

(11) 特許出願公開番号

特開2011-103104

(P2011-103104A)

(43) 公開日 平成23年5月26日(2011.5.26)

(51) Int.Cl.

F 1

テーマコード (参考)

G06Q 30/00 (2006.01)

G O 6 F 17/60 3 2 4

G06Q 10/00 (2006.01)

G06F 17/60 506

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2009-258699 (P2009-258699)

(22) 出願日 平成21年11月12日 (2009.11.12)

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1. QRコード

(71) 出願人 306024436

株式会社インデックス

東京都世田谷区太子堂4丁目1番1号

(74) 代理人 100098589

弁理士 西山 善章

(74) 代理人 100097559

弁理士 水野 浩司

(74) 代理人 100123674

弁理士 松下 亮

(72) 発明者 吉田 剛

東京都世田谷区太子堂4丁目1番1号 キャロットタワー13F 株式会社インデックス内

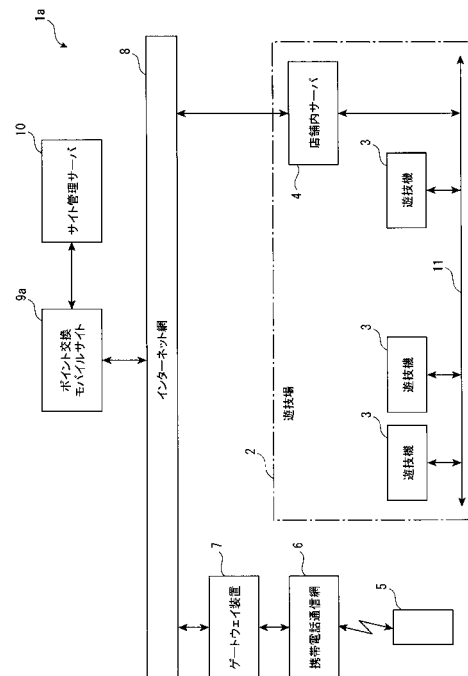
(54) 【発明の名称】 ポイント管理システム

(57) 【要約】

【課題】商業施設に設けられたディスプレイ装置を備えた種々の電子機器を介して、携帯電話を所持する顧客に対してポイントを付与するようにしたポイント管理システムを提供する。

【解決手段】 予め設定された所定の条件が整ったとき、抽選参加権に対応する固有番号、ポイント管理サイトの URL を含む電子情報を表示、または発信する電子機器が、携帯電話装置から、端末 ID、前記固有番号が出力されたとき、これら端末 ID、前記固有番号が有効かどうかをチェックして有効であると判定したとき、ポイントを生成し、インターネット網、ゲートウェイ装置及び携帯電話通信網を介して、携帯電話装置のユーザにポイントを供与する。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ポイント管理サイトにおいて所定の条件を満たす携帯電話装置にポイントを付与する処理を行うと共に、当該ポイントを管理する処理を行うポイント管理システムであって、

予め設定された所定の条件が整ったとき、抽選参加権に対応する固有番号、ポイント管理サイトのURLを含む電子情報を表示、または発信する電子機器と、

携帯電話通信網に接続され、前記電子機器によって表示、または発信された電子情報を取り込み、携帯電話通信網、ゲートウェイ装置、インターネット網を介して、前記電子情報に含まれているURLのポイント管理サイトに、端末ID、前記電子情報に含まれている前記固有番号を送信する処理、前記ポイント管理サイトからポイントが送信されたとき、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、これを取り込んで記憶する処理を行う携帯電話装置と、

前記インターネット網に接続され、前記携帯電話装置から端末ID、前記固有番号が出力されたとき、これら端末ID、前記固有番号が有効かどうかをチェックする処理と、有効であると判定したときに、抽選処理で当選番号を生成する処理と、この当選番号と前記固有番号とが一致しているとき、ポイントを生成し、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、前記携帯電話装置に供給する処理と、を行うポイント管理サイトと、

を備えたことを特徴とするポイント管理システム。

【請求項 2】

ポイント管理サイトにおいて所定の条件を満たす携帯電話装置にポイントを付与する処理を行うと共に、当該ポイントを管理する処理を行うポイント管理システムであって、

予め設定された所定の条件が整ったとき、ポイント獲得権に対応する固有番号、ポイント管理サイトのURLを含む電子情報を表示、または発信する電子機器と、

携帯電話通信網に接続され、前記電子機器によって表示、または発信された電子情報を取り込み、携帯電話通信網、ゲートウェイ装置、インターネット網を介して、前記電子情報に含まれているURLのポイント管理サイトに、端末ID、前記電子情報に含まれている前記固有番号を送信する処理、前記ポイント管理サイトからポイントが送信されたとき、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、これを取り込んで記憶する処理を行う携帯電話装置と、

前記インターネット網に接続され、前記携帯電話装置から端末ID、前記固有番号が出力されたとき、これら端末ID、前記固有番号が有効かどうかをチェックする処理と、有効であると判定したとき、ポイントを生成し、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、前記携帯電話装置に供給する処理と、を行うポイント管理サイトと、

を備えたことを特徴とするポイント管理システム。

【請求項 3】

請求項 1、2 のいずれかに記載のポイント管理システムにおいて、

前記電子機器は、遊技場に設けられる遊技機であり、大当たりになったとき、前記固有番号、前記ポイント管理サイトのURLを含む電子情報を表示、または発信する、ことを特徴とするポイント管理システム。

【請求項 4】

請求項 1、2 のいずれかに記載のポイント管理システムにおいて、

前記電子機器は、店舗内に設けられるレジスタ、または店舗内外に設ける自動販売機であり、精算が完了し、所定の条件を満たすとき、前記固有番号、前記ポイント管理サイトのURLを含む電子情報を表示、または発信する、ことを特徴とするポイント管理システム。

【請求項 5】

請求項 1、2 のいずれかに記載のポイント管理システムにおいて、

前記電子機器は、店舗内に設けられる来店登録機であり、来店した顧客によって操作さ

10

20

30

40

50

れたとき、前記固有番号、前記ポイント管理サイトのURLを含む電子情報を表示、または発信する、ことを特徴とするポイント管理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ディスプレイ装置を備えた各種の電子機器、例えば、遊技場に設けられたパチンコ機等の遊技機や店舗等の各種施設内に設置された案内表示装置を介して顧客にポイントを付与するようにしたポイント管理システムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、顧客に種々のサービスや商品を提供する店舗等の商業施設において、集客数の増大と顧客の固定化を図るために、顧客の買上げ額に応じてポイントを付与し、顧客が蓄積したポイント数に応じて商品のディスカウントやその他の特典を提供することが広く行われている。

【0003】

また、これらの商業施設においては、来客数の増大と売上高の向上を図るために、パーソナルコンピュータや携帯電話からアクセスできるインターネット上のモバイルサイトで店舗の案内情報を提供したり、提供するサービスや商品のディスカウント等の特典情報を提供することも行っている。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、流通業界において広く利用されている従来のポイントシステムでは、顧客によるサービスや商品の販売額に応じて一定のポイントを付与するだけなので、新たな顧客の獲得には寄与しない。

【0005】

また、モバイルサイトにおける店舗案内やサービスや商品の広告宣伝情報も、顧客からの当該モバイルサイトへのアクセスに対応しての提情報供なので、検索サイトを經由してのアクセスを除いては新たな顧客の獲得にはならない。

【0006】

また、パチンコやスロットマシン等を設置する遊技施設では、遊技結果に応じて景品等を顧客に提供しているが、それだけでは、競合他店との出玉率競争に陥って利益率を低下させるばかりで新たな顧客の獲得には寄与しないという問題があった。

【0007】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであって、商業施設に設けられたディスプレイ装置を備えた種々の電子機器を介して、所定の条件を満たす顧客に対してポイントを付与することにより、遊技場、店舗等のそれぞれの商業施設の魅力を高めることにより競合する他の商業施設との差別化を図り、入場者・入店者数を増やすと共に、提供するサービス又は商品の売上向上に寄与するポイント管理システ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】

上記の目的を達成するために、本発明は、ポイント管理サイトにおいて所定の条件を満たす携帯電話装置にポイントを付与する処理を行うと共に、当該ポイントを管理する処理を行うポイント管理システムであって、予め設定された所定の条件が整ったとき、抽選参加権に対応する固有番号、ポイント管理サイトのURLを含む電子情報を表示、または発信する電子機器と、携帯電話通信網に接続され、前記電子機器によって表示、または発信された電子情報を取り込み、携帯電話通信網、ゲートウェイ装置、インターネット網を介して、前記電子情報に含まれているURLのポイント管理サイトに、端末ID、前記電子情報に含まれている前記固有番号を送信する処理、前記ポイント管理サイトからポイントが送信されたとき、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網

10

20

30

40

50

を介して、これを取り込んで記憶する処理を行う携帯電話装置と、前記インターネット網に接続され、前記携帯電話装置から端末ＩＤ、前記固有番号が出力されたとき、これら端末ＩＤ、前記固有番号が有効かどうかをチェックする処理と、有効であると判定したときに、抽選処理で当選番号を生成する処理と、この当選番号と前記固有番号とが一致しているとき、ポイントを生成し、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、前記携帯電話装置に供給する処理と、を行うポイント管理サイトと、を備えたことを特徴とするポイント管理システムを提供するものである。

【０００９】

さらに、本発明は、ポイント管理サイトにおいて所定の条件を満たす携帯電話装置にポイントが付与する処理を行うと共に、当該ポイントを管理する処理を行うポイント管理システムであって、予め設定された所定の条件が整ったとき、ポイント獲得権に対応する固有番号、ポイント管理サイトのＵＲＬを含む電子情報を表示、または発信する電子機器と、携帯電話通信網に接続され、前記電子機器によって表示、または発信された電子情報を取り込み、携帯電話通信網、ゲートウェイ装置、インターネット網を介して、前記電子情報に含まれているＵＲＬのポイント管理サイトに、端末ＩＤ、前記電子情報に含まれている前記固有番号を送信する処理、前記ポイント管理サイトからポイントが送信されたとき、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、これを取り込んで記憶する処理を行う携帯電話装置と、前記インターネット網に接続され、前記携帯電話装置から端末ＩＤ、前記固有番号が出力されたとき、これら端末ＩＤ、前記固有番号が有効かどうかをチェックする処理と、有効であると判定したとき、ポイントを生成し、前記インターネット網、前記ゲートウェイ装置、前記携帯電話通信網を介して、前記携帯電話装置に供給する処理と、を行うポイント管理サイトと、を備えたことを特徴とするポイント管理システムを提供するものである。

【００１０】

ここで、本ポイント管理システムにおいては、前記電子機器は、遊技場に設けられる遊技機であり、大当たりになったとき、前記固有番号、前記ポイント管理サイトのＵＲＬを含む電子情報を表示、または発信することを特徴とする。

【００１１】

また、本ポイント管理システムにおいて、前記電子機器は、店舗内に設けられるレジスタ、または店舗内外に設ける自動販売機であり、精算が完了し、所定の条件を満たすとき、前記固有番号、前記ポイント管理サイトのＵＲＬを含む電子情報を表示、または発信することを特徴としている。そして、上記の電子機器は、店舗内に設けられる来店登録機であり、来店した顧客によって操作されたとき、前記固有番号、前記ポイント管理サイトのＵＲＬを含む電子情報を表示または発信することを特徴としている。

【発明の効果】

【００１２】

本発明に係るポイント管理システムは、このように、商業施設に設けられたディスプレイ装置を備えた種々の電子機器を介して、携帯電話を介して所定の操作を行い所定の条件を満たす顧客に対してポイントが付与されるので、遊技場、店舗等のそれぞれの商業施設の魅力を高めることができ且つ競合する他の商業施設との差別化を図り、商業施設への入場者・来場者数を増やして商業施設が提供するサービス又は商品の売上向上に寄与させることを可能としたのである。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本ポイント管理システムの第１の実施形態を説明するためのブロック図を示す。

【図２】図１に示す本ポイント管理システムの動作例を示す模式図である。

【図３】本ポイント管理システムの第２の実施形態を説明するためのブロック図を示す。

【図４】図３に示す本ポイント管理システムの動作例を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

10

20

30

40

50

A．本ポイント管理システムの第１の実施形態

図１は、本ポイント管理システムの第１の実施形態を説明するためのブロック図を示す。

【００１５】

本ポイント管理システムは、例えば、遊技場に設けられたパチンコ機等の遊技機や、店舗・展示場・テーマパーク等の各種商業施設内に設置されたディスプレイ装置を備えた各種の電子機器を介して顧客や来場者にポイントを付与するものである。以下、電子機器の例として遊技機、そして商業施設の例として遊技場の場合の本発明に係るポイント管理システムの詳細を説明する。

【００１６】

10

図１に示すように、本ポイント管理システム１aは、遊技場２内に設けられる複数の遊技機（例えば、パチンコ機）３と、各遊技機３を管理する店舗サーバ４と、顧客が携帯する携帯電話装置５と、携帯電話会社によって構築される携帯電話通信網６と、携帯電話会社内に設けられるゲートウェイ装置７と、多数のコンピュータなどの通信をサポートするインターネット網８と、インターネット網８に接続されたＨＴＭＬサーバ内などに構築されるポイント交換モバイルサイト９aと、ポイント交換モバイルサイト９aで使用するデータを管理するサイト管理サーバ１０とを備える。

【００１７】

ここで、遊技場２に入店した顧客（遊技者）は、遊技機３を用いてプレイするが、所定条件が満たされる毎に、遊技機３のディスプレイ上にＱＲコード（マトリックス型二次元コード）を表示させて、顧客の携帯電話装置５で読み取らせるとともに、ＱＲコードで指定されたＵＲＬ（uniform resource locator：サイトの住所）のポイント交換モバイルサイト９aで、ＱＲコードに含まれていた、くじ番号の抽選を行わせ、当選したくじ番号を送信した携帯電話装置５に景品化、現金化可能なポイントを与える。

20

【００１８】

店舗サーバ４は、通信ケーブル１１を介して、各遊技機３に接続されており、遊技場２の営業時間前に、当日、使用する複数のくじ番号を生成した後、これらの各くじ番号毎に、くじ番号と、予め指定されているポイント交換モバイルサイトのＵＲＬと、遊技場２の店番号と組み合わせたＱＲコードを生成し、これを各遊技機３に分配して、記憶させるとともに、店番号と、当日、使用する複数のくじ番号とをまとめて、インターネット網８上

30

【００１９】

この際、使用する複数のくじ番号は、実際の発行番号数（例えば、数千個のくじ番号）に比べ、数桁～数十桁だけ大きな桁数、例えば２１桁の数字が使用されており、悪意の第三者が勝手に、２１桁の数字を作っても、店舗サーバ４が当日に生成したくじ番号と一致する確率を“数桁～数十桁分の１”にし、十分なセキュリティを確保するようにしている。

【００２０】

40

また、各遊技機３は、遊技場２内に設置され、遊技場２の営業前に、通信ケーブル１１を介して、店舗サーバ４から複数のＱＲコードを取り込んで、メモリに記憶する。そして、営業時間中に、顧客がプレイして、大当たりが出る毎に、指定された回数だけ、大当たりポケットを開き、入賞玉に対応する数の遊技玉を皿ユニット上に排出するとともに、メモリに記憶している複数のＱＲコード（ポイント交換モバイルサイトのＵＲＬ、店番号、くじ番号などを含むＱＲコード）の中から、１つのＱＲコードを選択して、ディスプレイ上に一定時間、表示した後、メモリ上から、今回、使用したＱＲコードを消去する。

【００２１】

また、携帯電話装置５は、インターネット接続機能、カメラ機能などを備えており、顧客がプレイしている遊技機３が大当たりし、遊技機３のディスプレイ上にＱＲコードが表示されている状態で、撮影ボタンが押されたとき、ＱＲコードを撮影、解読して得られた

50

URLで示されるポイント交換モバイルサイト9aにアクセスし、携帯電話装置5の端末ID、QRコードに含まれている遊技場2の店番号、くじ番号などを送信する。そして、ポイント交換モバイルサイト9aからポイントが送信されたとき、これを取り込んで、記憶する。

【0022】

また、携帯電話通信網6は、携帯電話会社によって設置された多数の無線基地局、これら各無線基地局を束ねる複数のローカル交換局、これらの各ローカル交換局と固定電話網とを接続する複数のゲートウェイ交換局、各携帯電話装置5の位置などを管理するホームメモリ局などを備えており、各携帯電話装置5間の通話、携帯電話装置5と固定電話機との通話、メールの送受信などをサポートする。

10

【0023】

また、ゲートウェイ装置7は、携帯電話通信網6を構築した携帯電話会社内に設けられており、携帯電話通信網6で使用される通信プロトコルと、インターネット網8で 사용되는通信プロトコルとを相互に変換して、携帯電話通信網6に接続されている携帯電話装置5と、インターネット網8に接続されている各サーバ内に構築されている各モバイルサイトなどとの間の通信をサポートする。

【0024】

また、インターネット網8は、多数のルータ装置、これら各ルータ装置などを接続する通信網、通信網に接続される多数のサーバなどを備えており、TCP/IPプロトコル、UDPプロトコルなどを使用して、各サーバ間、サーバとゲートウェイ装置7との間などのインターネット通信をサポートする。

20

【0025】

また、ポイント交換モバイルサイト9aは、ポイント管理会社によって運営されているモバイルサイトであり、サイト管理サーバ10と協調して、顧客の携帯電話装置5から携帯電話装置5の端末ID、遊技場2の店番号、くじ番号などが送信される毎に、これら携帯電話装置5の端末ID、遊技場2の店番号、くじ番号などをサイト管理サーバ10に転送して、有効な端末IDかどうか、有効な店番号かどうか、有効なくじ番号かどうかなどをチェックさせた後、これら端末ID、店番号、くじ番号が有効であると判断されたとき、有効なくじ番号に対し、抽選を行い、当選したくじ番号の携帯電話装置5に景品化、現金化可能なポイントを送信するとともに、当選した端末IDとポイントとを対にして、サイト管理サーバ10に、記憶させる。

30

【0026】

また、サイト管理サーバ10は、ポイント交換モバイルサイト9aから供給される携帯電話装置5の端末ID、遊技場2の店番号、くじ番号、携帯電話装置5の端末IDに付与されたポイントなどを記憶する処理、有効な携帯電話装置5の端末ID、有効な遊技場2の店番号、有効なくじ番号であるかどうかを判定し、判定結果をポイント交換モバイルサイト9aに供給する処理、ポイント交換モバイルサイト9aから供給される携帯電話装置5の端末IDに対するポイントを取り込み、管理する処理などを行う。

【0027】

次に、図1及び図2を参照しながら、本ポイント管理システム1aの動作を説明する。

40

【0028】

まず、遊技場2の営業時間前に、店舗サーバ4によって、当日、使用する複数のくじ番号が生成され、これらの各くじ番号、店番号、ポイント交換モバイルサイト9aのURLなどを含む複数のQRコードが各遊技機3に各々、分配されて、記憶されるとともに、店番号と、当日、使用する複数のくじ番号とがまとめられ、店舗サーバ4→インターネット網8→ポイント交換モバイルサイト9aなる経路で、ポイント交換モバイルサイト9aに供給され、サイト管理サーバ10に記憶される。

【0029】

この後、遊技場2の営業が開始されて、遊技場2に入店した顧客がプレイしている遊技機3が大当たりする毎に、指定された回数だけ、遊技機3のポケットが開いて、入賞玉に

50

対応する数の遊技玉が皿ユニット上に排出されるとともに、記憶している各QRコード（ポイント交換モバイルサイト9aのURL、店番号、くじ番号などを含むQRコード）の中から、1つのQRコードが選択され、大当たりした遊技機3のディスプレイ上に表示される。

【0030】

この後、顧客によって携帯電話装置5が操作されて、ディスプレイ上に表示されているQRコードが撮影されたとき、図2に示す如く携帯電話装置5の表示器上に“おめでとうございます”というメッセージと、QRコードのパターンとが表示されるとともに、携帯電話通信網6、ゲートウェイ装置7、インターネット網8を介して、携帯電話装置5のブラウザと、ポイント交換モバイルサイト9aとが接続され、携帯電話装置5→携帯電話通信網6→ゲートウェイ装置7→インターネット網8→ポイント交換モバイルサイト9aなる経路で、ポイント交換モバイルサイト9aに、携帯電話装置5の端末ID、QRコードに含まれていた店番号、くじ番号などが送信される。

10

【0031】

これにより、ポイント交換モバイルサイト9aによって、携帯電話装置5の端末ID、店番号、くじ番号などがサイト管理サーバ10に渡され、この端末IDが登録されている各携帯電話装置5の端末IDのいずれかと一致しているかどうか、この端末IDが前に不正利用された各携帯電話装置5の端末ID（事故端末ID）のいずれかと一致しているかどうか、店番号、くじ番号が、遊技場2から送信された店番号、当日のくじ番号と一致した有効なくじ番号であるかどうかなどがチェックされる。

20

【0032】

そして、サイト管理サーバ10によって、この端末IDが登録されている各事故端末IDのいずれとも合致せず、また登録されている各携帯電話装置5の端末IDのいずれかと一致し、さらにくじ番号が有効であると判断されると、ポイント交換モバイルサイト9aによって、携帯電話装置5から送信されたくじ番号が抽選可能なくじ番号であると判断されて、ポイント交換モバイルサイト9a→ゲートウェイ装置7→インターネット網8→携帯電話通信網6→携帯電話装置5なる経路で、携帯電話装置5にくじ番号がフィードバックされ、図2に示す如く携帯電話装置5の表示器上にくじ番号が表示されるとともに、予め設定されている抽選方式で、抽選が行われる。

30

【0033】

この後、このくじ番号が当選したとき、ポイント交換モバイルサイト9aによって、予め設定された金額分のポイントが生成されて、サイト管理サーバ10内に記憶されている各端末IDのうち、当選したくじ番号に対応する端末IDに追加されるとともに、ポイント交換モバイルサイト9a→ゲートウェイ装置7→インターネット網8→携帯電話通信網6→携帯電話装置5なる経路で、携帯電話装置5にポイントが供給される。

【0034】

これにより、図2に示す如く携帯電話装置5の表示器上に“今回の当選番号は111111です。おめでとうございます！！”というメッセージが表示されるとともに、受信したポイントがメモリに記憶される。

40

【0035】

そして、後日、携帯電話装置5の所有者によって、ポイント交換モバイルサイト9aを運営しているポイント管理会社、または図2に示すような提携会社の店舗、ポイント交換サイトなどで、携帯電話装置5に貯めたポイントが商品、現金、電子マネーなどに交換される。

【0036】

このように、この第1形態では、大当たりが出た遊技機3のディスプレイ上にくじ番号を含むQRコードを表示させ、これを撮影した携帯電話装置5によって、ポイント交換モバイルサイト9aがアクセスされたとき、ポイント交換モバイルサイト9aによって、くじ番号の抽選を行い、当選したくじ番号に対応する携帯電話装置5に景品化、現金化可能なポイントを付与するようにしているので、遊技場2に来店した顧客のうち、大当たりし

50

た顧客の中から、抽選でランダムに選択した顧客に、景品化、現金化可能なポイントを与えることができ、これによって遊技場 2 自体の魅力を高め、その分だけ、遊技場 2 の入店者数の増大に寄与するのである。

【0037】

B．本ポイント管理システムの第 2 の実施形態

図 1 は、本ポイント管理システムの第 2 の実施形態を説明するためのブロック図を示す。

【0038】

本発明の第 2 の実施形態も、上述した第 1 の実施形態と同様に、電子機器の例として遊技機、そして商業施設の例として遊技場の場合の本発明に係るポイント管理システムの詳細を説明する。

10

【0039】

図 3 は、本ポイント管理システムの第 2 の実施形態を示すブロック図である。図 2 において、上記した図 1 の各部と対応する部分には同じ符号を付してある。

【0040】

図 2 に示すポイント管理システム 1 b が、図 1 に示すポイント管理システム 1 a と異なる点は、遊技機 3 のディスプレイ上の QR コードを撮影した携帯電話装置 5 から携帯電話装置 5 の端末 ID、QR コードに含まれていた店番号、大当たり番号などが送信され、この端末 ID が登録されている各事故端末 ID のいずれとも合致せず、また登録されている各携帯電話装置 5 の端末 ID のいずれかと一致し、さらに店番号、大当たり番号が有効であると判断されたとき、ポイント交換モバイルサイト 9 b によって、無抽選で、この携帯電話装置 5 に景品化、現金化可能なポイントが付与するようにしたことである。

20

【0041】

次に、図 3 及び図 4 を参照しながら、ポイント管理システム 1 b の動作を説明する。

【0042】

まず、遊技場 2 の営業時間前に、店舗サーバ 4 によって、当日、使用する複数の大当たり番号が生成され、これらの各大当たり番号、店番号、ポイント交換モバイルサイト 9 a の URL などを含む複数の QR コードが各遊技機 3 に各々、分配されて、記憶されるとともに、店番号と、当日、使用する複数の大当たり番号とがまとめられ、店舗サーバ 4 → インターネット網 8 → ポイント交換モバイルサイト 9 b なる経路で、ポイント交換モバイル

30

サイト 9 b に供給されて、サイト管理サーバ 10 に記憶される。

【0043】

この後、遊技場 2 の営業が開始されて、遊技場 2 に入店した顧客がプレイしている遊技機 3 が大当たりする毎に、指定された回数だけ、遊技機 3 のポケットが開いて、入賞玉に対応する数の遊技玉が皿ユニット上に排出されるとともに、記憶している各 QR コード（ポイント交換モバイルサイトの URL、店番号、大当たり番号などを含む QR コード）の中から、1 つの QR コードが選択され、大当たりした遊技機 3 のディスプレイ上に表示される。

【0044】

この後、顧客によって携帯電話装置 5 が操作されて、ディスプレイ上に表示されている QR コードが撮影されたとき、図 4 に示す如く携帯電話装置の表示器上に“おめでとうございます”というメッセージと、QR コードのパターンとが表示されるとともに、携帯電話通信網 6、ゲートウェイ装置 7、インターネット網 8 を介して、携帯電話装置 5 のブラウザと、ポイント交換モバイルサイト 9 b とが接続され、携帯電話装置 5 → 携帯電話通信網 6 → ゲートウェイ装置 7 → インターネット網 8 → ポイント交換モバイルサイト 9 b なる経路で、ポイント交換モバイルサイト 9 b に、携帯電話装置 5 の端末 ID、QR コードに含まれていた店番号、大当たり番号などが送信される。

40

【0045】

これにより、ポイント交換モバイルサイト 9 b によって、携帯電話装置 5 の端末 ID、店番号、大当たり番号などがサイト管理サーバ 10 に渡され、この端末 ID が登録されて

50

いる各携帯電話装置 5 の端末 ID のいずれかと一致しているかどうか、この端末 ID が前に不正利用された各携帯電話装置 5 の端末 ID (事故端末 ID) のいずれかと一致しているかどうか、店番号、大当たり番号が、遊技場 2 から送信された店番号、当日の大当たり番号と一致した有効な大当たり番号であるかどうかなどがチェックされる。

【 0 0 4 6 】

そして、サイト管理サーバ 1 0 によって、この端末 ID が登録されている各事故端末 ID のいずれとも合致せず、また登録されている各携帯電話装置 5 の端末 ID のいずれかと一致し、さらに大当たり番号が有効であると判断されると、ポイント交換モバイルサイト 9 b によって、予め設定された金額分のポイントが生成されて、サイト管理サーバ 1 0 内に記憶されている、各端末 ID のうち、大当たりした端末 ID にポイントが追加されるとともに、ポイント交換モバイルサイト 9 b → ゲートウェイ装置 7 → インターネット網 8 → 携帯電話通信網 6 → 携帯電話装置 5 なる経路で、携帯電話装置 5 にポイントが供給される。

10

【 0 0 4 7 】

これにより、図 4 に示す如く携帯電話装置 5 の表示器上に “ ご利用ありがとうございました。5 0 円分のポイントをプレゼント！ ” というメッセージが表示されるとともに、受信したポイントがメモリに記憶される。

【 0 0 4 8 】

そして、後日、携帯電話装置 5 の所有者によって、ポイント交換モバイルサイト 9 b を運営しているポイント管理会社、または図 4 に示すような提携会社の店舗、ポイント交換サイトなどで、携帯電話装置 5 に貯めたポイントが商品、現金、電子マネーなどに交換される。

20

【 0 0 4 9 】

このように、この形態では、大当たりが出た遊技機 3 のディスプレイ上に大当たり番号を含む Q R コードを表示させ、これを撮影した携帯電話装置 5 によって、ポイント交換モバイルサイト 9 b がアクセスされたとき、ポイント交換モバイルサイト 9 b によって、大当たり番号に対応する携帯電話装置 5 に景品化、現金化可能なポイントを付与するようにしているので、遊技場 2 に来店した顧客が遊技機 3 で大当たりを出す毎に、景品化、現金化可能なポイントを獲得させることができ、これによって遊技場 2 自体の魅力を高め、その分だけ、遊技場 2 の来店者数を増やすことができる。

30

【 0 0 5 0 】

C . 本発明のその他の実施形態について

本ポイント管理システムの上述した第 1 の実施形態及び第 2 の実施形態では、遊技場 2 に設けられている遊技機 3 を例にして、本ポイント管理システムを説明したが、上記したように、本発明は、例えば、店舗・展示場・テーマパーク等の各種商業施設内に設置されたディスプレイ装置を備えた各種の電子機器を介して顧客や来場者にポイントを付与する場合にも適用可能である。

【 0 0 5 1 】

従って、ディスプレイ装置を備えた各種電子機器、例えば商品を販売する商業施設の店舗に限定しても、店舗内に設けられる店舗案内装置、来店登録装置、店舗内外に設けられる自動販売機、などを使用して、本発明によるポイント管理システムを構成するようにしても良い。

40

【 0 0 5 2 】

この際、店舗内に設けられるレジスタを使用して、本発明によるポイント管理システムを構築する場合には、顧客が店舗内で買い物をし、予め決められた条件が整ったとき、例えば 1 0 0 番人目の顧客であるとき、あるいは精算金額が所定の金額以上であるとき、レジスタのディスプレイ上に Q R コードを表示させて、携帯電話装置 5 で読み取らせるとともに、Q R コードで指定されたポイント交換モバイルサイト 9 a で、Q R コードに含まれていたくじ番号の抽選を行わせ、当選したくじ番号の携帯電話装置 5 に景品化、現金化可能なポイントを与える。

50

【 0 0 5 3 】

これにより、店舗自体の魅力を高めて、顧客の来店回数、購入金額などを多くさせ、売上を増大させることができる。

【 0 0 5 4 】

また、店舗内に設けられる来店登録機などを使用して、本発明によるポイント管理システムを構築する場合には、顧客が来店し、来店登録機を操作する毎に、来店登録機のディスプレイ上にQRコードを表示させて、携帯電話装置5で読み取らせるとともに、QRコードで指定されたポイント交換モバイルサイト9aで、QRコードに含まれていくじ番号の抽選を行わせ、当選したくじ番号の携帯電話装置5に景品化、現金化可能なポイントを与える。

10

【 0 0 5 5 】

また、店舗内外に設けられる自動販売機を使用して、本発明によるポイント管理システムを構築する場合には、顧客が自動販売機で商品を購入したとき、自動販売機のディスプレイ上にQRコードを表示させて、携帯電話装置5で読み取らせるとともに、QRコードで指定されたポイント交換モバイルサイト9aで、QRコードに含まれていくじ番号の抽選を行わせ、当選したくじ番号の携帯電話装置5に景品化、現金化可能なポイントを与える。

【 0 0 5 6 】

また、本ポイント管理システムの上述した第2の実施形態では、第1の実施形態と同様、遊技機3が大当たりしたとき、遊技機3のポケットを開き、入賞玉に対応する数の遊技玉を皿ユニット上に排出するようにしているが、このような処理を止め、QRコードの表示のみを行うようにしても良い。このようにすることにより、遊技場2内から遊技球を無くし、その分だけ、遊技場2の設備コストを低減させることができるのみならず、人件費なども大幅に低減させることができる。

20

【 0 0 5 7 】

また、上述した各形態では、遊技機3、レジスタ、来店登録機などのディスプレイ上にQRコードを表示させて、携帯電話装置5で読み取らせ、ポイント交換モバイルサイト9a、9bのURL、店舗番号、くじ番号、大当たり番号などの電子情報を携帯電話装置5に伝えるようにしているが、赤外線通信機能、近距離通信機能などを持つ携帯電話装置5を使用する場合には、赤外線通信方式、近距離通信方式などで、遊技機3、レジスタ、来店登録機などから携帯電話装置5に、ポイント交換モバイルサイト9a、9bのURL、店舗番号、くじ番号、大当たり番号などの電子情報を伝えるようにしても良い。

30

【 0 0 5 8 】

このようにしても、携帯電話装置5と、ポイント交換モバイルサイト9a、9aとの間の通信回線を確立させて、上述した各形態と同様な効果を得ることができる。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 0 5 9 】

本発明は、ディスプレイ装置を備えた各種の電子機器、例えば、遊技場に設けられたパチンコ機等の遊技機や店舗等の各種施設内に設置された案内表示装置を介して顧客にポイントを付与するようにしたポイント管理システムに関するものであり、産業上の利用可能性を有する。

40

【 符号の説明 】

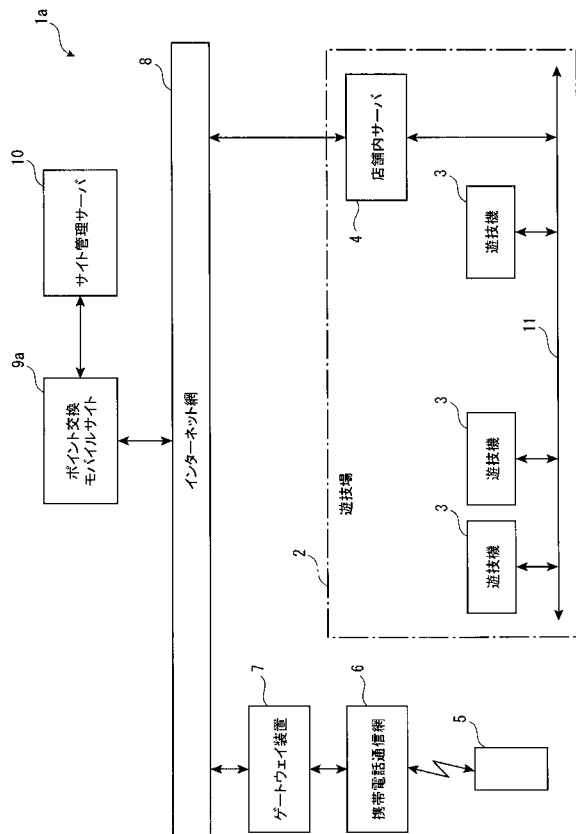
【 0 0 6 0 】

- 1 a、1 b : ポイント管理システム
- 2 : 遊技場 (商業施設)
- 3 : 遊技機 (ディスプレイ装置を備えた電子機器)
- 4 : 店舗サーバ
- 5 : 携帯電話装置
- 6 : 携帯電話通信網
- 7 : ゲートウェイ装置

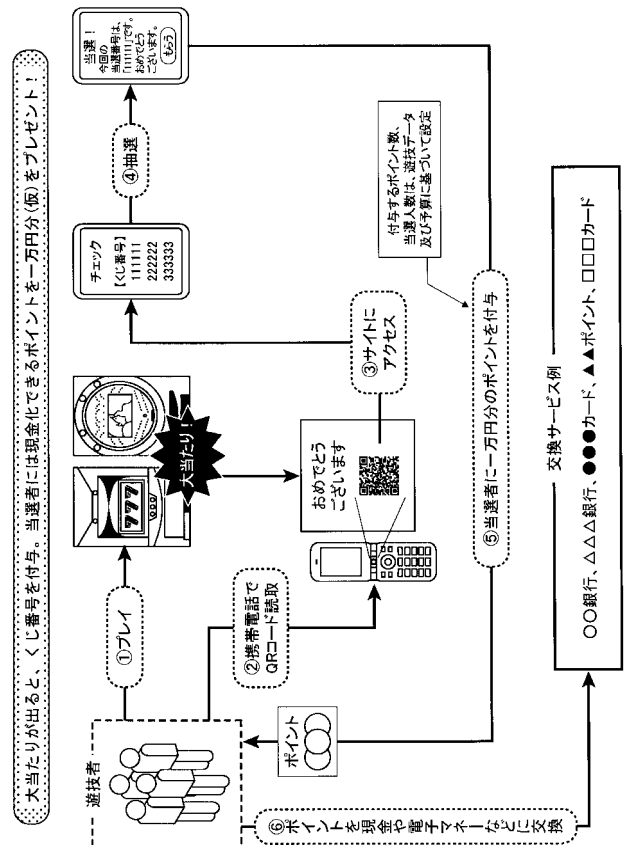
50

- 8 : インターネット網
 9 a、9 b : ポイント交換モバイルサイト
 10 : サイト管理サーバ
 11 : 通信ケーブル

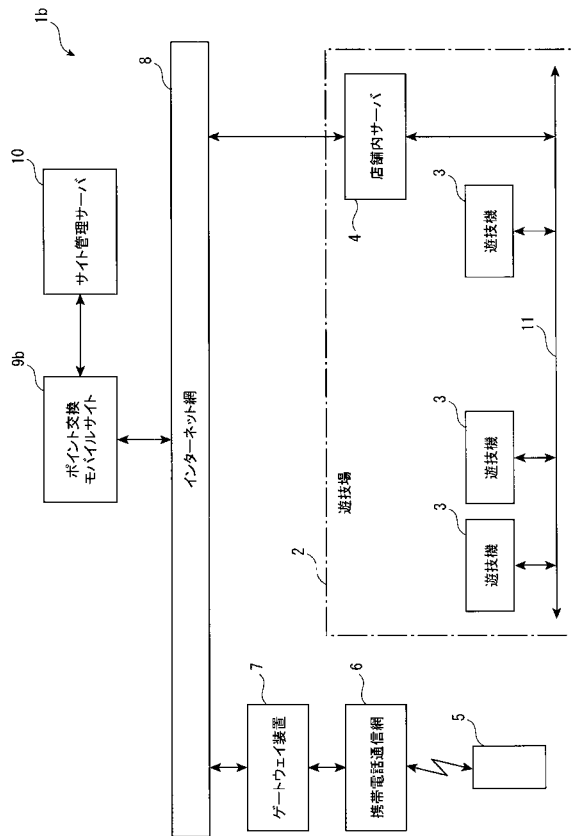
【図 1】



【図 2】



【 図 3 】



【 図 4 】

