特定される遊技用残額が存在するか否かを判定し、遊技用残額が存在しない場合、つまり、遊技用残額が0円である場合には、該返却・発行処理を終了する一方、遊技用残額が存在する、つまり0円ではない場合には、内部カードリーダーライタ3 2 7の貯留部に貯留されているプリペイドカードを、内部カードリーダーライタ3 2 7のカードスロットの読み出し位置まで移動させて、該発行に使用するプリペイドカードの記憶データ、具体的にはカードIDを読み出すとともに、受付情報テーブルに記憶されている遊技用残額データを該プリペイドカードに書き込んで、遊技用残額データを更新した後、当該プリペイドカードをカード挿入口3 0 9から排出させて、その時点にて残額表示器に表示されている遊技用残額を特定可能な遊技用残額データが記憶されたプリペイドカードを遊技者に対して発行する。尚、貯留部に貯留されているプリペイドカードが存在しない場合には、表示部3 1 2にエラーを表示して、プリペイドカードの挿入待ち状態となり、カード挿入口3 0 9から発行用のカードが挿入されることで、当該挿入されたプリペイドカードを発行に使用する。

20

30

【 0 1 4 3 】

そして、受付情報テーブルをリセットするとともに、当該カードユニット3の装置IDと、発行するプリペイドカードから読み出したカードIDと、該プリペイドカードに書き込み記憶した遊技用残額データを含む発行通知を、管理コンピュータ1 1 0に送信することにより、該管理コンピュータ1 1 0にて、該発行されたプリペイドカードのカードIDに対応付けてカード管理テーブルに記憶されている遊技用残額が発行されたプリペイドカードに記憶されている遊技用残額に更新されることで、該プリペイドカードを他のカードユニット3や発行入金機4における入金や図示しない精算装置における精算に使用できるようになる。

40

【 0 1 4 4 】

尚、本実施例では、前述の第1使用処理において、会員カード或いはプリペイドカードに記憶された遊技用残額データを遊技用残額が玉貸に使用される毎に逐次更新することで、返却操作時に遊技用残額データを更新することなく会員カードやプリペイドカードを返却するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技用残額が玉貸に使用される毎に会員カードやプリペイドカードの遊技用残額データを更新せずに、受付情報テーブルに記憶されている遊技用残額データ、即ち残額表示器に表示される金額

50

だけ更新しておいて、返却時においてその時点にて受付情報テーブルの遊技用残額の項目に記憶されている遊技用残額データをプリペイドカードの遊技用残額データとして更新記憶して返却するようにしても良い。

【0145】

また、前述したS b 2 ~ S b 8の待機状態において、遊技者が再プレイスイッチ319の操作を実施した場合には、遊技者による再プレイスイッチ319の操作を検知するための信号が制御ユニット328に出力されることで、制御ユニット328は、S b 6において再プレイスイッチ319の操作有りと判断してS b 13に進み、図示しない再プレイ処理を実施する。

【0146】

この再プレイ処理においては、まず、遊技者が会員であるか否かを、受付情報テーブルに会員IDが記憶されているか否かに基づいて判定し、遊技者が会員でない場合には、該再プレイ処理を終了してS b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る一方、遊技者が会員である場合には、RAM328b内の受付け会員情報に、照合済みを示す「1」が登録されているか否かを判定し、「1」が登録されていない場合には、暗証番号を受付けるためのテンキー等を含む図示しない暗証番号受付け画面を表示部312に表示して、暗証番号の受付けを実施する。

【0147】

そして、該暗証番号受付け画面にて受付けた暗証番号と、前記受付け会員情報に格納されている暗証番号とが一致するか否かを照合し、双方の暗証番号が一致しない場合には、該再プレイ処理を終了してS b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る一方、双方の暗証番号が一致する場合には受付け会員情報の照合済みフラグに照合済みを示す「1」を格納(セット)する。

【0148】

このようにして照合済みフラグに「1」がセットされていることを確認した後、若しくは「1」をセットした後、受付け会員情報に記憶されている貯玉数を表示部312に表示して、会員遊技者に該貯玉数を報知した後、該貯玉数が再プレイに設定されている再プレイ単位数、具体的に本実施例では、500円分に相当する125玉と、再プレイ手数料となる10玉との合計数である135玉以上存在するか否かを判定し、再プレイ単位数以上の貯玉数が存在しない場合には、再プレイが不可である旨を示すメッセージを表示部312に表示した後、該再プレイ処理を終了してS b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る一方、再プレイ単位数以上の貯玉数が存在する場合には、再プレイ表示部320(再プレイLED320a)を点灯して再プレイスイッチ319の操作が有効であることを会員遊技者に報知するとともに、表示部312に再プレイスイッチ319の操作を促すメッセージを表示した後、再プレイスイッチ319の操作待ち状態となる。

【0149】

そして、所定時間内に再プレイスイッチ319の操作が無い場合には、該再プレイ処理を終了してS b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る一方、所定時間内に再プレイスイッチ319の操作があった場合には、受付け会員情報に記憶されている貯玉数から、再プレイ単位数(135玉)を減算更新するとともに、再プレイ表示部320(再プレイLED320a)を消灯した後、再プレイ玉貸処理を実施する。この本実施例の再プレイ玉貸処理においては、再プレイ単位数(135玉)に対応するパチンコ玉数、具体的には、再プレイ単位数(135玉)から手数料を除いた125玉のパチンコ玉の払出指示を、対応するパチンコ機2に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる。

【0150】

そして、該カードユニット3の装置IDと、受付情報テーブルに記憶されている会員IDとを含む再プレイ完了通知を管理コンピュータ110に対して送信することで、該管理コンピュータ110の会員情報テーブルにおいて該会員IDに対応して記憶されている貯玉数から再プレイ単位数(135玉)を減算更新させた後、該再プレイ処理を終了してS b 2 ~ S b 8の待機状態に戻る。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 1 】

次に、S b 7 以降の処理を、携帯電話機 5 の非接触 I C チップ 1 0 0 側で実施される図 1 3 に示す電子マネー使用処理とともに説明する。

## 【 0 1 5 2 】

遊技者が携帯電話機 5 をカードユニット 3 の電子マネー通信部 3 3 2 (外部カードリーダー 3 3 0) に近接させることにより、携帯電話機 5 の非接触 I C チップ 1 0 0 が、S b 7 で送信される取引種別である「玉貸」を示す所定のデータを含むポーリング(玉貸)を受信する。

## 【 0 1 5 3 】

このようにして送信されたポーリング(玉貸)の受信は、図 1 3 の電子マネー使用処理における S 1 のステップにおいて検知されて S 2 のステップに進み、受信したポーリングの種別がポーリング(玉貸)であるか否かが判定されて、受信したポーリングの種別がポーリング(玉貸)であるので S 1 9 のステップに進むことで、記憶領域 1 0 4 c の遊技利用不可フラグに不可を示す「1」がセットされているか否かを判定する。

10

## 【 0 1 5 4 】

つまり、本実施例のデジタル制御部 1 0 3 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理における S 1 において、本発明における特定取引装置となるカードユニット 3 から、特定取引に際して当該特定取引が前記第 1 特定取引であるか或いは前記第 2 特定取引であるかを特定するための取引種別情報となるポーリング(玉貸){つまり、この場合は第 1 特定取引であることを示している}を受信(取得)しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部 1 0 3 によって本発明における取引種別情報取得手段が形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部 1 0 3 を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

20

## 【 0 1 5 5 】

そして、該遊技利用不可フラグに「1」がセットされている場合には、新たに J G 電子マネー額を使用しようとしても、該使用により上限額を超過するか或いは既に超過しているので、使用不可と判断して S 2 2 のステップに進み、制御部 5 5 に対して、限度額を超過している旨を示す所定データを含むエラー情報を出力することで、制御部 5 5 が表示部 5 6 に限度額の超過により電子マネーの利用ができない旨のメッセージ表示を実施する。

30

## 【 0 1 5 6 】

一方、遊技利用不可フラグに「1」がセットされていない場合、即ち遊技利用不可フラグが「0」である場合には、S 2 0 のステップに進み、日利用上限額若しくは月利用上限額から本日利用額(日利用上限額に対応)或いは今月利用額(月利用上限額に対応)を減算した差額の内、少ない方の金額を利用可能額として特定して、該特定した利用可能額と記憶領域 1 0 4 c に記憶されている残額に基づく J G 電子マネー額を含む特定取引要求をカードユニット 3 に送信した後、S 2 1 のステップに進んで、所定時間内に特定取引情報の受信があるかを検知する特定取引情報の受信待ち状態に移行する。尚、図 1 3 には図示していないが、所定時間内に特定取引情報の受信が無ければ、該電子マネー使用処理を終了して S 1 のステップに戻る。

40

## 【 0 1 5 7 】

S 2 0 のステップにおいて送信された特定取引要求の受信は、S b 8 において検知されて S b 1 4 のステップに進み、図 1 7 に示す第 2 貸出処理が制御ユニット 3 2 8 において実施される。

## 【 0 1 5 8 】

この本実施例の第 2 貸出処理において制御ユニット 3 2 8 は、受信した特定取引要求に含まれる J G 電子マネー額である残額と利用可能額の内、低額の方を貸出可能額として特定する(S h 1)。

## 【 0 1 5 9 】

そして、該特定した貸出可能額が第 2 貸出処理の第 2 使用金額として設定されている 1

50

000円と該第2使用金額に相当する消費税額である50円(税率5%)との合計額である第2税込使用額である1050円以上であるか否かを判定し(S h 2)、該判定において、貸出可能額が第2税込使用額である1050円以上である場合には、該第2税込使用額である1050円を使用額として特定し、該使用額である第2税込使用額を含む特定取引情報を、非接触ICチップ100(携帯電話機5)に返信(送信)した後、S h 4のステップに進んで、減算完了通知の受信待ち状態に移行する。

【0160】

また、S h 2のステップにおける判定にて、特定した貸出可能額が第2税込使用額である1050円以上でない場合には、貸出可能額の内、税込単位額となる105円の整数倍の金額で最大の金額、例えば、電子マネー額が700円であれば、税込単位額となる105円の整数倍の金額で最大の金額となる6倍に該当する630円を使用額として特定する(S h 7)。

10

【0161】

そして、該特定した使用額を含む特定取引情報を、非接触ICチップ100(携帯電話機5)に返信(送信)した後(S h 8)、S h 4のステップに進んで、減算完了通知の受信待ち状態に移行する。

【0162】

このようにS h 3或いはS h 8にて送信された特定取引情報の受信は、非接触ICチップ100(携帯電話機5)が実施している電子マネー使用処理(図13)のS 21において検知されてS 8のステップに進むことで、前述のS 8~S 11の処理が実施されることで、S 10において減算完了通知がカードユニット3に送信される。

20

【0163】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理において、本発明の取引種別情報取得手段となるS 1にて受信(取得)した取引種別情報となるポーリング(玉貸)から特定される取引種別が前記第1特定取引である第2貸出処理であるときには、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額並びに遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額とに基づいて、当該第1特定取引を許容するか否かが予め遊技利用不可フラグ更新処理にて更新された遊技利用不可フラグに基づいて判定し、該判定において許容すると判定されたことを条件として、当該第1特定取引の取引額である受信した特定取引情報に含まれる使用額をJ G電子マネー額から減算するための本発明における第1特定取引処理となるS 8の処理を実施するとともに、当該使用額(取引額)を本発明の累積額となる本日利用額や今月利用額に加算する累積額更新処理となるS 9のステップを実施しており、これらS 8やS 9のステップを含む電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引プログラムが構成されている。

30

【0164】

そして、S 10のステップにおいて返信(送信)された減算完了通知の受信は、S h 4のステップにおいて検知されてS h 5のステップに進み、特定取引情報として送信した使用額に相当するパチンコ玉数、すなわち使用額から消費税額を除いた税抜き金額を4円にて除した玉数の払出指示を、対応するパチンコ機2に対して出力して該パチンコ玉数を払い出させる玉貸処理を実施するとともに、S h 6のステップに進み、当該カードユニット3に固有に付与された装置IDと、使用額とを含む貸出完了通知を管理コンピュータ110に送信した後、該第2貸出処理を終了してS b 2~S b 8の待機状態に戻る。

40

【0165】

次いで、本実施例のカードユニット3において商品を購入する際の流れについて、図18~図20に基づいて以下に説明する。

【0166】

まず、本実施例のカードユニット3に各商品提供店舗からの商品リストが送信される流

50



れについて説明すると、各商品提供店舗 a , b , c ... は、遊技場において販売したい商品の商品番号と商品名と該商品の販売価格（商品価格）と該商品のグループ種別を含む CSV 形式にて記述された商品リストデータが添付された商品リストメールを、商品管理コンピュータ 17 a、17 b、17 c ... から管理サーバ 14 に対して送信する。

【0167】

この商品リストメールの受信に基づいて管理サーバ 14 の CPU 142 は、受信した商品リストメールに含まれる商品の商品番号から商品提供店舗を特定し、商品リストデータベースの該特定した商品提供店舗の商品リストのデータを受信した商品リストメールに添付されている商品リストデータに基づいて更新するとともに、該更新した各商品の更新日を更新して図 11 ( a ) に示す商品リストデータベースを更新する。

10

【0168】

そして、これら更新に際して管理サーバ 14 の CPU 142 は、グループ種別が変動である商品で、更新日から所定日数（本実施例では 1 週間）が経過している商品に関する情報、例えば、図 11 ( a ) に示すスーパーの商品リストにおいて、商品番号「TP001-0101」の「産地直送アスパラ詰め合わせ」の商品は、グループ種別が変動であって、その当日が 5 月 15 日であれば、前回の更新日から 1 週間が経過していることになるので、削除対象となるので削除されることで、カードユニット 3 には送信されない。

【0169】

そして、これら更新のあった商品提供店舗の商品リストは、その送信先が当該商品提供店舗の店舗 ID が遊技場情報テーブルの送信対象商品リスト店舗の項目に登録（記憶）されている遊技場から特定され、該特定された遊技場に設置されている管理コンピュータ 110 に対して、遊技場情報テーブルの接続情報に基づいて送信される（図 20 参照）。

20

【0170】

この商品リストを受信した管理コンピュータ 110 は、該受信した商品リストを遊技場内に設置されている各カードユニット 3 に対して配信（中継）し、該配信（中継）された商品リストが、カードユニット 3 の制御ユニット 328 によって RAM 328 b に、古い商品リストに代えて記憶される（図 20 参照）。

【0171】

このように RAM 328 b に商品リストが記憶されている状態において、遊技者がカードユニット 3 において商品の購入を実施したい場合に、突出部 305 に設けられているメニュースイッチ 316 を操作した場合には、該メニュースイッチ 316 の操作が、前述したように、S b 2 ~ S b 8 の通常処理と平行実施される割込監視処理にて検知されて、図 18 に示すように、メインメニュー画面が表示部 312 に表示されることにより、該メインメニュー画面に表示されている各種メニューに応じた処理が実施されるようになる。

30

【0172】

そして該メインメニュー画面内の「商品購入」のメニューを選択入力した場合には、該「商品購入」のメニューを選択入力により制御ユニット 328 は、RAM 328 b に記憶している商品リストを読み出し、該読み出した商品リストを、図 18 ( b ) に示す商品リスト画面のように、表示部 312 に表示して購入商品の受け付けを実施する。

【0173】

この本実施例の商品リスト画面には、商品名と、当該商品の提供店舗である店舗名と、価格とが一覧表示されるとともに、各商品に対応付けて「購入」の選択入力部が設けられており、遊技者は、その時点において購入できる商品を、離席することなくその場において確認して、購入したい商品があった場合には、前記「購入」の選択入力部を選択入力する。

40

【0174】

この「購入」の選択入力に基づいて制御ユニット 328 は、図示しない数量受け画面を表示して注文数を受付けた後、購入を受付けた商品の商品番号と数量とを RAM 328 b に購入希望商品として一時記憶し、これら「購入」の選択入力毎に図 18 ( c ) に示すように、購入商品リストとして、商品名と、数量が複数である場合には数量と、価格と、

50

合計額とを含む購入商品リスト画面を表示部 3 1 2 に表示する。

【 0 1 7 5 】

この購入商品リスト画面には、図 1 8 ( c ) に示すように、画面の下方位置に「購入を続ける」の選択入力部と、「購入へ」の選択入力部とが設けられており、遊技者が更に他の商品の購入を実施したい場合には、「購入を続ける」を選択入力すれば良く、商品の選択を終えて購入したい場合には「購入へ」を選択入力すれば良い。

【 0 1 7 6 】

この「購入へ」が選択入力された場合に制御ユニット 3 2 8 は、図 1 8 ( d ) に示すように、「電子マネー決済」と「カード残額決済」のメニューを選択可能とされた決済方法受付け画面を表示部 3 1 2 に表示して商品代金の決済方法を遊技者より受付ける。

10

【 0 1 7 7 】

この決済方法受付け画面において、カード残額決済が選択された場合には、受付け中のカードが存在するか否かを判定するとともに、受付け中のカードが存在する場合には、その時点の遊技用残額が購入商品リスト画面にて合計されている合計額の支払いに十分であるか否かを判定する。

【 0 1 7 8 】

該判定において遊技用残額が不足である場合には、制御ユニット 3 2 8 は、不足金額を算出し、該算出した不足金額と、該不足金額の入金を促すメッセージを表示部 3 1 2 に表示して、不足金額以上の入金を受付けて遊技用残額に加算する入金処理を実施する。

【 0 1 7 9 】

20

このようにして、遊技用残額が十分となった状況、若しくは十分である状況（入金処理なしに遊技用残額が不足していない状況）に基づいて制御ユニット 3 2 8 は、本人確認用の暗証番号を受付けるための、図 1 9 ( a ) に示すような暗証番号受付け画面を表示部 3 1 2 に表示して暗証番号を遊技者より受付け、該受付けた暗証番号と、RAM 3 2 8 b に記憶している購入希望商品の商品番号と、該商品の商品価格、装置 ID とを含む商品購入情報を管理コンピュータ 1 1 0 に送信する。

【 0 1 8 0 】

この商品購入情報の受信に基づいて管理コンピュータ 1 1 0 は、受信した商品購入情報に含まれる（会員）カード ID に対応付けてカード管理テーブルに記憶されている遊技用残額から商品の商品価格の合計額を減算更新するとともに、当該遊技場の遊技場 ID とその当日の日付と、シリアル番号とから成る、システム全体において固有の受注番号を生成し、該生成した受注番号を前記商品購入情報の送信元のカードユニット 3 に返信する。

30

【 0 1 8 1 】

この受注番号の受信に基づいてカードユニット 3 の制御ユニット 3 2 8 は、管理コンピュータ 1 1 0 における処理が完了したものと判断して、前記商品価格の合計額を、会員カードまたはプリペイドカードと受付情報テーブルの遊技用残額から減算し、該減算後の遊技用残額を会員カードまたはプリペイドカードに更新記録するとともに、図 1 9 ( b ) に示すような、購入内容である商品名、数量、提供店舗名、利用額を含む購入内容と、該受信した受注番号とを、画面下方に設けられている「確認」の選択入力部が選択入力されるか或いは所定時間が経過するまでのいずれかが成立する間において表示し、該表示の終了後において、図 1 8 ( a ) のメインメニュー画面に戻る。

40

【 0 1 8 2 】

一方、図 1 8 ( d ) の決済方法受付け画面において「電子マネー決済」が選択された場合に制御ユニット 3 2 8 は、図 1 8 ( e ) に示すように、決済金額と、携帯電話機 5 の電子マネー通信部 3 3 2 への近接を促すメッセージとを含むとともに、「キャンセル」の選択入力部を有する確認画面を表示部 3 1 2 に表示して購入代金の精算確認の受付けを実施するとともに、外部カードリーダーライタ 3 3 0 から取引種別として「購入」を示す所定データを含むポーリング（購入）を繰返し送信する。

【 0 1 8 3 】

このようにして送信されたポーリング（購入）は、電子マネー通信部 3 3 2 に近接され

50

た携帯電話機 5 の非接触 IC チップ 100 にて受信されることにより、前述の図 13 に示す電子マネー使用処理が実施される。

【0184】

具体的には、該ポーリング（購入）の受信が S1 にて検知されて S2 のステップに進み、受信したポーリングの種別が、ポーリング（玉貸）であるか否かが判定されることによって S3 のステップに進むことで、記憶領域 104c に記憶されている残額データに基づく JG 電子マネー額を含む特定取引要求を送信した後、S4 のステップに進んで特定取引情報の受信待ち状態に移行する。

【0185】

つまり、本実施例のデジタル制御部 103 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理における S1 において、本発明における特定取引装置となるカードユニット 3 から、特定取引に際して当該特定取引が前記第 1 特定取引であるか或いは前記第 2 特定取引であることを特定するための取引種別情報となるポーリング（購入）{つまり、この場合は第 2 特定取引であることを示している}を受信（取得）しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部 103 によって本発明における取引種別情報取得手段が形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部 103 を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

10

【0186】

S3 のステップにおいて送信された特定取引要求の受信に基づいてカードユニット 3 の制御ユニット 328 は、受信した特定取引要求に含まれる JG 電子マネー額の残額が、購入商品の決済金額以上であるか、すなわち、決済金額の JG 電子マネー額からの減算が可能であるか否かを判定し、JG 電子マネー額が決済金額未満である場合には、残額エラーを非接触 IC チップ 100 に返信する一方、JG 電子マネー額が決済金額以上である場合には、当該決済金額を使用額として含む特定取引情報を非接触 IC チップ 100 に返信（送信）する。

20

【0187】

これら残額エラー或いは特定取引情報の受信は S4 において検知され、残額エラーを受信した場合には、S18 のステップに進むことで、制御部 55 に対して、残額が不足している旨を示す所定データを含むエラー情報を出力することで、制御部 55 が表示部 56 に JG 電子マネー額の残額が不足している旨のメッセージ表示を実施する。

30

【0188】

一方、特定取引情報を受信した場合には、S5 のステップに進むことで、S1 において受信したポーリングの種別が、ポーリング（発行）或いはポーリング（入金）であるか否かが判定され、受信したポーリングの種別がポーリング（発行）或いはポーリング（入金）ではないので S15 のステップに進むことで、S4 のステップにおいて受信した特定取引情報に含まれる使用額（決済金額）を記憶領域 104c に記憶されている JG 電子マネー額から減算更新した後、使用額（決済金額）の減算が完了した旨の減算完了通知をカードユニット 3 に返信（送信）し（S16）、当日の日付と該使用額（決済金額）とから成る使用履歴を一般利用履歴に追加記憶するとともに、該使用額（決済金額）を本日利用額並びに今月利用額に加算更新して一般利用履歴を更新した後（S17）、S1 の待機状態に戻る。

40

【0189】

つまり、本実施例のデジタル制御部 103 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理においては、本発明の取引種別情報取得手段となる S1 にて受信（取得）した取引種別情報となるポーリング（購入）から特定される取引種別が第 2 特定取引である商品購入であるときには、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額並びに遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額にかかわらず、当該第 2 特定取引の取引額である使用額（決済金額）を JG 電子マネー額から減算するための本発明における第 2 特定取引処理となる S15 の処理を実施しており

50

、これら第2特定取引処理となるS15の処理を含む電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

【0190】

そして、S16のステップにおいて送信された減算完了通知の受信に応じてカードユニット3の制御ユニット328は、本人確認用の暗証番号を受付けるための、図19(a)に示す暗証番号受付画面を表示部312に表示して暗証番号を遊技者より受け付け、該受け付けた暗証番号と、RAM328bに記憶している購入希望商品の商品番号と、該商品の商品価格、装置IDとを含む商品購入情報を管理コンピュータ110に送信する。

10

【0191】

この商品購入情報の受信に基づいて管理コンピュータ110は、受注番号を生成し、該生成した受注番号を前記商品購入情報の送信元のカードユニット3に返信する。

【0192】

この受注番号の受信に基づいてカードユニット3の制御ユニット328は、図19(b)に示すような、購入内容である商品名、数量、提供店舗名、利用額を含む購入内容と、該受信した受注番号とを、画面下方に設けられている「確認」の選択入力部が選択入力されるか或いは所定時間が経過するまでのいずれかが成立する間において表示し、該表示の終了後において、図18(a)のメインメニュー画面に戻る。

20

【0193】

そして、管理コンピュータ110は、前記受注番号の送信後、図20に示すように、受信した該商品購入情報に含まれる装置IDに代えて、該受注番号を含む商品購入情報を管理サーバ14に対して送信する。

【0194】

つまり、本実施例のJG電子マネー額は、第1特定取引となる遊技用価値(遊技用残額)の付与に使用可能であるとともに、該第1特定取引とは異なる第2特定取引である商品の購入にも使用可能な電子マネー額であり、該JG電子マネー額を記憶する電子マネー額記憶部となるメモリ104を有する携帯電話機5が本発明における携帯端末に該当する。

【0195】

この管理コンピュータ110からの商品購入情報の受信に応じて管理サーバ14は、該受信した商品購入情報を送信元の管理コンピュータ110が設置されている遊技場の遊技場IDに対応付けて記憶するとともに、商品購入情報に含まれる購入商品の各商品番号から、各商品提供店舗毎に商品番号と商品価格と暗証番号および受注番号をまとめ、これら各商品提供店舗の店舗ID(本実施例では商品番号から特定可能)に対応付けて商品提供店舗情報テーブルに記憶されている受注メール送信先アドレスから当該店舗の受注メールの送信先を特定するとともに、該商品提供店舗情報テーブルの各店舗IDに対応する決済額に、前記にて各商品提供店舗毎にまとめた各商品の商品価格から所定の手数料(例えば3%)を差し引いた額を加算更新して商品提供店舗情報テーブルを更新した後、これら商品提供店舗毎にまとめた商品番号と商品価格と暗証番号および受注番号を含む受注メールを、前記特定した受注メール送信先アドレスに対して送信することで、該受注メールを受信した商品提供店舗において、遊技者が遊技を終えて商品を受け取りに当該店舗に出向いた際に、暗証番号および受注番号を提示することで、該受信した受注メールに該提示された暗証番号および受注番号に対応して含まれている商品が手渡されるとともに、これら商品の代金である前記商品提供店舗情報テーブルの決済額に集計された金額(売上)が、該商品提供店舗の口座に振り込まれるようになる。

30

40

【0196】

以上、本実施例1によれば、従来のような管理装置を必要とすることなく、携帯端末となる携帯電話機5において、所定期間にJG電子マネー額から使用された使用額の累積額である本日利用額や今月利用額が管理されるとともに、これら累積額である遊技利用履歴の本日利用額や今月利用額と上限額である日利用上限額や月利用上限額とに基づいて、第

50

1 特定取引となるプリペイドカードの発行等が許容されるようになるので、これら過度の J G 電子マネー額の使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築できる。

【実施例 2】

【0197】

次に、実施例 2 に関して、図 2 1 ~ 図 2 3 を参照して説明する。尚、本実施例 2 は、請求項 3 並びに請求項 9 に対応しており、その特徴としては、前記実施例 1 の非接触 IC チップ 1 0 0 においては、カードユニット 3 から送信されるポーリング（玉貸）を受信した場合のみに、利用可能額を含む特定取引要求を送信するようにしているのに対し、本実施例 2 においては、発行入金機からのポーリング（発行）やポーリング（入金）を受信した場合においても、利用可能額を含む特定取引要求を送信して、利用可能額の範囲内の金額を発行入金機 4 において受付けることにより、特定取引情報の受信に際して携帯電話機 5 側において利用限度額超過判定処理を実施しなくても良いようにした点が異なり、その他のシステム構成等は、前記実施例 1 の遊技用システムと同一であることから、同一である部分の説明は省略するものとし、前記実施例 1 からの変更点となる本実施例 2 の特徴部分について以下に説明する。尚、以下の説明においては、プリペイドカードの発行に関して説明するが、実施例 1 と同様に、入金に関しても発行と同様に、現金並びに J G 電子マネー額を使用して実施できる。

10

【0198】

この本実施例 2 の携帯電話機 5 における非接触 IC チップ 1 0 0（デジタル制御部 1 0 3）は、図 2 2 に示す電子マネー使用処理を内部 ROM に記憶されているファームウェアにより実施可能とされており、これら非接触 IC チップ 1 0 0（デジタル制御部 1 0 3）が、図 2 2 に示す電子マネー使用処理を実施することで、実施例 1 と同様に、カードユニット 3 において、商品の購入を実施できるようになっている。

20

【0199】

具体的には、携帯電話機 5 の電子マネー通信部 3 3 2 への近接により外部カードリーダーライタ 3 3 0 から前述のポーリング（購入）を受信した場合には、該ポーリング（購入）の受信が S 1 にて検知されて S 2 + のステップに進み、受信したポーリングの種別がポーリング（購入）であるか否か、つまり取引種別が第 2 特定取引であるか否かが判定されることにより、ポーリング（購入）、すなわち第 2 特定取引であると判定されて S 3 のステップに進むことで、記憶領域 1 0 4 c に記憶されている残額データに基づく J G 電子マネー額を含む特定取引要求を送信した後、S 4 のステップに進んで特定取引情報の受信待ち状態に移行する。

30

【0200】

つまり、本実施例のデジタル制御部 1 0 3 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理における S 1 において、本発明における特定取引装置となるカードユニット 3 から、特定取引に際して当該特定取引が前記第 1 特定取引であるか或いは前記第 2 特定取引であるかを特定するための取引種別情報となるポーリング（購入）を受信（取得）しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部 1 0 3 によって本発明における取引種別情報取得手段が形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部 1 0 3 を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

40

【0201】

S 3 のステップにおいて送信された特定取引要求の受信に基づいてカードユニット 3 の制御ユニット 3 2 8 は、受信した特定取引要求に含まれる J G 電子マネー額の残額が、購入商品の決済金額以上であるか、すなわち、決済金額の J G 電子マネー額からの減算が可能であるか否かを判定し、J G 電子マネー額が決済金額未満である場合には、残額エラーを非接触 IC チップ 1 0 0 に返信する一方、J G 電子マネー額が決済金額以上である場合には、当該決済金額を使用額として含む特定取引情報を非接触 IC チップ 1 0 0 に返信（送信）する。

50

## 【0202】

これら残額エラー或いは特定取引情報の受信はS4において検知され、残額エラーを受信した場合には、S18のステップに進むことで、制御部55に対して、残額が不足している旨を示す所定データを含むエラー情報を出力することで、制御部55が表示部56にJG電子マネー額の残額が不足している旨のメッセージ表示を実施する。

## 【0203】

一方、特定取引情報を受信した場合には、S15のステップに進むことで、S4のステップにおいて受信した特定取引情報に含まれる使用額(決済金額)を記憶領域104cに記憶されているJG電子マネー額から減算更新した後、使用額(決済金額)の減算が完了した旨の減算完了通知をカードユニット3に返信(送信)し(S16)、当日の日付と該使用額(決済金額)とから成る使用履歴を一般利用履歴に追加記憶するとともに、該使用額(決済金額)を本日利用額並びに今月利用額に加算更新して一般利用履歴を更新した後(S17)、S1の待機状態に戻る。

10

## 【0204】

つまり、本実施例2のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理においては、本発明の取引種別情報取得手段となるS1にて受信(取得)した取引種別情報となるポーリング(購入)から特定される取引種別が第2特定取引である商品購入であるときには、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額並びに遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額にかかわらず、当該第2特定取引の取引額である使用額(決済金額)をJG電子マネー額から減算するための本発明における第2特定取引処理となるS15の処理を実施しており、これら第2特定取引処理となるS15の処理を含む電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

20

## 【0205】

そして、S16のステップにおいて送信された減算完了通知の受信に応じてカードユニット3の制御ユニット328は、本人確認用の暗証番号を受付けるための、図19(a)に示す暗証番号受付画面を表示部312に表示して暗証番号を遊技者より受け付け、該受け付けた暗証番号と、RAM328bに記憶している購入希望商品の商品番号と、該商品の商品価格、装置IDとを含む商品購入情報を管理コンピュータ110に送信することにより、実施例1と同様の処理が、管理コンピュータ110並びに管理サーバ14にて実施される(図20参照)。

30

## 【0206】

次に、本実施例2の発行入金機4にてプリペイドカードの発行を受ける場合には、実施例1の場合と同様に、図21(a)に示すように、ディスプレイパネル38に表示されている「カード発行」と「カード入金」のメニューから、「カード発行」のメニューを選択入力する。

## 【0207】

この「カード発行」メニューの選択入力によりディスプレイパネル38には、図21(b)に示すように、「電子マネー発行」と「現金発行」のメニューが表示され、該メニューから「電子マネー発行」を選択入力する。

40

## 【0208】

この「電子マネー発行」メニューの選択入力に応じてMPU48は、図21(c)に示すように、対象の処理が電子マネーを使用したプリペイドカードの発行である旨と、電子マネー通信部41に携帯電話機5を近接させることを要求するメッセージを表示する。

## 【0209】

この表示状態において遊技者(利用者)は、表示されたメッセージに従って携帯電話機5を電子マネー通信部41に近接させると、外部カードリーダーライタ46から送信される取引種別として「受け付け」を示す所定データを含むポーリング(受け付け)が、該近接され

50

た携帯電話機 5 の非接触 IC チップ 100 にて受信される (図 23 参照)。

【0210】

このようにして送信されたポーリング (受付け) の受信は、該近接された携帯電話機 5 に搭載されている非接触 IC チップ 100 (デジタル制御部 103) が実施している図 22 に示す本実施例 2 の電子マネー使用処理の S1 のステップにおいて検知されて S2 + のステップに進み、受信したポーリングの種別が、ポーリング (購入) であるか否かが判定されることによって S20 のステップに進むことで、日利用上限額若しくは月利用上限額から本日利用額 (日利用上限額に対応) 或いは今月利用額 (月利用上限額に対応) を減算した差額の内、少ない方の金額を利用可能額として特定して、該特定した利用可能額と記憶領域 104c に記憶されている残額データに基づく JG 電子マネー額を含む特定取引

10

【0211】

このようにして S20 のステップにて送信された JG 電子マネー額と利用可能額とを含む特定取引要求の受信に基づいて発行入金機 4 の MPU48 は、受信した特定取引要求に含まれる JG 電子マネー額と利用可能額の内、いずれか低額の方の金額、例えば JG 電子マネー額が 5 万円であって、利用可能額が 5000 円である場合であれば低額である 5000 円を発行可能額として特定し、該特定した発行可能額である 5000 円以下の発行金額のみを選択可能とした、図 21 (d) に示す発行金額受付け画面をディスプレイパネル

20

【0212】

図 21 (d) に示す発行金額受付け画面において金額指定を受付けた場合、例えば指定金額として「3000 円」を受付けた場合に MPU48 は、図 21 (e) に示すように、該指定金額である「3000 円」を利用金額として表示するとともに、該表示した利用金額で良ければ、ディスプレイパネル 38 に向かって右側部位置に設けられている電子マネー通信部 41 に携帯電話機 5 を再度近接させることを要求するメッセージを表示する。

【0213】

この表示状態において遊技者 (利用者) は、表示されたメッセージに従って携帯電話機 5 を電子マネー通信部 41 に近接させると、外部カードリーダーライタ 46 から送信される取引種別として「発行」を示す所定データを含むポーリング (発行) が、該近接された携帯電話機 5 の非接触 IC チップ 100 にて受信される。

30

【0214】

このポーリング (発行) の受信は、非接触 IC チップ 100 のデジタル制御部 103 が実施する図 22 の電子マネー使用処理の S1 にて検知されて S2 + のステップに進み、受信したポーリングの種別が、ポーリング (購入) であるか否かが判定されることによって S20 のステップに進むことで、前述のポーリング (受付け) の受信の場合と同様に、利用可能額と JG 電子マネー額を含む特定取引要求をカードユニット 3 に送信した後、S

40

【0215】

つまり、本実施例のデジタル制御部 103 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理における S1 において、本発明における特定取引装置となる発行入金機 4 から、特定取引に際して当該特定取引が前記第 1 特定取引であるか或いは前記第 2 特定取引であることを特定するための取引種別情報となるポーリング (受付け) {つまり、この場合は第 1 特定取引であることを示している} を受信 (取得) しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部 103 によって本発明における取引種別情報取得手段が

50

形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

【0216】

そして、S20のステップにおいて送信された特定取引要求の受信に基づいて発行入金機4のMPU48は、図23に示すように、受信した特定取引要求に含まれるJG電子マネー額の残額と利用可能額とが、ポーリング(受付け)の送信に応じて受信した特定取引要求に含まれるJG電子マネー額の残額と利用可能額、すなわち、一回目の携帯電話機5の受付けにおいて該携帯電話機5から取得したJG電子マネー額の残額と利用可能額と一致するか否かを判定し、一致しない場合には発行処理を終了する一方、一致する場合には、発行金額受付け画面にて受付けた金額である使用額を含む特定取引情報を携帯電話機5(非接触ICチップ100)に返信(送信)する。尚、本実施例2では、一回目の携帯電話機5の受付けにおいて該携帯電話機5から取得したJG電子マネー額の残額と利用可能額と一致するか否かを判定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらJG電子マネー額の残額と利用可能額の一致判定を実施しない構成としても良い。

10

【0217】

このようにして送信された特定取引情報を受信はS21のステップにて検知されてS8のステップに進み、前述の実施例1におけるS8~S10の各ステップの処理を実施することで、該受信した特定取引情報に含まれる使用額がJG電子マネー額(残額データ)から減算され、遊技利用履歴が更新されるとともに、新たな利用可能額を含む減算完了通知が発行入金機4に返信(送信)される。

20

【0218】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する本実施例2の電子マネー使用処理において、本発明の取引種別情報取得手段となるS1にて受信(取得)した取引種別情報となるポーリング(受付け)から特定される取引種別が前記第1特定取引であるプリペイドカードの発行であるときには、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額から遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額を減じた差額による利用可能額を発行入金機4(特定取引装置)に送信して、当該利用可能額(差額)の範囲内の使用額(取引額)を発行入金機4(特定取引装置)から取得し、該使用額(取引額)をJG電子マネー額から減算する第1特定取引処理となるS8の処理を実施するとともに、当該使用額(取引額)を本発明の累積額となる本日利用額や今月利用額に加算する累積額更新処理となるS9のステップを実施しており、これらS8やS9のステップを含む電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明の請求項3における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させる本実施例2のファームウェアにより本発明の請求項9における特定取引用プログラムが構成されている。

30

【0219】

このS16のステップにおいて送信された減算完了通知の受信に応じて発行入金機4のMPU48は、送信した特定取引情報に含まれる使用額の遊技用残額が書き込み記憶されたプリペイドカードをICカード挿入口30から排出して発行するとともに、図12(e)に示すように、該排出したプリペイドカードのICカード挿入口30からの取り出しを促すメッセージと、受信した減算完了通知に含まれる新たな利用可能額とを含む発行完了画面をディスプレイパネル38に表示した後、プリペイドカードの抜き取りに基づいて図21(a)に示す通常画面を表示する待機状態に移行する。

40

【0220】

以上、本実施例2によれば、従来のような管理装置を必要とすることなく、携帯端末となる携帯電話機5において、所定期間にJG電子マネー額から使用された使用額の累積額である本日利用額や今月利用額が管理されるとともに、上限額である日利用上限額や月利

50



用上限額から累積額である本日利用額や今月利用額を減じた差額から特定される利用可能額をカードユニット3や発行入金機4に送信することで、当該利用可能額の範囲内の取引額の第1特定取引である第2貸出処理やプリペイドカードの発行やカードへの入金を実施されるようになるので、これら過度のJG電子マネー額の使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築できる。

#### 【0221】

また、本実施例2のようにすれば、第1特定取引となるプリペイドカードの発行に使用する金額を、特定取引装置となる発行入金機4において受付ける場合であっても、予め利用可能額を発行入金機4に送信しているため、使用額のJG電子マネー額からの減算に際して、該使用額と遊技利用履歴の本日利用額との合計額が設定データに含まれる日利用上限額以上であるか否か、並びに受信した特定取引情報に含まれる使用額と遊技利用履歴の今月利用額との合計額が設定データに含まれる月利用上限額以上であるか否かを判定する必要がなく、携帯電話機5（非接触ICチップ100）における処理を簡素化することができる。

10

#### 【実施例3】

#### 【0222】

次に、実施例3に関して、図24～図28を参照して説明する。尚、本実施例3は、請求項4～6並びに請求項10～12に対応しており、その特徴としては、前記実施例1並びに実施例2においては、カードユニット3において電子マネー額から第2貸出処理に使用する金額を一律に1050円とすることで、特定取引装置となるカードユニット3側において使用する金額の選択を実施しないようにしているのに対し、本実施例3においては、これらカードユニット3において遊技に使用する金額を予め携帯電話機5側において選択するようにしている点が異なり、その他のシステム構成等は、前記実施例1の遊技用システムと同一であることから、同一である部分の説明は省略するものとし、前記実施例1からの変更点となる本実施例3の特徴部分について以下に説明する。

20

#### 【0223】

尚、本実施例3のカードユニット3は、前述の実施例1のカードユニット3におけるSb14の第2貸出処理に代えて、後述するように、電子マネー額を使用した遊技用残額の入金を行う第2入金処理を実施するようになっており、これに応じて、送信するポーリングの種別も、Sb7におけるポーリング（玉貸）に代えて、取引種別である「送金」を示す所定のデータを含むポーリング（送金）を送信するようになっており、

30

#### 【0224】

また、本実施例3のカードユニット3は、これらSb7のステップの実施に先だって、カードの挿入中であるか否かを判定し、会員カード或いはプリペイドカードの挿入中においてはSb7に進むことなくSb2のステップに戻ることで、会員カード或いはプリペイドカードを受付けていないときにおいてのみポーリング（送金）を送信して携帯電話機5を受付けるようになっており、

#### 【0225】

この本実施例3の携帯電話機5における非接触ICチップ100（デジタル制御部103）は、図26に示す電子マネー使用処理を内部ROMに記憶されているファームウェアにより実施可能とされており、これら非接触ICチップ100（デジタル制御部103）が、図26に示す電子マネー使用処理を実施することで、実施例1と同様に、カードユニット3において、商品の購入を実施できるようになっている。

40

#### 【0226】

具体的には、携帯電話機5の電子マネー通信部332への近接により外部カードリーダーライタ330から前述のポーリング（購入）を受信した場合には、該ポーリング（購入）の受信がS1にて検知されてS1+のステップに進み、受信したポーリングの種別が、ポーリング（返金）であるか否かが判定されることによってS2'のステップに進むことで、更に受信したポーリングの種別が、ポーリング（送金）であるか否かが判定されることによってS3のステップに進むことで、記憶領域104cに記憶されている残額データに

50

基づく J G 電子マネー額を含む特定取引要求を送信した後、S 4 のステップに進んで特定取引情報の受信待ち状態に移行する。

【0227】

つまり、本実施例のデジタル制御部 103 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理における S 1 において、本発明における特定取引装置となるカードユニット 3 から、特定取引に際して当該特定取引が前記第 1 特定取引であるか或いは前記第 2 特定取引であるかを特定するための取引種別情報となるポーリング（購入）を受信（取得）しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部 103 によって本発明における取引種別情報取得手段が形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部 103 を機能させるファームウェアにより本発明

10

【0228】

S 3 のステップにおいて送信された特定取引要求の受信に基づいてカードユニット 3 の制御ユニット 328 は、受信した特定取引要求に含まれる J G 電子マネー額の残額が、購入商品の決済金額以上であるか、すなわち、決済金額の J G 電子マネー額からの減算が可能であるか否かを判定し、J G 電子マネー額が決済金額未満である場合には、残額エラーを非接触 IC チップ 100 に返信する一方、J G 電子マネー額が決済金額以上である場合には、当該決済金額を使用額として含む特定取引情報を非接触 IC チップ 100 に返信（送信）する。

【0229】

これら残額エラー或いは特定取引情報の受信は S 4 において検知され、残額エラーを受信した場合には、S 18 のステップに進むことで、制御部 55 に対して、残額が不足している旨を示す所定データを含むエラー情報を出力することで、制御部 55 が表示部 56 に J G 電子マネー額の残額が不足している旨のメッセージ表示を実施する。

20

【0230】

一方、特定取引情報を受信した場合には、S 5 のステップに進むことで、S 1 において受信したポーリングの種別が、ポーリング（発行）或いはポーリング（入金）であるか否かが判定されることにより、S 15 のステップに進むことで、S 4 のステップにおいて受信した特定取引情報に含まれる使用額（決済金額）を記憶領域 104c に記憶されている J G 電子マネー額から減算更新した後、使用額（決済金額）の減算が完了した旨の減算完了通知をカードユニット 3 に返信（送信）し（S 16）、当日の日付と該使用額（決済金額）とから成る使用履歴を一般利用履歴に追加記憶するとともに、該使用額（決済金額）を本日利用額並びに今月利用額に加算更新して一般利用履歴を更新した後（S 17）、S 1 の待機状態に戻る。

30

【0231】

つまり、本実施例 3 のデジタル制御部 103 がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理においては、本発明の取引種別情報取得手段となる S 1 にて受信（取得）した取引種別情報となるポーリング（購入）から特定される取引種別が第 2 特定取引である商品購入であるとき、すなわち第 2 特定取引を行うときには、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額並びに遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額にかかわらず、当該第 2 特定取引の取引額である使用額（決済金額）を J G 電子マネー額から減算するための本発明における第 2 特定取引処理となる S 15 の処理を実施しており、これら第 2 特定取引処理となる S 15 の処理を含む電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部 103 によって本発明における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部 103 を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

40

【0232】

そして、S 16 のステップにおいて送信された減算完了通知の受信に応じてカードユニット 3 の制御ユニット 328 は、本人確認用の暗証番号を受付けるための、図 19 (a)

50

に示す暗証番号受付け画面を表示部 3 1 2 に表示して暗証番号を遊技者より受付け、該受付けした暗証番号と、RAM 3 2 8 b に記憶している購入希望商品の商品番号と、該商品の商品価格、装置 ID とを含む商品購入情報を管理コンピュータ 1 1 0 に送信することにより、実施例 1 と同様の処理が、管理コンピュータ 1 1 0 並びに管理サーバ 1 4 にて実施される（図 2 0 参照）。

【 0 2 3 3 】

次に、本実施例 3 の携帯電話機 5 に記憶されている J G 電子マネー額をカードユニット 3 において使用する流れについて説明すると、まず、遊技者（利用者）が携帯電話機 5 において、所定の J G アプリの起動操作を実施して、J G アプリを起動させる。

【 0 2 3 4 】

この起動操作に基づいて制御部 5 5 は、メモリ部 6 0 に記憶されている J G アプリを読み出して実行し、該 J G アプリに基づいて図 2 5 に示す内部起動処理を実施する。

【 0 2 3 5 】

具体的には、J G アプリの起動により、図 2 4 ( a ) に示すメインメニュー画面を表示部 5 6 に表示する（S n 1 ）。

【 0 2 3 6 】

このメインメニュー画面には、カードユニット 3 において使用するために該カードユニット 3 に送金する電子マネー額を指定する際に選択操作される「 1 . 金額送金」のメニューと、その時点において利用可能な利用可能額を確認する際に選択操作される「 2 . 利用可能額確認」のメニューと、一般利用履歴並びに遊技利用履歴とに基づく利用履歴を確認する際に選択操作される「 3 . 利用履歴」のメニューと、J G アプリを終了する際に選択操作される「 4 . 終了」のメニューとが選択操作可能に設けられている。

【 0 2 3 7 】

これらメインメニュー画面における各メニューの選択操作は、S n 2 ~ S n 5 の各ステップを繰返し実施することで、いずれかのメニュー操作があったことが検知される。

【 0 2 3 8 】

このメインメニュー画面において、遊技者（利用者）が「 2 . 利用可能額確認」のメニューを選択操作した場合には、該操作が S n 3 において検知されて S n 1 0 に進んで、非接触 IC チップ 1 0 0 の記憶領域 1 0 4 c に記憶されている残金データから特定されるその時点の J G 電子マネー額と、設定データに含まれる日利用上限額若しくは月利用上限額からその時点において遊技利用履歴の本日利用額（日利用上限額に対応）或いは今月利用額（月利用上限額に対応）を減算した差額の内、少ない方の金額を利用可能額として特定する。

【 0 2 3 9 】

そして S n 1 1 に進んで、S n 1 0 にて特定した利用可能額と、その時点の J G 電子マネー額とを含む図 2 4 ( b ) に示す確認画面を表示部 5 6 に表示し、所定時間が経過するか或いは該確認画面に設けられている「確認」の選択入力部の選択操作が有るかのいずれかが成立したとき、すなわち表示終了条件が成立したときに（S n 1 2 ）、S n 1 に戻って図 2 4 ( a ) に示すメインメニュー画面を再表示することで該確認画面の表示を終了した後、S n 2 ~ S n 5 の各メニューの受付け待ち状態に移行する。

【 0 2 4 0 】

一方、前記したメインメニュー画面において、遊技者（利用者）が「 3 . 利用履歴」のメニューを選択操作した場合には、該選択が S n 4 により検知されて S n 1 3 に進み、非接触 IC チップ 1 0 0 の記憶領域 1 0 4 c に記憶されている一般利用履歴並びに遊技利用履歴に記憶されている全ての利用履歴を取得し、該取得した全ての利用履歴の一覧を含む図 2 4 ( a ) に示す利用履歴確認画面を生成して表示部 5 6 に表示し、所定時間が経過するか或いは該利用履歴確認画面に設けられている「確認」の選択入力部の選択操作が有るかのいずれかが成立したとき、すなわち表示終了条件が成立したときに（S n 1 4 ）、S n 1 に戻って図 2 4 ( a ) に示すメインメニュー画面を再表示することで該利用履歴確認画面の表示を終了した後、S n 2 ~ S n 5 の各メニューの受付け待ち状態に移行する。

10

20

30

40

50

## 【0241】

一方、遊技者（利用者）がカードユニット3において電子マネー額に基づく遊技用残額を遊技に使用したい場合には、「1.金額送金」のメニューを選択すれば良く、遊技者が「金額送金」のメニューを選択操作した場合には、該選択がSn2により検知されてSn6に進み、非接触ICチップ100の記憶領域104cに記憶されている残金データにアクセスしてJG電子マネー額を特定するとともに、設定データに含まれる日利用上限額若しくは月利用上限額からその時点において遊技利用履歴の本日利用額（日利用上限額に対応）或いは今月利用額（月利用上限額に対応）を減算した差額の内、少ない方の金額を利用可能額として特定する。さらに、これら特定したJG電子マネー額と利用可能額の内、少ない方の金額を送金可能額として特定する。

10

## 【0242】

そしてSn7に進んで、Sn6にて特定した送金可能額の範囲内の金額メニューのみが選択可能とされた、図24(c)に示す金額選択画面を表示部56に表示するとともに、カードユニット3に送金する金額の指定を遊技者（利用者）から受け付ける取引額選択受け付け処理を実施する。具体的に、図24(c)に示す画面においては、例えば、電子マネー残額が20000円で、利用可能額が7000円である場合には、該7000円を送金可能額として特定し、該送金可能額である7000円以内の金額メニューである「1000円」、「3000円」、「5000円」の金額メニューが選択可能とされ、7000円を越える「10000円」の選択メニューは、選択不可（ノンアクティブ）とされる。

20

## 【0243】

つまり、本実施例の制御部55が実施する内部起動処理のSn7において、設定データに含まれる日利用上限額や月利用上限額から、遊技利用履歴データに記憶されている本発明における累積額となる本日利用額や今月利用額を減じた差額である利用可能額に基づく送金可能額を特定し、該送金可能額の範囲内の金額メニュー（取引額）を選択可能に表示部56に表示して第1特定取引となる第2入金処理への使用を希望する希望取引額を受け付けており、該内部起動処理のSn7を実施する制御部55によって本発明における希望取引額受け付け手段が形成されるとともに、該希望取引額受け付け手段としてプログラム実行部となる制御部55を機能させるJGアプリによっても本発明の特定取引プログラムが構成されている。

30

## 【0244】

この金額選択画面にて例えば3000円の指定を受け付けた場合にMPU55は、Sn8のステップに進んで、選択を受け付けた送金額である3000円と、送金フラグのセット要求とを非接触ICチップ100に対して出力するとともに、「準備完了。携帯電話を通信部に近づけてください。」のメッセージを含む図24(e)の準備完了画面を表示部56に表示して、カードユニット3の電子マネー通信部332に携帯電話機5を近接させた後、非接触ICチップ100からの完了通知の出力待ち状態に移行する。

## 【0245】

尚、送金フラグのセット要求の出力に応じて非接触ICチップ100は、メモリ104内のシステム領域に送金額を記憶するとともに、システム領域内の送金フラグデータを「1」に更新する。

40

## 【0246】

本実施例3の非接触ICチップ100は、図26の電子マネー使用処理を実施しており、カードユニット3への近接によって、前述のSb7におけるポーリング（玉貸）に代えて外部カードリーダーライタ330から送信されるポーリング（送金）の受信が（図28参照）、S1並びにS1+のステップを経由してS2'のステップにおいて検知されて、S24のステップに進み、送金フラグデータに「1」がセットされているか否かを判定し、「1」がセットされていない場合にはS1のステップに戻る。

## 【0247】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する電子マネー使用処理におけるS1において、本発明における特定取引装置となる発行入金機4

50

から、特定取引に際して当該特定取引が前記第1特定取引であるか或いは前記第2特定取引であるかを特定するための取引種別情報となるポーリング（送金）を受信（取得）しており、該電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明における取引種別情報取得手段が形成されているとともに、該取引種別情報取得手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させるファームウェアにより本発明の特定取引用プログラムが構成されている。

【0248】

一方、送金フラグデータに「1」がセットされている場合には、メモリ104内のシステム領域に記憶されている送金額と端末識別情報となるチップIDとを含む特定取引要求を送信するとともに、送金フラグデータを「0」にリセットした後（S25）、S26のステップに進んで、特定取引情報の受信待ち状態に移行する。

10

【0249】

つまり、本実施例4の電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103は、携帯端末識別情報であるチップIDを少なくとも含む特定取引要求を、第1特定取引処理となる第2入金処理においてカードユニット3（特定取引装置）に送信しており、該デジタル制御部103により本発明の請求項5における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させる本実施例3のファームウェアにより本発明の請求項11における特定取引用プログラムが構成されている。

【0250】

S25のステップにおいて送信された特定取引要求の受信は、前述のSb8にて検知されてSb14に進むことで、本実施例3においては第2入金処理が実施される。

20

【0251】

この第2入金処理において制御ユニット328は、記憶されている送金額とチップIDとをリセットし、受信した特定取引要求に含まれる送金額とチップIDとを新たに一時記憶した後、該送金額を使用額として含む特定取引情報を返信する。

【0252】

この特定取引情報の受信はS26のステップにおいて検知されてS8のステップに進むことで、前述のS8～S11のステップにおける処理が実施されることで、S10において減算完了通知がカードユニット3に送信されるとともに、該S10において制御部55

30

【0253】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する本実施例3の電子マネー使用処理において、本発明の取引種別情報取得手段となるS1にて受信（取得）した取引種別情報となるポーリング（玉貸）から特定される取引種別が前記第1特定取引である第2貸出処理であるとき、すなわち第1特定取引を行うときには、本発明における希望取引額となる送金額を特定取引装置であるカードユニット3に送信し、該送信に基づいて特定取引情報を受信したことに応じて該送金額（希望取引額）をJG電子マネー額から減算するための第1特定取引処理となるS8の処理を実施するとともに、当該送金額（希望取引額）を本発明の累積額となる本日利用額や今月利用額に加算する累積額更新処理となるS9のステップを実施しており、これらS8やS9のステップを含む本実施例3の電子マネー使用処理を実施するデジタル制御部103によって本発明の請求項4における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させる本実施例3のファームウェアにより本発明の請求項10における特定取引用プログラムが構成されている。

40

【0254】

そして、該S10のステップにおいて返信（送信）された減算完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、その時点の遊技用残額、すなわちRAM328b内の受付情報テーブルの遊技用残額データから特定される金額に、送信した特定取引情報に含まれる使用額（送金額）を加算して、該加算後の新たな遊技用残額を特定可能なデータに遊技用残額

50

データを更新するとともに、残額表示器に新たな遊技用残額を表示して第2入金処理を終了し、前述のS b 2 ~ S b 8の待機状態に移行する。

【0255】

また、S 10のステップにて出力された完了通知の入力に応じて制御部55は、該完了通知に含まれる利用可能額を含む図24(f)に示す送金完了画面を所定時間に亘り表示部56に表示した後、S n 1を経由してS n 2 ~ S n 5の待機状態に戻る。

【0256】

このようにして、J G電子マネー額を使用してカードユニット3に入金された遊技用残額は、遊技者が図示しない貸出ボタンの操作することにより、前述の図16に示す第1貸出処理が実施されて順次減少していく(図28参照)。

10

【0257】

そして、遊技者が遊技を終了したい場合には、図示しない返却ボタンを操作する。この返却ボタンの操作、すなわち遊技終了操作の受付に応じて制御ユニット328は、J G電子マネー額から入金されて未使用の遊技用残額が存在するか否かを判定する。具体的には、まず、遊技用残額が存在するか否かを判定し、遊技用残額が存在する場合には、チップIDの一時記憶が存在するか否かを判定して、該遊技用残額がJ G電子マネー額から入金されたものであるか否かを判定する。

【0258】

そして、J G電子マネー額から入金されて未使用の遊技用残額が存在しない場合には、一時記憶しているチップIDをリセットしてS b 2 ~ S b 8の待機状態に移行する一方、J G電子マネー額から入金されて未使用の遊技用残額が存在する場合には、返金処理を実施する(図28参照)。

20

【0259】

具体的に該返金処理において制御ユニット328は、まず、外部カードリーダーライタ330から、取引種別である「返金」を示す所定のデータを含むポーリング(返金)を送信するとともに、携帯電話機5の電子マネー通信部332への近接を促すメッセージを表示部312に表示する。

【0260】

この表示を受けて遊技者が自己の携帯電話機5を電子マネー通信部332に近接させることで、外部カードリーダーライタ330から送信されるポーリング(返金)が、該近接された携帯電話機5の非接触ICチップ100により受信され、該ポーリング(返金)の受信が、図26に示す電子マネー使用処理におけるS 1並びにS 1+において検知されてS 23のステップに進むことで、図27に示す残額入金処理が非接触ICチップ100(デジタル制御部103)にて実施される。

30

【0261】

この残額入金処理においては、まず、システム領域に記憶されているチップIDを含む受付要求をカードユニット3に送信(返信)する(S z 1)。

【0262】

この受付要求の受信に応じて制御ユニット328は、該受信した受付要求に含まれるチップIDと、一時記憶しているチップIDとが一致するか否か、つまり、近接された携帯電話機5が未使用の遊技用残額の入金において使用された携帯電話機5と同一であるか否かを判定する。

40

【0263】

そして、チップIDが不一致である場合、つまり、入金において使用された携帯電話機5と異なる携帯電話機5を受付けた場合には、該遊技終了操作を無効として当該遊技終了操作前の状態に戻る一方、チップIDが一致した場合には、該チップIDと遊技用残額である返金額を含む返金要求を送信する。

【0264】

この返金要求の受信はS z 2のステップにおいて検知されてS z 3のステップに進み、受信した返金要求に含まれるチップIDが間違いなく自己のチップID、すなわちシステ

50

ム領域に記憶されているチップIDと一致するか否かを判定し、一致しない場合には残額入金処理を終了してS1のステップに戻る一方、チップIDが一致する場合にはS24のステップに進んで、記憶領域104cに記憶されている残額データから特定されるJG電子マネー額に、受信した返金要求に含まれる返金額を加算し、加算後のJG電子マネー額を特定できるように残額データを更新した後、加算更新完了通知をカードユニット3に返信するとともに(S25)、S26のステップに進んで、遊技利用履歴を更新する。

【0265】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する本実施例3の電子マネー使用処理において、カードユニット3(遊技用装置)において付与された送金額(希望取引額)に相当する遊技用残額の内、遊技に使用されなかった未使用の遊技用残額に相当する返金額と、該未使用の遊技用残額が入金された第2入金処理(第1特定取引)における特定取引要求に含まれるチップIDとを含む返金要求を受信する返金要求受信処理となるS22のステップと、該受信した返金要求に含まれるチップIDと携帯端末識別情報記憶部となるメモリ104のシステム領域に記憶している自己のチップIDとが一致するか否かを判定する判定処理となるS23のステップと、該判定処理において一致すると判定されたことを条件に、前記受信した返金要求に含まれる返金額(未使用金額)をJG電子マネー額に加算する未使用金額加算処理となるS24のステップとを実施しており、これらS22~S24のステップを含む残額入金処理(電子マネー使用処理)を実施するデジタル制御部103によって本発明の請求項5における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させる本実施例4のファームウェアにより本発明の請求項11における特定取引用プログラムが構成されている。

【0266】

具体的にS26のステップにおける遊技利用履歴の更新では、遊技利用履歴に記憶されている最新の利用履歴の利用額、本日利用額、今月利用額のそれぞれから返金額を減算更新して遊技利用履歴を更新する。

【0267】

つまり、本実施例のデジタル制御部103がファームウェアに基づいて実施する本実施例3の残額入金処理(電子マネー使用処理)において、記憶領域104cの残額データに基づくJG電子マネー額に加算する返金額(未使用金額)を遊技利用履歴データの本日利用額、今月利用額(累積額)から減算する累積額減算処理となるS26のステップを実施しており、これらS26のステップを含む残額入金処理(電子マネー使用処理)を実施するデジタル制御部103によって本発明の請求項6における特定取引処理手段が形成されているとともに、該特定取引処理手段としてプログラム実行部となるデジタル制御部103を機能させる本実施例4のファームウェアにより本発明の請求項12における特定取引用プログラムが構成されている。

【0268】

そして、S25において送信された加算更新完了通知の受信に応じて制御ユニット328は、遊技用残額(残額表示器並びに受付情報テーブル)を「0」に更新するとともに、一時記憶しているチップIDをリセットした後、Sb2~Sb8の待機状態に戻る(図28参照)。

【0269】

以上、本実施例3によれば、携帯電話機5に搭載されている非接触ICチップ100において、残額入金処理が実施されるので、特定取引装置である遊技用装置としてのカードユニット3において遊技に使用されなかった未使用遊技用価値である未使用の遊技用残額が、JG電子マネー額に加算されて戻されるようになるので、利用者の利便性を向上できる。

【0270】

また、本実施例3によれば、返金処理において返金され、残額入金処理にてJG電子マネー額に加算された返金額が、遊技利用履歴の本日利用額や今月利用額から減算更新され

10

20

30

40

50

るので、該返金額が各所定期間において本発明における第1特定取引に使用された取引額（利用額）の対象外とされるので、例えば遊技を中断した場合や遊技場を変更する場合等において、これら未使用金額（返金額）分を他の遊技や他の遊技場において使用できるようになり、利用者の利便性を向上できる。

【0271】

また、本実施例3によれば、従来のような管理装置を必要とすることなく、携帯端末となる携帯電話機5において、所定期間にJG電子マネー額から使用された使用額の累積額である本日利用額や今月利用額が管理されるとともに、上限額である日利用上限額や月利用上限額から累積額である本日利用額や今月利用額を減じた差額の範囲内の希望取引額である送金額（希望取引額）をカードユニット3（特定取引装置）に送信することで、当該送金額（希望取引額）の第1特定取引である第2入金処理が実施されるようになるので、これら過度のJG電子マネー額の使用を抑止する機能を得るためのシステムを低コストにて構築できる。

10

【0272】

さらに、前記各実施例によれば、前記特定取引装置である発行入金機4やカードユニット3が管理コンピュータ110との通信状態がオフライン状態であっても、カード受け付けや入金に際しての認証処理を省略すれば、JG電子マネー額を使用した第1特定取引となる発行入金機4におけるカード発行や入金、並びにカードユニット3における第2貸出処理や第2入金処理を実施することができ、遊技場の売上低下を防止できる。更には、複数の遊技場（店舗）にて携帯電話機5のJG電子マネー額を使用しても、これら複数の遊技場（店舗）にて使用した利用額が携帯電話機5の遊技利用履歴にて管理、集計されるので、過度の電子マネーの使用をより確実に抑止することができる。

20

【0273】

更に前記各実施例によれば、第1特定取引である遊技用価値の付与に使用された利用履歴と、第2特定取引である商品の購入に使用された利用履歴とが、遊技利用履歴データと一般利用履歴データとに個別に記憶されて管理されているので、例えば、第1特定取引への日利用上限額が30000円であって、カードユニット3において商品の購入に5万円を使用した後に、更に遊技を継続しようとした場合でも、これら商品の購入に使用したJG電子マネー額は、一般利用履歴データに当該利用履歴が記憶（登録）されることで、日利用上限額の比較対象とされないため、遊技者は、問題なくJG電子マネー額を第1特定取引に使用することができる。

30

【0274】

つまり、遊技場における玉貸、入金、カード発行のようにユーザーの過度の消費を防止する必要（遊技へののめり込みを防止する必要）のある取引については、第1特定取引に設定し、上限額の判定、使用額の累積の対象とする一方、一般商店における商品購入のようにユーザーの過度の消費を防止する必要が低い取引については第2特定取引に設定し、上限額の判定、使用額の累積の対象外とすることで、第1特定取引へのユーザーの過度の消費を確実に防止できる一方で、第2特定取引への使用額が、第1特定取引の使用に影響することがなくなる。

【0275】

また、前記実施例1によれば、図12(f)に示すように、所定期間における第1特定取引への取引額となる、遊技利用履歴の本日利用額や今月利用額と発行金額（入金金額）との合計額が上限額を超過した場合において、上限額と本日利用額或いは今月利用額との差額の内のいずれか小さい金額が利用可能額として表示されるので、カード発行等の第1特定取引に使用することのできる額を、携帯電話機5の利用者に認識させることができる。

40

【0276】

また、前記各実施例によれば、商品リストが管理サーバ14から管理コンピュータ110を介して特定取引装置であるカードユニット3に送信されて、該カードユニット3にて購入可能な商品として表示されることで、遊技者は、自動販売機等の販売装置に離席して

50



出向くことなく、どのような商品が購入できるかを、その場において遊技を行いながら確認して購入希望の商品を選択して購入できるため遊技者の利便性が向上する。

【0277】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0278】

例えば、前記実施例では、携帯端末として通話機能を備える携帯電話機5を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら携帯端末としては、携帯電話機5のデータ通信機能のみを有する通信ユニットを装着したPDA(Personal Digital Assis  
tants)端末であっても良い。

10

【0279】

また、前記実施例では、非接触ICチップ100を携帯電話機5に内蔵する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、携帯電話機5に着脱可能とされたこれら非接触ICチップ100を有する非接触ICカードを、携帯電話機5に装着したものと  
しても良い。

【0280】

また、前記実施例では、ポーリングに取引種別を示すデータ自体を含むようにすることで、ポーリングを取引種別情報として使用しているが、本発明はこれに限定されるもの  
ではなく、例えば、店舗内には第1特定取引のみ、或いは第2特定取引のみしか実施しない  
特定取引装置が設置されているように、店舗の種別で第1特定取引であるか或いは第2特  
定取引であるかを判別できるような場合には、これら店舗の種別を判別できる店舗IDを  
含むポーリングを送信することで、携帯電話機5側において取引種別を特定できるように  
しても良いし、或いは、発行入金機4のように、第1特定取引のみを行う装置と、第2特  
定取引のみを行う装置とに個別の装置IDを付与しておき、これら装置IDを含むポー  
リングを送信することで、携帯電話機5側において取引種別を特定できるようにしても良い  
。

20

【0281】

また、前記実施例では、内部起動処理において、送金可能額の範囲内の金額の選択を受  
付けるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、実施例1の  
入金発行機4において発行金額を指定するのと同様に、送金可能額に拘わらず、入金する  
金額の指定を携帯電話機5において受付けて、該受付けた入金希望額と遊技利用履歴にお  
ける本日利用額または今月利用額との合計額が、利用上限額を超過しているが否かをJG  
アプリに基づいて制御部55が判定するようにしても良い。

30

【0282】

また、前記実施例では、特定取引装置である発行入金機4やカードユニット3と携帯電  
話機5との通信を、非接触ICチップ100が有する無線による非接触の近距離通信機能  
にて実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特定取  
引装置との通信を、赤外線通信や、通信データをシンボル化した2次元バーコードを特定  
取引装置の表示部や携帯電話機5の表示部56に表示してデータの授受を実施するよう  
にしても良い。

40

【0283】

また、前記実施例では、JGアプリやJGチャージアプリを、インターネット網を介し  
てダウンロードするようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら  
JGアプリやJGチャージアプリを特定取引装置である発行入金機4やカードユニット3  
から配信するようにしても良いし、或いは、携帯電話機5に装着可能なメモリカード等の  
記憶媒体にてJGアプリやJGチャージアプリを提供するようにしても良い。

【0284】

また、前記実施例では、一度ダウンロードしたJGアプリやJGチャージアプリを無期  
限にて使用することができるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく

50

、例えば、前記設定データにJGアプリやJGチャージアプリの有効期限、例えば1日や1週間の期限を記憶しておき、該有効期限内においてのみJGアプリやJGチャージアプリを使用できるようにしても良い。

【0285】

また、前記実施例3では、カードユニット3において未使用の遊技用残額を返却する返金処理を実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら未使用の遊技用残額を記憶した専用の返金カードをカードユニット3にて発行して、該返金カードを専用の精算装置に挿入することで、該返金カードに残存する遊技用残額が携帯電話機5に返金されるようにしても良い。

【0286】

また、前記実施例では、カードユニット3において第1特定取引となる第2貸出処理や第2入金処理に加えて、第2特定取引となる商品の購入が実施できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、商品の購入のみができる専用端末を遊技場内に設け、カードユニット3においては第1特定取引のみを行うようにして、第1特定取引と第2特定取引とが個別の装置にて実施されるようにしても良い。

【0287】

また、遊技場には、第1特定取引となる第2玉貸処理や第2入金処理を行う第1特定取引装置のみを設置し、遊技場以外に第1特定取引と異なる第2特定取引を実施する第2特定取引装置を設置するようにしても良い。例えば、コンビニ等のPOSレジに前記非接触ICチップ100と電子マネー額の減算に関する通信が可能なリーダー装置を第2特定取引装置として設置し、商品購入代金を非接触ICチップ100に記憶された電子マネー額から減算して決済する第2特定取引を行うようにしてもよい。

【0288】

また、前記実施例のカードユニット3においては、プリペイドカードを外部から受け取るようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらプリペイドカードがカードユニット3に内部に、遊技者が取り出し不可に内封されたものとしても良い。

【0289】

また、前記実施例では、制御部55が実行するJGアプリをメモリ部60に記憶するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらJGアプリを、非接触ICチップ100のメモリ104の共通領域に記憶するようにしても良い。

【0290】

また、前記実施例では、所定期間を1日並びに1ヶ月の2種類としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら所定期間を1種類のみとしても良く、さらに場合の所定期間は、1日や1ヶ月に限定されるものではなく、例えば1週間等であっても良い。

【0291】

また、前記実施例では、携帯電話機5に記憶されているJG電子マネー額のみを遊技場における第1特定取引に使用可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1特定取引に、例えば、JG電子マネー額が不足している場合等において、他の電子マネーを併用して使用できるようにしても良い。

【0292】

また、前記実施例では、店舗を遊技場とし、発行入金機4にあっては第1特定取引をプリペイドカードの発行や、プリペイドカードや会員カードへの入金とし、カードユニットにあっては第1特定取引を第2貸出処理や第2入金処理としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、店舗をカジノや競馬場として、第1特定取引をカジノにおけるチップやメダルの購入、或いは競馬場における勝馬投票券(馬券)の購入等であっても良い。

【0293】

また、前記実施例のカードユニット3においては、第2入金処理の後に、貸出ボタン操作(玉貸操作)に基づいて玉貸が実施されているが、本発明はこれに限定されるものでは

10

20

30

40

50

なく、第2入金処理後に、これら玉貸操作に依らず、制御ユニット328が自動的に前述の貸出処理を実施するようにして、玉貸が実施されるようにしても良い。

【0294】

また、前記実施例1並びに実施例2では、カードユニット3において第2貸出処理のみを実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第2貸出処理に代えて、実施例3のように第2入金処理を実施するとともに、遊技終了操作時において未使用の遊技用残額が存在する場合には、カードユニット3の制御ユニット328に返金処理を、非接触ICチップ100に残額入金処理を実施させるようにして、未使用の遊技用残額をJG電子マネー額に返却するようにしても良い。

【0295】

また、前記実施例1並びに実施例2では、カードユニット3において、プリペイドカード或いは会員カードの受付け中においても第2貸出処理が実施される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第2貸出処理を、実施例3における第2入金処理と同様に、カードの受付けの有無をSb7のステップの実行前に判定し、カードの受付けがある場合にはSb2のステップに戻るようにすることで、カードの受付けがない場合においてのみ、ポーリング(玉貸)が送信されて携帯電話機5を受付けること(特定取引要求の受信)により第2貸出処理が実施されるようにしても良い。

【0296】

また、前記実施例では、端末識別情報としてチップIDを使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらチップIDに代えてメモリ部60に記憶されている端末IDを使用したり、或いは、携帯電話機5の電話番号を使用したり、更にはメモリ部60に記憶されている当該携帯電話機5に割り当てられた電子メールアドレスとしても良い。

【0297】

また、前記各実施例では、電子マネー使用処理をファームウェアに基づいて非接触ICチップ100(デジタル制御部103)が実施し、エラー表示や送金金額の受付けをJGアプリに基づいて制御部55が実施する構成とし、本発明におけるプログラム実行部をこれらデジタル制御部103並びに制御部55にて構成するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、デジタル制御部103はメモリ104のアクセス制御と近距離非接触通信に関する処理のみを実施し、前述の電子マネー使用処理並びにエラー表示や送金金額の受付けをJGアプリに基づいて制御部55が全て実施することで、本発明の特定取引プログラムをJGアプリにて構成するようにしても良いし、逆に、本発明の特定取引プログラムを非接触ICチップ100の内部ROMに記憶されたファームウェアのみにて構成するようにしても良い。

【0298】

また、前記実施例では、所定期間における取引額の上限額となる日利用上限額や月利用上限額を遊技利用履歴データに含むことで、これら日利用上限額や月利用上限額を利用限度額超過判定処理等において使用する際に算出することなく得ているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら日利用上限額や月利用上限額を遊技利用履歴データに含むことなく、日付に対応する利用履歴のみを遊技利用履歴データに記憶しておき、必要に応じて日利用上限額や月利用上限額を、所定期間に該当する利用履歴を合算して算出するようにしても良く、この場合においては、日付に対応する利用履歴が本発明における取引額の累積額を特定可能な情報となる。

【0299】

また、前記実施例3に示すように、携帯電話機5において、第1特定取引となる第2入金処理への使用額(送金額)の選択を受付ける場合には、特定取引装置となるカードユニット3から取引種別を取得することなく、ポーリングに対して第1特定取引の実施要求を送信するようにしても良い。この場合、特定取引装置がカードユニット3のように、第1特定取引および第2特定取引の両方を行う装置、または発行入金機4のように第1特定取引のみを行う装置であれば、実施要求に応じて選択を受付けた選択額の第1特定取引を実

10

20

30

40

50

施し、第2特定取引のみを行う装置であれば、取引を実施しないようにすれば良い。

【図面の簡単な説明】

【0300】

【図1】本発明の実施例1におけるシステムの構成を示すシステムブロック図である。

【図2】本発明の実施例1における携帯電話機5の構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施例1における携帯電話機5に使用された非接触ICチップにおけるメモリ領域の構成を示す図である。

【図4】本発明の実施例1において用いたカードユニット3とパチンコ機2を示す正面図である。

【図5】本発明の実施例1において用いたカードユニット3の構成を示すブロック図である。

10

【図6】本発明の実施例1において用いた発行入金装置4を示す外観斜視図である。

【図7】本発明の実施例1において用いた発行入金装置4の構成を示す図である。

【図8】本発明の実施例1において用いた携帯電話機5におけるアプリケーションのダウンロードに関する処理状況を示す図である。

【図9】(a)~(f)は、本発明の実施例1において用いた携帯電話機5のアプリケーションのダウンロード時における表示内容を示す図である。

【図10】本発明に用いた、管理コンピュータ110並びに管理サーバ14の構成を示すブロック図である。

【図11】(a)は、本発明に用いた管理サーバ14における商品リストデータベースであり、(b)は、遊技場情報テーブルであり、(c)は、商品提供店舗情報テーブルである。

20

【図12】(a)~(f)は、本発明の実施例1において用いた発行入金装置4における表示内容を示す図である。

【図13】本発明の実施例1の非接触ICチップ100における電子マネー使用処理の処理内容を示すフロー図である。

【図14】本発明の実施例1において用いた携帯電話機5と発行入金装置4における処理の関連状況を示す図である。

【図15】本発明の実施例1に用いたカードユニット3における処理内容を示すフロー図である。

30

【図16】本発明の実施例1に用いたカードユニット3における第1貸出処理の処理内容を示すフロー図である。

【図17】本発明の実施例1に用いたカードユニット3における第2貸出処理の処理内容を示すフロー図である。

【図18】(a)~(e)は、本発明の実施例1に用いたカードユニット3における商品購入に伴い表示部312に表示される表示内容を示す図である。

【図19】(a)、(b)は、本発明の実施例1に用いたカードユニット3における商品購入に伴い表示部312に表示される表示内容を示す図である。

【図20】本発明の実施例1に用いたカードユニット3と管理コンピュータ110と管理サーバ14との間における商品購入に係わる処理状況を示す図である。

40

【図21】(a)~(f)は、本発明の実施例2において用いた発行入金装置4における表示内容を示す図である。

【図22】本発明の実施例2の非接触ICチップ100における電子マネー使用処理の処理内容を示すフロー図である。

【図23】本発明の実施例2において用いた携帯電話機5と発行入金装置4における処理の関連状況を示す図である。

【図24】(a)~(f)は、本発明の実施例3において用いた携帯電話機5に表示される表示内容を示す図である。

【図25】本発明の実施例3において用いた携帯電話機5におけるアプリケーションに基づく内部起動処理の処理内容を示すフロー図である。

50

【図 2 6】本発明の実施例 3 の非接触 I C チップ 1 0 0 における電子マネー使用処理の処理内容を示すフロー図である。

【図 2 7】本発明の実施例 3 の非接触 I C チップ 1 0 0 における残額入金処理の処理内容を示すフロー図である。

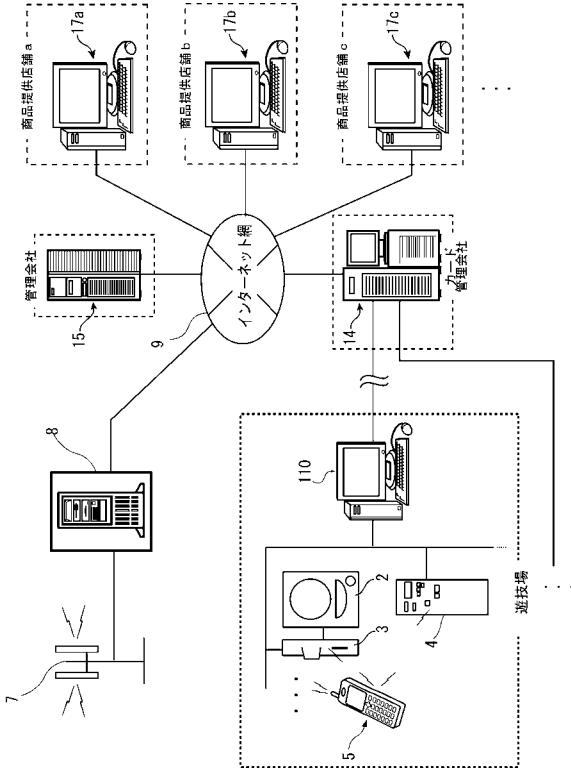
【図 2 8】本発明の実施例 3 において用いた携帯電話機 5 とカードユニット 3 における処理の関連状況を示す図である。

【符号の説明】

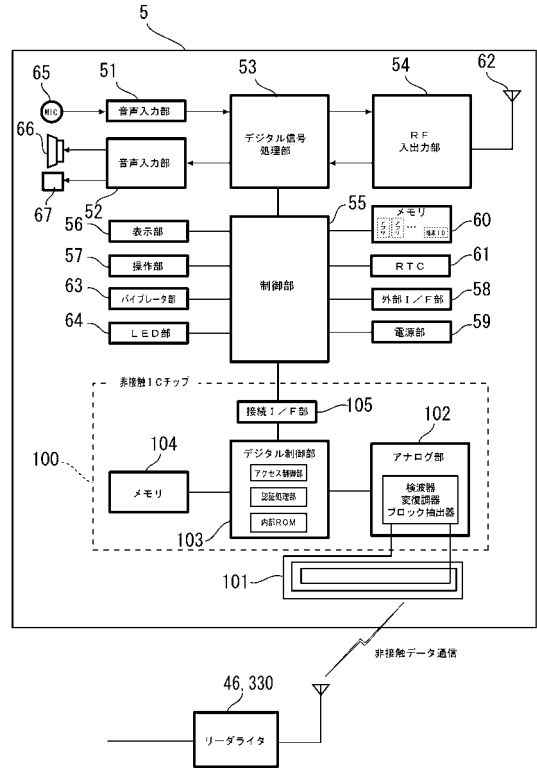
【 0 3 0 1 】

3	カードユニット	
4	発行入金機	10
5	携帯電話機	
1 4	管理サーバ	
1 5	サーバコンピュータ	
1 7 a ~ c	商品管理コンピュータ	
4 2	電子マネー通信部	
4 6	外部カードリーダーライタ	
4 8	M P U	
5 5	制御部	
5 6	表示部	
6 0	メモリ部	20
1 0 0	非接触 I C チップ	
1 0 4	メモリ	
1 1 0	管理コンピュータ	
3 2 8	制御ユニット	
3 3 0	外部カードリーダーライタ	
3 3 2	電子マネー通信部	

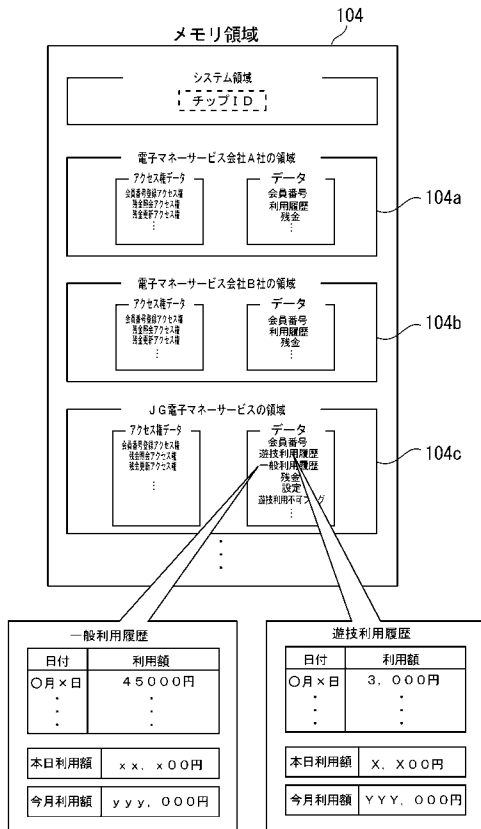
【図1】



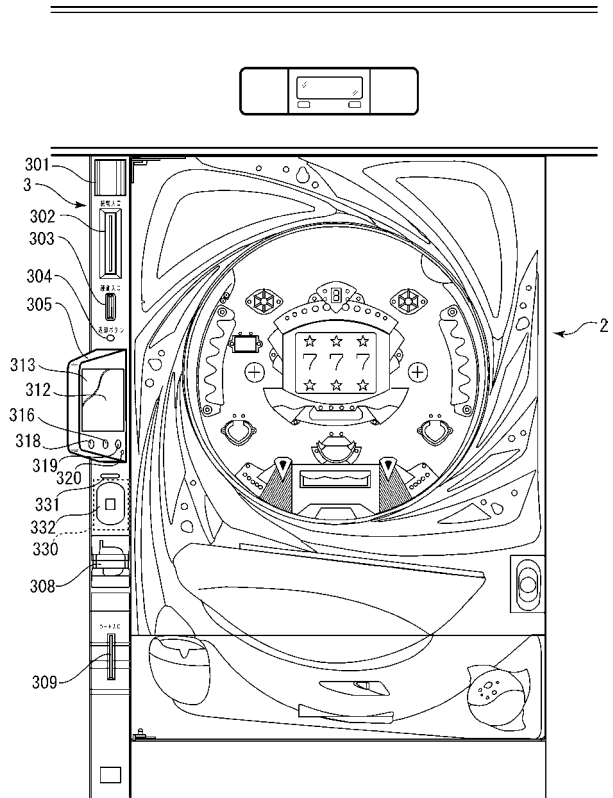
【図2】



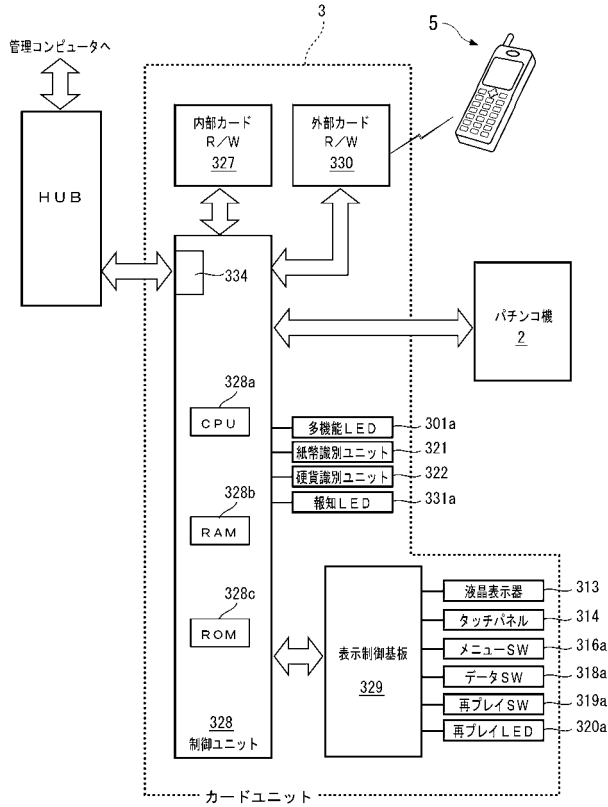
【図3】



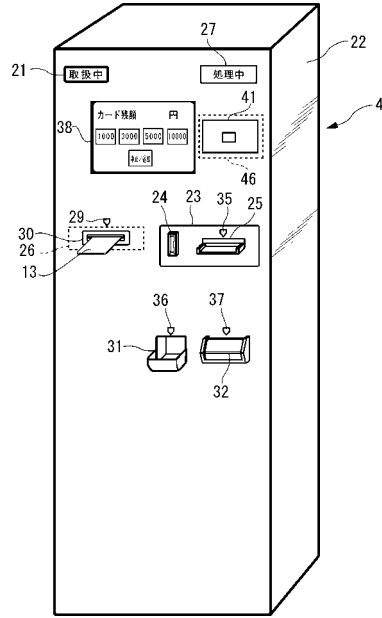
【図4】



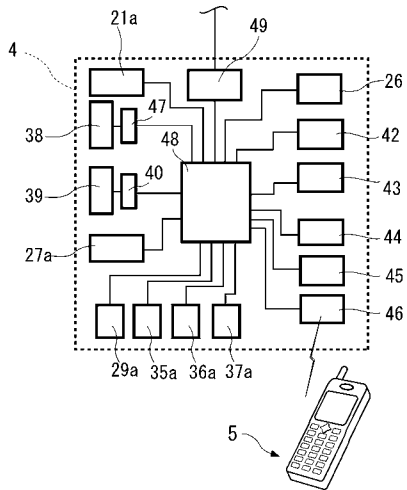
【図5】



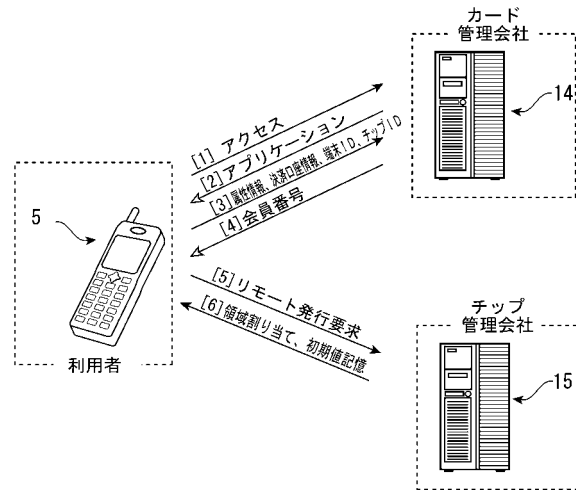
【図6】



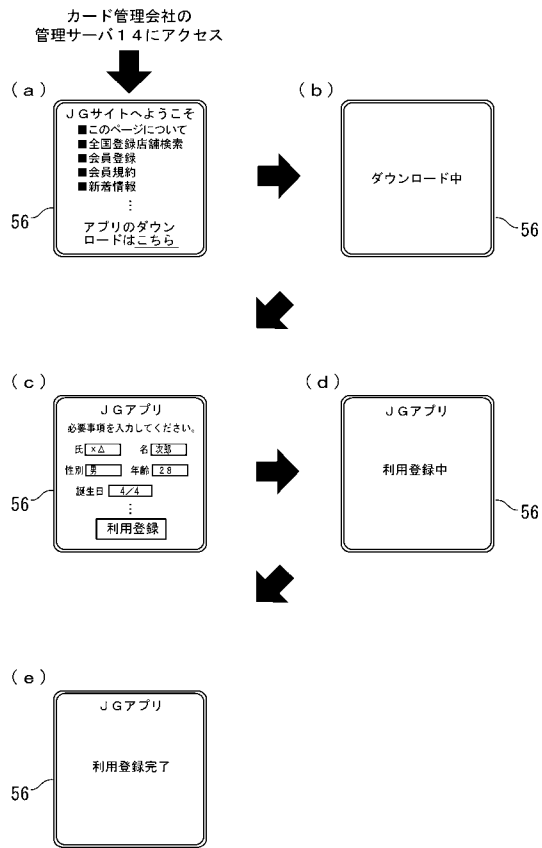
【図7】



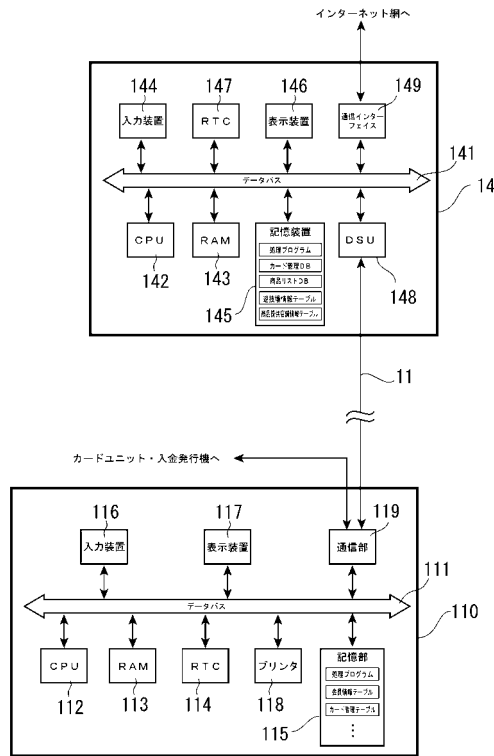
【図8】



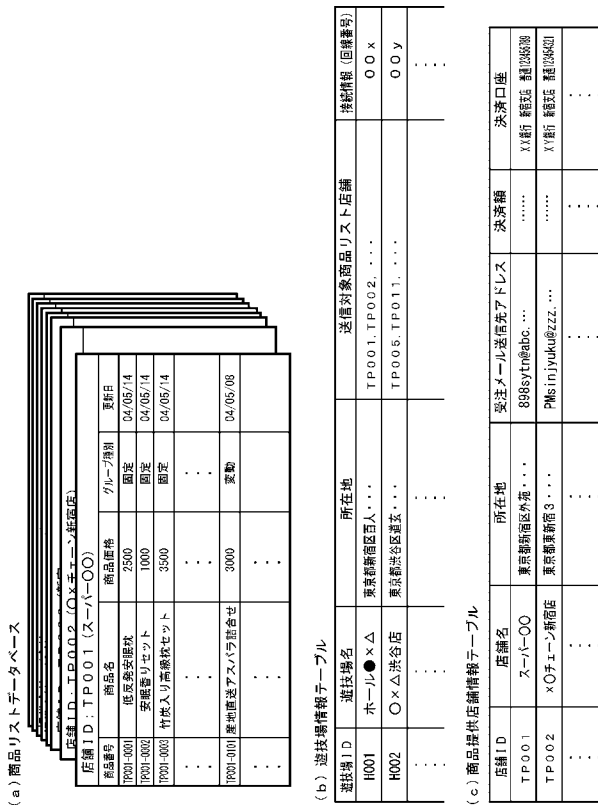
【図9】



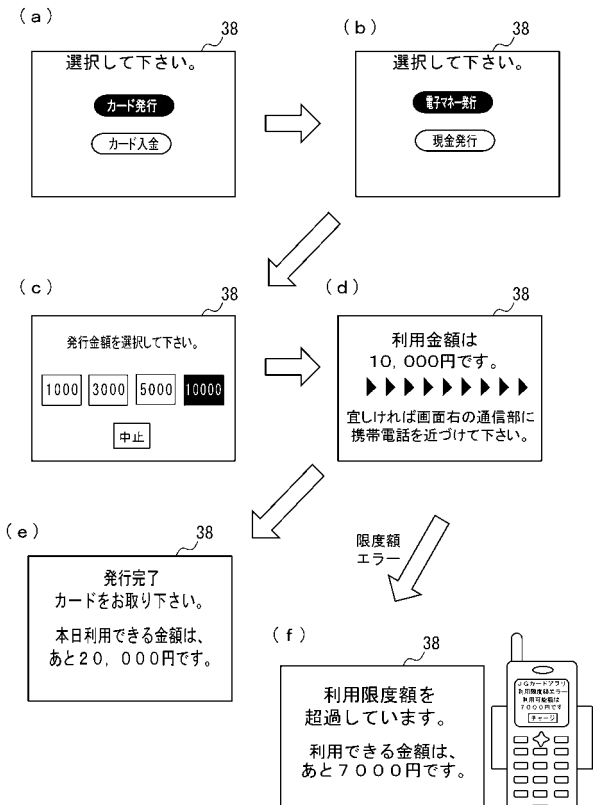
【図10】



【図11】

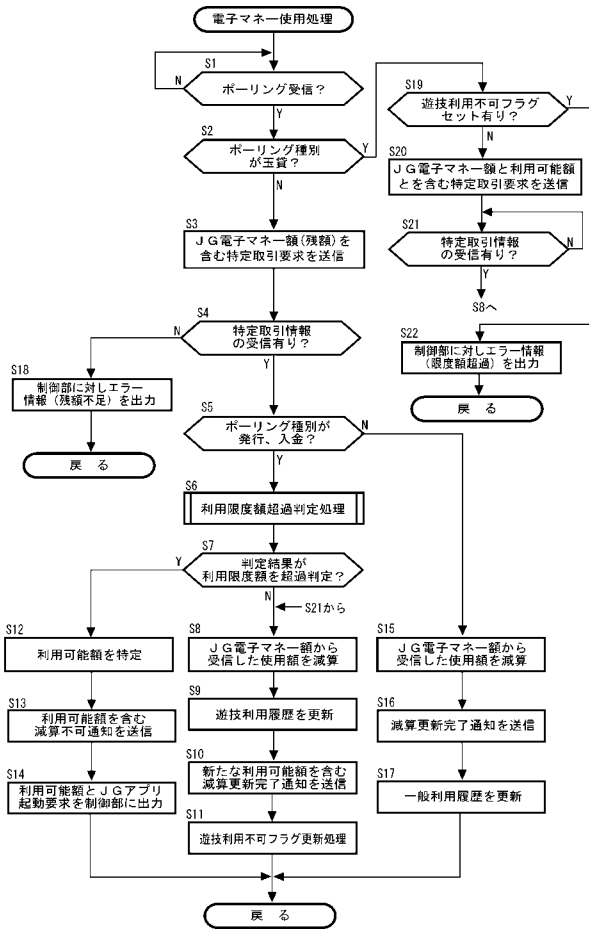


【図12】

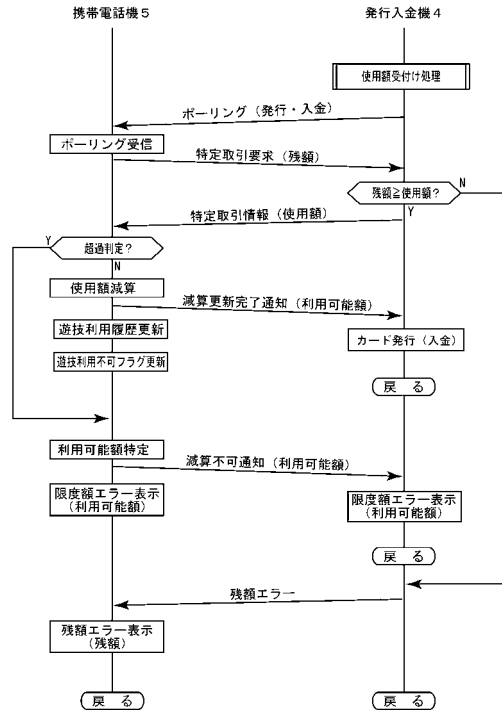




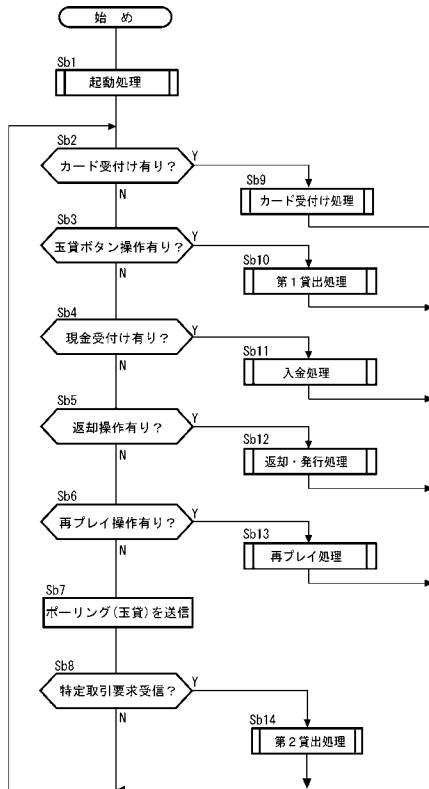
【図13】



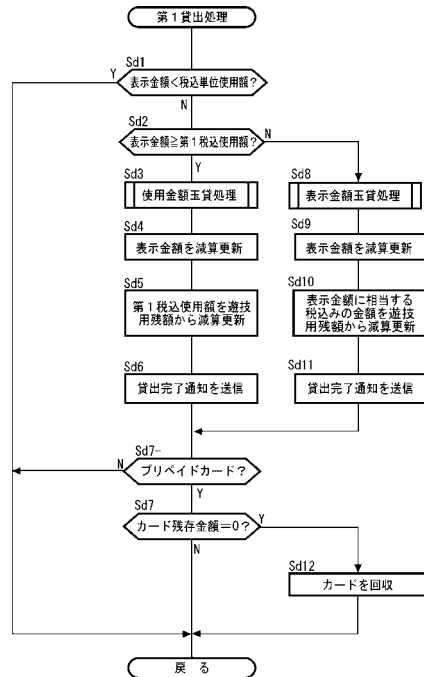
【図14】



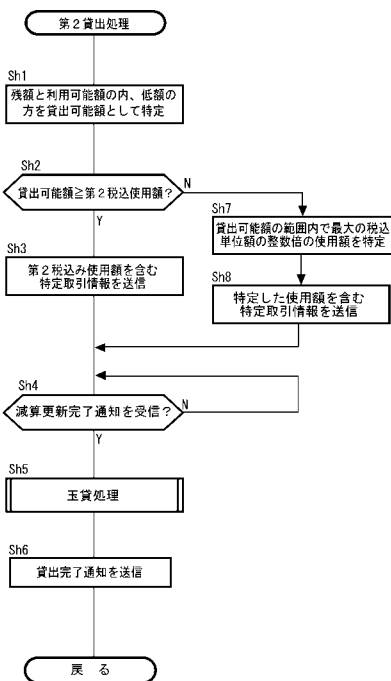
【図15】



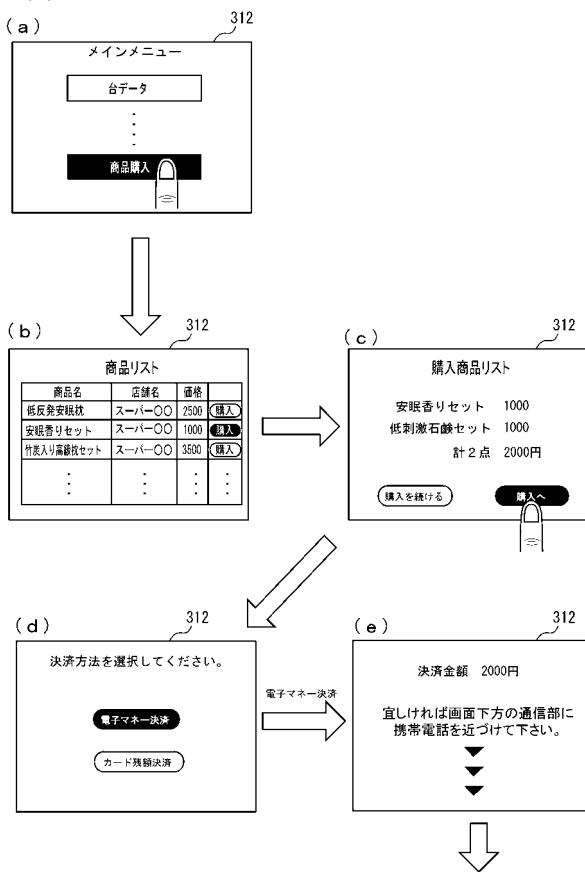
【図16】



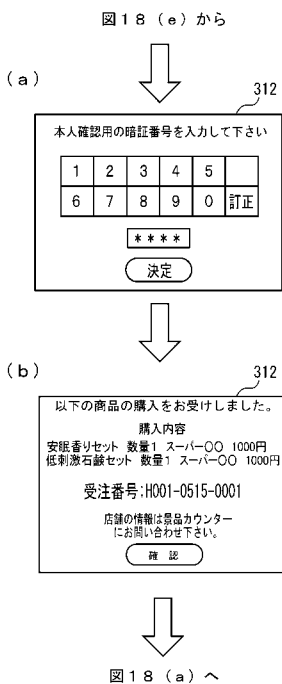
【 図 17 】



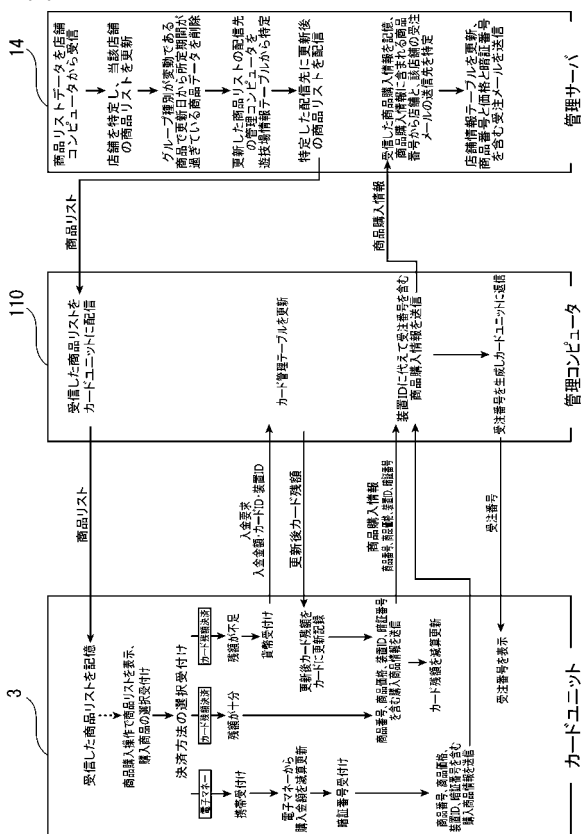
【 図 18 】



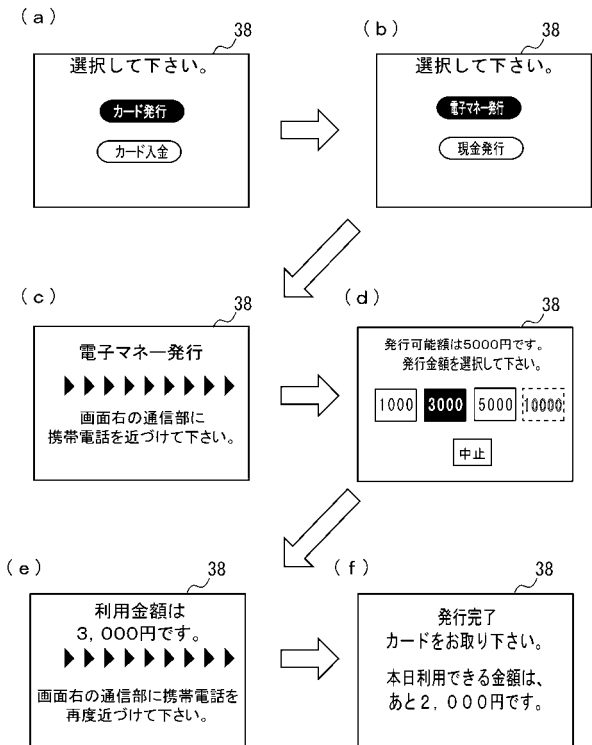
【 図 19 】



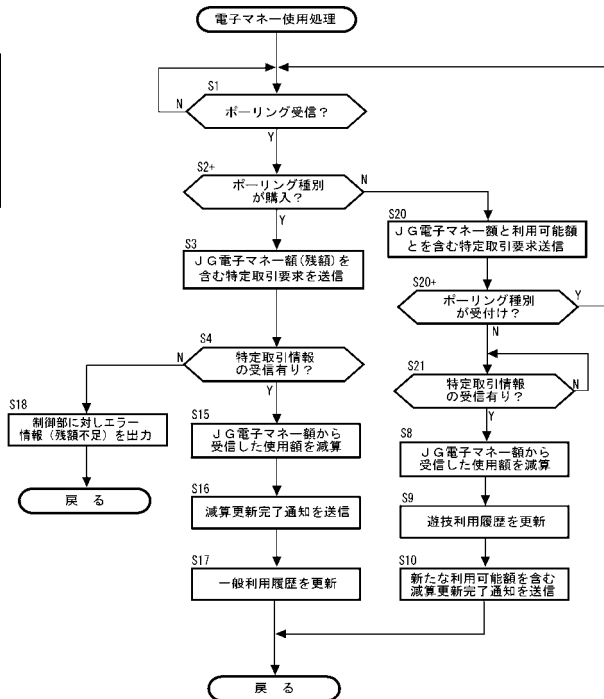
【 図 20 】



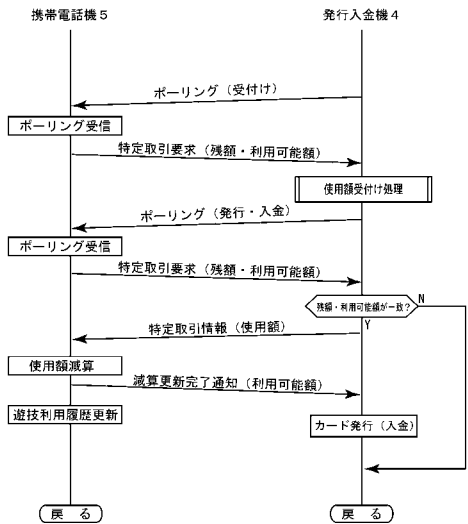
【図 2 1】



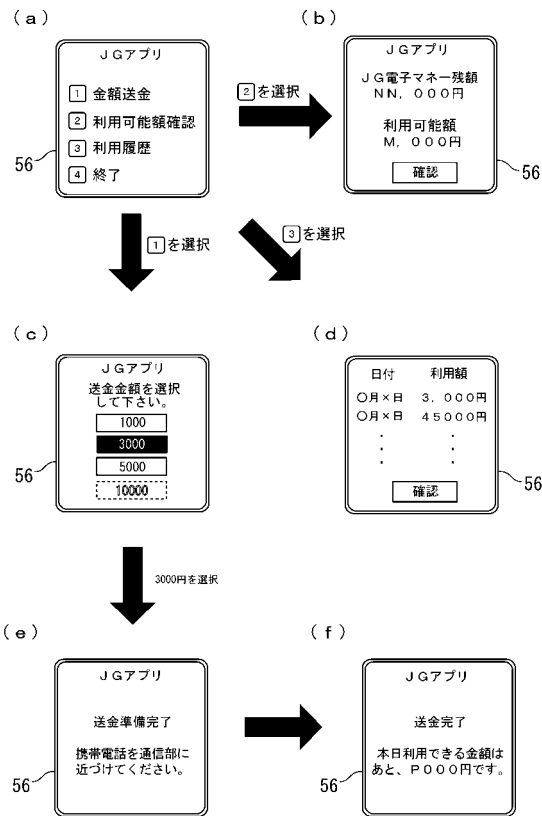
【図 2 2】



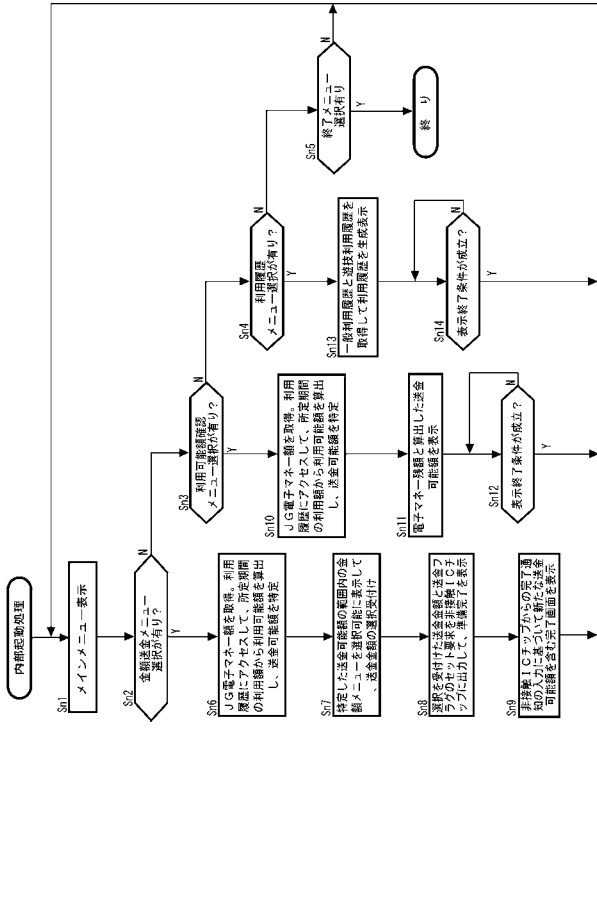
【図 2 3】



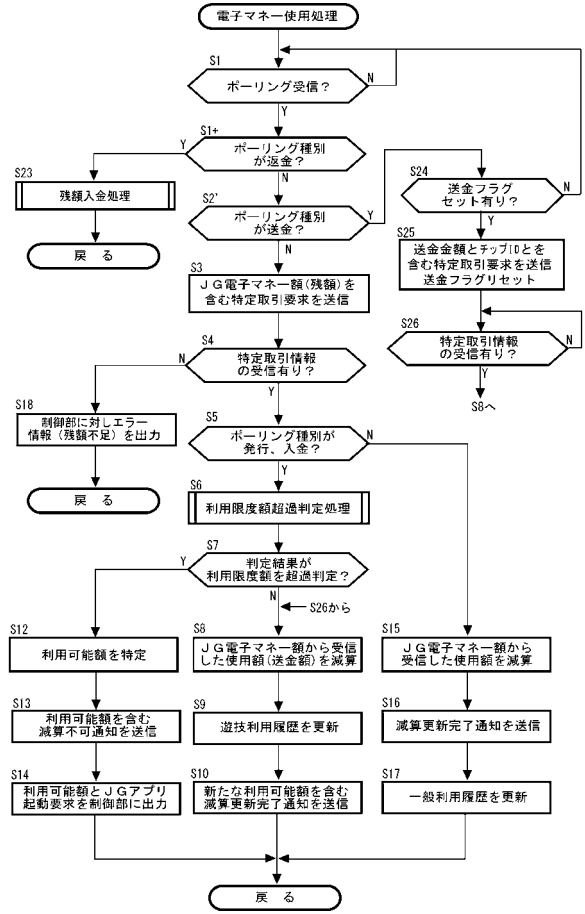
【図 2 4】



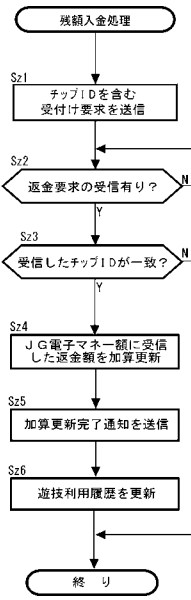
【図 25】



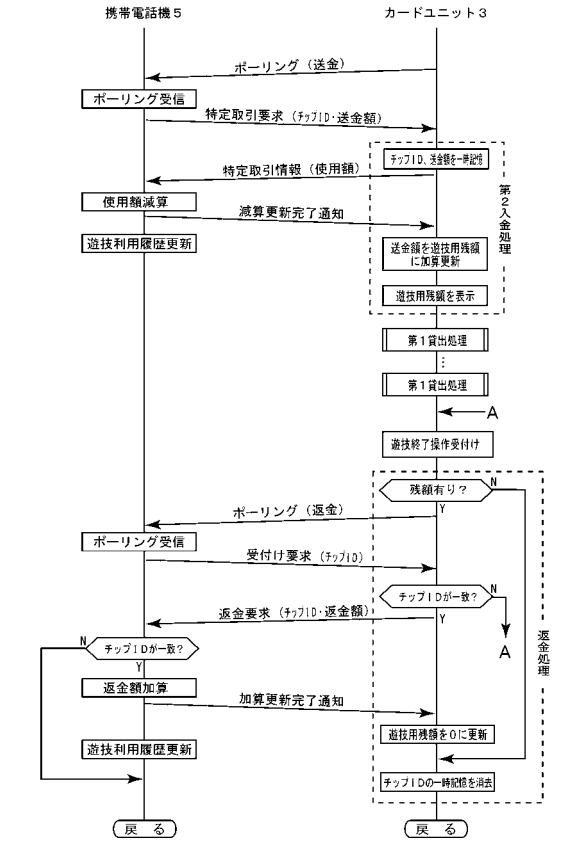
【図 26】



【図 27】



【図 28】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
G 0 6 Q 50/10 (2012.01) G 0 7 G 1/14  
A 6 3 F 7/02 3 5 2 F  
G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z

(72)発明者 小島 誠  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 田付 徳雄

(56)参考文献 特開平11-353397(JP,A)  
特開2006-004264(JP,A)  
特開2003-123014(JP,A)  
特開2003-150875(JP,A)  
特開2002-360894(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
G 0 6 Q 1 0 / 0 0 - 5 0 / 0 0  
A 6 3 F 7 / 0 2  
G 0 7 F 7 / 0 8  
G 0 7 G 1 / 1 2  
G 0 7 G 1 / 1 4