

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4819496号
(P4819496)

(45) 発行日 平成23年11月24日(2011.11.24)

(24) 登録日 平成23年9月9日(2011.9.9)

(51) Int.Cl.	F I
G 0 6 Q 20/00 (2006.01)	G O 6 F 17/60 4 1 O C
G 0 7 F 7/02 (2006.01)	G O 6 F 17/60 4 3 2 A
	G O 7 F 7/02 Z

請求項の数 13 (全 128 頁)

(21) 出願番号	特願2005-376181 (P2005-376181)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成17年12月27日(2005.12.27)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2007-179245 (P2007-179245A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成19年7月12日(2007.7.12)	(74) 代理人	100064746
審査請求日	平成20年11月13日(2008.11.13)		弁理士 深見 久郎
		(74) 代理人	100085132
			弁理士 森田 俊雄
		(74) 代理人	100095418
			弁理士 塚本 豊
		(74) 代理人	100114801
			弁理士 中田 雅彦
		(72) 発明者	鶴川 詔八
			群馬県桐生市相生町1丁目1 6 4 番地の5

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 電子マネーシステム、および、サービス提供用サーバ

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体を搭載する携帯端末と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバを運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関に設けられるサービス提供用サーバと、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報を用いた取引処理を実行する取引処理手段とを含む電子マネーシステムであって、

前記携帯端末は、

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録を要求する登録要求情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する登録要求情報出力手段を備え、

前記サービス提供用サーバは、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したことを条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラムを、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したことを条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサ

ービス提供用領域を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム出力手段から送信されてきた前記特定プログラムを記憶する特定プログラム記憶手段と、

前記領域構築情報出力手段から送信されてきた前記領域構築情報を受信したことを条件として、該特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求を前記サービス提供用領域管理サーバに送信するために出力する構築要求出力手段と、

該構築要求出力手段によって出力された構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたことを条件として、前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ要求情報出力手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、複数種類のチャージ額の選択肢を表示し、該選択肢のうちから、ユーザの所望するチャージ額の指定を受付けるチャージ額受付手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、該チャージ額受付手段により指定を受付けたチャージ額を示すチャージ額情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ額情報出力手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

所定期間内に各携帯端末にチャージされた電子マネー情報の累積額を管理する累積額管理手段と、

前記チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末について前記累積額管理手段にて管理されている累積額と、予め定められた上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段と、

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたことを条件として、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報に加算するための処理を実行する電子マネー情報処理実行手段と、

前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報から、前記取引処理手段により前記取引処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきたのが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段を備え、

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたときは、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたときは、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価との合計額の決済のための

10

20

30

40

50

決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数に達していることを条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段と、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す選択額情報を前記要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段とを備え、

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた前記選択額情報が示す複数種類のチャージ額の選択肢を表示し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報を当該チャージ要求情報送信元の前記要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段を備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記チャージ受付情報出力手段から送信されてきた前記チャージ受付情報を受信したことを条件として、前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理を要求する決済用処理要求情報を決済用処理機関のサーバに送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する電子マネー情報送信要求出力手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を前記決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段と、

前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、前記電子マネー情報送信要求出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報送信要求を受信したことを条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたことを条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態に更新する送信済状態更新手段と、

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきたことを条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記

10

20

30

40

50

特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたことを条件として、前記チャージ受付情報を出力しないことを特徴とする、電子マネーシステム。

【請求項 2】

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記選択額情報出力手段によって前記選択額情報が出力されるときに、前記上限額から前記累積額を減算した額であるチャージ可能額を示すチャージ可能額情報を前記携帯端末に送信するために出力するチャージ可能額情報出力手段を備え、

前記チャージ額受付手段は、前記選択額情報により示される複数種類のチャージ額のうち、前記チャージ可能額情報出力手段から送信されてきたチャージ可能額情報により示されるチャージ可能額以下のチャージ額を指定可能であることを示す態様で表示することを特徴とする、請求項 1 に記載の電子マネーシステム。

【請求項 3】

複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体を搭載する携帯端末と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバを運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関に設けられるサービス提供用サーバと、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報を用いた取引処理を実行する取引処理手段とを含む電子マネーシステムであって、

前記携帯端末は、

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録を要求する登録要求情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する登録要求情報出力手段を備え、

前記サービス提供用サーバは、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したことを条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラムを、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したことを条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム出力手段から送信されてきた前記特定プログラムを記憶する特定プログラム記憶手段と、

前記領域構築情報出力手段から送信されてきた前記領域構築情報を受信したことを条件として、該特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求を前記サービス提供用領域管理サーバに送信するために出力する構築要求出力手段と、

該構築要求出力手段によって出力された構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたことを条件として、前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ要求情報出力手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、複数種類のチャージ額の選択肢を表示し、該選択肢のうちから、ユーザの所望するチャ

10

20

30

40

50

チャージ額の指定を受付けるチャージ額受付手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、該チャージ額受付手段により指定を受付けたチャージ額を示すチャージ額情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ額情報出力手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末の前記電子マネーサービス提供用領域に記憶されている電子マネー情報の残額と、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶可能な電子マネー情報の上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段と、

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたことを条件として、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報に加算するための処理を実行する電子マネー情報処理実行手段と、

前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報から、前記取引処理手段により前記取引処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきたのが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段を備え、

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたときは、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたときは、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数に達していることを条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段と、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す選択額情報を前記要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段とを備え、

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた前記選択額情報が示す複数種類のチャージ額の選択肢を表示し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報を当該チ

10

20

30

40

50

チャージ要求情報送信元の前記要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段を備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記チャージ受付情報出力手段から送信されてきた前記チャージ受付情報を受信したことを条件として、前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理を要求する決済用処理要求情報を決済用処理機関のサーバに送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する電子マネー情報送信要求出力手段とを備え、

10

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を前記決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段と、

前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段とを備え、

20

前記電子マネー情報出力手段は、前記電子マネー情報送信要求出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報送信要求を受信したことを条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたことを条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済み状態に更新する送信済み状態更新手段と、

30

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきたことを条件として、前記送信済み状態更新手段により記憶状態が送信済み状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済み状態更新手段により記憶状態が送信済み状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたことを条件として、前記チャージ受付情報を出力しないことを特徴とする、電子マネーシステム。

【請求項 4】

40

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記選択額情報出力手段によって前記選択額情報が出力されるときに、前記上限額から前記残額を減算した額であるチャージ可能額を示すチャージ可能額情報を前記携帯端末に送信するために出力するチャージ可能額情報出力手段を備え、

前記チャージ額受付手段は、前記選択額情報により示される複数種類のチャージ額のうち、前記チャージ可能額情報出力手段から送信されてきたチャージ可能額情報により示されるチャージ可能額以下のチャージ額を指定可能であることを示す態様で表示することを特徴とする、請求項 3 に記載の電子マネーシステム。

【請求項 5】

前記携帯端末は、さらに、

50

ユーザが前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理に利用する決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する携帯端末側決済用処理機関情報出力手段を備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記携帯端末側決済用処理機関情報出力手段から送信されてきた前記決済用処理機関情報を受信したことを条件として、当該決済用処理機関情報を、当該決済用処理機関情報送信元の携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための前記識別情報と対応付けて記憶するサーバ側決済用処理機関情報記憶手段と、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記サーバ側決済用処理機関情報記憶手段に記憶された決済用処理機関情報から、前記要求元携帯端末を識別するための識別情報に対応付けて記憶された決済用処理機関情報を検索する決済用処理機関情報検索手段と、

該決済用処理機関情報検索手段により検索された決済用処理機関情報から特定される決済用処理機関のサーバを前記決済用処理を行なうための通信先として指定する通信先指定情報を、前記要求元携帯端末に送信するために出力する通信先指定情報出力手段とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記通信先指定情報出力手段から送信されてきた前記通信先指定情報により指定される決済用処理機関のサーバに対し、前記決済用処理を要求する決済用処理要求情報を送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段を備えることを特徴とする、請求項 1 から請求項 4 までのいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項 6】

前記携帯端末は、さらに、

前記決済用処理に利用する決済用処理機関の変更をユーザから受け付けるための処理を実行する決済用処理機関変更受付手段と、

該決済用処理機関変更受付手段により受け付けた決済用処理機関を前記決済用処理に利用する決済用処理機関にする変更を要求するための決済用処理機関変更要求情報を、前記サービス提供用サーバに送信するために出力する決済用処理機関変更要求情報出力手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記決済用処理機関変更要求情報出力手段から送信されてきた前記決済用処理機関変更要求情報を受信したことを条件として、前記サーバ側決済用処理機関情報記憶手段において、決済用処理機関変更要求情報送信元の携帯端末の識別情報と対応付けて記憶されている決済用処理機関情報を当該決済用処理機関変更要求情報に従って変更される決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報に更新するサーバ側決済用処理機関更新手段を備えることを特徴とする、請求項 5 に記載の電子マネーシステム。

【請求項 7】

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理に利用する決済用処理機関の指定をユーザから受け付けるための処理を実行する決済用処理機関指定処理手段と、

該決済用処理機関指定処理手段により指定を受け付けた決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報を記憶する携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記チャージ要求情報出力手段が前記チャージ要求情報を出力したことを条件として、前記携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段に記憶されている前記決済用処理機関情報から特定される決済用処理機関のサーバに、前記決済用処理を要求する決済用処理要求情報を送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段とを備えることを特徴とする、請求項 1 から請求項 4 までのいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項 8】

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理に利用する決済用処理機関の変更をユーザから受け付けるための処理を実行する決済用処理機関変更受付手段と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段に記憶されている決済用処理機関情報を、前記決済用処理に利用する決済用処理機関として前記決済用処理機関変更受付手段により変更を受け付けた決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報に更新する携帯端末側決済用処理機関更新手段とをさらに備えることを特徴とする、請求項 7 に記載の電子マネーシステム。

10

【請求項 9】

前記電子マネー情報出力手段は、前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理が終了し、かつ前記電子マネー情報送信要求出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報送信要求を受信したことを条件として、前記電子マネー情報を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報送信要求出力手段により前記電子マネー情報送信要求を出力するために操作するリンク情報が添付された電子メールを、前記要求元携帯端末に送信するために出力する電子メール出力手段を備えることを特徴とする、請求項 1 から請求項 8 までのいずれかに記載の電子マネーシステム。

20

【請求項 10】

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記領域構築対価の決済のための決済用処理が終了したことを条件として、前記構築回数管理手段に管理されている当該領域構築対価の決済のための決済用処理が終了した携帯端末の前記構築回数を減算する構築回数減算手段を備えることを特徴とする、請求項 1 から請求項 9 までのいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項 11】

前記構築回数管理手段は、前記構築回数として前記領域構築対価の決済のための決済用処理が終了しているか否かを示す情報を管理し、

30

前記領域構築情報出力禁止手段は、前記構築回数管理手段によって管理されている情報によって前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記領域構築対価の決済用処理が未終了であることが示されることを条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止することを特徴とする、請求項 1 から請求項 10 までのいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項 12】

複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体を搭載する携帯端末と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバを運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関に設けられるサービス提供用サーバと、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報を用いた取引処理を実行する取引処理手段とを含む電子マネーシステムにおける前記サービス提供用サーバであって、

40

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録を要求する登録要求情報を前記携帯端末から受信したことを条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラムを、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したことを条件として、前記

50

電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段と、

所定期間内に各携帯端末にチャージされた電子マネー情報の累積額を管理する累積額管理手段と、

前記領域構築情報出力手段によって出力された領域構築情報が受信されたことを条件として、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求が前記サービス提供用領域管理サーバに送信され、該構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたことを条件として前記携帯端末から送信されてきた前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報の送信元の携帯端末である要求元携帯端末について前記累積額管理手段にて管理されている累積額と、予め定められた上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段と、

10

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたことを条件として、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末で表示された複数種類のチャージ額の選択肢のうちから指定が受け付けられたユーザの所望するチャージ額を示す情報であって前記携帯端末から送信されてきたチャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段と、

前記携帯端末から前記チャージ要求情報が送信されてきたのが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段とを備え、

20

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたときは、前記携帯端末から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたときは、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

30

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数に達していることを条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段と、

前記要求元携帯端末から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す情報であって当該要求元携帯端末に表示させるための選択額情報を、当該要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段と、

40

前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報を受信したことを条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報を当該チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理が要求された決済用処理機関のサーバにおいて当該決済用処理が終了した前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を当該決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みである

50

か否かを特定するための特定用情報を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための前記決済用処理が要求された前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段と、

前記電子マネー情報出力手段は、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求を受信したことを条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し、

さらに、前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたことを条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態に更新する送信済状態更新手段と、

前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたことを条件として、前記チャージ受付情報を出力しないことを特徴とする、サービス提供用サーバ。

【請求項 13】

複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体を搭載する携帯端末と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバを運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関に設けられるサービス提供用サーバと、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報を用いた取引処理を実行する取引処理手段とを含む電子マネーシステムにおける前記サービス提供用サーバであって、

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録を要求する登録要求情報を前記携帯端末から受信したことを条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラムを、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したことを条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段と、

前記領域構築情報出力手段によって出力された領域構築情報が受信されたことを条件として、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求が前記サービス提供用領域管理サーバに送信され、該構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたことを条件として前記携帯端末から送信されてきた前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報の送信元の携帯端末である要求元携帯端末に記憶されている電子マネー

10

20

30

40

50

ー情報の残額と、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶可能な電子マネー情報の上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段と、

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたことを条件として、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末で表示された複数種類のチャージ額の選択肢のうちから指定が受け付けられたユーザの所望するチャージ額を示す情報であって前記携帯端末から送信されてきたチャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段と、

前記携帯端末から前記チャージ要求情報が送信されてきたのが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたときは、前記携帯端末から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたときは、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数に達していることを条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段と、

前記要求元携帯端末から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す情報であって当該要求元携帯端末に表示させるための選択額情報を、当該要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段と、

前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報を受信したことを条件として、当該チャージ要求情報を受け付けた旨を示すチャージ受付情報を当該チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理が要求された決済用処理機関のサーバにおいて当該決済用処理が終了した前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を当該決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための前記決済用処理が要求された前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段と、

前記電子マネー情報出力手段は、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求を受信したことを条件として、前記電子マネー情

10

20

30

40

50

報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し、

さらに、前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたことを条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態に更新する送信済状態更新手段と、

前記チャージ要求情報を受信したことを条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたことを条件として、前記チャージ受付情報を出力しないことを特徴とする、サービス提供用サーバ。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、電子マネーシステム、および、サービス提供用サーバに関する。詳しくは、電子マネーを扱うのに適した電子マネーシステム、および、サービス提供用サーバに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、電子マネーサービスのユーザ登録を行なうことで、記憶部に電子マネー用の領域が確保されるものがあった（たとえば、特許文献1）。

【特許文献1】特開2004-272560号公報（たとえば、第0059段落から第0062段落まで参照）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、特許文献1に開示されている技術によれば、電子マネー用の領域の確保に対する対価の決済については考慮されていない。このため、電子マネーをチャージせずに、領域の構築を繰返すことによって生じる未決済の領域構築に対する対価が発生する。その結果、電子マネーサービス提供機関に損害が生じるといった問題があった。

【0004】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、電子マネーサービス提供機関に生じる損害を低減させることが可能な電子マネーシステム、および、サービス提供用サーバを提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【0005】

(1) 複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体（たとえば、記憶部192）を搭載する携帯端末（たとえば、携帯電話100）と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバ（たとえば、リモート発行サーバ400）を運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関（たとえば、電子マネー遊技使用サービスの提供者）に設けられるサービス提供用サーバ（たとえば、電子マネー管理サーバ200、決済サーバ280）と、前記記憶

10

20

30

40

50

媒体に記憶された電子マネー情報（たとえば、バリューなどの電子マネー）を用いた取引処理（たとえば、パチンコ遊技機 700 やスロットマシン等での遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータを記録したプリペイドカード 371 を券売機 300 において発券する発券処理、カードユニット 600 においてプリペイドカード 371 に記録されたプリペイドデータで示される価値のうちから減算した価値に見合った遊技球を払出す球貸処理、および記憶部 192 に記憶されているバリューのうちから減算したバリューに見合った遊技球を払出す球貸処理）を実行する取引処理手段（たとえば、図 35、図 38 および図 39）とを含む電子マネーシステム（たとえば、電子マネーシステム 10）であって、

前記携帯端末は、

10

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録（たとえば、初期登録）を要求する登録要求情報（たとえば、機種情報を含む登録要求情報、空メール、携帯端末情報等）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する登録要求情報出力手段（たとえば、携帯電話 100、ウェブブラウザ機能によるウェブ処理、ステップ S102、S104、S106、S108）を備え、

前記サービス提供用サーバは、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S203、S207、S210、S214 において YES の場合）を条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラム（たとえば、電子マネーアプリ 111）を、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段（たとえば、ステップ S232）と、

20

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S203、S207、S210、S214 において YES の場合）を条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域（たとえば、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域）を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報（たとえば、領域確保情報）を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段（たとえば、ステップ S236）とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム出力手段から送信されてきた前記特定プログラムを記憶する特定プログラム記憶手段（たとえば、データ処理部 110、記憶部 120）と、

30

前記領域構築情報出力手段から送信されてきた前記領域構築情報を受信したこと（たとえば、ステップ S122 において YES の場合）を条件として、該特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求（たとえば、領域確保処理開始要求）を前記サービス提供用領域管理サーバに送信するために出力する構築要求出力手段（たとえば、ステップ S123）と、

該構築要求出力手段によって出力された構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたこと（たとえば、ステップ S126 において YES の場合）を条件として、前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報（たとえば、チャージ要求情報）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ要求情報出力手段（たとえば、ステップ S133）と、

40

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、複数種類のチャージ額の選択肢（たとえば、図 28（b）の購入金額選択画面の購入希望金額の選択肢）を表示し（たとえば、ステップ S139）、該選択肢のうちから、ユーザの所望するチャージ額（たとえば、購入希望金額）の指定を受付けるチャージ額受付手段（たとえば、ステップ S141）と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従っ

50

て、該チャージ額受付手段により指定を受付けたチャージ額を示すチャージ額情報（たとえば、第1口座振替依頼情報）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ額情報出力手段（たとえば、ステップS142）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

所定期間（たとえば、当日）内に各携帯端末にチャージされた電子マネー情報の累積額（たとえば、当日積算額）を管理する累積額管理手段（たとえば、ステップS2706）と、

前記チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末について前記累積額管理手段にて管理されている累積額と、予め定められた上限額（たとえば、1日購入限度額（30000円））とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段（たとえば、ステップS253）と、

10

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたこと（たとえば、ステップS253においてYESの場合）を条件として、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報（たとえば、バリュー発行情報）を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS277）とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報に加算するための処理（たとえば、バリュー発行時処理）を実行する電子マネー情報処理実行手段（たとえば、ステップS154～S158）と、

20

前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報から、前記取引処理手段により前記取引処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段（たとえば、非接触型ICチップ190の制御部191）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきた（たとえば、ステップS241においてYESの場合）のが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段（たとえば、ステップS258）を備え、

30

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたとき（たとえば、ステップS258においてNOの場合）は、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価（たとえば、ステップS260で算出されるチャージ手数料）の決済のための決済用処理（たとえば、金融機関に対するバリューの購入に対する対価の決済を行なうための処理、クレジットカードの提供機関に対するバリューの購入に対する対価の決済のために与信の可否の判断において与信可との結果が得られる処理）の終了（たとえば、ステップS269においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

40

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたとき（たとえば、ステップS258においてYESの場合）は、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価（たとえば、ステップS259で算出される初期登録手数料）との合計額（たとえば、ステップS259で算出される初期登録手数料とチャージ手数料との合計額）の決済のための決済用処理の終了（たとえば、ステップS269においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数（たとえば、未チャージ削除カウンタのカウント値

50

）を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段（たとえば、ステップ S 2 3 5 , S 2 7 0 3 ）と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数（たとえば、3 回）に達していること（たとえば、ステップ S 2 1 6 において Y E S の場合）を条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段（たとえば、ステップ S 2 1 8 において携帯端末情報が登録されず、ステップ S 2 3 3 において仮登録された携帯端末情報でないと判断されるので、ステップ S 2 3 6 において領域確保情報が送信されない）と、

10

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合）を条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す選択額情報（たとえば、残高情報に含まれる表示金額リスト情報）を前記要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段（たとえば、ステップ S 2 5 6 ）とを備え、

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた前記選択額情報が示す複数種類のチャージ額の選択肢を表示し（たとえば、ステップ S 1 3 9 ））、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合）を条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報（たとえば、引継画面情報）を当該チャージ要求情報送信元の前記要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段（たとえば、ステップ S 2 6 8 ）を備え、

20

前記携帯端末は、さらに、

前記チャージ受付情報出力手段から送信されてきた前記チャージ受付情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 1 1 7 において Y E S の場合）を条件として、前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理を要求する決済用処理要求情報（たとえば、バリューの購入に対する決済に関する情報）を決済用処理機関のサーバ（たとえば、金融機関サーバ 5 0 0 ）に送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 1 1 9 ）と、

30

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求（たとえば、バリュー発行要求情報）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する電子マネー情報送信要求出力手段（たとえば、ステップ S 1 5 2 ）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を前記決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報（たとえば、バリュー購入記録、書込済情報）を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報（たとえば、携帯端末情報、携帯 I D 、会員 I D など）に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段（たとえば、発行情報 D B のバリュー購入記録）と、

40

前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了（たとえば、ステップ S 2 6 9 において Y E S の場合）を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段（たとえば、ステップ S 2 7 0 4 ）とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、前記電子マネー情報送信要求出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報送信要求を受信したこと（たとえば、ステップ S 2 7 1 において Y E S の場合）を条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報（たとえば、バ

50

リユー発行情報)を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し(たとえば、ステップS277)、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたこと(たとえば、ステップS277においてパリュユー発行情報が送信されたこと)を条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態(たとえば、書込済情報として「1」が記憶されている状態)に更新する送信済状態更新手段(たとえば、ステップS276)と、

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきたこと(たとえば、ステップS241においてYESの場合)を条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段(たとえば、ステップS244)とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたこと(たとえば、ステップS244においてYESの場合)を条件として、前記チャージ受付情報を出力しない(たとえば、ステップS245に進むため、ステップS268において引継画面情報が送信されない)。

【0006】

このような構成によれば、サービス提供用サーバは、要求元携帯端末について管理されている所定期間内にチャージされた電子マネー情報の累積額と、予め定められた上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、電子マネー情報を要求元携帯端末に送信する。このため、所定期間内の累積額と上限額とに基づいてチャージを許容するか否かが判定されるので、所定期間内の電子マネー情報のチャージ額を制限することができる。その結果、所定期間内に何度もチャージと取引処理とを繰返すような過度の電子マネー情報の使用を防止することができるので、ユーザによる過度の消費をさらに防止することができる。

【0007】

また、サービス提供用サーバは、携帯端末からチャージ要求情報が送信されてきたのが、領域構築情報が要求元携帯端末に出力されてから初回であるときは、チャージ対価と領域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、電子マネー情報を出力する。つまり、電子マネー情報の初回チャージのときに、チャージ対価に併せて領域構築対価の決済のための決済用処理が行なわれる。

【0008】

一方、サービス提供用サーバは、携帯端末からの登録要求情報に応じた構築回数が所定回数に達していることを条件に領域構築情報の出力を禁止する。これにより、サービス提供用領域管理機関のサービス提供用領域管理サーバに電子マネーサービス提供用領域の構築要求が送信されないの、サービス提供用領域管理サーバによって領域構築対価の課金が行なわれない。

【0009】

このため、領域構築対価の決済のためのユーザの操作負担を軽減させることができる一方で、電子マネー情報のチャージをせずに電子マネーサービス提供用領域の構築を繰返すことによって生じる決済用処理が未終了の領域構築対価を低減させること、つまり電子マネーサービス提供機関に生じる損害を低減させることができる。

【0010】

また、携帯端末は、複数種類のチャージ額の選択肢をサービス提供用サーバから受取り表示する。このため、チャージ額を直接入力させるのではなくチャージ額を選択肢で選択させることができ、また、サービス提供用サーバにおいて、たとえば上限額の変更に伴ないチャージ額の選択肢が変更された場合であっても、特定プログラムを変更する必要がな

10

20

30

40

50

いので、効率的にユーザに適切なチャージ額を選択させることができる。

また、このような構成によれば、サービス提供用サーバは、携帯端末からのチャージ要求情報を受信した場合であっても、送信済状態に更新されていない特定用情報が登録されている場合には、チャージ受付情報を要求元携帯端末に出力しないため、決済要求情報が決済用処理機関のサーバに送信されることを防止することができる。このため、携帯端末に加算可能な電子マネー情報がサーバに存在するにもかかわらず、ユーザの過誤等により、さらに決済の要求が行なわれ重複して電子マネー情報の購入がなされてしまう不都合の発生を防止することができる。

【 0 0 1 1 】

(2) 前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記選択額情報出力手段によって前記選択額情報が出力されるときに、前記上限額から前記累積額を減算した額であるチャージ可能額（たとえば、ステップ S 2 5 5 で算出される購入可能金額）を示すチャージ可能額情報（たとえば、残高情報に含まれる購入可能金額情報）を前記携帯端末に送信するために出力するチャージ可能額情報出力手段（たとえば、ステップ S 2 5 6 ）を備え、

前記チャージ額受付手段は、前記選択額情報により示される複数種類のチャージ額のうち、前記チャージ可能額情報出力手段から送信されてきたチャージ可能額情報により示されるチャージ可能額以下のチャージ額を指定可能であることを示す態様（たとえば、図 2 8 (b) の購入金額選択画面においては、購入可能金額を超える金額のラジオボタンは、表示されるが、選択できないような態様）で表示する。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、複数種類のチャージ額のうち上限額から累積額を減算したチャージ可能額以下のチャージ額の選択肢が指定可能であることをユーザに認識させることができる。その結果、ユーザに、購入できない選択肢を選択させてしまうような無駄な操作をさせることを防止することができる。

【 0 0 1 3 】

(3) 複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体（たとえば、記憶部 1 9 2 ）を搭載する携帯端末（たとえば、携帯電話 1 0 0 ）と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバ（たとえば、リモート発行サーバ 4 0 0 ）を運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関（たとえば、電子マネー遊技使用サービスの提供者）に設けられるサービス提供用サーバ（たとえば、電子マネー管理サーバ 2 0 0 、決済サーバ 2 8 0 ）と、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報（たとえば、バリューなどの電子マネー）を用いた取引処理（たとえば、パチンコ遊技機 7 0 0 やスロットマシン等での遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータを記録したプリペイドカード 3 7 1 を券売機 3 0 0 において発券する発券処理、カードユニット 6 0 0 においてプリペイドカード 3 7 1 に記録されたプリペイドデータで示される価値のうちから減算した価値に見合った遊技球を払出す球貸処理、および記憶部 1 9 2 に記憶されているバリューのうちから減算したバリューに見合った遊技球を払出す球貸処理）を実行する取引処理手段（たとえば、図 3 5 、図 3 8 および図 3 9 ）を含む電子マネーシステム（たとえば、電子マネーシステム 1 0 ）であって、

前記携帯端末は、

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録（たとえば、初期登録）を要求する登録要求情報（たとえば、機種情報を含む登録要求情報、空メール、携帯端末情報等）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する登録要求情報出力手段（たとえば、携帯電話 1 0 0 、ウェブブラウザ機能によるウェブ処理、ステップ S 1 0 2 , S 1 0 4 , S 1 0 6 , S 1 0 8 ）を備え、

10

20

30

40

50

前記サービス提供用サーバは、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したこと（たとえば、ステップS203, S207, S210, S214においてYESの場合）を条件として、前記電子マネーサービスを楽しむための処理手順を示す特定プログラム（たとえば、電子マネーアプリ111）を、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段（たとえば、ステップS232）と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したこと（たとえば、ステップS203, S207, S210, S214においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域（たとえば、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域）を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報（たとえば、領域確保情報）を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段（たとえば、ステップS236）とを備え、

10

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム出力手段から送信されてきた前記特定プログラムを記憶する特定プログラム記憶手段（たとえば、データ処理部110、記憶部120）と、

前記領域構築情報出力手段から送信されてきた前記領域構築情報を受信したこと（たとえば、ステップS122においてYESの場合）を条件として、該特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求（たとえば、領域確保処理開始要求）を前記サービス提供用領域管理サーバに送信するために出力する構築要求出力手段（たとえば、ステップS123）と、

20

該構築要求出力手段によって出力された構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたこと（たとえば、ステップS126においてYESの場合）を条件として、前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報（たとえば、チャージ要求情報）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ要求情報出力手段（たとえば、ステップS133）と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、複数種類のチャージ額の選択肢（たとえば、図28(b)の購入金額選択画面の購入希望金額の選択肢）を表示し（たとえば、ステップS139）、該選択肢のうちから、ユーザの所望するチャージ額（たとえば、購入希望金額）の指定を受付けるチャージ額受付手段（たとえば、ステップS141）と、

30

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、該チャージ額受付手段により指定を受付けたチャージ額を示すチャージ額情報（たとえば、第1口座振替依頼情報）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ額情報出力手段（たとえば、ステップS142）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末の前記電子マネーサービス提供用領域に記憶されている電子マネー情報の残額（たとえば、バリュー残高）と、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶可能な電子マネー情報の上限額（たとえば、携帯上保持限度額（30000円））とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段（たとえば、ステップS251）と、

40

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたこと（たとえば、ステップS251においてYESの場合）を条件として、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報（たとえば、バリュー発行情報）を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS277）とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

50

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報に加算するための処理（たとえば、バリュー発行時処理）を実行する電子マネー情報処理実行手段（たとえば、ステップ S 1 5 4 ~ S 1 5 8）と、

前記電子マネーサービス提供用領域に記憶された前記電子マネー情報から、前記取引処理手段により前記取引処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段（たとえば、非接触型 IC チップ 1 9 0 の制御部 1 9 1）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきた（たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合）のが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段（たとえば、ステップ S 2 5 8）を備え、

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたとき（たとえば、ステップ S 2 5 8 において N O の場合）は、前記チャージ額情報出力手段から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価（たとえば、ステップ S 2 6 0 で算出されるチャージ手数料）の決済のための決済用処理（たとえば、金融機関に対するバリューの購入に対する対価の決済を行なうための処理、クレジットカードの提供機関に対するバリューの購入に対する対価の決済のために与信の可否の判断において与信可との結果が得られる処理）の終了（たとえば、ステップ S 2 6 9 において Y E S の場合）を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたとき（たとえば、ステップ S 2 5 8 において Y E S の場合）は、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価（たとえば、ステップ S 2 5 9 で算出される初期登録手数料）との合計額（たとえば、ステップ S 2 5 9 で算出される初期登録手数料とチャージ手数料との合計額）の決済のための決済用処理の終了（たとえば、ステップ S 2 6 9 において Y E S の場合）を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数（たとえば、未チャージ削除カウンタのカウント値）を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段（たとえば、ステップ S 2 3 5 , S 2 7 0 3）と、

前記登録要求情報出力手段から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数（たとえば、3 回）に達していること（たとえば、ステップ S 2 1 6 において Y E S の場合）を条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段（たとえば、ステップ S 2 1 8 において携帯端末情報が登録されず、ステップ S 2 3 3 において仮登録された携帯端末情報でないと判断されるので、ステップ S 2 3 6 において領域確保情報が送信されない）と、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合）を条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す選択額情報（たとえば、残高情報に含まれる表示金額リスト情報）を前記要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段（たとえば、ステップ S 2 5 6）とを備え、

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた前記選択額情報が示す複数種類のチャージ額の選択肢を表示し（たとえば、ステップ S 1 3 9）、

10

20

30

40

50

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合）を条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報（たとえば、引継画面情報）を当該チャージ要求情報送信元の前記要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段（たとえば、ステップ S 2 6 8 ）を備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記チャージ受付情報出力手段から送信されてきた前記チャージ受付情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 1 1 7 において Y E S の場合）を条件として、前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理を要求する決済用処理要求情報（たとえば、バリューの購入に対する決済に関する情報）を決済用処理機関のサーバ（たとえば、金融機関サーバ 5 0 0 ）に送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 1 1 9 ）と、

10

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求（たとえば、バリュー発行要求情報）を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する電子マネー情報送信要求出力手段（たとえば、ステップ S 1 5 2 ）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を前記決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報（たとえば、バリュー購入記録、書込済情報）を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報（たとえば、携帯端末情報、携帯 I D 、会員 I D など）に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段（たとえば、発行情報 D B のバリュー購入記録）と、

20

前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了（たとえば、ステップ S 2 6 9 において Y E S の場合）を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段（たとえば、ステップ S 2 7 0 4 ）とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、前記電子マネー情報送信要求出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報送信要求を受信したこと（たとえば、ステップ S 2 7 1 において Y E S の場合）を条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報（たとえば、バリュー発行情報）を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し（たとえば、ステップ S 2 7 7 ）、

30

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたこと（たとえば、ステップ S 2 7 7 においてバリュー発行情報が送信されたこと）を条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態（たとえば、書込済情報として「1」が記憶されている状態）に更新する送信済状態更新手段（たとえば、ステップ S 2 7 6 ）と、

40

前記チャージ要求情報出力手段から前記チャージ要求情報が送信されてきたこと（たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合）を条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段（たとえば、ステップ S 2 4 4 ）とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたこと（たとえば、ステップ S 2 4 4 において Y E S の

50

場合)を条件として、前記チャージ受付情報を出力しない(たとえば、ステップS245に進むため、ステップS268において引継画面情報が送信されない)。

【0014】

このような構成によれば、サービス提供用サーバは、要求元携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額と、要求元携帯端末に記憶可能な電子マネー情報の上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、電子マネー情報を要求元携帯端末に送信する。このため、携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額と上限額とに基づいてチャージを許容するか否かが判定されるので、携帯端末に記憶しておける電子マネー情報の残額を制限することができる。その結果、携帯端末に多額の電子マネー情報をチャージしておき、一気に消費するといった行為、すなわちユーザによる過度の消費を防止することができる。

10

【0015】

また、サービス提供用サーバは、携帯端末からチャージ要求情報が送信されてきたのが、領域構築情報が要求元携帯端末に出力されてから初回であるときは、チャージ対価と領域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、電子マネー情報を出力する。つまり、電子マネー情報の初回チャージのときに、チャージ対価に併せて領域構築対価の決済のための決済用処理が行なわれる。

【0016】

一方、サービス提供用サーバは、携帯端末からの登録要求情報に応じた構築回数が所定回数に達していることを条件に領域構築情報の出力を禁止する。これにより、サービス提供用領域管理機関のサービス提供用領域管理サーバに電子マネーサービス提供用領域の構築要求が送信されないので、サービス提供用領域管理サーバによって領域構築対価の課金が行なわれない。

20

【0017】

このため、領域構築対価の決済のためのユーザの操作負担を軽減させることができる一方で、電子マネー情報のチャージをせずに電子マネーサービス提供用領域の構築を繰返すことによって生じる決済用処理が未終了の領域構築対価を低減させること、つまり電子マネーサービス提供機関に生じる損害を低減させることができる。

【0018】

また、携帯端末は、複数種類のチャージ額の選択肢をサービス提供用サーバから受取り表示する。このため、チャージ額を直接入力させるのではなくチャージ額を選択肢で選択させることができ、また、サービス提供用サーバにおいて、たとえば上限額の変更に伴ないチャージ額を選択肢が変更された場合であっても、特定プログラムを変更する必要がないので、効率的にユーザに適切なチャージ額を選択させることができる。

30

また、このような構成によれば、サービス提供用サーバは、携帯端末からのチャージ要求情報を受信した場合であっても、送信済状態に更新されていない特定用情報が登録されている場合には、チャージ受付情報を要求元携帯端末に出力しないため、決済要求情報が決済用処理機関のサーバに送信されることを防止することができる。このため、携帯端末に加算可能な電子マネー情報がサーバに存在するにもかかわらず、ユーザの過誤等により、さらに決済の要求が行なわれ重複して電子マネー情報の購入がなされてしまう不都合の発生を防止することができる。

40

【0019】

(4) 前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記選択額情報出力手段によって前記選択額情報が出力されるときに、前記上限額から前記残額を減算した額であるチャージ可能額(たとえば、ステップS255で算出される購入可能金額)を示すチャージ可能額情報(たとえば、残高情報に含まれる購入可能金額情報)を前記携帯端末に送信するために出力するチャージ可能額情報出力手段(たとえば、ステップS256)を備え、

前記チャージ額受付手段は、前記選択額情報により示される複数種類のチャージ額のうち、前記チャージ可能額情報出力手段から送信されてきたチャージ可能額情報により示さ

50

れるチャージ可能額以下のチャージ額を指定可能であることを示す態様（たとえば、図 28（b）の購入金額選択画面においては、購入可能金額を超える金額のラジオボタンは、表示されるが、選択できないような態様）で表示する。

【0020】

このような構成によれば、複数種類のチャージ額のうち上限額から残額を減算したチャージ可能額以下のチャージ額の選択肢が指定可能であることをユーザに認識させることができる。その結果、ユーザに無駄な操作をさせることを防止することができる。

【0021】

（5） 前記携帯端末は、さらに、

ユーザが前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理に利用する決済用処理機関（たとえば、金融機関問合せ情報、金融機関指定情報）を特定するための決済用処理機関情報を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する携帯端末側決済用処理機関情報出力手段（たとえば、ステップ S 110、S 112）を備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記携帯端末側決済用処理機関情報出力手段から送信されてきた前記決済用処理機関情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 221、S 223 において Y E S の場合）を条件として、当該決済用処理機関情報を、当該決済用処理機関情報送信元の携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための前記識別情報（たとえば、携帯端末情報、携帯 ID、会員 ID 等）と対応付けて記憶するサーバ側決済用処理機関情報記憶手段（たとえば、ステップ S 224、S 234）と、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップ S 241 において Y E S の場合）を条件として、前記サーバ側決済用処理機関情報記憶手段に記憶された決済用処理機関情報から、前記要求元携帯端末を識別するための識別情報に対応付けて記憶された決済用処理機関情報を検索する決済用処理機関情報検索手段（たとえば、ステップ S 246）と、

該決済用処理機関情報検索手段により検索された決済用処理機関情報から特定される決済用処理機関のサーバ（たとえば、金融機関サーバ 500）を前記決済用処理を行なうための通信先として指定する通信先指定情報（たとえば、URL を含む引継画面情報）を、前記要求元携帯端末に送信するために出力する通信先指定情報出力手段（たとえば、ステップ S 268）とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記通信先指定情報出力手段から送信されてきた前記通信先指定情報により指定される決済用処理機関のサーバに対し、前記決済用処理を要求する決済用処理要求情報（たとえば、バリュートの購入に対する決済に関する情報）を送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 119）を備える。

【0022】

このような構成によれば、サービス提供用サーバは、携帯端末からチャージ要求情報を受信することにより、記憶されている決済用処理機関情報から当該携帯端末の識別情報に対応する決済用処理機関情報を検索し、該検索された決済用処理機関情報に基づく通信先指定情報を当該携帯端末に送信する。そして、携帯端末は、通信先指定情報により指定される決済用処理機関のサーバに決済用処理要求情報を送信し決済用処理を行なうことができる。このため、チャージを要求する度に、決済用処理に利用する決済用処理機関を指定する必要がないため、電子マネー情報のチャージ時の手間を低減させることができる。

【0023】

（6） 前記携帯端末は、さらに、

前記決済用処理に利用する決済用処理機関の変更をユーザから受け付けるための処理を実行する決済用処理機関変更受付手段（たとえば、図 11 のステップ S 140 a）と、

該決済用処理機関変更受付手段により受け付けた決済用処理機関を前記決済用処理に利用する決済用処理機関にする変更を要求するための決済用処理機関変更要求情報（たとえば、金融機関変更問合せ情報）を、前記サービス提供用サーバに送信するために出力する

決済用処理機関変更要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 1 4 0 b）とを備え、
前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記決済用処理機関変更要求情報出力手段から送信されてきた前記決済用処理機関変更要求情報を受信したこと（たとえば、金融機関変更問合せ情報を受信した場合）を条件として、前記サーバ側決済用処理機関情報記憶手段において、決済用処理機関変更要求情報送信元の携帯端末の識別情報と対応付けて記憶されている決済用処理機関情報を当該決済用処理機関変更要求情報に従って変更される決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報（たとえば、変更した金融機関のサーバが決済に利用される状態）に更新するサーバ側決済用処理機関更新手段（たとえば、ステップ S 2 2 1 ~ S 2 2 4 参照）を備える。

10

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、決済用処理に利用する決済用処理機関を変更することができるため、ユーザの利便性を向上させることができる。

【 0 0 2 5 】

（ 7 ） 前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理に利用する決済用処理機関の指定をユーザから受け付けるための処理を実行する決済用処理機関指定処理手段（たとえば、図 4 7 の金融機関登録処理）と、

該決済用処理機関指定処理手段により指定を受け付けた決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報を記憶する携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段（たとえば、ステップ S 1 2 6 e、記憶部 1 2 0）と、

20

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記チャージ要求情報出力手段が前記チャージ要求情報を出力したこと（たとえば、ステップ S 1 3 3 においてチャージ要求情報を送信したこと）を条件として、前記携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段に記憶されている前記決済用処理機関情報から特定される決済用処理機関のサーバ（たとえば、金融機関サーバ 5 0 0）に、前記決済用処理を要求する決済用処理要求情報（たとえば、バリュウの購入に対する決済に関する情報）を送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 1 4 9）とを備える。

【 0 0 2 6 】

30

このような構成によれば、携帯端末は、携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段により記憶された決済用処理機関情報から特定される決済用処理機関のサーバに決済用処理要求情報を送信し決済用処理を行なうことができる。このため、チャージを要求する度に、決済用処理に利用する決済用処理機関を指定する必要がないため、電子マネー情報のチャージ時の手間を低減させることができる。

【 0 0 2 7 】

（ 8 ） 前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理に利用する決済用処理機関の変更をユーザから受け付けるための処理を実行する決済用処理機関変更受付手段（たとえば、図 4 9 のステップ S 1 4 0 a）と、

40

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記携帯端末側決済用処理機関情報記憶手段に記憶されている決済用処理機関情報を、前記決済用処理に利用する決済用処理機関として前記決済用処理機関変更受付手段により変更を受け付けた決済用処理機関を特定するための決済用処理機関情報（たとえば、変更した金融機関のサーバが決済に利用される状態）に更新する携帯端末側決済用処理機関更新手段（たとえば、ステップ S 1 4 0 c）とをさらに備える。

【 0 0 2 8 】

このような構成によれば、決済用処理に利用する決済用処理機関を変更することができるため、ユーザの利便性を向上させることができる。

【 0 0 2 9 】

50

(9) 前記携帯端末は、さらに、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理を要求する決済用処理要求情報(たとえば、バリューの購入に対する決済に関する情報)を決済用処理機関のサーバ(たとえば、金融機関サーバ500)に送信するために出力する決済用処理要求情報出力手段(たとえば、ステップS119)と、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求(たとえば、バリュー発行要求情報)を前記サービス提供用サーバに送信するために出力する電子マネー情報送信要求出力手段(たとえば、ステップS152)とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理が終了(たとえば、ステップS269においてYESの場合)し、かつ前記電子マネー情報送信要求出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報送信要求を受信したこと(たとえば、ステップS271においてYESの場合)を条件として、前記電子マネー情報(たとえば、バリュー発行情報)を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し(たとえば、ステップS277)、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記決済用処理機関のサーバにおける前記決済用処理の終了(たとえば、ステップS269においてYESの場合)を条件として、前記電子マネー情報送信要求出力手段により前記電子マネー情報送信要求を出力するために操作(たとえば、クリック)するリンク情報(たとえば、引継ぎ情報、リンク情報)が添付された電子メール(たとえば、電子メール)を、前記要求元携帯端末に送信するために出力する電子メール出力手段(たとえば、ステップS2709)を備える。

【0030】

このような構成によれば、サービス提供用サーバは、決済用処理機関のサーバにおける決済用処理が終了すると、リンク情報が添付された電子メールを送信する。そして、携帯端末は、電子メールを受信すると、リンク情報を操作することにより電子マネー情報送信要求をサービス提供用サーバに送信することができる。このため、ユーザは、電子メールを受信したことにより電子マネー情報の加算が可能になったことを認識することができる。また、電子マネー情報を加算するための操作負担を軽減させることができる。

【0033】

(10) 前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記領域構築対価の決済のための決済用処理が終了したこと(たとえば、ステップS269においてYESの場合)を条件として、前記構築回数管理手段に管理されている当該領域構築対価の決済のための決済用処理が終了した携帯端末の前記構築回数を減算する構築回数減算手段(たとえば、ステップS2703)を備える。

【0034】

このような構成によれば、領域構築対価の決済のための決済用処理が行なわれたことを条件に、構築回数を減算する。このため、止むを得なく複数回、初期登録をしておいた場合に、電子マネーサービス提供用領域の構築後の初回チャージのときに領域構築対価の決済のための決済用処理が終了しているのに、構築回数が所定回数を超えてしまって、電子マネーサービス提供用領域の構築ができなくなるといった不都合を防止できる。

【0035】

(11) 前記構築回数管理手段は、前記構築回数として前記領域構築対価の決済のための決済用処理が終了しているか否かを示す情報を管理し、

前記領域構築情報出力禁止手段は、前記構築回数管理手段によって管理されている情報によって前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記領域構築対価の決済用処理が未終了であることが示されることを条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する。

【0036】

このような構成によれば、領域構築対価の決済が終了しているか否かを示す情報を管理

10

20

30

40

50

することによって、電子マネー情報のチャージをせずに電子マネーサービス提供用領域の構築を繰返すことによって生じる決済用処理が未終了の領域構築対価を低減させることができる。

【 0 0 3 7 】

(1 2) 複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体(たとえば、記憶部 1 9 2)を搭載する携帯端末(たとえば、携帯電話 1 0 0)と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバ(たとえば、リモート発行サーバ 4 0 0)を運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関(たとえば、電子マネー遊技使用サービスの提供者)に設けられるサービス提供用サーバ(たとえば、電子マネー管理サーバ 2 0 0 、決済サーバ 2 8 0)と、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報(たとえば、バリューなどの電子マネー)を用いた取引処理(たとえば、パチンコ遊技機 7 0 0 やスロットマシン等での遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータを記録したプリペイドカード 3 7 1 を券売機 3 0 0 において発券する発券処理、カードユニット 6 0 0 においてプリペイドカード 3 7 1 に記録されたプリペイドデータで示される価値のうちから減算した価値に見合った遊技球を払出す球貸処理、および記憶部 1 9 2 に記憶されているバリューのうちから減算したバリューに見合った遊技球を払出す球貸処理)を実行する取引処理手段(たとえば、図 3 5 、図 3 8 および図 3 9)とを含む電子マネーシステム(たとえば、電子マネーシステム 1 0)における前記サービス提供用サーバであって、

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録(たとえば、初期登録)を要求する登録要求情報(たとえば、機種情報を含む登録要求情報、空メール、携帯端末情報等)を前記携帯端末から受信したこと(たとえば、ステップ S 2 0 3 , S 2 0 7 , S 2 1 0 , S 2 1 4 において Y E S の場合)を条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラム(たとえば、電子マネーアプリ 1 1 1)を、当該登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段(たとえば、ステップ S 2 3 2)と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したこと(たとえば、ステップ S 2 0 3 , S 2 0 7 , S 2 1 0 , S 2 1 4 において Y E S の場合)を条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域(たとえば、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域)を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報(たとえば、領域確保情報)を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段(たとえば、ステップ S 2 3 6)と、

所定期間(たとえば、当日)内に各携帯端末にチャージされた電子マネー情報の累積額(たとえば、当日積算額)を管理する累積額管理手段(たとえば、ステップ S 2 7 0 6)と、

前記領域構築情報出力手段によって出力された領域構築情報が受信されたこと(たとえば、ステップ S 1 2 2 において Y E S の場合)を条件として、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求(たとえば、領域確保処理開始要求)が前記サービス提供用領域管理サーバに送信され、該構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたこと(たとえば、ステップ S 1 2 6 において Y E S の場合)を条件として前記携帯端末から送信されてきた前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報(たとえば、チャージ要求情報)の送信元の携帯端末である要求元携帯端末について前記累積額管理手段にて管理されている累積額と、予め定められた上限額(たとえば、1 日購入限度額(3 0 0 0 0 円))とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段(たとえば、ステップ S 2 5 3)と、

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたこと(たとえば、ス

10

20

30

40

50

ステップS253においてYESの場合)を条件として、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末で表示された複数種類のチャージ額の選択肢(たとえば、図28(b)の購入金額選択画面の購入希望金額の選択肢)のうちから指定が受け付けられたユーザの所望するチャージ額(たとえば、購入希望金額)を示す情報であって前記携帯端末から送信されてきたチャージ額情報(たとえば、第1口座振替依頼情報)が示すチャージ額の電子マネー情報(たとえば、バリュー発行情報)を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段(たとえば、ステップS277)と、

前記携帯端末から前記チャージ要求情報が送信されてきたのが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段(たとえば、ステップS258)とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたとき(たとえば、ステップS258においてNOの場合)は、前記携帯端末から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価(たとえば、ステップS260で算出されるチャージ手数料)の決済のための決済用処理の終了(たとえば、ステップS269においてYESの場合)を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたとき(たとえば、ステップS258においてYESの場合)は、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価との合計額(たとえば、ステップS259で算出される初期登録手数料とチャージ手数料との合計額)の決済のための決済用処理の終了(たとえば、ステップS269においてYESの場合)を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数(たとえば、未チャージ削除カウンタのカウント値)を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回数管理手段(たとえば、ステップS235,ステップS2703)と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数(たとえば、3回)に達していること(たとえば、ステップS216においてYESの場合)を条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段(たとえば、ステップS218において携帯端末情報が登録されず、ステップS233において仮登録された携帯端末情報でないと判断されるので、ステップS236において領域確保情報が送信されない)と、

前記要求元携帯端末から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと(たとえば、ステップS241においてYESの場合)を条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す情報であって当該要求元携帯端末に表示させる(たとえば、ステップS139)ための選択額情報(たとえば、残高情報に含まれる表示金額リスト情報)を、当該要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段(たとえば、ステップS256)と、

前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報を受信したこと(たとえば、ステップS241においてYESの場合)を条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報(たとえば、引継画面情報)を当該チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段(たとえば、ステップS268)と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理(たとえば、金融機関に対するバリューの購入に対する対価の決済を行なうための処理、クレジットカードの提供機関に対するバリューの購入に対する対価の決済のために与信の可否の判断に

10

20

30

40

50

において与信可との結果が得られる処理)が要求された決済用処理機関(たとえば、金融機関、クレジットカード提供機関等)のサーバ(たとえば、金融機関サーバ500)において当該決済用処理が終了した(たとえば、ステップS269においてYESの場合)前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を当該決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報(たとえば、バリュー購入記録、書込済情報)を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報(たとえば、携帯端末情報、携帯ID、会員IDなど)に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段(たとえば、発行情報DBのバリュー購入記録)と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための前記決済用処理が要求された前記決済用処理機関のサーバ(たとえば、金融機関サーバ500)における前記決済用処理の終了(たとえば、ステップS269においてYESの場合)を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段(たとえば、ステップS2704)と、

前記電子マネー情報出力手段は、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求を受信したこと(たとえば、ステップS271においてYESの場合)を条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報(たとえば、バリュー発行情報)を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し(たとえば、ステップS277)、

さらに、前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたこと(たとえば、ステップS277においてバリュー発行情報が送信されたこと)を条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態(たとえば、書込済情報として「1」が記憶されている状態)に更新する送信済状態更新手段(たとえば、ステップS276)と、

前記チャージ要求情報を受信したこと(たとえば、ステップS241においてYESの場合)を条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段(たとえば、ステップS244)とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたこと(たとえば、ステップS244においてYESの場合)を条件として、前記チャージ受付情報を出力しない(たとえば、ステップS245に進むため、ステップS268において引継画面情報が送信されない)。

【0038】

このような構成によれば、サービス提供用サーバは、要求元携帯端末について管理されている所定期間内にチャージされた電子マネー情報の累積額と、予め定められた上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、電子マネー情報を要求元携帯端末に送信する。このため、所定期間内の累積額と上限額とに基づいてチャージを許容するか否かが判定されるので、所定期間内の電子マネー情報のチャージ額を制限することができる。その結果、所定期間内に何度もチャージと取引処理とを繰返すような過度の電子マネー情報の使用を防止することができるので、ユーザによる過度の消費をさらに防止することができる。

【0039】

また、サービス提供用サーバは、携帯端末からチャージ要求情報が送信されてきたのが、領域構築情報が要求元携帯端末に出力されてから初回であるときは、チャージ対価と領

10

20

30

40

50

域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、電子マネー情報を出力する。つまり、電子マネー情報の初回チャージのときに、チャージ対価に併せて領域構築対価の決済のための決済用処理が行なわれる。

【 0 0 4 0 】

一方、携帯端末からの登録要求情報に応じた構築回数が所定回数に達していることを条件に領域構築情報の出力を禁止する。これにより、サービス提供用領域管理機関のサービス提供用領域管理サーバに電子マネーサービス提供用領域の構築要求が送信されないので、サービス提供用領域管理サーバによって領域構築対価の課金管理が行なわれない。

【 0 0 4 1 】

このため、領域構築対価の決済のためのユーザの操作負担を軽減させることができる一方で、電子マネー情報のチャージをせずに電子マネーサービス提供用領域の構築を繰返すことによって生じる決済用処理が未終了の領域構築対価を低減させること、つまり電子マネーサービス提供機関に生じる損害を低減させることができる。

【 0 0 4 2 】

また、サービス提供用サーバは、携帯端末に、複数種類のチャージ額の選択肢を受渡し表示させる。このため、チャージ額を直接入力させるのではなくチャージ額を選択肢で選択させることができ、また、サービス提供用サーバにおいて、たとえば上限額の変更に伴ないチャージ額を選択肢が変更された場合であっても、特定プログラムを変更する必要がないので、効率的にユーザに適切なチャージ額を選択させることができる。

また、このような構成によれば、サービス提供用サーバは、携帯端末からのチャージ要求情報を受信した場合であっても、送信済状態に更新されていない特定用情報が登録されている場合には、チャージ受付情報を要求元携帯端末に出力しないため、決済要求情報が決済用処理機関のサーバに送信されることを防止することができる。このため、携帯端末に加算可能な電子マネー情報がサーバに存在するにもかかわらず、ユーザの過誤等により、さらに決済の要求が行なわれ重複して電子マネー情報の購入がなされてしまう不都合の発生を防止することができる。

【 0 0 4 3 】

(1 3) 複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体(たとえば、記憶部 1 9 2)を搭載する携帯端末(たとえば、携帯電話 1 0 0)と、前記記憶媒体に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理サーバ(たとえば、リモート発行サーバ 4 0 0)を運営するサービス提供用領域管理機関に登録しているサービス提供機関であり、提供サービスとして電子マネーサービスを提供する電子マネーサービス提供機関(たとえば、電子マネー遊技使用サービスの提供者)に設けられるサービス提供用サーバ(たとえば、電子マネー管理サーバ 2 0 0 、決済サーバ 2 8 0)と、前記記憶媒体に記憶された電子マネー情報(たとえば、バリューなどの電子マネー)を用いた取引処理(たとえば、パチンコ遊技機 7 0 0 やスロットマシン等での遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータを記録したプリペイドカード 3 7 1 を券売機 3 0 0 において発券する発券処理、カードユニット 6 0 0 においてプリペイドカード 3 7 1 に記録されたプリペイドデータで示される価値のうちから減算した価値に見合った遊技球を払出す球貸処理、および記憶部 1 9 2 に記憶されているバリューのうちから減算したバリューに見合った遊技球を払出す球貸処理)を実行する取引処理手段(たとえば、図 3 5 、図 3 8 および図 3 9)とを含む電子マネーシステム(たとえば、電子マネーシステム 1 0)における前記サービス提供用サーバであって、

前記電子マネーサービスを享受できるようにするための登録(たとえば、初期登録)を要求する登録要求情報(たとえば、機種情報を含む登録要求情報、空メール、携帯端末情報等)を前記携帯端末から受信したこと(たとえば、ステップ S 2 0 3 , S 2 0 7 , S 2 1 0 , S 2 1 4 において Y E S の場合)を条件として、前記電子マネーサービスを享受するための処理手順を示す特定プログラム(たとえば、電子マネーアプリ 1 1 1)を、当該

10

20

30

40

50

登録要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する特定プログラム出力手段（たとえば、ステップS232）と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したこと（たとえば、ステップS203, S207, S210, S214においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報を記憶するためのサービス提供用領域である電子マネーサービス提供用領域（たとえば、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域）を前記携帯端末の前記記憶媒体に構築するための領域構築情報（たとえば、領域確保情報）を当該携帯端末に送信するために出力する領域構築情報出力手段（たとえば、ステップS236）と、

前記領域構築情報出力手段によって出力された領域構築情報が受信されたこと（たとえば、ステップS122においてYESの場合）を条件として、前記領域構築情報で示される電子マネーサービス提供用領域の構築要求（たとえば、領域確保処理開始要求）が前記サービス提供用領域管理サーバに送信され、該構築要求に応じて前記サービス提供用領域管理サーバによって前記記憶媒体に前記電子マネーサービス提供用領域が構築されたこと（たとえば、ステップS126においてYESの場合）を条件として前記携帯端末から送信されてきた前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報（たとえば、チャージ要求情報）の送信元の携帯端末である要求元携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額（たとえば、バリュー残高）と、前記電子マネーサービス提供用領域に記憶可能な電子マネー情報の上限額（たとえば、携帯上保持限度額（30000円））とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段（たとえば、ステップS251）と、

前記チャージ許容判定手段によりチャージを許容すると判定されたこと（たとえば、ステップS251においてYESの場合）を条件として、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末で表示された複数種類のチャージ額の選択肢（たとえば、図28（b）の購入金額選択画面の購入希望金額の選択肢）のうちから指定が受け付けられたユーザの所望するチャージ額（たとえば、購入希望金額）を示す情報であって前記携帯端末から送信されてきたチャージ額情報（たとえば、第1口座振替依頼情報）が示すチャージ額の電子マネー情報（たとえば、バリュー発行情報）を当該要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS277）と、

前記携帯端末から前記チャージ要求情報が送信されてきたのが、前記領域構築情報出力手段によって前記領域構築情報が当該要求元携帯端末に出力されてから初回であるか否かを判定する初回チャージ要求判定手段（たとえば、ステップS258）とを備え、

前記電子マネー情報出力手段は、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回でないと判定されたとき（たとえば、ステップS258においてNOの場合）は、前記携帯端末から送信されてきた前記チャージ額情報が示すチャージ額の電子マネー情報のチャージに関するチャージ対価（たとえば、ステップS260で算出されるチャージ手数料）の決済のための決済用処理（たとえば、金融機関に対するバリューの購入に対する対価の決済を行なうための処理、クレジットカードの提供機関に対するバリューの購入に対する対価の決済のために与信の可否の判断において与信可との結果が得られる処理）の終了（たとえば、ステップS269においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記初回チャージ要求判定手段によって初回であると判定されたとき（たとえば、ステップS258においてYESの場合）は、前記チャージ対価と、前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築に関する領域構築対価との合計額（たとえば、ステップS259で算出される初期登録手数料とチャージ手数料との合計額）の決済のための決済用処理の終了（たとえば、ステップS269においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報を出力し、

前記領域構築情報出力手段によって出力された前記領域構築情報に対応する前記電子マネーサービス提供用領域の構築回数（たとえば、未チャージ削除カウンタのカウント値）を少なくとも前記領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯端末について管理する構築回

10

20

30

40

50

数管理手段（たとえば、ステップS 2 3 5，ステップS 2 7 0 3）と、

前記携帯端末から送信されてきた前記登録要求情報を受信したときに、前記構築回数管理手段によって管理されている前記登録要求情報送信元の前記携帯端末の前記構築回数が所定回数（たとえば、3回）に達していること（たとえば、ステップS 2 1 6においてYESの場合）を条件として、前記領域構築情報出力手段による当該携帯端末への前記領域構築情報の出力を禁止する領域構築情報出力禁止手段（たとえば、ステップS 2 1 8において携帯端末情報が登録されず、ステップS 2 3 3において仮登録された携帯端末情報でないと判断されるので、ステップS 2 3 6において領域確保情報が送信されない）と、

前記要求元携帯端末から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップS 2 4 1においてYESの場合）を条件として、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す情報であって当該要求元携帯端末に表示させる（たとえば、ステップS 1 3 9）ための選択額情報（たとえば、残高情報に含まれる表示金額リスト情報）を、当該要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段（たとえば、ステップS 2 5 6）と、

前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記電子マネー情報のチャージを要求するためのチャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップS 2 4 1においてYESの場合）を条件として、当該チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報（たとえば、引継画面情報）を当該チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末に送信するために出力するチャージ受付情報出力手段（たとえば、ステップS 2 6 8）と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための決済用処理（たとえば、金融機関に対するバリューの購入に対する対価の決済を行なうための処理、クレジットカードの提供機関に対するバリューの購入に対する対価の決済のために与信の可否の判断において与信可との結果が得られる処理）が要求された決済用処理機関（たとえば、金融機関、クレジットカード提供機関等）のサーバ（たとえば、金融機関サーバ5 0 0）において当該決済用処理が終了した（たとえば、ステップS 2 6 9においてYESの場合）前記電子マネー情報に対応し、かつ当該電子マネー情報を当該決済用処理を終了させた前記携帯端末に送信済みであるか否かを特定するための特定用情報（たとえば、バリュー購入記録、書込済情報）を、当該携帯端末を他の携帯端末と識別可能にするための識別情報（たとえば、携帯端末情報、携帯ID、会員IDなど）に対応付けて記憶する電子マネー購入記録手段（たとえば、発行情報DBのバリュー購入記録）と、

前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済のための前記決済用処理が要求された前記決済用処理機関のサーバ（たとえば、金融機関サーバ5 0 0）における前記決済用処理の終了（たとえば、ステップS 2 6 9においてYESの場合）を条件として、前記要求元携帯端末に対して前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報を、当該要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けて前記電子マネー購入記録手段に記憶させる特定用情報登録手段（たとえば、ステップS 2 7 0 4）と、

前記電子マネー情報出力手段は、前記携帯端末に出力した前記特定プログラムが示す処理手順に従って当該携帯端末から送信される前記決済用処理の終了した電子マネー情報の送信を要求する電子マネー情報送信要求を受信したこと（たとえば、ステップS 2 7 1においてYESの場合）を条件として、前記電子マネー情報送信要求元の前記携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶された、前記電子マネー情報を送信済みでないと特定する前記特定用情報に対応する当該電子マネー情報（たとえば、バリュー発行情報）を、当該電子マネー情報送信要求元の携帯端末に送信するために出力し（たとえば、ステップS 2 7 7）、

さらに、前記電子マネー情報出力手段によって前記電子マネー情報送信要求元の携帯端末に対して前記電子マネー情報が送信されたこと（たとえば、ステップS 2 7 7においてバリュー発行情報が送信されたこと）を条件として、前記電子マネー購入記録手段に記憶された当該電子マネー情報に対応する前記特定用情報の記憶状態を送信済みである送信済状態（たとえば、書込済情報として「1」が記憶されている状態）に更新する送信済状態

10

20

30

40

50

更新手段（たとえば、ステップS 2 7 6）と、

前記チャージ要求情報を受信したこと（たとえば、ステップS 2 4 1においてYESの場合）を条件として、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記要求元携帯端末の前記識別情報に対応付けられて前記電子マネー購入記録手段に記憶されているか否かを判定する登録判定手段（たとえば、ステップS 2 4 4）とを備え、

前記チャージ受付情報出力手段は、前記送信済状態更新手段により記憶状態が送信済状態に更新されていない前記特定用情報が前記電子マネー購入記録手段に記憶されていると前記登録判定手段により判定されたこと（たとえば、ステップS 2 4 4においてYESの場合）を条件として、前記チャージ受付情報を出力しない（たとえば、ステップS 2 4 5に進むため、ステップS 2 6 8において引継画面情報が送信されない）。

10

【0044】

このような構成によれば、サービス提供用サーバは、要求元携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額と、要求元携帯端末に記憶可能な電子マネー情報の上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、電子マネー情報を要求元携帯端末に送信する。このため、携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額と上限額とに基づいてチャージを許容するか否かが判定されるので、携帯端末に記憶しておける電子マネー情報の残額を制限することができる。その結果、携帯端末に多額の電子マネー情報をチャージしておき、一気に消費するといった行為、すなわちユーザによる過度の消費を防止することができる。

20

【0045】

また、サービス提供用サーバは、携帯端末からチャージ要求情報が送信されてきたのが、領域構築情報が要求元携帯端末に出力されてから初回であるときは、チャージ対価と領域構築対価との合計額の決済のための決済用処理の終了を条件として、電子マネー情報を出力する。つまり、電子マネー情報の初回チャージのときに、チャージ対価に併せて領域構築対価の決済のための決済用処理が行なわれる。

【0046】

一方、携帯端末からの登録要求情報に応じた構築回数が所定回数に達していることを条件に領域構築情報の出力を禁止する。これにより、サービス提供用領域管理機関のサービス提供用領域管理サーバに電子マネーサービス提供用領域の構築要求が送信されないの

30

【0047】

このため、領域構築対価の決済のためのユーザの操作負担を軽減させることができる一方で、電子マネー情報のチャージをせずに電子マネーサービス提供用領域の構築を繰返すことによって生じる決済用処理が未終了の領域構築対価を低減させること、つまり電子マネーサービス提供機関に生じる損害を低減させることができる。

【0048】

また、サービス提供用サーバは、携帯端末に、複数種類のチャージ額の選択肢を受渡し表示させる。このため、チャージ額を直接入力させるのではなくチャージ額を選択肢で選択させることができ、また、サービス提供用サーバにおいて、たとえば上限額の変更に伴

40

ないチャージ額の選択肢が変更された場合であっても、特定プログラムを変更する必要がないので、効率的にユーザに適切なチャージ額を選択させることができる。
また、このような構成によれば、サービス提供用サーバは、携帯端末からのチャージ要求情報を受信した場合であっても、送信済状態に更新されていない特定用情報が登録されている場合には、チャージ受付情報を要求元携帯端末に出力しないため、決済要求情報が決済用処理機関のサーバに送信されることを防止することができる。このため、携帯端末に加算可能な電子マネー情報がサーバに存在するにもかかわらず、ユーザの過誤等により、さらに決済の要求が行なわれ重複して電子マネー情報の購入がなされてしまう不都合の発生を防止することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 4 9 】

〔 第 1 の実施の形態 〕

以下に、本発明を実施するための最良の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、以下の最良の形態においては、遊技機の一例として、パチンコ遊技機を示すが、本発明は、これに限定されず、たとえば、コイン遊技機およびスロットマシン等のその他の遊技機であってもよい。

【 0 0 5 0 】

(電子マネーシステム 1 0 の各構成の説明)

図 1 は、本発明に係る電子マネーシステム 1 0 の構成の一例を示すブロック図である。図 1 を参照して、電子マネーシステム 1 0 は、携帯電話 1 0 0 と、電子マネー管理サーバ 2 0 0 と、決済サーバ 2 8 0 と、リモート発行サーバ 4 0 0 と、金融機関サーバ 5 0 0 と、遊技場 3 0 に設置される機器とを含む。

10

【 0 0 5 1 】

遊技場 3 0 に設置される機器には、券売機 3 0 0 、カードユニット 6 0 0 、パチンコ遊技機 7 0 0 、および、店舗サーバ 8 0 0 が含まれる。カードユニット 6 0 0 は、パチンコ遊技機 7 0 0 に対応して設けられる。

【 0 0 5 2 】

携帯電話 1 0 0 は、本実施の形態における主要な構成として、電子マネーアプリ 1 1 1 と、非接触型 I C (Integrated Circuit) チップ 1 9 0 とを備える。

20

【 0 0 5 3 】

電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、本実施の形態における主要な構成として、初期登録時 A P (Application Program) 2 1 1 と、バリュー購入時 A P 2 1 2 と、バリュー発行時 A P 2 1 3 と、残高管理 A P 2 1 4 と、バリュー預かり A P 2 1 5 と、バリュー返却 A P 2 1 6 と、利用者情報 D B (DataBase) 2 2 1 と、発行情報 D B 2 2 2 とを備える。

【 0 0 5 4 】

電子マネーシステム 1 0 は、ユーザの携帯電話 1 0 0 にチャージされた特定の種類の電子マネーであるバリューを用いて、遊技場 3 0 に設置されたパチンコ遊技機 7 0 0 でのパチンコ遊技を可能にするための電子マネー遊技使用サービスを提供するシステムである。

【 0 0 5 5 】

携帯電話 1 0 0 は、通話機能、ウェブブラウザによるウェブページ閲覧機能、電子メール機能、アプリケーションソフト実行機能、および、非接触型 I C チップ 1 9 0 による短距離通信機能を備える。なお、ウェブページ閲覧機能、電子メール機能、アプリケーションソフト実行機能、および、非接触型 I C チップ 1 9 0 による短距離通信機能を備える装置であれば、携帯電話 1 0 0 に替えて、通話機能がない携帯情報端末 (Personal Digital Assistance、以下「 P D A 」という) などの他の携帯端末であってもよい。

30

【 0 0 5 6 】

本実施の形態においては、携帯電話 1 0 0 に、電子マネー遊技使用サービスを実行するための携帯電話 1 0 0 側の処理手順を示すプログラムである電子マネーアプリ 1 1 1 が導入されることにより、後述するように、電子マネーシステム 1 0 で、この携帯電話 1 0 0 を用いることができるようになる。

40

【 0 0 5 7 】

電子マネーアプリ 1 1 1 は、携帯電話インターネット網 9 1 0 を介して、電子マネー管理サーバ 2 0 0 や金融機関サーバ 5 0 0 と通信することが可能である。

【 0 0 5 8 】

非接触型 I C チップ 1 9 0 は、電子マネーアプリ 1 1 1 、および、外部のチップリーダライタと通信することが可能である。非接触型 I C チップ 1 9 0 と外部のチップリーダライタとの通信は、非接触型 I C チップ 1 9 0 がチップリーダライタから数センチメートルの距離に近接するように、携帯電話 1 0 0 がチップリーダライタにかざされることによって行なわれる。

【 0 0 5 9 】

50

非接触型ＩＣチップ１９０と外部のチップリーダーライタとの通信は、チップリーダーライタからの電磁波である搬送波を、非接触型ＩＣチップ１９０やチップリーダーライタが変調させることによって行なわれる。また、非接触型ＩＣチップ１９０には、チップリーダーライタからの電磁波による電磁誘導によって、外部のチップリーダーライタ側から電力が供給される。

【００６０】

このため、携帯電話１００側から電力が供給されない場合であっても、非接触型ＩＣチップ１９０がチップリーダーライタに近づけられることによって、非接触型ＩＣチップ１９０は動作可能となる。

【００６１】

電子マネー管理サーバ２００は、初期登録時ＡＰ２１１、バリュー購入時ＡＰ２１２、バリュー発行時ＡＰ２１３、残高管理ＡＰ２１４、バリュー預かりＡＰ２１５、バリュー返却ＡＰ２１６、利用者情報ＤＢ２２１、および、発行情報ＤＢ２２２などの機能によって、携帯電話１００および遊技場３０に対して、後述するような電子マネー遊技使用サービスにおける様々なサービスを提供する。

【００６２】

決済サーバ２８０は、請求情報ＤＢ２８１を含み、電子マネー遊技使用サービスに対するユーザの決済を管理する。

【００６３】

リモート発行サーバ４００は、複数のサービス提供機関により使用が可能とされた前記記憶部１９２に各サービス提供機関が提供するサービスに応じてサービス提供用領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、該サービス提供用領域の構築に応じた対価を請求するために各サービス提供機関ごとに課金管理を行なうサービス提供用領域管理機関によって運営される。リモート発行サーバ４００は、電子マネー管理サーバ２００および携帯電話１００からの非接触型ＩＣチップ１９０への記憶領域の確保および情報の書込みを管理する。具体的には、本実施例においては、リモート発行サーバ４００は、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２にサービス提供機関である電子マネー管理サーバ２００の運営機関が提供する電子マネー遊技使用サービスに応じて電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の構築および削除のための処理を行なうとともに、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の構築に応じた対価を請求するために課金管理を行なう。ここで、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２は、複数のサービス提供機関により使用が可能とされた記憶媒体であって、携帯電話１００に搭載された記憶媒体である。

【００６４】

金融機関サーバ５００は、電子マネー遊技使用サービスを利用するにあたって電子マネー遊技使用サービスの提供業者に対価を支払うためにユーザが利用する金融機関のサーバである。

【００６５】

電子マネー管理サーバ２００、リモート発行サーバ４００、および、金融機関サーバ５００は、携帯電話インターネット網９１０を介して、携帯電話１００と通信することが可能である。電子マネー管理サーバ２００は、専用線を介して、決済サーバ２８０と通信することが可能である。決済サーバ２８０は、各種収納機関および金融機関が専用線で閉域接続された金融機関専用ネットワーク９２０を介して、金融機関サーバ５００と通信することが可能である。

【００６６】

券売機３００は、ユーザから現金やバリューを受けて、遊技を可能とする所定の遊技価値を有するプリペイドデータを記録したプリペイドカード３７１を発券する。券売機３００は、後述するようにチップリーダーライタを含み、前述したように、携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０と通信することが可能である。つまり、券売機３００は、携帯電話１００に記憶されたバリューを使用してプリペイドカード３７１を発券する処理を取引処理として行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

カードユニット 6 0 0 は、パチンコ遊技機 7 0 0 に対応して設けられる。カードユニット 6 0 0 は、遊技者からプリペイドカード 3 7 1 や現金やバリューを受付けて、パチンコ遊技機 7 0 0 に設けられた球貸ボタンの操作に応じて、プリペイドカード 3 7 1 に記録されたプリペイドデータで示される価値のうちから所定額相当（たとえば、5 0 0 円相当）の価値を減算する。

【 0 0 6 8 】

カードユニット 6 0 0 は、減算した価値に見合った遊技球を払出すことを指示する球貸操作信号をパチンコ遊技機 7 0 0 に送信する。カードユニット 6 0 0 は、パチンコ遊技機 7 0 0 に設けられた返却ボタン 6 3 2 の操作に応じて、プリペイドカード 3 7 1 を排出する。カードユニット 6 0 0 は、後述するようにチップリーダライトを含み、前述したように、携帯電話 1 0 0 の非接触型 I C チップ 1 9 0 と通信することが可能である。つまり、カードユニット 6 0 0 は、携帯電話 1 0 0 に記憶されたバリューを使用してパチンコ遊技機 7 0 0 から遊技球を払出す処理を取引処理として行う。

【 0 0 6 9 】

パチンコ遊技機 7 0 0 は、パチンコ遊技をユーザである遊技者に提供する装置である。パチンコ遊技機 7 0 0 は、カードユニット 6 0 0 からの球貸操作信号を受けて、所定額相当の遊技球を払出す。そして、遊技者によるパチンコ遊技機 7 0 0 に設けられた発射ハンドルの操作に応じて、払出された遊技球が遊技領域に発射されることによって、パチンコ遊技が行なわれる。

【 0 0 7 0 】

店舗サーバ 8 0 0 は、遊技場 3 0 内の L A N (Local Area Network) を介して、券売機 3 0 0 およびカードユニット 6 0 0 と通信することが可能である。店舗サーバ 8 0 0 は、専用線などを介して、電子マネー管理サーバ 2 0 0 と通信することが可能である。

【 0 0 7 1 】

店舗サーバ 8 0 0 は、券売機 3 0 0 におけるプリペイドカード 3 7 1 の販売に伴う取引情報、および、カードユニット 6 0 0 におけるプリペイドカード 3 7 1 の使用に伴う使用情報などの情報を、券売機 3 0 0 やカードユニット 6 0 0 から受けて、それらの情報を記憶する。

【 0 0 7 2 】

店舗サーバ 8 0 0 は、記憶した情報のうち、後述するバリューの使用に関する情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。店舗サーバ 8 0 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から電子マネー遊技使用サービスにおける不正に関する情報を受信する。

【 0 0 7 3 】

店舗サーバ 8 0 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から受信した情報を、必要に応じて、券売機 3 0 0 やカードユニット 6 0 0 に送信する。

【 0 0 7 4 】

なお、決済サーバ 2 8 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 に含まれるように構成されてもよい。また、初期登録時 A P 2 1 1、バリュー購入時 A P 2 1 2、バリュー発行時 A P 2 1 3、残高管理 A P 2 1 4、バリュー預かり A P 2 1 5、バリュー返却 A P 2 1 6、利用者情報 D B 2 2 1、および、発行情報 D B 2 2 2 の構成は、それぞれ、電子マネー管理サーバ 2 0 0 と異なるコンピュータに含まれるようにしてもよい。また、例えば、携帯電話 1 0 0 のウェブ処理時に情報をやり取りするサーバと、携帯電話 1 0 0 の電子マネーアプリ 1 1 1 の処理時にやり取りするサーバとが、それぞれ別のコンピュータで構成されるようにしてもよい。

【 0 0 7 5 】

図 2 は、本発明に係る携帯電話 1 0 0 の構成の一例を示すブロック図である。図 2 を参照して、携帯電話 1 0 0 は、データ処理部 1 1 0 と、記憶部 1 2 0 と、データ入力部 1 3 0 と、表示部 1 4 0 と、音声入出力部 1 5 0 と、無線通信部 1 6 0 と、アンテナ 1 6 1 と、前述した非接触型 I C チップ 1 9 0 とを含む。

【 0 0 7 6 】

非接触型ＩＣチップ１９０は、制御部１９１と、記憶部１９２と、非接触通信部１９３と、アンテナ１９４とを含む。

【 0 0 7 7 】

記憶部１２０は、ＲＯＭ（Read Only Memory）やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリやＲＡＭ（Random Access Memory）などの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部１２０は、携帯電話１００の各種機能をデータ処理部１１０に実行させるためのプログラムやデータを記憶する。また、記憶部１２０は、携帯電話１００を識別するための携帯端末情報である携帯ＩＤを予め記憶する。また、記憶部１２０は、非接触型ＩＣチップ１９０を利用する各種サービスにおけるアプリケーションプログラム、本実施の形態においては、電子マネー管理サーバ２００から受信した本電子マネーサービスを楽しむための処理手段が示された特定プログラムとしての電子マネーアプリ１１１を記憶する。

10

【 0 0 7 8 】

データ入力部１３０は、電話番号や各種データなどの数字やアルファベットやその他の文字などを入力するためのダイヤルキーや十字操作キーやその他のファンクションキーで構成される。データ入力部１３０は、ユーザからデータの入力を受付けて、入力されたデータをデータ処理部１１０に受渡す。

【 0 0 7 9 】

表示部１４０は、液晶表示装置（Liquid Crystal Display、以下「ＬＣＤ」という）で構成される。なお、表示部１４０は、ＥＬ（ElectroLuminescence）ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部１４０は、データ処理部１１０から受けた文字データおよび画像データを表示する。

20

【 0 0 8 0 】

音声入出力部１５０は、マイクおよびスピーカで構成される。音声入出力部１５０は、外部から入力された音声を電気信号に変えて、データ処理部１１０に受渡し、データ処理部１１０からの電気信号を音声に変換して、外部に出力する。

【 0 0 8 1 】

無線通信部１６０は、他の携帯電話またはサーバからアンテナ１６１で受信した信号をデータ処理部１１０に受渡し、データ処理部１１０から他の携帯電話またはサーバへ送信する信号をアンテナ１６１から出力させる。

30

【 0 0 8 2 】

データ処理部１１０は、マイクロプロセッサ（Micro Processing Unit、以下「ＭＰＵ」という）で構成される。データ処理部１１０は、非接触型ＩＣチップ１９０の制御部１９１と通信することが可能である。データ処理部１１０は、記憶部１２０に記憶されたプログラムに従って、記憶部１２０、データ入力部１３０、無線通信部１６０、音声入出力部１５０、または、非接触型ＩＣチップ１９０の制御部１９１から入力されたデータを処理して、記憶部１２０、表示部１４０、無線通信部１６０、音声入出力部１５０、または、非接触型ＩＣチップ１９０の制御部１９１に出力する。

【 0 0 8 3 】

非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２は、非接触型ＩＣチップ１９０を利用する各種サービスで用いられるバリューなどの電子マネーやサービスポイントなどのデータ、および、アプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。

40

【 0 0 8 4 】

非接触型ＩＣチップ１９０の非接触通信部１９３は、アンテナ１９４を介して外部のチップリーダーと通信する。本実施の形態においては、非接触通信部１９３は、券売機３００に備えられたチップリーダー３９０およびカードユニット６００に備えられたチップリーダー６９０と通信する。また、前述したように、外部のチップリーダーからの電磁波による電磁誘導によって、非接触通信部１９３は、アンテナ１９４から電力を受け、非接触型ＩＣチップ１９０の各部に電力を供給する。

50

【 0 0 8 5 】

非接触型ＩＣチップ１９０の制御部１９１は、記憶部１９２に記憶されたプログラムに従って、記憶部１９２、非接触通信部１９３、または、データ処理部１１０から入力されたデータを処理して、記憶部１９２、非接触通信部１９３、または、データ処理部１１０に出力する。

【 0 0 8 6 】

なお、本実施の形態においては、携帯電話１００は、音声入出力部１５０を含んでも含まなくてもよい。

【 0 0 8 7 】

図３は、本発明に係る電子マネー管理サーバ２００の構成の一例を示すブロック図である。図３を参照して、電子マネー管理サーバ２００は、データ処理部２１０と、記憶部２２０と、データ入力部２３０と、表示部２４０と、通信部２６０とを含む。

10

【 0 0 8 8 】

記憶部２２０は、ＲＯＭやフラッシュメモリなどの不揮発性メモリやＲＡＭなどの揮発性メモリなどの半導体メモリ、および、ハードディスクなどの外部記憶装置で構成される。記憶部２２０には、電子マネー管理サーバ２００の各種機能をデータ処理部２１０に実行させるためのプログラムやデータが記憶される。

【 0 0 8 9 】

本実施の形態においては、初期登録時ＡＰ２１１、バリュー購入時ＡＰ２１２、バリュー発行時ＡＰ２１３、残高管理ＡＰ２１４、バリュー預かりＡＰ２１５、および、バリュー返却ＡＰ２１６が記憶部２２０に記憶される。また、前述した利用者情報ＤＢ２２１および発行情報ＤＢ２２２も、記憶部２２０に記憶される。

20

【 0 0 9 0 】

データ入力部２３０は、キーボードおよびマウスなどの入力装置で構成される。データ入力部２３０は、電子マネー管理サーバの管理者などのユーザからデータの入力を受け付けて、入力されたデータをデータ処理部１１０に受渡す。

【 0 0 9 1 】

表示部２４０は、ＬＣＤで構成される。なお、表示部２４０は、ＣＲＴ（Cathode Ray Tube）ディスプレイやＥＬ（ElectroLuminescence）ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部２４０は、データ処理部２１０から受けた文字データおよび画像データを表示する。

30

【 0 0 9 2 】

通信部２６０は、携帯電話１００または他のサーバから、携帯電話インターネット網９１０または他のネットワークを介して受信したデータをデータ処理部２１０に受渡し、データ処理部２１０から携帯電話インターネット網９１０または他のネットワークを介して携帯電話１００または他のサーバに送信するデータを出力する。

【 0 0 9 3 】

データ処理部２１０は、ＭＰＵで構成される。データ処理部２１０は、記憶部２２０に記憶されたプログラムに従って、記憶部２２０、データ入力部２３０、または、通信部２６０から入力されたデータを処理して、記憶部２２０、表示部２４０、または、通信部２６０に出力する。

40

【 0 0 9 4 】

なお、決済サーバ２８０、リモート発行サーバ４００、金融機関サーバ５００、および、店舗サーバ８００の構成は、図３で説明した電子マネー管理サーバ２００の構成と同様である。

【 0 0 9 5 】

図４は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ２００が電子マネー遊技使用サービスを提供する際に用いる利用者情報データベース２２１を説明するための図である。

【 0 0 9 6 】

図４を参照して、利用者情報ＤＢ２２１では、会員ＩＤおよび携帯端末情報に対応付け

50

て、携帯電話 100 の電子メールアドレス、金融機関指定情報、未チャージ削除カウンタのカウント値、通常用であるかテスト用であるかの携帯電話 100 の種別、携帯電話 100 の 1 日購入限度額、および、携帯電話 100 の携帯上保持限度額が記憶される。

【0097】

会員 ID は、電子マネー遊技使用サービスの会員を一意に識別するための ID である。携帯端末情報は、携帯電話 100 を一意に識別するための情報である。携帯電話 100 の電子マネーアドレスは、携帯電話 100 に対して一意に設定される電子メールに用いられるアドレスである。

【0098】

金融機関指定情報は、金融機関に対して予め一意に付与される番号である。未チャージ削除カウンタは、電子マネー遊技使用サービスに登録された携帯電話 100 によって一度もバリューがチャージされずに登録が削除された回数を携帯端末 100 ごとに計数するためのカウンタである。

【0099】

テスト用の携帯電話は、電子マネーシステム 10 における電子マネー遊技使用サービスが適正に提供されるか否かをテストするために用いられる携帯電話である。通常用の携帯電話は、一般ユーザが電子マネー遊技使用サービスを享受するために用いる携帯電話である。

【0100】

1 日購入限度額は、1 日に購入できるバリューの限度額である。携帯上保持限度額は、携帯電話 100 にチャージできるバリューの限度額である。ここで、1 日購入限度額および携帯上保持限度額は、電子マネー管理サーバ 200 において、設定変更できるようされており、具体的には、通常用携帯電話に対する上限額よりも、テスト用携帯電話に対する上限額のほうが高く設定される。また、電子マネー管理サーバ 200 においては、ユーザがバリューのチャージ額を選択する際の選択肢（表示金額リスト：図 28、図 29 参照）についても、通常用携帯電話およびテスト用携帯電話それぞれに対して、上記設定された上限額に対応して設定変更できるようになっており、かかる設定された通常用携帯電話に対するチャージ額の選択肢とテスト用携帯電話に対するチャージ額の選択肢を管理している。

【0101】

このため、電子マネー管理サーバ 200 は、会員 ID または携帯端末情報に基づき、当該会員 ID または当該携帯端末情報に対応する、電子メールアドレス、金融機関指定情報、未チャージ削除カウンタのカウント値、種別、1 日購入限度額、および、携帯上保持限度額を容易に検索することができる。

【0102】

図 4 では、たとえば、携帯端末情報として「MN7RE」，「NO8SF」のそれぞれ携帯電話のユーザに対して、会員 ID として「1101」，「9999」が発行され、これらの会員 ID および携帯端末情報に対応付けて、それぞれ、電子メールアドレスとして「mailto@jp」，「testyo@jp」、金融機関指定情報として所定の銀行の指定口座を特定するための「2409329」，「3510430」、未チャージ削除カウンタのカウント値として「2」，「0」、携帯電話の種別として「通常用」，「テスト用」、1 日購入限度額として「30000」円，「500000」円、および、携帯上保持限度額として「30000」円，「1000000」円が記録されている。

【0103】

図 5 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 200 が電子マネー遊技使用サービスを提供する際に用いる発行情報データベース 222 を説明するための図である。

【0104】

図 5 を参照して、発行情報 DB 222 では、前述した会員 ID および携帯端末情報に対応付けて、携帯電話 100 のバリュー残高、購入番号、購入金額、手数料、タイムスタンプ、バリュー購入記録（未チャージバリューを含む）、バリュー購入回数、当日積算額、

10

20

30

40

50

チャージ累計額、および、取引額が記憶される。

【 0 1 0 5 】

バリュー残高は、携帯電話 1 0 0 の非接触型 IC チップ 1 9 0 の記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域に記憶されるバリューの残額である。購入番号は、それぞれのバリューの購入を識別するための番号である。購入金額は、購入するバリューの対価である。手数料は、電子マネー遊技使用サービスの会員が電子マネー遊技使用サービスの提供者に支払うべきバリューの購入の際の手数料である。タイムスタンプは、バリューの購入のための処理が行なわれた時刻を示す情報である。バリュー購入記録は、会員 ID ごとの未チャージバリューなどの購入に関する情報の記録である。バリュー購入回数は、その会員が会員となってからバリューを購入した回数である。当日積算額は、その当日にその会員によって購入されたバリューの積算額である。チャージ累計額は、その会員が現在までに購入したバリューの累計額である。取引額は、ユーザがバリューを用いて取引をした額である。

10

【 0 1 0 6 】

このため、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、会員 ID または携帯端末情報に基づき、当該会員 ID または当該携帯端末情報に対応する、バリュー残高、購入番号、購入金額、手数料、タイムスタンプ、バリュー購入記録、バリュー購入回数、当日積算額、チャージ累計額、および、取引額を容易に検索することができる。なお、バリュー購入記録としては、バリューの額、および、バリュー書込済であるか否かを示す書込済情報を含む。

【 0 1 0 7 】

20

図 5 では、たとえば、会員 ID 「 1 1 0 1 」 および携帯端末情報「 M N 7 R E 」に対応付けて、バリュー残高として「 1 1 0 0 0 」円、バリュー購入回数として「 2 8 」回目、当日積算額として「 6 0 0 0 」円、チャージ累計額として「 2 4 0 0 0 」円、および、取引額として「 2 2 0 0 0 」円が記憶されている。

【 0 1 0 8 】

また、前述した会員 ID 「 1 1 0 1 」 および携帯端末情報「 M N 7 R E 」に対応付けて、購入番号として「 9 0 0 1 0 8 0 1 」と「 9 0 0 0 5 5 8 7 」とが記憶されている。本実施の形態においては、バリュー購入が行なわれるごとに、会員 ID および携帯端末情報に対応付けて、購入番号が記憶される。

【 0 1 0 9 】

30

購入番号として「 9 0 0 1 0 8 0 1 」, 「 9 0 0 0 5 5 8 7 」のそれぞれに対応して、購入金額として「 1 0 0 0 」円, 「 5 0 0 0 」円、手数料として「 2 0 0 」円, 「 2 0 0 」円、タイムスタンプとして「 2 0 0 5 0 4 2 8 1 5 3 4 5 7 」, 「 2 0 0 5 0 4 1 7 0 7 1 1 3 4 」, バリューの額として「 1 0 0 0 」円, 「 5 0 0 0 」円、および、書込済情報として当該バリューが書込済でない旨の「 0 」, 当該バリューが書込済である旨の「 1 」が記憶されている。つまり、未チャージバリューとは、書込済情報が「 0 」であるバリューである。このように、発行情報 D B 2 2 2 には、購入番号に対応する購入履歴が記憶される。

【 0 1 1 0 】

以上、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータベースとして、利用者情報 D B 2 2 1 と発行情報 D B 2 2 2 とからなる構成について説明した。しかし、これに限らず、1 つのデータベースで構成されるものであってもよい。たとえば、会員 ID および携帯端末情報に対応付けて、当該会員 ID または当該携帯端末情報に対応する各種情報を記憶するように構成するものであってもよい。

40

【 0 1 1 1 】

以上のように、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、利用者情報 D B 2 2 1 において、各携帯電話 1 0 0 を個々に識別可能な(携帯端末)識別情報(会員 ID、携帯端末情報)に対応付けて、当該携帯電話 1 0 0 の所有者が電子マネーのチャージの対価の決済用処理に利用する金融機関を特定するための金融機関指定情報と、該携帯電話 1 0 0 の記憶部 1 9 2 に本電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を構築した回数を示す未チャージ削除カウ

50

ンタと、該携帯電話１００が通常用携帯電話およびテスト用携帯電話のいずれであることを示す種別と、該携帯電話１００の種別に対応した１日購入限度額および携帯上保持限度額と、が記憶・管理されている。

【０１１２】

また、発行情報ＤＢ２２２において、各携帯電話１００を個々に識別可能な（携帯端末）識別情報（会員ＩＤ、携帯端末情報）に対応付けて、該携帯電話１００に対してチャージ可能となった電子マネーの額および当該電子マネーが書込済か否かを示す書込済情報を含むバリュー購入記録と、当日（所定期間）においてチャージを許容された電子マネーの累計額である当日積算額と、が記憶・管理されている。

【０１１３】

図６は、本発明に係る券売機３００の構成の一例を示すブロック図である。図６を参照して、券売機３００は、データ処理部３１０と、記憶部３２０と、操作部３３０と、表示部３４０と、通信部３６０と、カードリーダーライタ３７０と、貨幣処理機３８０と、チップリーダーライタ３９０とを含む。

【０１１４】

チップリーダーライタ３９０は、制御部３９１と、記憶部３９２と、非接触通信部３９３と、アンテナ３９４とを含む。

【０１１５】

記憶部３２０は、ＲＯＭやフラッシュメモリなどの不揮発性メモリおよびＲＡＭなどの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部３２０には、券売機３００の各種機能をデータ処理部３１０に実行させるためのプログラムおよびデータが記憶される。

【０１１６】

操作部３３０は、購入するプリペイドカードの金額を選択するための金額ボタンを含む。また、金額ボタンは、選択されたときに、ランプが点灯するように構成される。操作部３３０は、ユーザからの操作を受付けて、受け付けられた操作を示す信号をデータ処理部３１０に受渡す。

【０１１７】

表示部３４０は、ＬＣＤで構成される。なお、表示部３４０は、ＥＬディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部３４０は、データ処理部３１０から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【０１１８】

通信部３６０は、店舗サーバ８００から、遊技場３０のＬＡＮを介して受信したデータを、データ処理部３１０に受渡し、データ処理部３１０から遊技場３０内のＬＡＮを介して店舗サーバ８００に送信するデータを出力する。

【０１１９】

カードリーダーライタ３７０は、プリペイドカード３７１からデータを読み出して、読み出したデータをデータ処理部３１０へ受渡し、データ処理部３１０から受けたデータをプリペイドカード３７１に記録して、プリペイドカード３７１を発券する。

【０１２０】

貨幣処理機３８０は、コインおよび紙幣の現金を受入れて、受入れられた現金の額を示すデータをデータ処理部３１０へ受渡し、また、貨幣処理機３８０は、データ処理部３１０から受けたデータで示される額の現金を外部へ返却する。

【０１２１】

データ処理部３１０は、ＭＰＵで構成される。データ処理部３１０は、チップリーダーライタ３９０の制御部３９１と通信することが可能である。データ処理部３１０は、記憶部３２０に記憶されたプログラムに従って、記憶部３２０、操作部３３０、通信部３６０、カードリーダーライタ３７０、貨幣処理機３８０、または、チップリーダーライタ３９０の制御部３９１から入力されたデータを処理して、記憶部３２０、表示部３４０、通信部３６０、カードリーダーライタ３７０、貨幣処理機３８０、または、チップリーダーライタ３９０の制御部３９１に出力する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

チップリーダライタ 3 9 0 の記憶部 3 9 2 は、非接触型 I C チップ 1 9 0 を利用する各種サービスにおいて非接触型 I C チップ 1 9 0 とやり取りするためのアプリケーションプログラム、および、それらのアプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。

【 0 1 2 3 】

チップリーダライタ 3 9 0 の非接触通信部 3 9 3 は、アンテナ 3 9 4 を介して携帯電話 1 0 0 の非接触型 I C チップ 1 9 0 と通信する。また、前述したように、非接触通信部 3 9 3 からの搬送波である電磁波による電磁誘導によって、非接触通信部 3 9 3 は、アンテナ 3 9 4 を介して、非接触型 I C チップ 1 9 0 に電力を供給する。

10

【 0 1 2 4 】

チップリーダライタ 3 9 0 の制御部 3 9 1 は、記憶部 3 9 2 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 3 9 2、非接触通信部 3 9 3、または、データ処理部 3 1 0 から入力されたデータを処理して、記憶部 3 9 2、非接触通信部 3 9 3、または、データ処理部 3 1 0 に出力する。

【 0 1 2 5 】

図 7 は、本発明に係るカードユニット 6 0 0 の構成の一例を示すブロック図である。図 7 を参照して、カードユニット 6 0 0 は、データ処理部 6 1 0 と、記憶部 6 2 0 と、表示部 6 4 0 と、通信部 6 6 0 と、カードリーダライタ 6 7 0 と、貨幣処理機 6 8 0 と、チップリーダライタ 6 9 0 とを含む。また、カードユニット 6 0 0 に信号を入力する操作部として、パチンコ遊技機 7 0 0 に設けられる球貸ボタン 6 3 1 および返却ボタン 6 3 2 がある。

20

【 0 1 2 6 】

チップリーダライタ 6 9 0 は、制御部 6 9 1 と、記憶部 6 9 2 と、非接触通信部 6 9 3 と、アンテナ 6 9 4 とを含む。

【 0 1 2 7 】

記憶部 6 2 0 は、R O M やフラッシュメモリなどの不揮発性メモリおよび R A M などの揮発性メモリなどの半導体メモリで構成される。記憶部 6 2 0 には、カードユニット 6 0 0 の各種機能をデータ処理部 6 1 0 に実行させるためのプログラムおよびデータが記憶される。

30

【 0 1 2 8 】

球貸ボタン 6 3 1 は、遊技者により押下操作されることによって、遊技球の貸出を要求する球貸操作信号をデータ処理部 6 1 0 に出力する。返却ボタン 6 3 2 は、遊技者により押下操作されることによって、プリペイドカード 3 7 1 の返却を要求する返却操作信号をデータ処理部 6 1 0 に出力する。

【 0 1 2 9 】

表示部 6 4 0 は、L C D で構成される。なお、表示部 6 4 0 は、E L ディスプレイなど他の表示装置で構成されてもよい。表示部 6 4 0 は、データ処理部 6 1 0 から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【 0 1 3 0 】

通信部 6 6 0 は、店舗サーバ 8 0 0 から、遊技場 3 0 の L A N を介して受信したデータを、データ処理部 6 1 0 に受渡し、データ処理部 6 1 0 から遊技場 3 0 内の L A N を介して店舗サーバ 8 0 0 に送信するデータを出力する。

40

【 0 1 3 1 】

カードリーダライタ 6 7 0 は、プリペイドカード 3 7 1 からデータを読み出して、読み出したデータをデータ処理部 6 1 0 へ受渡し、データ処理部 6 1 0 から受けたデータをプリペイドカード 3 7 1 に記録する。また、カードリーダライタ 6 7 0 は、返却ボタン 6 3 2 からデータ処理部 6 1 0 を介して受けた返却操作信号に応じて、プリペイドカード 3 7 1 を外部へ排出する。

【 0 1 3 2 】

50

貨幣処理機 680 は、コインおよび紙幣の現金を受入れて、受入れられた現金の額を示すデータをデータ処理部 610 へ受渡す。また、貨幣処理機 680 は、データ処理部 610 から受けたデータで示される額の現金を外部へ返却する。

【0133】

データ処理部 610 は、MPU で構成される。データ処理部 610 は、チップリーダライタ 690 の制御部 691 と通信することが可能である。データ処理部 610 は、記憶部 620 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 620、球貸ボタン 631、返却ボタン 632、通信部 660、カードリーダライタ 670、貨幣処理機 680、または、チップリーダライタ 690 の制御部 691 から入力されたデータを処理して、記憶部 620、表示部 640、通信部 660、カードリーダライタ 670、貨幣処理機 680、または、チップリーダライタ 690 の制御部 691 に出力する。

10

【0134】

チップリーダライタ 690 の記憶部 692 は、非接触型 IC チップ 190 を利用する各種サービスにおいて非接触型 IC チップ 190 とやり取りするためのアプリケーションプログラム、および、それらのアプリケーションプログラムで用いられるデータを記憶する。

【0135】

チップリーダライタ 690 の制御部 691 は、記憶部 692 に記憶されたプログラムに従って、記憶部 692、非接触通信部 693、または、データ処理部 610 から入力されたデータを処理して、記憶部 692、非接触通信部 693、または、データ処理部 610 に出力する。

20

【0136】

(電子マネーシステム 10 への携帯電話 100 の初期登録の説明)

図 20 は、本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話 100 の表示部 140 に表示される第 1 の表示画面図である。図 20 (a) は、携帯電話 100 において、ウェブブラウザ機能が実行されるときに、携帯電話 100 の表示部 140 に、最初に表示されるウェブページの画面である。

【0137】

図 20 (a) の画面は、「メニュー」画面である。図 20 (a) の画面には、他のウェブページへのリンクとして、「マイメニュー」「週間ガイド」「メニューリスト」「とくするメニュー」「エリア」「かんたん検索」が表示される。ここでは、「メニューリスト」が選択候補として反転表示されている。選択候補は、十字操作キーで切替えることができる。

30

【0138】

また、図 20 (a) 以降の画面でも共通する表示として、画面の下部の「戻る」「選択」「メニュー」の表示がある。データ入力部 130 の左、中、右のファンクションキーを操作することによって、それぞれ「戻る」「選択」「メニュー」の機能を実行することができる。

【0139】

「戻る」の機能を実行させると、1 つ前のウェブページの画面が表示される。「選択」の機能を実行させると、十字操作キーの操作によって反転表示された選択候補のリンク先のウェブページの画面が表示される。「メニュー」の機能を実行させると、図 20 (a) で説明した「メニュー」画面が表示される。

40

【0140】

図 20 (a) の画面で、「メニューリスト」のリンクが選択されると、図 20 (b) の画面が表示される。

【0141】

図 20 (b) の画面は、「メニューリスト」画面である。図 20 (b) の画面には、他のウェブページへのリンクとして、「天気/ニュース/情報」「モバイルバンキング」「趣味」その他のリンクが表示される。ここでは、「趣味」のリンクが選択候補として反転

50

表示されている。

【 0 1 4 2 】

図 2 0 (b) の画面で、「趣味」のリンクが選択されると、図 2 0 (c) の画面が表示される。

【 0 1 4 3 】

図 2 0 (c) の画面には、他のウェブページへのリンクとして、「パチンコ / パチスロ」「電子マネー」「全 2 3 サイト」その他のリンクが表示される。ここでは、「電子マネー」のリンクが選択候補として反転表示されている。

【 0 1 4 4 】

図 2 0 (c) の画面で、「全 2 3 サイト」のリンクが選択されると、他のサイトへのリンクがさらに表示される。図 2 0 (c) の画面で、「電子マネー」のリンクが選択されると、携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 に、「電子マネー」のリンクにアクセスされた旨が送信される。

【 0 1 4 5 】

図 8 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 により実行される初期登録時アプリケーションプログラム 2 1 1 の処理の流れを示すフローチャートである。図 8 を参照して、まず、ステップ S 2 0 1 で、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、図 2 0 (c) の画面で、「電子マネー」の URL (Uniform Resource Locator) にアクセスがあったか否かを判断する。

【 0 1 4 6 】

アクセスがあったと判断した場合 (ステップ S 2 0 1 で Y E S の場合) 、ステップ S 2 0 2 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 に、電子マネー遊技使用サービスへの登録のためのトップページの画面を送信する。なお、本実施の形態において、「画面を送信する」とは、画面を表示するためのデータを送信することである。アクセスがないと判断した場合 (ステップ S 2 0 1 で N O の場合) 、および、ステップ S 2 0 2 の後、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 0 3 に処理を進める。

【 0 1 4 7 】

図 2 0 に進んで、図 2 0 (d) の画面は、電子マネー遊技使用サービスへの携帯電話 1 0 0 の登録のためのトップページの画面である。図 2 0 (d) の画面には、電子マネー遊技使用サービスへの登録の案内の文章のほか、他のウェブページへのリンクとして、電子マネー遊技使用サービスの概要のウェブページへのリンクである「電子マネーとは?」、お気に入りのウェブページをユーザ専用のメニューに登録するためのリンクである「マイメニュー登録」、電子マネー遊技使用サービスの更新履歴のウェブページへのリンクである「What's New!」、電子マネー遊技使用サービスへの新規会員登録のウェブページへのリンクである「新規会員登録はこちら!」、その他のリンクが表示される。ここでは、「新規会員登録はこちら!」が選択候補として反転表示されている。

【 0 1 4 8 】

図 9 は、本実施の形態における携帯電話 1 0 0 のウェブブラウザ機能により実行されるウェブ処理の流れを示すフローチャートである。図 9 (a) はウェブ処理のうち初期登録時ウェブ処理の流れを示すフローチャートである。図 9 (a) を参照して、まず、ステップ S 1 0 1 で、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 は、図 2 0 (d) の画面で、「新規会員登録はこちら!」のリンクが選択されたことによって、登録要求があったか否かを判断する。登録要求があったと判断すると (ステップ S 1 0 1 で Y E S の場合) 、ステップ S 1 0 2 で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 に、携帯電話 1 0 0 の機種情報を含む登録要求情報を送信する。

【 0 1 4 9 】

図 8 に戻って、ステップ S 2 0 3 では、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 から機種情報を含む登録要求情報が送信されてきたか否かを判断する。登録要求情報が送信されてきていないと判断した場合 (ステップ S 2 0 3 で N O の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 0 7 に進める。一方、登録要求情報が送信されてきたと判

10

20

30

40

50

断した場合（ステップS203でYESの場合）、ステップS204で、データ処理部210は、送信されてきた登録要求情報に含まれる機種情報が電子マネーシステム10に対応した機種を示すか否かを判断する。

【0150】

携帯電話100が電子マネーシステム対応機種であると判断した場合（ステップS204でYESの場合）、ステップS205で、データ処理部210は、メール送信用画面を携帯電話100に送信する。その後、データ処理部210は、実行する処理をステップS207に進める。一方、携帯電話100が電子マネーシステム対応機種でないと判断した場合（ステップS204でNOの場合）、ステップS206で、データ処理部210は、非対応機種報知画面を携帯電話100に送信する。その後、データ処理部210は、実行する処理をステップS201に戻す。

10

【0151】

図21は、本実施の形態における電子マネーシステム10に携帯電話100を初期登録するときに携帯電話100の表示部140に表示される第2の表示画面図である。図21(a)は、ステップS206で携帯電話100に送信される非対応機種報知画面である。

【0152】

図21(a)の画面には、携帯電話100が電子マネーシステム10の対応機種でない旨の文章、電子マネー対応機種一覧へのリンクである「電子マネー対応携帯機種」、および、図20(d)で示したこのサイトのトップページへのリンクである「このサイトのトップへ」が表示される。

20

【0153】

図21(b)は、ステップS205で携帯電話100に送信されるメール送信用画面である。図21(b)の画面には、電子マネー遊技使用サービスへの登録にあたっての注意書き、メール送信用画面を表示するためのリンクである「ここをクリック！（空メール送信画面へ）」、および、図20(d)で示したこのサイトのトップページへのリンクである「このサイトのトップへ」が表示される。図21(b)の画面で、「ここをクリック！（空メール送信画面へ）」のリンクが選択されると、携帯電話100の電子メール機能が起動され、図21(c)のメール送信画面が表示される。

【0154】

図21(c)のメール送信画面の宛先には、電子マネー遊技使用サービスへ登録するための電子メールアドレスが既に入力された状態でメール送信画面が表示される。また、メール送信画面の題名および本文には何も入力されていない。

30

【0155】

図9(a)に戻って、ステップS103で、データ処理部110は、ユーザによって、図21(c)のメール送信画面のメールの送信操作が行なわれたか否かを判断する。メール送信操作が行なわれたと判断した場合（ステップS103でYESの場合）、ステップS104で、データ処理部110は、図21(c)のメール送信画面のメールを電子マネー管理サーバ200に送信する。つまり、空メールを送信する。

【0156】

図8に戻って、ステップS207で、データ処理部210は、ユーザの携帯電話100から空メールを受信したか否かを判断する。空メールを受信することによって、データ処理部210は、ユーザの携帯電話100の電子メールアドレスを知ることができる。

40

【0157】

空メールを受信したと判断した場合（ステップS207でYESの場合）、ステップS208で、データ処理部210は、登録手続を継続するための登録URLを記載した電子メールを、ユーザの携帯電話100の電子メールアドレス宛に送信する。その後、データ処理部210は、実行する処理をステップS210に進める。一方、電子メールアドレスを受信していないと判断した場合（ステップS207でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS210に進める。

【0158】

50

図 2 2 は、本実施の形態における電子マネーシステム 1 0 に携帯電話 1 0 0 を初期登録するときに携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される第 3 の表示画面図である。

【 0 1 5 9 】

図 2 2 (a) は、携帯電話 1 0 0 の電子メール機能において、新着メッセージの件数を報知するための画面である。ここでは、「メール 未読 0 0 1 」の表示によって、新着の電子メールのうち、未読のものが 1 件であることが示されている。

【 0 1 6 0 】

図 2 2 (a) の画面で、「メール 未読 0 0 1 」が選択されると、図 2 2 (b) のように、ステップ S 2 0 8 で、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から携帯電話 1 0 0 に送信された新着メールの内容が表示される。

10

【 0 1 6 1 】

図 2 2 (b) の電子メールには、登録手続を継続するためのウェブページへの登録 URL を選択して電子マネー遊技使用サービスへの登録手続を継続する旨の文章、および、登録 URL が記載されたリンクが表示される。

【 0 1 6 2 】

図 9 (a) に戻って、ステップ S 1 0 5 で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 2 (b) の画面で、登録 URL のリンクが選択されたか否かを判断する。登録 URL のリンクが選択されたと判断すると(ステップ S 1 0 5 で Y E S の場合)、ステップ S 1 0 6 で、データ処理部 1 1 0 は、登録 URL にアクセスするとともに、携帯電話 1 0 0 の機種情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

20

【 0 1 6 3 】

図 8 に戻って、ステップ S 2 1 0 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 から登録 URL にアクセスがあるとともに携帯電話 1 0 0 の機種情報を受信したか否かを判断する。登録 URL にアクセスがあり機種情報を受信した場合(ステップ S 2 1 0 で Y E S の場合)、ステップ S 2 1 1 で、データ処理部 2 1 0 は、送信されてきた機種情報が電子マネーシステム 1 0 に対応した機種を示すか否かを判断する。

【 0 1 6 4 】

図 2 2 に進んで、図 2 2 (c) は、ステップ S 2 1 3 で携帯電話 1 0 0 に送信される非対応機種報知画面である。図 2 2 (c) の画面は、図 2 1 (a) の画面と同様であるので、説明は繰返さない。

30

【 0 1 6 5 】

図 2 2 (d) は、ステップ S 2 1 2 で携帯電話 1 0 0 に送信される利用同意画面である。図 2 2 (d) の画面には、電子マネー遊技使用サービスへの登録にあたっての注意書き、サービス規約のウェブページへのリンクである「サービス規約を読み(必須)」、および、サービス規約に同意し登録手続を先に進めるためのリンクである「同意して登録する」が表示される。ここでは、「同意して登録する」が選択候補として反転表示されている。

【 0 1 6 6 】

図 9 (a) に戻って、ステップ S 1 0 7 で、データ処理部 1 1 0 は、ユーザによって、図 2 2 (d) の画面で、「同意して登録する」のリンクが選択されたか否かを判断する。「同意して登録する」のリンクが選択されたと判断した場合(ステップ S 1 0 7 で Y E S の場合)、ステップ S 1 0 8 で、データ処理部 1 1 0 は、携帯電話 1 0 0 を一意に識別するための携帯端末情報(以下「携帯 ID」ともいう)を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

40

【 0 1 6 7 】

図 8 に戻って、ステップ S 2 1 4 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 から携帯端末情報が送信されてきたか否かを判断する。携帯端末情報が送信されてきていないと判断した場合(ステップ S 2 1 4 で N O の場合)、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 2 1 に進める。

【 0 1 6 8 】

50

一方、携帯端末情報が送信されてきたと判断した場合（ステップS 2 1 4でYESの場合）、ステップS 2 1 5で、データ処理部2 1 0は、図4の利用者情報DB 2 2 1の携帯端末情報および会員IDを参照することによって、受信した携帯端末情報が利用者情報DB 2 2 1に登録されたことがあるか否かを判断する。受信した携帯端末情報の登録履歴があると判断した場合（ステップS 2 1 5でYESの場合）、ステップS 2 1 6で、データ処理部2 1 0は、図4の利用者情報DB 2 2 1の携帯端末情報および未チャージ削除カウンタを参照することによって、受信した携帯端末情報で示される携帯電話1 0 0に対応する未チャージ削除カウンタのカウント値が3以上であるか否かを判断する。

【0 1 6 9】

未チャージ削除カウンタのカウント値が3以上である場合（ステップS 2 1 6でYESの場合）、ステップS 2 1 7で、データ処理部2 1 0は、登録回数オーバー画面を携帯電話1 0 0に送信する。その後、データ処理部2 1 0は、実行する処理をステップS 2 0 1に戻す。つまり、この場合には、携帯電話1 0 0の記憶部1 9 2に電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を構築するための領域確保情報（S 2 3 6参照）の出力が禁止される。

【0 1 7 0】

図2 3は、本実施の形態における電子マネーシステム1 0に携帯電話1 0 0を初期登録するときに携帯電話1 0 0の表示部1 4 0に表示される第4の表示画面図である。図2 3（a）は、ステップS 2 1 7で携帯電話1 0 0に送信される登録回数オーバー画面である。

【0 1 7 1】

図2 3（a）の画面には、登録回数が制限を越えている旨の文章、および、図2 0（d）で示したこのサイトのトップページへのリンクである「このサイトのトップへ」が表示される。

【0 1 7 2】

図8に戻って、受信した携帯端末情報の登録履歴がないと判断した場合（ステップS 2 1 5でNOの場合）、または、未チャージ削除カウンタのカウント値が3未満である場合（ステップS 2 1 6でNOの場合）、ステップS 2 1 8で、データ処理部2 1 0は、受信した携帯端末情報を利用者情報DB 2 2 1に登録する。次に、ステップS 2 1 9で、データ処理部2 1 0は、金融機関を選択するウェブページの最初の画面である金融機関選択画面を携帯電話1 0 0に送信する。その後、データ処理部2 1 0は、実行する処理をステップS 2 2 1に進める。

【0 1 7 3】

図2 3に進んで、図2 3（b）の画面は、ステップS 2 1 9で携帯電話1 0 0に送信されるモバイルバンキング登録トップ画面である。図2 3（b）の画面には、電子マネー遊技使用サービスにおけるバリューの利用の方法を示す文章、モバイルバンキングへの登録を促がす旨の文章、モバイルバンキングの登録へ進むためのリンクである「ここから」、および、モバイルバンキングへの登録をスキップするためのリンクである「モバイルバンキング登録をスキップする方はこちらを選択してください」が表示される。

【0 1 7 4】

図9（a）に戻って、ステップS 1 0 9で、データ処理部1 1 0は、図2 3（b）の画面で、「ここから」の金融機関問合せリンクが選択されたか否か、図2 3（c）の画面で、いずれかの業態の金融機関問合せリンクが選択されたか否か、または、図2 3（d）の画面で、いずれかの金融機関問合せリンクが選択されたか否かを判断する。

【0 1 7 5】

金融機関問合せリンクが選択されたと判断すると（ステップS 1 0 9でYESの場合）、ステップS 1 1 0で、データ処理部1 1 0は、それぞれのリンクに対応する金融機関問合せ情報を電子マネー管理サーバ2 0 0に送信する。

【0 1 7 6】

図8に戻って、ステップS 2 2 1で、データ処理部2 1 0は、携帯電話1 0 0から金融機関問合せ情報を受信したか否かを判断する。金融機関問合せ情報を受信したと判断した場合（ステップS 2 2 1でYESの場合）、ステップS 2 2 2で、データ処理部2 1 0は

10

20

30

40

50

、金融機関問合せ情報に対応する画面を携帯電話 1 0 0 に送信する。

【 0 1 7 7 】

図 2 3 に進んで、図 2 3 (c) の画面は、図 2 3 (b) の画面の「ここから」のリンクの選択によって送信される金融機関問合せ情報に対応する第 1 の金融機関選択画面である。図 2 3 (c) の画面には、モバイルバンキングの業態の選択を促す旨の文章、都市銀行を選択するためのリンクである「都市銀行」、地方銀行を選択するためのリンクである「地方銀行」、第 2 地方銀行を選択するためのリンクである「第 2 地銀」、労働金庫を選択するためのリンクである「労働金庫」、信用金庫を選択するためのリンクである「信用金庫」、信用組合を選択するためのリンクである「信用組合」、および、その他の金融機関を選択するためのリンクである「その他」が表示される。ここでは、図 2 3 (c) の画面で「都市銀行」のリンクが選択される場合について説明する。

10

【 0 1 7 8 】

図 2 3 (d) の画面は、図 2 3 (c) の画面の「都市銀行」のリンクの選択によって送信される金融機関問合せ情報に対応する第 2 の金融機関選択画面である。図 2 3 (d) の画面には、利用するモバイルバンキングの選択を促す旨の文章、および、都市銀行のうちのいずれかを選択するためのリンクである「やまと銀行」「三友銀行」「ダイヤモンド銀行」「りえぞん銀行」が表示される。ここでは、図 2 3 (d) の画面で「やまと銀行」のリンクが選択される場合について説明する。

【 0 1 7 9 】

図 2 4 は、本実施の形態における電子マネーシステム 1 0 に携帯電話 1 0 0 を初期登録するときに携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される第 5 の表示画面図である。

20

【 0 1 8 0 】

図 2 4 (a) の画面は、図 2 3 (d) の画面の「やまと銀行」のリンクの選択によって送信される金融機関問合せ情報に対応するモバイルバンキングを確認するための画面である。図 2 4 (a) の画面には、利用するモバイルバンキングとしてやまと銀行を登録することを確認する旨の文章、登録することを確認して継続して手続を進めるためのリンクである「確認」、および、選択したモバイルバンキングを訂正するために前の画面に戻るためのリンクである「訂正する場合はこちらから」が表示される。

【 0 1 8 1 】

図 9 (a) に戻って、ステップ S 1 1 1 で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 4 (a) の画面で、「確認」のリンクが選択されたか否かを判断する。「確認」のリンクが選択されたと判断すると (ステップ S 1 1 1 で Y E S の場合) 、ステップ S 1 1 2 で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 に、選択されたモバイルバンキングを示す金融機関指定情報および前述した携帯端末情報を送信する。つまり、バリューのチャージに関する対価の決済のための決済用処理に利用する決済用処理機関としてユーザが指定した金融機関を特定するための金融機関指定情報が送信される。

30

【 0 1 8 2 】

図 8 に戻って、ステップ S 2 2 3 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 から金融機関指定情報を受信したか否かを判断する。金融機関指定情報を受信していないと判断した場合 (ステップ S 2 2 3 で N O の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 2 6 に進める。

40

【 0 1 8 3 】

一方、金融機関指定情報を受信したと判断した場合 (ステップ S 2 2 3 で Y E S の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 2 4 で、金融機関指定情報とともに受信した携帯端末情報と同一であって利用者情報 D B 2 2 1 に仮登録された携帯端末情報に対応させて、受信した金融機関指定情報を利用者情報 D B 2 2 1 に仮登録する。なお、当該金融機関指定情報から特定される金融機関に指定口座が存在するか否かを金融機関サーバ 5 0 0 に問合せ、存在する場合に仮登録するようにしてもよい。

【 0 1 8 4 】

次いで、ステップ S 2 2 5 で、データ処理部 2 1 0 は、プロモーションメール受取可否

50

設定画面を携帯電話 100 に送信する。その後、データ処理部 210 は、実行する処理をステップ S226 に進める。

【0185】

図 24 に進んで、図 24 (b) は、ステップ S225 で携帯電話 100 に送信されるプロモーションメール受取可否設定画面である。図 24 (b) の画面には、電子マネーに関する最新情報等のお知らせメールであるプロモーションメールの受取を希望するか否かを確認する旨の文章、「希望する」のラジオボタン、「希望しない」のラジオボタン、ラジオボタンでの選択結果の送信を指示するためのリンクである「送信」、および、図 20 (d) で示したこのサイトのトップページへのリンクである「このサイトのトップへ」が表示される。

10

【0186】

図 9 (a) に戻って、ステップ S113 で、データ処理部 110 は、図 24 (b) の画面で、「希望する」または「希望しない」のラジオボタンが選択され、「送信」のリンクが選択されることによって、プロモーションメールの受取可否が決定されたか否かを判断する。そして、ステップ S114 で、データ処理部 110 は、プロモーションメールの受取可否を示すプロモーション受取可否情報を電子マネー管理サーバ 200 に送信する。

【0187】

図 8 に戻って、ステップ S226 で、データ処理部 210 は、携帯電話 100 からプロモーション受取可否情報を受信したか否かを判断する。プロモーション受取可否情報を受信していないと判断した場合 (ステップ S226 で NO の場合)、データ処理部 210 は、実行する処理をステップ S231 に進める。一方、プロモーション受取可否情報を受信したと判断した場合 (ステップ S226 で YES の場合)、ステップ S227 で、データ処理部 210 は、会員 ID を発行し、その会員 ID、ステップ S207 で受信したメールアドレス、ステップ S224 で仮登録された金融機関指定情報およびプロモーション受取可否情報を、プロモーション受取可否情報を送信した携帯電話 100 の携帯端末情報と対応させて仮登録する。なお、ステップ S215 で YES と判断された場合には、新たな会員 ID を発行することなく、既に発行済みの会員 ID を仮登録するようにしてもよい。次いで、ステップ S228 で、データ処理部 210 は、電子マネーアプリ 111 のダウンロードを確認する画面を携帯電話 100 に送信する。

20

【0188】

図 24 に進んで、図 24 (c) は、ステップ S228 で携帯電話 100 に送信されるダウンロードを確認する画面である。図 24 (c) の画面には、バリューの利用方法の文章、電子マネーアプリ 111 のダウンロードを促す旨の文章、ダウンロードの開始を指示するためのリンクである「ダウンロード開始」、および、電子マネーアプリ 111 のサイズを示す文章が表示される。

30

【0189】

図 9 (a) に戻って、ステップ S115 で、データ処理部 110 は、図 24 (c) の画面で、「ダウンロード開始」が選択されることによって、電子マネーアプリ 111 のダウンロードが要求されたか否かを判断する。「ダウンロード開始」が選択されたと判断すると (ステップ S115 で YES の場合)、ステップ S116 で、データ処理部 110 は、電子マネーアプリ 111 のダウンロードを要求する旨の情報であるアプリダウンロード要求情報を電子マネー管理サーバ 200 に送信する。

40

【0190】

図 8 に戻って、ステップ S231 で、データ処理部 210 は、携帯電話 100 からアプリダウンロード要求情報を受信したか否かを判断する。アプリダウンロード要求情報を受信したと判断した場合 (ステップ S231 で YES の場合)、ステップ S232 で、電子マネーアプリ 111 を携帯電話 100 に送信する。

【0191】

図 24 に進んで、携帯電話 100 で電子マネーアプリ 111 の受信が開始されると、図 24 (c) の画面は、図 24 (d) で示される状態になる。つまり、ダウンロード中であ

50

る旨の表示が、図 2 4 (c) の画面上に表示される。

【 0 1 9 2 】

図 9 (a) に戻って、ステップ S 1 1 6 a で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネーアプリ 1 1 1 のダウンロードが終了したか否かを判断する。すなわち、電子マネーアプリ 1 1 1 が記憶部 1 2 0 に記憶されたか否かを判断する。ダウンロードが終了していないと判断した場合 (ステップ S 1 1 6 a で N O の場合) 、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 1 6 a の処理を繰返す。一方、ダウンロードが終了したと判断した場合 (ステップ S 1 1 6 a で Y E S の場合) 、データ処理部 1 1 0 は、初期登録時ウェブ処理を終了する。

【 0 1 9 3 】

以上のように、本実施例においては、電子マネー遊技使用サービスを享受するための登録を要求する登録要求情報として、ステップ S 1 0 2 の登録要求情報、ステップ S 1 0 8 の携帯端末情報、ステップ S 1 1 6 のアプリダウンロード要求情報等、複数の情報が送信されているが、初期登録に際して電子マネー管理サーバ 2 0 0 との間で送受信される情報は任意であり、少なくとも登録を要求する登録要求情報が 1 回送信されればよい。

【 0 1 9 4 】

電子マネーアプリ 1 1 1 のダウンロードが終了すると、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 は、記憶部 1 2 0 に記憶された電子マネーアプリ 1 1 1 を起動させる。

【 0 1 9 5 】

図 2 5 は、本実施の形態における電子マネーシステム 1 0 に携帯電話 1 0 0 を初期登録するときに携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される第 6 の表示画面図である。図 2 5 (a) は、電子マネーアプリ 1 1 1 の起動中に表示される画面である。図 2 5 (a) の画面には、起動中であるアプリの名称である「電子マネーアプリ」の文字、および、全起動プロセスのうちの経過したプロセスの割合の概略を示すグラフが表示される。

【 0 1 9 6 】

図 1 0 は、本実施の形態における携帯電話 1 0 0 で実行される電子マネーアプリ 1 1 1 の処理の流れを示すフローチャートである。図 1 0 を参照して、電子マネーアプリ 1 1 1 が起動されると、ステップ S 1 2 0 で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネーアプリ 1 1 1 がダウンロードされてから初回の起動であるか否かを判断する。初回起動でないと判断した場合 (ステップ S 1 2 0 で N O の場合) 、データ処理部 1 1 0 は、実行する処理をステップ S 1 8 0 に進める。一方、初回起動であると判断した場合 (ステップ S 1 2 0 で Y E S の場合) 、ステップ S 1 2 1 で、データ処理部 1 1 0 は、携帯端末情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

【 0 1 9 7 】

図 8 に戻って、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 3 3 で、携帯電話 1 0 0 から携帯端末情報を受信して、受信した携帯端末情報が仮登録されているか否かを判断する。携帯端末情報が仮登録されていないと判断した場合 (ステップ S 2 3 3 で N O の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 0 1 に戻す。

【 0 1 9 8 】

一方、携帯端末情報が仮登録されていると判断した場合 (ステップ S 2 3 3 で Y E S の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 3 4 で、その携帯端末情報と対応させて仮登録された会員 I D 、メールアドレス、金融機関指定情報およびプロモーション受取可否情報を、その携帯端末情報と対応させて、利用者情報 D B 2 2 1 に本登録させる。そして、ステップ S 2 3 5 で、データ処理部 2 1 0 は、本登録した携帯端末 1 0 0 に対応する未チャージ削除カウンタのカウント値を 1 加算する。なお、加算された未チャージ削除カウンタは、会員から脱退した場合であっても利用者情報 D B 2 2 1 において保持される。

【 0 1 9 9 】

次に、ステップ S 2 3 6 で、データ処理部 2 1 0 は、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を携帯電話 1 0 0 の記憶部 1 9 2 に確保 (構築) させるための情報である領域確保情報 (領域構築情報) を携帯電話 1 0 0 に送信する。その後、データ処理部 2 1 0 は、

10

20

30

40

50

実行する処理をステップS 2 0 1に戻す。

【0 2 0 0】

なお、ステップS 2 3 4で説明したように、本実施の形態においては、携帯電話1 0 0を他の携帯電話と識別可能にするための識別情報として、携帯端末情報である場合を一例に説明するが、これに限らず、識別情報としては、会員ID等、携帯電話1 0 0を他の携帯電話と識別可能な情報であればよい。たとえば、ステップS 2 3 4においては、会員IDに対応付けて金融機関指定情報等を登録し、以後携帯電話から送信されてくる会員IDに基づき、当該携帯電話を識別し金融機関指定情報等を読み出すようにしてもよい。この場合、会員IDは、ステップS 2 3 4において本登録された後に、携帯電話1 0 0側に送信し記憶させるようにしてもよい。

10

【0 2 0 1】

図1 0に進んで、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 2で、電子マネー管理サーバ2 0 0から領域確保情報を受信したか否かを判断する。領域確保情報を受信していないと判断した場合(ステップS 1 2 2でNOの場合)、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 2を繰り返す。一方、領域確保情報を受信したと判断した場合(ステップS 1 2 2でYESの場合)、ステップS 1 2 3で、データ処理部1 1 0は、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を確保するための領域確保処理の開始を要求する領域確保処理開始要求(領域確保情報により示される電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の構築要求)を、リモート発行サーバ4 0 0に送信する。

【0 2 0 2】

20

リモート発行サーバ4 0 0は、携帯電話1 0 0から領域確保処理開始要求を受けると、領域確保処理開始要求を送信してきた携帯電話1 0 0の非接触型ICチップ1 9 0に電子マネー遊技使用サービスに用いるための記憶部1 9 2の記憶領域を確保し、確保した記憶領域に会員IDを記憶させるための領域確保実行情報を、領域確保処理開始要求を送信してきた携帯電話1 0 0に送信する。

【0 2 0 3】

図1 0に戻って、携帯電話1 0 0のデータ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 4で、リモート発行サーバ4 0 0から領域確保実行情報を受信したか否かを判断する。領域確保実行情報を受信していないと判断した場合(ステップS 1 2 4でNOの場合)、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 4を繰り返す。

30

【0 2 0 4】

一方、領域確保実行情報を受信したと判断した場合(ステップS 1 2 4でYESの場合)、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 5で、リモート発行サーバ4 0 0からの領域確保実行情報で示される領域確保処理を実行する。領域確保処理は、非接触型ICチップ1 9 0の記憶部1 9 2に電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を確保し、会員IDをリモート発行サーバ4 0 0に送信し、記憶部1 9 2の確保された記憶領域に0円相当のバリューを記憶させる処理である。

【0 2 0 5】

次いで、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 6で、リモート発行サーバ4 0 0から領域確保終了情報を受信したことによって、領域確保処理が終了したか否かを判断する。領域確保処理が終了したと判断した場合(ステップS 1 2 6でYESの場合)、データ処理部1 1 0は、実行する処理をステップS 1 9 2に進める。

40

【0 2 0 6】

ステップS 1 8 0では、データ処理部1 1 0は、電子マネーアプリ1 1 1の起動が非接触型ICチップ1 9 0からの起動であるか否かを判断する。図3 5で後述する券売機3 0 0による発券処理において券売機3 0 0の非接触型ICチップ3 9 0、または、図3 8で後述するカードユニット6 0 0による球貸処理においてカードユニット6 0 0の非接触型ICチップ6 9 0から、携帯電話1 0 0の非接触型ICチップ1 9 0へ、電子マネーアプリ1 1 1を起動させるためのアプリ起動信号が送信された場合、携帯電話1 0 0は、アプリ起動信号に応じて、電子マネーアプリ1 1 1を起動させる。アプリ起動信号については

50

、図35で説明する。また、電子マネーアプリ111の起動が非接触型ICチップ190からの起動であると判断した場合（ステップS180でYESの場合）については、図35の説明とともに説明する。

【0207】

一方、電子マネーアプリ111の起動が非接触型ICチップ190からの起動でないと判断した場合（ステップS180でNOの場合）、ステップS191で、データ処理部110は、後述する図13で説明する引継ぎ情報からの起動であるか否かを判断する。後述するように、バリューの購入後に引継ぎ情報が付された電子メールが携帯電話100に送信され、その引継ぎ情報によって、電子マネーアプリ111が起動され、購入されたバリューが携帯電話100にチャージされる。引継ぎ情報からの起動であると判断した場合（

10

【0208】

一方、引継ぎ情報からの起動でないと判断した場合（ステップS191でNOの場合）、実行する処理をステップS192に進める。

【0209】

ステップS192では、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域からバリュー残高を取得して、電子マネーアプリ111の起動時初期画面を表示部140に表示させる。

【0210】

20

図25に進んで、図25(b)は、ステップS192で表示される起動時初期画面である。図25(b)の画面には、非接触型ICチップ190の製造時から与えられているチップIDが00002000012398であること、ステップS192で取得された非接触型ICチップ190に記憶されているバリューの残高が0円であること、バリューを購入するためのリンクである「バリュー購入（モバイルバンキング経由）」、購入済みのバリューを非接触型ICチップ190にチャージするためのリンクである「ICチップへの購入バリューのチャージ」、機種変更時にバリューをサーバに預けるためのリンクである「バリュー預け」、および、機種変更後にサーバに預けたバリューの返却を受けるためのリンクである「預けバリュー返却」が表示される。

【0211】

30

（電子マネーシステム10でのバリューの購入の説明）

図26は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100でバリューを購入するときに携帯電話100の表示部140に表示される第1の表示画面図である。

【0212】

図26(a)は、携帯電話100において、アプリケーション実行機能が実行されるときに、携帯電話100の表示部140に、最初に表示されるソフト一覧画面である。図26(a)の画面には、携帯電話100に導入されているアプリケーションプログラムを実行させるためのリンクとして、「電子マネーアプリ」および「旅行ナビゲータ」が表示される。つまり、本実施の形態における携帯電話100には、電子マネーアプリ111、および、旅行ナビゲータという名称のアプリケーションプログラムが導入されていることが示される。

40

【0213】

図10に戻って、図26(a)の画面で「電子マネーアプリ」のリンクが選択され、電子マネーアプリ111が起動されると、初回起動でなく（ステップS120でNOの場合）、ICチップからの起動でなく（ステップS180でNOの場合）、引継ぎ情報からの起動でない場合（ステップS191でNOの場合）、ステップS192で、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域からバリュー残高を取得して、電子マネーアプリ111の起動時初期画面を表示させる。

50

【 0 2 1 4 】

図 2 6 に進んで、図 2 6 (b) の画面は、ステップ S 1 9 2 で表示される起動時初期画面である。図 2 6 (b) の画面は、前述した図 2 5 (b) の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ただし、非接触型 IC チップ 1 9 0 に記憶されているバリューの残高が、図 2 5 (b) の画面では、0 円であるのに対して、図 2 6 (b) の画面では、1 0 0 0 円である。また、図 2 6 (b) の画面では、「バリュー購入 (モバイルバンキング経由) 」のリンクが選択候補として網掛け表示されている。

【 0 2 1 5 】

図 1 0 に戻って、ステップ S 1 9 3 で、データ処理部 1 1 0 は、バリュー購入が選択されたか否かを判断する。図 2 6 (b) の画面で「バリュー購入 (モバイルバンキング経由) 」のリンクが選択されると、データ処理部 1 1 0 は、バリュー購入が選択されたと判断し (ステップ S 1 9 3 で Y E S) 、ステップ S 1 3 0 で、バリュー購入時処理を実行する。

10

【 0 2 1 6 】

図 1 1 は、本実施の形態における携帯電話 1 0 0 により実行される電子マネーアプリ 1 1 1 のサブルーチンであるバリュー購入時処理の流れを示すフローチャートである。図 1 1 を参照して、まず、ステップ S 1 3 3 で、データ処理部 1 1 0 は、会員 ID と携帯端末情報とバリュー残高とを含むチャージ要求情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

【 0 2 1 7 】

20

図 1 2 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 により実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラム 2 1 2 の処理の流れを示すフローチャートである。図 1 2 を参照して、まず、ステップ S 2 4 1 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 からチャージ要求情報を受信したか否かを判断する。チャージ要求情報を受信していないと判断した場合 (ステップ S 2 4 1 で N O の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 5 7 に進める。

【 0 2 1 8 】

一方、チャージ要求情報を受信したと判断した場合 (ステップ S 2 4 1 で Y E S の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 4 2 で、チャージ要求情報に含まれる会員 ID および携帯端末情報が利用者情報 DB 2 2 1 に登録されたものであり、携帯電話 1 0 0 が電子マネー遊技使用サービスで利用可能なものであるか否かを判断する。利用可能なものでないと判断した場合 (ステップ S 2 4 2 で N O の場合) 、ステップ S 2 4 3 で、データ処理部 2 1 0 は、使用不可画面を携帯電話 1 0 0 に送信し、実行する処理をステップ S 2 4 1 に戻す。

30

【 0 2 1 9 】

図 2 6 に進んで、図 2 6 (c) は、ステップ S 2 4 3 で送信される使用不可画面である。図 2 6 (c) の画面には、携帯電話 1 0 0 が電子マネー管理サーバ 2 0 0 に登録されていない旨の文章、および、その旨を確認して電子マネーアプリ 1 1 1 を終了させるためのリンクである「 O K 」が表示される。

【 0 2 2 0 】

40

図 1 2 に戻って、一方、利用可能なものであると判断した場合 (ステップ S 2 4 2 で Y E S の場合) 、ステップ S 2 4 4 で、データ処理部 2 1 0 は、購入済みであるが携帯電話 1 0 0 にチャージされていない未チャージバリューがあるか否かを判断する。

【 0 2 2 1 】

未チャージバリューがあるか否かについては、ステップ S 2 4 1 で受信したチャージ要求情報に含まれる会員 ID および携帯端末情報に対応して、図 5 で説明した発行情報 DB 2 2 2 において、書込済情報として「 0 」が記憶されているバリューがあるか否かにより判断が行なわれる。本実施の形態においては、書込済情報として「 0 」が記憶されているバリューがあると判断した場合には、データ処理部 2 1 0 は、未チャージバリューがあると判断する。

50

【 0 2 2 2 】

なお、未チャージバリューがあるか否かの判断については、このようなものに限るものではない。たとえば、チャージされ携帯電話 1 0 0 に書込まれたバリューは、発行情報 D B 2 2 2 から消去するものであってもよい。そして、未チャージバリューがあるか否かについては、発行情報 D B 2 2 2 に未チャージバリューが記憶されているか否かにより判断が行なわれるものであってもよい。

【 0 2 2 3 】

未チャージバリューがあると判断した場合（ステップ S 2 4 4 で Y E S の場合）、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 4 5 で、チャージ誘導画面を携帯電話 1 0 0 に送信し、実行する処理を後述する図 1 5 のステップ S 2 7 6 に進める。

10

【 0 2 2 4 】

すなわち、チャージ受付情報としての残高情報を送信するステップである後述するステップ S 2 5 6 に進むことなく、当該未チャージバリューを発行するために、図 1 5 に示すバリュー発行処理に移行する。

【 0 2 2 5 】

図 2 6 に進んで、図 2 6 (d) は、ステップ S 2 4 5 で表示されるチャージ誘導画面である。図 2 6 (d) の画面には、チャージされていないバリューがあるので、チャージを促がす旨の文章が表示される。この画面が表示された後、後述する図 1 5 のバリュー発行時 A P 2 1 3 のステップ S 2 7 6 からの処理が実行され、チャージされていないバリューが携帯電話 1 0 0 にチャージされる。

20

【 0 2 2 6 】

なお、ここでは、チャージ誘導画面が表示された後、自動的に、ステップ S 2 7 6 からの処理に移行するようにした。しかし、これに限定されず、チャージ誘導画面でユーザからの確認操作があった後に、ステップ S 2 7 6 からの処理に移行するようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

一方、未チャージバリューがないと判断した場合（ステップ S 2 4 4 で N O の場合）、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 4 6 に進める。

【 0 2 2 8 】

次に、ステップ S 2 4 6 で、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 4 1 で受信したチャージ要求情報を送信してきた携帯電話 1 0 0 の携帯端末情報に対応する金融機関指定情報を利用者情報 D B 2 2 1 から検索して読出す。

30

【 0 2 2 9 】

また、ステップ S 2 4 6 a で、データ処理部 2 1 0 は、受信したチャージ要求情報に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話 1 0 0 の種別がテスト用であるか通常用であるかを特定する。次いで、ステップ S 2 4 7 で、データ処理部 2 1 0 は、特定された携帯電話 1 0 0 の種別に応じた表示金額リスト情報を読出す。

【 0 2 3 0 】

なお、本実施の形態においては、携帯電話がテスト用であるか通常用であるかの判定は、チャージ要求情報に含まれる携帯端末情報が、利用者情報 D B 2 2 1 にテスト用として記憶されているか通常用として記憶されているかによって行なわれる。しかし、これに限定されず、携帯端末情報ごとに利用者情報 D B 2 2 1 に記憶された表示金額リスト情報が読出されるようにしてもよい。また、携帯電話 1 0 0 からテスト用であるか通常用であるかを示す種別識別情報を受信して、その種別識別情報によって示される種別に応じて、それぞれの種別に対応して予め記憶された表示金額リスト情報が読出されるようにしてもよい。

40

【 0 2 3 1 】

種別に応じた表示金額リスト情報は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 の記憶部 2 2 0 に予め記憶される。表示金額リスト情報は、ユーザが携帯電話 1 0 0 で選択可能なバリューの金額のリストを示す情報であり、本実施の形態においては、通常用の種別に対応して「 1 0 0 0 円」「 5 0 0 0 円」「 1 0 0 0 0 円」「 2 0 0 0 0 円」「 3 0 0 0 0 円」の 5 つの

50

金額を示す情報あり、テスト用の種別に対応して「10000円」「50000円」「100000円」「300000円」「500000円」の5つの金額を示す情報である。選択可能なバリュウの金額は、利用者の遊技へのめり込みを防止するために定められた携帯上保持限度額および1日購入限度額に基づいて、電子マネー遊技使用サービスの提供者によって予め定められる。

【0232】

ステップS250では、データ処理部210は、ステップS246aで特定された携帯電話100の種別に応じた携帯上保持限度額および1日購入限度額を讀出す。

【0233】

種別に応じた携帯上保持限度額および1日購入限度額は、電子マネー管理サーバ200の記憶部220に予め記憶される。具体的には、後述する図4で説明したように、携帯端末情報に対応させて記憶される。携帯上保持限度額および1日購入限度額は、それぞれ、本実施の形態においては、通常用の種別に対応して「30000円」「30000円」の金額を示す情報であり、テスト用の種別に対応して「1000000円」「500000円」の金額を示す情報である。

【0234】

なお、本実施の形態においては、利用者情報DB221に、端末端末情報と対応付けて、テスト用か通常用かの種別、携帯上保持限度額および1日購入限度額を記憶するようにした。このため、ステップS241で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯端末情報から、テスト用か通常用かの種別、携帯上保持限度額および1日購入限度額をそれぞれ一度に特定することができる。

【0235】

しかし、これに限定されず、テスト用および通常用の種別に対応してそれぞれ携帯上保持限度額および1日購入限度額を第1のデータベースに記憶するとともに、携帯端末情報と対応付けてテスト用または通常用の種別を示す情報を第2のデータベースに記憶するようにしてもよい。これにより、まず、ステップS241で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯端末情報から、第2のデータベースが参照されて、携帯電話の種別がテスト用であるか通常用であるかが特定され、次に、第1のデータベースが参照されて、特定された種別から携帯上保持限度額および1日購入限度額が特定される。

【0236】

携帯端末情報の形式をテスト用と通常用とで異ならせ、携帯端末情報の各形式と携帯端末の種別とを対応付けて第1データベース（たとえば、K-***の携帯端末情報は通常用、T-***の携帯端末情報はテスト用）に記憶するとともに、テスト用および通常用の種別に対応してそれぞれの携帯上保持限度額および1日購入限度額を第2データベースに記憶するようにしてもよい。これにより、まず、ステップS241で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯端末情報から第1データベースが参照されて携帯端末の種別が特定され、次に第2データベースが参照されて、特定された種別から携帯上保持限度額および1日購入限度額が特定されるようにしてもよい。

【0237】

また、テスト用および通常用の種別に対応してそれぞれ携帯上保持限度額および1日購入限度額を第1のデータベースに記憶するとともに、テスト用の携帯電話の携帯端末情報を第2のデータベースに記憶するようにし、通常用の携帯電話の携帯端末情報を第3のデータベースに記憶するようにしてもよい。これにより、まず、ステップS241で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯端末情報が第2のデータベースに含まれるか第3のデータベースに含まれるかによって携帯端末の種別が特定され、次に、第1のデータベースが参照されて、特定された種別から携帯上保持限度額および1日購入限度額が特定される。

【0238】

また、表示金額リスト情報、携帯上保持限度額、および、1日購入限度額は、それぞれ、テスト用および通常用の2種類の種別に対応して記憶されることに限定されず、3種類

10

20

30

40

50

以上の種別に対応して記憶されるようにしてもよいし、携帯電話ごとに記憶されるようにしてもよい。また、表示金額リスト情報に含まれる金額、携帯上保持限度額、および、1日購入限度額は、それぞれ、他の金額であってもよく、それぞれ任意に設定可能である。

【0239】

次いで、ステップS251で、データ処理部210は、ステップS241で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯電話100にチャージされているバリュー残高に、ステップS247で読出した表示金額リスト情報で示される金額のうちの最低購入金額（チャージ要求時に選択可能な最低金額であり、本実施例においては、図28（b）、図29に示す表示金額リストにおける最低の金額であり、図28（b）の通常用の表示金額リストの場合1000円、テスト用の表示金額リストの場合10000円）を加算した額が、ステップS250で読出した携帯上保持限度額以下であるか否かを判断する。つまり、バリュー残高と携帯上保持限度額とに基づいてチャージを許容するか否かを判定する。バリュー残高に最低購入金額を加算した額が携帯上保持限度額以下でない場合（ステップS251でNOの場合）、チャージを許容せず、ステップS252で、データ処理部210は、携帯上保持限度額購入不可画面を携帯電話100に送信した後、実行する処理をステップS241に戻す。

【0240】

図27は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100でバリューを購入するときに携帯電話100の表示部140に表示される第2の表示画面図である。図27（a）は、ステップS252で携帯電話100に送信される携帯上保持限度額購入不可画面である。図27（a）の画面には、最低購入金額とバリュー残高との合計が携帯上保持限度額を超えるので、バリューを購入できない旨の文章、および、その旨を確認して電子マネーアプリ111を終了させるためのリンクである「OK」が表示される。

【0241】

図12に戻って、一方、バリュー残高に最低購入金額を加算した額が携帯上保持限度額以下である場合（ステップS251でYESの場合）、ステップS253で、データ処理部210は、発行情報DB222に記憶されているその日に携帯電話100によって購入されたバリューの当日積算額に、最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下であるか否かを判断する。つまり、当日積算額と1日購入限度額とに基づいてチャージを許容するか否かを判定する。当日積算額に最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下でない場合（ステップS253でNOの場合）、チャージを許容せず、ステップS254で、データ処理部210は、1日購入限度額購入不可画面を携帯電話100に送信した後、実行する処理をステップS241に戻す。

【0242】

図27に進んで、図27（b）は、ステップS254で携帯電話100に送信される1日購入限度額購入不可画面である。図27（b）の画面には、最低購入金額と当日積算額との合計が1日購入限度額を超えるので、バリューを購入できない旨の文章、および、その旨を確認して電子マネーアプリ111を終了させるためのリンクである「OK」が表示される。

【0243】

図12に戻って、一方、当日積算額に最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下である場合（ステップS253でYESの場合）、ステップS255で、データ処理部210は、バリュー残高および当日積算額から購入可能金額を算出する。具体的には、データ処理部210は、携帯上保持限度額からバリュー残高を減算した額、および、1日購入限度額から当日積算額を減算した額のうち、低い方の額を購入可能金額として算出する。

【0244】

なお、本実施の形態においては、バリュー残高および携帯上保持限度額、ならびに、当日積算額および1日購入限度額に基づいて、バリューを購入可能か否かを判断して、購入可能金額を算出するようにした。しかし、これに限定されず、バリュー残高および携帯上

保持限度額、または、当日積算額および1日購入限度額に基づいて、バリューを購入可能か否かを判断して、購入可能金額を算出するようにしてもよい。

【0245】

次に、ステップS256で、データ処理部210は、ステップS241で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯端末情報に対応して利用者情報DB221に記憶されている電子メールアドレス、ステップS246で読出した金融機関指定情報、ステップS247で読出した携帯端末情報の携帯電話の種別に応じた表示金額リスト情報、ステップS250で読出した携帯上保持限度額、1日購入限度額、および、ステップS255で算出した購入可能金額情報を、残高情報(チャージ要求情報を受付けた旨を示すチャージ受付情報)として携帯電話100に送信する。

10

【0246】

図11に戻って、ステップS134で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200から残高情報を受信したか否かを判断する。残高情報を受信したと判断した場合(ステップS134でYESの場合)、ステップS135で、データ処理部110は、受信した残高情報に含まれる電子メールアドレスがバリューの購入に用いる電子メールアドレスとして正しいか否かを確認するためのアドレス確認画面を表示部140に表示させる。その後、データ処理部110は、実行する処理をステップS136に進める。

【0247】

図27に進んで、図27(c)は、ステップS135で表示されるアドレス確認画面である。図27(c)の画面には、バリューのチャージの方法を説明するための文章、ステップS134で受信した残高情報に含まれる確認の対象である電子メールアドレス、表示されている電子メールアドレスが電子マネー遊技使用サービスで利用する携帯電話100の電子メールアドレスとして正しいと確認したことを入力するためのリンクである「確認」、および、表示されている電子メールアドレスが電子マネー遊技使用サービスで利用する携帯電話100の電子メールアドレスと異なる場合に選択するリンクである「上記アドレスがご利用携帯のアドレスと異なる場合はこちら」が表示される。

20

【0248】

図11に戻って、ステップS136で、データ処理部110は、図27(c)の画面で「確認」のリンクが選択されることによって、ユーザにより電子メールアドレスが確認されたか否かを判断する。アドレスが確認されたと判断した場合(ステップS136でYESの場合)、ステップS137で、データ処理部110は、金融機関確認画面を表示部140に表示させる。

30

【0249】

図28は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100でバリューを購入するときに携帯電話100の表示部140に表示される第3の表示画面図である。

【0250】

図28(a)は、ステップS137で携帯電話100に表示される金融機関確認画面である。図28(a)の画面には、利用するモバイルバンキングを確認する旨の文章、利用するモバイルバンキングの金融機関の名称、利用するモバイルバンキングを確認して継続して手続を進めるためのリンクである「確認」、および、金融機関を変更するためのリンクである「金融機関変更の場合はこちらを選択してください。」が表示される。金融機関の名称は、受信した残高情報に含まれる金融機関指定情報は、金融機関の名称に対応して予め一意に定められている。このため、金融機関の名称は、残高情報を受信することにより、携帯電話100によって特定され得る。

40

【0251】

図11に戻って、ステップS138で、データ処理部110は、図28(a)の画面で「確認」のリンクが選択されることによって、利用するモバイルバンキングの金融機関がユーザにより確認されたか否かを判断する。

【0252】

50

金融機関が確認されていないと判断した場合（ステップS 1 3 8でN Oの場合）、ステップS 1 4 0 aで、データ処理部 1 1 0は、金融機関変更が選択されたか否かを判断する。金融機関変更が選択されていないと判断した場合（ステップS 1 4 0 aでN Oの場合）、データ処理部 1 1 0は、実行する処理をステップS 1 3 8の処理に戻す。

【 0 2 5 3 】

一方、金融機関変更が選択されたと判断した場合（ステップS 1 4 0 aでY E Sの場合）、データ処理部 1 1 0は、ステップS 1 4 0 bで金融機関変更問合せ情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0に送信し、ステップS 1 4 0 dで電子マネー管理サーバ 2 0 0の利用者情報D B 2 2 1に携帯端末情報と対応させて登録されている金融機関指定情報を他の金融機関指定情報に変更するための金融機関変更処理が行なわれ、実行する処理をステップS 1 3 8の処理に戻す。金融機関変更処理においては、変更した金融機関の金融機関指定情報が送信される。電子マネー管理サーバ 2 0 0のデータ処理部 2 1 0は、携帯電話 1 0 0から金融機関変更問合せ情報を受信した場合、金融機関変更問合せ情報に対応する画面（図 2 3（c）,（d）, 図 2 4（a）等参照）を携帯電話 1 0 0に送信する。そして、電子マネー管理サーバ 2 0 0のデータ処理部 2 1 0は、携帯電話 1 0 0から金融機関指定情報（ユーザから変更先として指定を受付けた金融機関を指定する情報）を受信したと判断した場合、変更した金融機関の金融機関指定情報を、携帯端末情報に対応させて、利用者情報D B 2 2 1に登録する処理を行なう。

10

【 0 2 5 4 】

なお、登録する処理としては、変更した金融機関のサーバが決済に利用される状態に更新するものであればよく、たとえば、変更前の金融機関の金融機関指定情報を消去して新たに変更後の金融機関の金融機関指定情報を登録する処理であってもよい。また、変更前の金融機関の金融機関指定情報を消去することなく変更後の金融機関の金融機関指定情報を決済に利用する金融機関として新たに登録する処理であってもよい。この場合、変更前の金融機関の金融機関指定情報を用いて、再度決済に利用する金融機関を変更前の金融機関に変更できるものであってもよい。

20

【 0 2 5 5 】

金融機関が確認されたと判断した場合（ステップS 1 3 8でY E Sの場合）、データ処理部 1 1 0は、ステップS 1 3 9で、残高情報に含まれる表示金額リスト情報、携帯上保持限度額、1日購入限度額および購入可能金額情報でそれぞれ示される表示金額リストおよび購入可能金額に応じて、購入金額選択画面を表示部 1 4 0に表示させる。

30

【 0 2 5 6 】

図 2 8に進んで、図 2 8（b）は、ステップS 1 3 9で通常用の携帯電話 1 0 0に表示される購入金額選択画面である。図 2 8（b）の画面には、購入してチャージを希望するバリューの金額の選択を促がす旨の文章、1日購入限度額を示す文章、携帯上保持限度額に関する文章、購入希望金額の選択肢と対をなしたラジオボタン、および、選択されたバリューの購入希望金額の送信を指示するためのリンクである「送信」が表示される。

【 0 2 5 7 】

図 2 8（b）の購入金額選択画面に表示される購入希望金額の選択肢、1日購入限度額、および、携帯上保持限度額は、それぞれ、電子マネー管理サーバ 1 0によってこの携帯電話 1 0 0が通常用の携帯電話であると判定されたことに応じて送信されてきた残高情報に含まれる表示金額リスト情報、1日購入限度額、および、携帯上保持限度額でそれぞれ示される「1 0 0 0 円, 5 0 0 0 円, 1 0 0 0 0 円, 2 0 0 0 0 円, 3 0 0 0 0 円」「3 0 0 0 0 円」および「3 0 0 0 0 円」である。

40

【 0 2 5 8 】

ここで、ステップS 1 3 4で受信された残高情報に含まれる購入可能金額情報で示される購入可能金額を超える金額の選択肢と対をなすラジオボタンは、表示されるが、選択できない。また、購入希望金額の選択肢と対をなすラジオボタンのいずれかが選択されない限り、「送信」のリンクを選択することはできない。なお、本実施の形態においては、購入希望金額を超える金額の選択肢と対をなすラジオボタンも表示される例について説明し

50

たが、これに限らず、購入可能金額の範囲内の金額の選択肢と対をなすラジオボタンのみを表示させ、購入可能金額を超える金額の選択肢と対をなすラジオボタンを表示させないようにしてもよい。また、購入可能金額を超える金額の選択肢を表示させないようにしてもよい。つまり、購入可能金額以下のチャージ額の選択肢を指定可能な表示態様で表示させればよい。

【0259】

図29は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100でバリューを購入するときに携帯電話100の表示部140に表示される第4の表示画面図である。図29(a)は、ステップS139でテスト用の携帯電話100に表示される購入金額選択画面である。図29(a)の画面は、図28(b)の画面と比較して、購入希望金額の選択肢、1日購入限度額、および、携帯上保持限度額が異なる。

10

【0260】

図29(a)の購入金額選択画面に表示される購入希望金額の選択肢、1日購入限度額、および、携帯上保持限度額は、それぞれ、電子マネー管理サーバ10によりこの携帯電話100がテスト用の携帯電話であると判定されたことに応じて送信されてきた残高情報に含まれる表示金額リスト情報、1日購入限度額、および、携帯上保持限度額でそれぞれ示される「10000円、50000円、100000円、300000円、500000円」「500000円」および「1000000円」である。

【0261】

図11に戻って、図28(b)の画面または図29(a)の画面で、購入希望金額と対をなすラジオボタンのいずれかが選択され、「送信」のリンクが選択されると、ステップS141で、携帯電話100のデータ処理部110は、購入希望金額のラジオボタンが選択されることによって、購入希望金額が選択されたか否かを判断する。

20

【0262】

購入希望金額が選択されたと判断した場合(ステップS141でYESの場合)、データ処理部110は、ステップS142で、選択を受付けた購入希望金額および会員IDを示す情報を含む第1口座振替依頼情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。

【0263】

図12に進んで、ステップS257で、データ処理部210は、携帯電話100から第1口座振替依頼情報を受信したか否かを判断する。第1口座振替依頼情報を受信していないと判断した場合(ステップS257でNOの場合)、データ処理部210は、実行する処理をステップS265に進める。

30

【0264】

一方、第1口座振替依頼情報を受信したと判断した場合(ステップS257でYESの場合)、ステップS258で、データ処理部210は、バリュー購入回数カウンタで携帯電話100ごとに計数されているバリュー購入回数が0回か否かを判断する。つまり、携帯電話100からチャージ要求が送信されステップS241においてYESと判断されたのが、ステップS236によって領域確保情報が携帯電話100に送信されてから初回であるか否かが判断される。

【0265】

バリュー購入回数が0回であると判断した場合(ステップS258でYESの場合)、携帯電話100が電子マネー遊技使用サービスに登録されてから最初のバリューの購入であるので、初期登録手数料を徴収する必要がある。そこで、この場合、ステップS259で、データ処理部210は、初期登録手数料およびチャージ手数料を算出する。

40

【0266】

一方、バリュー購入回数が0回でないと判断した場合(ステップS258でNOの場合)、すでに、初期登録手数料は徴収されているので、初期登録手数料を徴収しなくてもよい。そこで、この場合、ステップS260で、データ処理部210は、チャージ手数料を算出する。

【0267】

50

なお、本実施の形態においては、ステップS 2 5 9およびステップS 2 6 0で、初期登録手数料およびチャージ手数料をそれぞれ算出するようにしたが、これに限定されず、初期登録手数料およびチャージ手数料を予め記憶部2 2 0に記憶させておき、それぞれ、ステップS 2 5 9およびステップS 2 6 0で読出すようにしてもよい。

【0 2 6 8】

次に、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 6 1で、今回のバリュー購入を他のバリュー購入と識別するための購入番号を発行し、ステップS 2 6 2で、ステップS 2 5 7で受信した第1口座振替依頼情報で示される購入希望金額と、ステップS 2 5 9またはステップS 2 6 0で算出された手数料との合計金額を算出する。

【0 2 6 9】

次いで、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 6 3で、ステップS 2 6 2で算出した合計金額、ステップS 2 6 1で発行した購入番号、および、現在の時刻であるタイムスタンプを、会員IDに対応させて発行情報DB 2 2 2に登録する。そして、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 6 4で、合計金額をユーザに確認するための合計金額確認画面を表示させるための合計金額確認情報を携帯電話1 0 0に送信する。

【0 2 7 0】

図1 1に戻って、ステップS 1 4 3で、データ処理部1 1 0は、電子マネー管理サーバ2 0 0から合計金額確認情報を受信したか否かを判断する。合計金額確認情報を受信したと判断した場合（ステップS 1 4 3でYESの場合）、ステップS 1 4 4で、データ処理部1 1 0は、合計金額確認情報に基づいて、合計金額確認画面を表示部1 4 0に表示させる。

【0 2 7 1】

図2 8に進んで、図2 8（c）は、ステップS 1 4 4で表示される合計金額確認画面である。図2 8（c）の画面には、合計金額の確認を求める旨の文章、合計金額を確認して第2口座振替依頼情報を送信するためのリンクである「確認」、および、1つ前の図2 8（b）の購入金額選択画面に戻るためのリンクである「こちら。」とが表示される。

【0 2 7 2】

図1 1に戻って、ステップS 1 4 5で、データ処理部1 1 0は、図2 8（c）の画面で「確認」のリンクが選択されることによって、ユーザにより合計金額が確認されたか否かを判断する。合計金額が確認されたと判断した場合（ステップS 1 4 5でYESの場合）、モバイルバンキング確認画面が表示される（ステップS 1 4 5 a）。

【0 2 7 3】

図2 8に進んで、図2 8（d）は、ステップS 1 4 5 aで表示されるモバイルバンキング確認画面である。図2 8（d）の画面には、手続きがモバイルバンキングへ遷移される旨の文章、その旨の確認を入力するためのリンクである「確認」、および、図2 6（b）の起動時初期画面に戻るためのリンクである「手続きを中止する（アプリのメニュー画面に戻る）」が表示される。

【0 2 7 4】

図1 1に戻って、ステップS 1 4 5 bでデータ処理部1 1 0は、図2 8（d）の画面で「確認」のリンクが選択されることによって、ユーザによりモバイルバンキングへの遷移が確認されたか否かを判断する。モバイルバンキングへの遷移が確認されたと判断した場合（ステップS 1 4 5 bでYESの場合）、ステップS 1 4 6で、データ処理部1 1 0は、会員IDを示す情報を含む第2口座振替依頼情報を電子マネー管理サーバ2 0 0に送信し、バリュー購入時処理を終了する。以降、後述するように、電子マネー管理サーバ2 0 0から送信される引継画面情報の受信に応じて、引継時ウェブ処理が実行される。

【0 2 7 5】

図1 2に進んで、ステップS 2 6 5で、データ処理部2 1 0は、携帯電話1 0 0から第2口座振替依頼情報を受信したか否かを判断する。第2口座振替依頼情報を受信していないと判断した場合（ステップS 2 6 5でNOの場合）、データ処理部2 1 0は、実行する処理をステップS 2 6 9に進める。

【 0 2 7 6 】

一方、第2口座振替依頼情報を受信したと判断した場合（ステップS 2 6 5でYESの場合）、ステップS 2 6 6で、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 6 3で登録したタイムスタンプと現在の時刻とを比較するタイムスタンプチェックを実行し、異常があるか否かを判断する。たとえば、タイムスタンプと現在の時刻との差が規定時間以上である場合に異常があると判断する。

【 0 2 7 7 】

異常があると判断した場合（ステップS 2 6 6でYESの場合）、ステップS 2 6 7で、データ処理部2 1 0は、タイムスタンプチェックエラー画面を携帯電話1 0 0に送信する。

10

【 0 2 7 8 】

図28に進んで、図28(e)は、ステップS 2 6 7で携帯電話1 0 0に送信されるタイムスタンプチェックエラー画面である。図28(e)の画面には、購入希望金額を選択してから一定時間が経過したので、手順のやり直しを促がす旨の文章、および、図26(b)の起動時初期画面に戻るためのリンクである「手順を中止する(アプリのメニュー画面に戻る)」が表示される。

【 0 2 7 9 】

図12に戻って、一方、異常がないと判断した場合（ステップS 2 6 6でNOの場合）、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 6 8で、モバイルバンキングへ遷移させるための引継画面情報を携帯電話1 0 0に送信する。引継画面情報には、少なくとも、ステップS 2 4 6において検索され読み出された当該携帯電話1 0 0の携帯端末情報に対応付けて登録されている金融機関情報から特定される金融機関の金融機関サーバのインターネットバンキングシステムにアクセス可能となる通信先指定情報としてのURLが含まれる。

20

【 0 2 8 0 】

図9(b)は、ウェブ処理のうち引継時ウェブ処理の流れを示すフローチャートである。引継時ウェブ処理は、ステップS 2 6 8で送信される引継画面情報の受信に応じて実行される。図9(b)を参照して、ステップS 1 1 7で、データ処理部1 1 0は、電子マネー管理サーバ2 0 0から引継画面情報を受信したか否かを判断する。引継画面情報を受信したと判断した場合（ステップS 1 1 7でYESの場合）、ステップS 1 1 8で、データ処理部1 1 0は、引継画面情報に基づいて、モバイルバンキングへ遷移する旨を報知するためのモバイルバンキング遷移確認画面を表示部1 4 0に表示し、ステップS 1 1 8aで、モバイルバンキングでのバリューの購入に対する決済の処理を行なうモバイルバンキング処理を実行する。モバイルバンキング処理では、操作に応じてバリューの購入に対する決済に関する情報を金融機関サーバ5 0 0に送信し、決済が完了すると引継時ウェブ処理が終了する。具体的には、引継画面情報に含まれるURLの示す金融機関サーバのインターネットバンキングシステムにアクセスし、予め登録されている自己のモバイルバンキング口座にログインして振込み処理を行なうことで、ステップS 1 4 3で受信した合計金額確認情報から特定される合計金額の決済要求を金融機関サーバに送信することとなる。なお、この際、ステップS 1 4 3で受信した合計金額確認情報から特定される合計金額についても、金融機関サーバ5 0 0に送信されるため、ログイン後の入力操作が軽減される。ここで、このモバイルバンキング処理は、現在、各金融機関が提供しているモバイルバンキングのシステムを利用するものであるから詳細な説明は省略する。

30

40

【 0 2 8 1 】

このように、本実施の形態においては、バリューのチャージに関する対価の決済のための決済用処理として、金融機関によるモバイルバンキングを利用することで、当該モバイルバンキングによる振込み処理の時点で決済が完了するものとしているが、決済用処理としては、このように処理の時点で決済が完了するものに限らず、たとえばクレジットカード提供機関のサーバに対してチャージに関する対価の決済を要求し、クレジットカード提供機関のサーバが与信による決済を行ない、実際の決済は後日に行なわれるような処理でもよい。

50

【 0 2 8 2 】

図 1 に戻って、バリュー購入に対する決済が完了すると、金融機関サーバ 5 0 0 から決済サーバ 2 8 0 に、バリュー購入に対する決済が完了した旨の消込電文が送信される。

【 0 2 8 3 】

決済サーバ 2 8 0 は、受信した消込電文を請求情報 D B 2 8 1 に登録する。そして、決済サーバ 2 8 0 は、受信した消込電文に対応する消込速報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

【 0 2 8 4 】

図 1 2 に進んで、ステップ S 2 6 9 で、データ処理部 2 1 0 は、決済サーバ 2 8 0 から消込速報を受信したか否かを判断する。消込速報を受信したと判断した場合（ステップ S 2 6 9 で Y E S の場合）、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 7 0 で、バリュー対価決済後処理を実行する。バリュー対価決済後処理については、図 1 3 で説明する。一方、消込速報を受信していないと判断した場合（ステップ S 2 6 9 で N O の場合）、または、ステップ S 2 7 0 の後、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 4 1 に戻す。

【 0 2 8 5 】

図 1 3 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 により実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラム 2 1 2 のサブルーチンであるバリュー対価決済後処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 8 6 】

図 1 3 を参照して、まず、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 7 0 0 で、ステップ S 2 6 9 で決済サーバ 2 8 0 から受信した消込速報で示される購入番号が発行情報 D B 2 2 2 に登録されているか否かを判断する。購入番号が登録されていないと判断した場合（ステップ S 2 7 0 0 で N O の場合）、ステップ S 2 7 0 1 で、データ処理部 2 1 0 は、エラー処理を行なう。たとえば、警報を発生して、電子マネー管理サーバ 2 0 0 の管理者が確認できるようにする。そして、確認操作後、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理であるバリュー購入時 A P 2 1 2 に戻す。

【 0 2 8 7 】

一方、購入番号が登録されていると判断した場合（ステップ S 2 7 0 0 で Y E S の場合）、ステップ S 2 7 0 2 で、データ処理部 2 1 0 は、購入番号で示されるバリューの購入が、その購入番号と対応する携帯電話 1 0 0 での初回の購入であるか否かを判断する。具体的には、その携帯電話 1 0 0 に対応するバリュー購入回数カウンタのカウント値が 0 であるか否かを判断する。

【 0 2 8 8 】

初回の購入であると判断した場合（ステップ S 2 7 0 2 で Y E S の場合）、ステップ S 2 7 0 3 で、データ処理部 2 1 0 は、未チャージ削除カウンタのカウント値を 0 にする。なお、初回の購入であると判断した場合には、データ処理部 2 1 0 は、未チャージ削除カウンタのカウント値を 1 減算するものであってもよい。その後、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 7 0 4 に進める。一方、初回の購入でないと判断した場合（ステップ S 2 7 0 2 で N O の場合）、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 7 0 4 に進める。

【 0 2 8 9 】

次に、ステップ S 2 7 0 4 で、データ処理部 2 1 0 は、購入番号に対応する会員 I D に対応するバリュー購入記録を更新する。ここでは、未チャージバリューが有りとなるように設定する処理が行なわれる。具体的には、発行情報 D B 2 2 2 に、バリューの額を特定するための情報（たとえば、購入額が 1 0 0 0 円である場合は「 1 0 0 0 」）と、その額が未チャージであることを示す書込済情報（たとえば、「 0 」）とが対応付けられて記憶される。これにより、ステップ S 2 4 1 における判断により受信したチャージ要求に対応するバリューであって、当該チャージ要求元の携帯電話 1 0 0 にチャージ可能となった未チャージバリューを特定するためのバリュー購入記録（特定用情報）を登録する手段が構

10

20

30

40

50

成されている。

【0290】

そして、データ処理部210は、ステップS2705で、バリュー購入回数カウンタのカウント値を1加算し、ステップS2706で、携帯電話100に対応する当日積算額に購入金額を加算して、当日積算額を更新し、ステップS2707で、携帯電話100に対応するチャージ累計額に購入金額を加算して、チャージ累計額を更新し記憶する。

【0291】

次いで、ステップS2708で、データ処理部210は、ステップS2700で受信した消込速報を正常に処理した旨の応答情報を決済サーバ280に送信する。そして、ステップS2709で、データ処理部210は、引継ぎ情報を付した電子メールを、消込速報
10
に対応する会員IDの電子メールアドレス宛に送信する。その後、データ処理部210は、バリュー対価決済後処理を終了し、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。引継ぎ情報としては、リンク情報が含まれる。本実施の形態におけるリンク情報には、後述する電子マネーアプリ111を自動的に起動させるための情報が含まれている。電子マネーアプリ111が起動されると、引継ぎ情報からの起動である（ステップS191でYESである）ので、後述する図14で説明するバリュー発行時処理が実行される。

【0292】

（電子マネーシステム10でのバリューのチャージの説明）

図30は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100にバリューをチャージするときに携帯電話100の表示部140に表示される第1の表示画面
20
図である。

【0293】

図30(a)は、携帯電話100の電子メール機能において、新着メッセージの件数を示す画面である。ここでは、「メール 未読001」の表示によって、新着の電子メールのうち、未読のものが1件であることが示されている。

【0294】

図30(a)の画面で、「メール 未読001」が選択されると、図30(b)のように、ステップS2709で、電子マネー管理サーバ200から携帯電話100に送信された新着メールの内容が表示される。

【0295】

図30(b)の電子メールには、購入されたバリューが電子マネー管理サーバ200に登録された旨、および、購入されたバリューをチャージするための引継ぎ情報としてのリンクである「ここをクリックしてアプリを起動し、ICチップへのチャージを行ってください。」が表示される。図30(b)の画面で、このリンクが選択されると、電子マネー
30
アプリ111が起動される。

【0296】

図10に戻って、引継ぎ情報としてのリンクが選択され、電子マネーアプリ111が起動されると、ステップS191で、データ処理部110は、引継ぎ情報からの起動であると判断して、実行する処理をステップS150に進める。

【0297】

また、ステップS194で、データ処理部110は、図26(b)で説明した起動時初期画面で「ICチップへの購入バリューのチャージ（最新残高更新）」のリンクが選択されることによって、バリュー発行が選択されたか否かを判断する。バリュー発行が選択された場合（ステップS194でYESの場合）、データ処理部110は、実行する処理を
40
ステップS150に進める。

【0298】

ステップS150では、データ処理部110は、後述する図14で説明するバリュー発行時処理を実行する。

【0299】

本実施の形態においては、電子メールに付された引継ぎ情報としてのリンクが選択され
50

ると、電子マネーアプリ 1 1 1 が自動的に起動され、ステップ S 1 5 0 でバリュー発行時処理が実行されるようにした。しかし、これに限定されず、リンクが選択されると、電子マネーアプリ 1 1 1 が自動的に起動され、図 2 6 (b) で説明した起動時初期画面が表示され、ユーザによりバリューのチャージのリンクが選択されることによってバリュー発行時処理が実行されるようにしてもよい。また、リンクが選択されると、図 2 6 (a) で説明した画面が表示され、ユーザにより電子マネーアプリ 1 1 1 が起動され、バリューのチャージのリンクが選択されることによってバリュー発行時処理が実行されるようにしてもよい。

【 0 3 0 0 】

図 1 4 は、本実施の形態における携帯電話 1 0 0 により実行される電子マネーアプリ 1 1 1 のサブルーチンであるバリュー発行時処理の流れを示すフローチャートである。図 1 4 を参照して、まず、ステップ S 1 5 2 で、データ処理部 1 1 0 は、バリューのチャージを要求するための情報であって会員 ID および携帯端末情報を含むバリュー発行要求情報を、電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

【 0 3 0 1 】

図 1 5 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 により実行されるバリュー発行時アプリケーションプログラム 2 1 3 の処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 0 2 】

図 1 5 を参照して、まず、ステップ S 2 7 1 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 からバリュー発行要求情報を受信したことによって、バリュー発行要求があったか否かを判断する。バリュー発行要求がないと判断した場合（ステップ S 2 7 1 で N O の場合）、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 7 1 に戻す。

【 0 3 0 3 】

一方、バリュー発行要求があったと判断した場合（ステップ S 2 7 1 で Y E S の場合）、ステップ S 2 7 2 で、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 7 1 で受信したバリュー発行要求情報に含まれる会員 ID および携帯端末情報が利用者情報 DB 2 1 1 に登録された利用可能なものであるか否かを判断する。利用可能なものでないと判断した場合（ステップ S 2 7 2 で N O の場合）、ステップ S 2 7 3 で、データ処理部 2 1 0 は、使用不可画面を携帯電話 1 0 0 に送信する。使用不可画面は、図 2 6 (c) で説明した画面と同様の画面である。

【 0 3 0 4 】

一方、利用可能なものであると判断した場合（ステップ S 2 7 2 で Y E S の場合）、ステップ S 2 7 4 で、データ処理部 2 1 0 は、会員 ID および携帯端末情報に対応する未チャージバリューが発行情報 DB 2 2 2 に記憶されているか否かを判断する。未チャージバリューがないと判断した場合（ステップ S 2 7 4 で N O の場合）、ステップ S 2 7 5 で、データ処理部 2 1 0 は、未チャージバリュー無画面を携帯電話 1 0 0 に送信する。なお、バリュー発行時 A P 2 1 3 において、ステップ S 2 7 4 およびステップ S 2 7 5 の処理を実行する場合を説明したが、これに限らず、バリュー発行時 A P 2 1 3 において、ステップ S 2 7 4 およびステップ S 2 7 5 の処理を実行しないものであってもよい。

【 0 3 0 5 】

図 3 0 に進んで、図 3 0 (c) は、ステップ S 2 7 5 で携帯電話 1 0 0 に送信される未チャージバリュー無画面である。図 3 0 (c) の画面には、未受取のバリューが無い旨の文章、および、その旨を確認して電子マネーアプリ 1 1 1 を終了させるためのリンクである「OK」が表示される。

【 0 3 0 6 】

図 1 5 に戻って、未チャージバリューがあると判断した場合（ステップ S 2 7 4 で Y E S の場合）、チャージ要求時に未チャージバリューがあると判断した場合（ステップ S 2 4 4 で Y E S の場合）、および後述する残高移行依頼時に未チャージバリューがあると判断した場合（ステップ S 2 0 6 4 で Y E S の場合）、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 7 6 で、発行情報 DB 2 2 2 に記憶されている未チャージバリューのバリュー購入記録

10

20

30

40

50

をバリュー書込済に設定し、ステップS 2 7 6 aで、未チャージバリューのバリュー購入記録が発行情報D B 2 2 2に記憶されているか否かを判断する。すなわち、書込済に設定されていないバリュー購入記録が発行情報D B 2 2 2に記憶されているか否かを判断する。これにより、發行情報D B 2 2 2に書込済情報が「0」のバリューが複数記憶されているときは、当該複数のバリューを一括して書込ませるためのバリュー發行情報が携帯電話100に送信され發行される。

【0307】

そして、書込済に設定されていないバリュー購入記録が記憶されている場合（ステップS 2 7 6 aでYESの場合）、当該バリュー購入記録をバリュー書込済に設定する。一方、書込済に設定されていないバリュー購入記録がない場合（ステップS 2 7 6 aでNOの場合）、データ処理部210は、ステップS 2 7 7で、携帯電話100にリモート發行サーバ400からステップS 2 7 6で書込済に設定したバリュー購入記録から特定される額のバリューを書込ませるためのバリュー發行情報を携帯電話100に送信する。バリュー發行情報は、少なくとも書込み可能なバリューと特定するための情報を含む。その後、データ処理部210は、実行する処理をステップS 2 7 1に戻す。

【0308】

これにより、ステップS 2 7 1における判断によりバリュー發行要求を受信したことを条件として、發行情報D B 2 2 2に登録されている会員IDに対応するバリュー購入記録（特定用情報）から特定される未チャージバリューを、当該バリュー發行要求元の携帯電話100に送信するために出力する手段が構成されている。なお、ステップS 2 7 6における未チャージバリューのバリュー購入記録をバリュー書込済に設定する処理とは、図5の發行情報D B 2 2 2に登録されている会員IDに対応するバリュー購入記録にバリューの額を特定するための情報と対応付けて登録されている書込済情報を「0」から「1」に更新する処理が行なわれる。バリュー發行情報は、少なくとも書込み可能なバリューを特定するための情報を含む。

【0309】

なお、本実施の形態においては、ステップS 2 7 7においてバリュー發行情報が送信され、バリュー購入記録がステップS 2 7 6においてバリュー書込済に設定されることにより、登録状態が送信済状態に更新されるようにした。しかし、これに限らず、当該バリュー購入記録が消去されることにより、登録状態が送信済状態に更新されるようにしてもよい。

【0310】

また、本実施の形態においては、ステップS 2 7 6 aにおいて書込済に設定されていないバリュー購入記録が記録されている場合に、当該未チャージバリューを書込ませるためのバリュー發行情報を携帯電話100に送信するようにした。しかし、これに限らず、ステップS 2 7 6 aにおいて書込済に設定されていないバリュー購入記録が記憶されている場合に、当該未チャージバリューを書込ませると携帯上保持限度額を超えるか否かを判断する未チャージ時限度額判定手段を備えるようにしてもよい。そして、当該未チャージ時限度額判定手段により携帯上保持限度額を超えないと判断された場合に、当該未チャージバリューを読込ませるためのバリュー發行情報を携帯電話100に送信するようにする。これにより、携帯上保持限度額を超えない範囲内で、複数の未チャージバリューを書込むことができる。

【0311】

図14に戻って、ステップS 1 5 3で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200からバリュー發行情報を受信したか否かを判断する。バリュー發行情報を受信したと判断した場合（ステップS 1 5 3でYESの場合）、ステップS 1 5 4で、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域にバリュー發行情報から特定されるバリューを記憶させる書込処理を開始させるための情報であって、バリュー發行情報から特定されるバリューの額を示すバリュー發行額情報および携帯端末情報を含む書込処理開始要求情報をリモート發行サーバ400へ

10

20

30

40

50

送信する。

【 0 3 1 2 】

図 1 に戻って、リモート発行サーバ 4 0 0 は、バリュー書込実行情報を、書込処理開始要求情報に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話 1 0 0 に送信する。バリュー書込実行情報は、携帯電話 1 0 0 の非接触型 IC チップ 1 9 0 の記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域に、書込み処理開始要求情報に含まれるバリュー発行額情報で示される額のバリューを記憶させるための情報である。

【 0 3 1 3 】

図 1 4 に進んで、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 5 5 で、リモート発行サーバ 4 0 0 からバリュー書込実行情報を受信したか否かを判断する。バリュー書込実行情報を受信したと判断した場合（ステップ S 1 5 5 で Y E S の場合）、ステップ S 1 5 6 で、データ処理部 1 1 0 は、リモート発行サーバ 4 0 0 から受信したバリュー書込実行情報で示される書込処理を実行する。書込処理は、バリュー書込実行情報で示されるバリューを非接触型 IC チップ 1 9 0 の記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域に書込む処理である。書込処理が開始される際に、非接触型 IC チップ 1 9 0 の記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域にバリューが記憶されている場合には、記憶されているバリューに新たに書込むバリューを加算するための処理が行なわれる。すなわち、書込処理が行なわれると、書込み前に記憶されていたバリューの額と新たに書込むバリューの額との合計額のバリューが記憶部 1 9 2 に書込まれる。

【 0 3 1 4 】

なお、データ処理部 1 1 0 は、非接触型 IC チップ 1 9 0 の制御部 1 9 1 に対して書込要求信号を送信し、制御部 1 9 1 が記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域にバリューを書込むものであってもよい。この場合、データ処理部 1 1 0 から制御部 1 9 1 に書込要求信号を送信する処理が、バリューを加算するための処理に該当する。

【 0 3 1 5 】

また、リモート発行サーバ 4 0 0 と非接触型 IC チップ 1 9 0 の制御部 1 9 1 とがアンテナ 1 9 4 を介して通信し、制御部 1 9 1 が記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の領域にバリューを書込むものであってもよい。この場合、ステップ S 1 5 4 においてデータ処理部 1 1 0 からリモート発行サーバ 4 0 0 に書込処理開始要求情報を送信する処理が、バリューを加算するための処理に該当する。

【 0 3 1 6 】

次いで、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 5 7 で、リモート発行サーバ 4 0 0 から書込終了情報を受信したことによって、書込処理が終了したか否かを判断する。書込処理が終了したと判断した場合（ステップ S 1 5 7 で Y E S の場合）、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 5 8 で、非接触型 IC チップ 1 9 0 の記憶部 1 9 2 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域からバリュー残高を取得して、バリュー発行完了画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 3 1 7 】

図 3 0 に進んで、図 3 0 (d) の画面は、ステップ S 1 5 8 で表示されるバリュー発行完了画面である。図 3 0 (d) の画面には、図 2 5 (b) の画面と同様のチップ ID、バリューのチャージが完了した旨の文章、今回のチャージ金額が 1 0 0 0 円であること、チャージ後のバリュー残高が 1 1 0 0 0 円であること、および、バリュー使用時の注意事項が表示される。

【 0 3 1 8 】

そして、ステップ S 1 5 9 a で、データ処理部 1 1 0 は、バリュー発行完了画面で確認操作がされたか否かを判断する。確認操作がされたと判断した場合（ステップ S 1 5 9 a で Y E S の場合）、ステップ S 1 5 9 b で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 6 (b) で説明した起動時初期画面を表示部 1 4 0 に表示させる。その後、データ処理部 1 1 0 は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理に戻す。

【 0 3 1 9 】

(電子マネーシステム１０でのバリュー預けの説明)

図３１は、本実施の形態における電子マネーシステム１０において携帯電話１００から電子マネー管理サーバ２００にバリューを預けるときに携帯電話の表示部に表示される第１の表示画面図である。図３１（ａ）の画面は、図１０のステップＳ１９２で表示される起動時初期画面である。図３１（ａ）の画面は、前述した図２６（ａ）の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ただし、図３１（ａ）の画面では、「バリュー預け」のリンクが選択候補として網掛け表示されている。

【０３２０】

図１０に戻って、ステップＳ１９５で、データ処理部１１０は、バリュー預けが選択されたか否かを判断する。図３１（ａ）の画面で「バリュー預け」のリンクが選択されると、データ処理部１１０は、バリュー預けが選択されたと判断し（ステップＳ１９５でＹＥＳ）、ステップＳ１６０で、バリュー預け処理を実行する。

【０３２１】

図１６は、本実施の形態における携帯電話１００により実行される電子マネーアプリ１１のサブルーチンであるバリュー預け処理の流れを示すフローチャートである。図１６を参照して、まず、ステップＳ１６０１で、データ処理部１１０は、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２からバリュー残高を取得する。

【０３２２】

次に、ステップＳ１６０２で、データ処理部１１０は、ステップＳ１６０１で取得したバリュー残高を示すバリュー残高情報と会員ＩＤと携帯端末情報とを含む残高移行依頼情報を電子マネー管理サーバ２００に送信する。

【０３２３】

図１７は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ２００により実行されるバリュー預かりアプリケーションプログラム２１５の処理の流れを示すフローチャートである。図１７を参照して、まず、ステップＳ２０６１で、データ処理部２１０は、携帯電話１００から残高移行依頼情報を受信したか否かを判断する。残高移行依頼情報を受信していないと判断した場合（ステップＳ２０６１でＮＯの場合）、データ処理部２１０は、実行する処理をステップＳ２１６１に進める。

【０３２４】

一方、残高移行依頼情報を受信したと判断した場合（ステップＳ２０６１でＹＥＳの場合）、データ処理部２１０は、ステップＳ２０６２で、残高移行依頼情報に含まれる会員ＩＤおよび携帯端末情報が利用者情報ＤＢ２２１に登録されたものであり、携帯電話１００が電子マネー遊技使用サービスで利用可能なものであるか否かを判断する。利用可能なものでないと判断した場合（ステップＳ２０６２でＮＯの場合）、ステップＳ２０６３で、データ処理部２１０は、使用不可画面を携帯電話１００に送信し、実行する処理をステップＳ２１６１に進める。

【０３２５】

図３１に進んで、図３１（ｂ）は、ステップＳ２０６３で送信される使用不可画面である。図３１（ｂ）の画面は、図２６（ｃ）の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【０３２６】

図１７に戻って、一方、利用可能なものであると判断した場合（ステップＳ２０６２でＹＥＳの場合）、ステップＳ２０６４で、データ処理部２１０は、購入済みであるが携帯電話１００にチャージされていない未チャージバリューがあるか否かを判断する。ステップＳ２０６４の処理は、図１２のステップＳ２４４の処理と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【０３２７】

未チャージバリューがあると判断した場合（ステップＳ２０６４でＹＥＳの場合）、データ処理部２１０は、ステップＳ２０６５で、チャージ誘導画面を携帯電話１００に送信し、実行する処理を前述した図１５のステップＳ２７６に進めることで、当該未チャージ

10

20

30

40

50

バリューに対応するバリュー発行情報がステップS 2 7 7において送信される。

【0328】

図31に進んで、図31(c)は、ステップS 2 0 6 5で送信されるチャージ誘導画面である。図31(c)の画面は、図26(d)の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。この画面が表示された後、前述した図15のバリュー発行時AP 2 1 3のステップS 2 7 6からの処理が実行され、チャージされていないバリューが携帯電話100にチャージされる。

【0329】

一方、未チャージバリューがないと判断した場合(ステップS 2 0 6 4でNOの場合)、ステップS 2 0 6 6で、データ処理部210は、残高移行応答情報をステップS 2 0 6 1で受信した残高移行依頼情報に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話100に送信する。残高移行応答情報には、ステップS 2 0 6 1で受信した残高移行依頼情報に含まれる会員IDと携帯端末情報とに対応して利用者情報DB 2 2 1に記憶されている電子メールアドレス、および、処理開始情報が含まれる。処理開始情報は、携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192に確保されている電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を削除する領域削除処理を実行するためにリモート発行サーバ400に送信する情報である。

【0330】

図16に戻って、ステップS 1 6 0 3で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200から残高移行応答情報を受信したか否かを判断する。残高移行応答情報を受信したと判断した場合(ステップS 1 6 0 3でYESの場合)、ステップS 1 6 0 4で、データ処理部110は、アドレス確認画面を表示部140に表示させる。

【0331】

図32は、本実施の形態における電子マネーシステム10において携帯電話100から電子マネー管理サーバ200にバリューを預けるときに携帯電話100の表示部140に表示される第2の表示画面図である。図32(a)は、ステップS 1 6 0 4で携帯電話100に表示されるアドレス確認画面である。図32(a)の画面には、バリューの預かりに関する説明の文章、ステップS 1 6 0 3で受信した残高移行応答情報に含まれる電子メールアドレス、表示されている電子メールアドレスが利用している携帯電話100の電子メールアドレスと異なる場合に電子メールアドレスを変更するためのリンクである「上記アドレスがご利用携帯のアドレスと異なる場合はこちら。」、および、表示されている電子メールアドレスが正しいことを入力するためのリンクである「確認」が表示される。

【0332】

図16に戻って、ステップS 1 6 0 5で、データ処理部110は、「確認」のリンクが選択されることによって、確認の入力があったか否かを判断する。確認の入力があったと判断した場合(ステップS 1 6 0 5でYESの場合)、ステップS 1 6 0 6で、データ処理部110は、パスワード入力画面を表示部140に表示させる。

【0333】

図32に進んで、図32(b)は、ステップS 1 6 0 6で携帯電話100に表示されるパスワード入力画面である。図32(b)の画面には、預けたバリューの返却を受けるときに必要なパスワードの入力を促がす旨の文章、ユーザが決めたパスワードを入力するためのパスワード入力欄、入力されたパスワードの確認の再入力をするためのパスワード確認用再入力欄、入力したパスワードを確認して決定するためのリンクである「確認」が表示される。

【0334】

図16に戻って、ステップS 1 6 0 7で、データ処理部110は、「確認」のリンクが選択されることによって、確認の入力があったか否かを判断する。確認の入力があったと判断した場合(ステップS 1 6 0 7でYESの場合)、ステップS 1 6 1 1で、データ処理部110は、領域削除処理開始要求をリモート発行サーバ400へ送信する。領域削除処理開始要求には、ステップS 1 6 0 3で受信した残高移行応答情報に含まれる処理開始

10

20

30

40

50

情報に基づいて作成した領域削除処理を実行するための処理IDなどのパラメータ、および、携帯端末情報が含まれる。

【0335】

図1に戻って、リモート発行サーバ400は、領域削除開始要求に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を削除するための領域削除実行情報を、携帯端末情報で示される携帯電話100に送信する。

【0336】

図16に進んで、データ処理部110は、ステップS1612で、リモート発行サーバ400から領域削除実行情報を受信したか否かを判断する。領域削除実行情報を受信したと判断した場合（ステップS1612でYESの場合）、ステップS1613で、データ処理部110は、リモート発行サーバ400から受信した領域削除実行情報で示される領域削除処理を実行する。領域削除処理は、領域削除実行情報で示される非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を削除する処理である。

10

【0337】

なお、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の制御部191に対して領域削除要求信号を送信し、制御部191が記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を削除するようにしてもよい。

【0338】

20

次いで、データ処理部110は、ステップS1614で、リモート発行サーバ400から領域削除終了情報を受信したことによって、領域削除処理が終了したか否かを判断する。領域削除処理が終了したと判断した場合（ステップS1614でYESの場合）、データ処理部110は、ステップS1615で、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の削除が完了したことを通知するための通知であって、ステップS1607で入力されたパスワードと携帯端末情報とを含む移行完了通知を電子マネー管理サーバ200に送信する。

【0339】

図17に進んで、ステップS2161で、データ処理部210は、携帯電話100から移行完了通知を受信したか否かを判断する。移行完了通知を受信していないと判断した場合（ステップS2161でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS2061に戻す。

30

【0340】

一方、移行完了通知を受信したと判断した場合（ステップS2161でYESの場合）、データ処理部210は、ステップS2162で、携帯電話100からのバリュウの預かりに対して割振られた番号であるお預かり番号を発行し、ステップS2163で、発行したお預かり番号と、ステップS2061で受信した残高移行依頼情報に含まれるバリュウ残高情報で示されるバリュウ残高である預かり残高と、ステップS2161で受信した移行完了通知に含まれるパスワードと、携帯端末情報とを対応させて記憶部220に記憶させる。

40

【0341】

そして、ステップS2164で、データ処理部210は、ステップS2162で発行したお預かり番号を携帯電話100に送信する。また、ステップS2165で、データ処理部210は、ステップS2162で発行したお預かり番号を付した電子メールであるお預かり番号通知メールを携帯電話100の電子メールアドレス宛に送信する。その後、データ処理部210は、実行する処理をステップS2061に戻す。

【0342】

図16に戻って、ステップS1616で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200からお預かり番号を受信したか否かを判断する。お預かり番号を受信したと判断した場合（ステップS1616でYESの場合）、ステップS1617で、データ処理部

50

110は、残高移行完了画面を表示部140に表示させる。

【0343】

図32に進んで、図32(c)の画面は、ステップS1617で表示される残高移行完了画面である。図32(c)の画面には、バリュウの預けが完了した旨の文章、ステップS1616で受信したお預かり番号、および、預けたバリュウの返却に関する説明の文章が表示される。

【0344】

そして、ステップS1618で、データ処理部110は、残高移行完了画面で確認操作がされたか否かを判断する。確認操作がされたと判断した場合(ステップS1618でYESの場合)、ステップS1619で、データ処理部110は、図26(b)で説明した起動時初期画面を表示部140に表示させる。その後、データ処理部110は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理に戻す。

【0345】

(電子マネーシステム10でのバリュウの返却の説明)

図33は、本実施の形態における電子マネーシステム10において電子マネー管理サーバ200に預けたバリュウの返却を受けるときに携帯電話100の表示部140に表示される第1の表示画面図である。図33(a)の画面は、図10のステップS192で表示される起動時初期画面である。図33(a)の画面は、前述した図26(a)の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。ただし、図33(a)の画面では、「預けバリュウ返却」のリンクが選択候補として網掛け表示されている。

【0346】

図10に戻って、ステップS196で、データ処理部110は、バリュウ返却が選択されたか否かを判断する。図33(a)の画面で「預けバリュウ返却」のリンクが選択されると、データ処理部110は、バリュウ返却が選択されたと判断し(ステップS196でYES)、ステップS170で、バリュウ返却処理を実行する。

【0347】

図18は、本実施の形態における携帯電話100により実行される電子マネーアプリ111のサブルーチンであるバリュウ返却処理の流れを示すフローチャートである。図18を参照して、まず、ステップS1701で、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192からバリュウ残高を取得する。

【0348】

次に、ステップS1702で、データ処理部110は、ステップS1701で取得したバリュウ残高を示すバリュウ残高情報と会員IDと携帯端末情報とを含む残高返却依頼情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。

【0349】

図19は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ200により実行されるバリュウ返却アプリケーションプログラム216の処理の流れを示すフローチャートである。図19を参照して、まず、ステップS2071で、データ処理部210は、携帯電話100から残高返却依頼情報を受信したか否かを判断する。残高返却依頼情報を受信していないと判断した場合(ステップS2071でNOの場合)、データ処理部210は、実行する処理をステップS2171に進める。

【0350】

一方、残高返却依頼情報を受信したと判断した場合(ステップS2071でYESの場合)、データ処理部210は、ステップS2072で、残高返却依頼情報に含まれる会員IDおよび携帯端末情報が利用者情報DB221に登録されたものであり、携帯電話100が電子マネー遊技使用サービスで利用可能なものであるか否かを判断する。利用可能なものでないと判断した場合(ステップS2072でNOの場合)、ステップS2063で、データ処理部210は、使用不可画面を携帯電話100に送信し、実行する処理をステップS2171に進める。

【0351】

10

20

30

40

50

図 3 3 に進んで、図 3 3 (b) は、ステップ S 2 0 7 3 で送信される使用不可画面である。図 3 3 (b) の画面は、図 2 6 (c) の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【 0 3 5 2 】

図 1 9 に戻って、一方、利用可能なものであると判断した場合 (ステップ S 2 0 7 2 で Y E S の場合) 、ステップ S 2 0 7 4 で、データ処理部 2 1 0 は、購入済みであるが携帯電話 1 0 0 にチャージされていない未チャージバリューがあるか否かを判断する。ステップ S 2 0 7 4 の処理は、図 1 2 のステップ S 2 4 4 の処理と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【 0 3 5 3 】

未チャージバリューがあると判断した場合 (ステップ S 2 0 7 4 で Y E S の場合) 、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 0 7 5 で、チャージ誘導画面を携帯電話 1 0 0 に送信し、実行する処理を前述した図 1 5 のステップ S 2 7 6 に進める。

【 0 3 5 4 】

図 3 3 に進んで、図 3 3 (c) は、ステップ S 2 0 7 5 で送信されるチャージ誘導画面である。図 3 3 (c) の画面は、図 2 6 (d) の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。この画面が表示された後、前述した図 1 5 のバリュー発行時 A P 2 1 3 のステップ S 2 7 6 からの処理が実行され、チャージされていないバリューが携帯電話 1 0 0 にチャージされる。

【 0 3 5 5 】

図 1 9 に戻って、一方、未チャージバリューがないと判断した場合 (ステップ S 2 0 7 4 で N O の場合) 、ステップ S 2 0 7 6 で、データ処理部 2 1 0 は、番号入力指示情報をステップ S 2 0 7 1 で受信した残高返却依頼情報に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話 1 0 0 に送信する。番号入力指示情報は、携帯電話 1 0 0 で後述する番号入力画面を表示させる契機となる情報である。

【 0 3 5 6 】

図 1 8 に戻って、ステップ S 1 7 0 3 で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から番号入力指示情報を受信したか否かを判断する。番号入力指示情報を受信したと判断した場合 (ステップ S 1 7 0 3 で Y E S の場合) 、ステップ S 1 7 0 4 で、データ処理部 1 1 0 は、番号入力画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 3 5 7 】

図 3 4 は、本実施の形態における電子マネーシステム 1 0 において電子マネー管理サーバ 2 0 0 に預けたバリューの返却を受けるときに携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される第 2 の表示画面図である。図 3 4 (a) は、ステップ S 1 7 0 4 で携帯電話 1 0 0 に表示される番号入力画面である。図 3 4 (a) の画面には、バリューを預けたときに発行されたお預かり番号とユーザによって定められたパスワードとの入力を求める旨の文章、お預かり番号を入力するためのお預かり番号入力欄、パスワードを入力するためのパスワード入力欄、および、入力したお預かり番号とパスワードとを確認して電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信するためのリンクである「確認」が表示される。

【 0 3 5 8 】

図 1 8 に戻って、ステップ S 1 7 0 5 で、データ処理部 1 1 0 は、「確認」のリンクが選択されることによって、確認の入力があったか否かを判断する。確認の入力があったと判断した場合 (ステップ S 1 7 0 5 で Y E S の場合) 、ステップ S 1 7 0 6 で、データ処理部 1 1 0 は、入力されたお預かり番号およびパスワード、ならびに、携帯端末情報を含む預かり番号情報 (預かり残額返却要求情報) を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。

【 0 3 5 9 】

図 1 9 に進んで、ステップ S 2 1 7 1 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 からお預かり番号、パスワードおよび携帯端末情報を含む預かり番号情報を受信したか否かを判断する。受信していないと判断した場合 (ステップ S 2 1 7 1 で N O の場合) 、データ

10

20

30

40

50

処理部 210 は、実行する処理をステップ S 2271 に進める。一方、受信したと判断した場合（ステップ S 2171 で Y E S の場合）、ステップ S 2172 で、データ処理部 210 は、ステップ S 2171 で受信した預かり番号情報に含まれるお預かり番号およびパスワードが記憶部 220 に存在するか否かを判断する。

【0360】

お預かり番号およびパスワードが存在しないと判断した場合（ステップ S 2172 で N O の場合）、ステップ S 2173 で、データ処理部 210 は、ステップ S 2171 で受信した携帯端末情報で示される携帯電話 100 に番号エラー画面を送信し、実行する処理をステップ S 2271 に進める。

【0361】

図 34 に進んで、図 34 (b) は、ステップ S 2173 で携帯電話 100 に送信される番号エラー画面である。図 34 (b) の画面には、受信したお預かり番号またはパスワードが記憶部 220 に存在しない旨の文章、および、再度、番号入力画面を表示させるためのリンクである「OK」が表示される。

【0362】

図 19 に戻って、お預かり番号およびパスワードが存在すると判断した場合（ステップ S 2172 で Y E S の場合）、ステップ S 2174 で、データ処理部 210 は、ステップ S 2171 で受信したお預かり番号およびパスワードに対応して記憶部 220 に記憶された携帯端末情報と、ステップ S 2171 で受信した携帯端末情報とが一致するか否かを判断する。

【0363】

携帯端末情報が一致すると判断した場合（ステップ S 2174 で Y E S の場合）、本来機種変更されているので携帯端末情報が異なるはずであるのに携帯端末情報が一致していることとなり何らかの不正の疑いがあるので、バリュウの返却処理を行なうことなく、ステップ S 2175 で、データ処理部 110 は、携帯端末一致エラー画面を携帯電話 100 に送信し、実行する処理をステップ S 2271 に進める。携帯端末一致エラー画面には、図 34 (b) で説明した番号エラー画面のお預かり番号またはパスワードが記憶部 220 に存在しない旨の文書に替えて、バリュウを預ける前の携帯端末情報とバリュウの返却を受けようとしている携帯端末情報とが一致する旨の文章が表示される。

【0364】

一方、携帯端末情報が一致しないと判断した場合（ステップ S 2174 で N O の場合）、ステップ S 2176 で、データ処理部 210 は、ステップ S 2171 で受信したお預かり番号とパスワードとに対応して記憶部 220 に記憶された預かり残高を讀出す。

【0365】

そして、ステップ S 2177 で、データ処理部 210 は、ステップ S 2071 で受信した残高返却依頼情報に含まれるバリュウ残高情報で示されるバリュウ残高と、ステップ S 2176 で讀出した預かり残高とを加算した金額が、携帯端末情報と対応して利用者情報 D B 221 に記憶された携帯上保持限度額以下であるか否かを判断する。つまり、預かり残高とバリュウ残高との合計額、および携帯上保持限度額に基づいて預かり残高の返却を許容するか否かを判定する。

【0366】

携帯上保持限度額以下でないと判断した場合（ステップ S 2176 で N O の場合）、ステップ S 2178 で、データ処理部 210 は、バリュウの返却処理を行なうことなく、携帯上保持限度額返却不可画面を携帯電話 100 に送信し、実行する処理をステップ S 2271 に進める。携帯上保持限度額返却不可画面には、図 34 (b) で説明した番号エラー画面のお預かり番号またはパスワードが記憶部 220 に存在しない旨の文章に替えて、バリュウ残高と預かり残高とを加算した額が携帯上保持限度額を超えるので預かり残高を返却することができない旨の文章が表示される。

【0367】

一方、携帯上保持限度額以下であると判断した場合（ステップ S 2176 で Y E S の場

10

20

30

40

50

合)、ステップS 2 1 7 9で、データ処理部 2 1 0は、ステップS 2 1 7 6で読出した預かり残高を示す預かり残高情報を、ステップS 2 1 7 1で受信した携帯端末情報で示される携帯電話 1 0 0に送信する。

【 0 3 6 8 】

図 1 8に戻って、ステップS 1 7 1 1で、データ処理部 1 1 0は、電子マネー管理サーバ 2 0 0から預かり残高情報を受信したか否かを判断する。預かり残高情報を受信していないと判断した場合(ステップS 1 7 1 1でNOの場合)、ステップS 1 7 1 1 aで、データ処理部 1 1 0は、電子マネー管理サーバ 2 0 0から携帯上保持限度額返却不可画面を受信したか否かを判断する。携帯上保持限度額返却不可画面を受信していないと判断した場合(ステップS 1 7 1 1 aでNOの場合)、データ処理部 1 1 0は、実行する処理をステップS 1 7 1 1の処理に戻す。

10

【 0 3 6 9 】

一方、携帯上保持限度額返却不可画面を受信したと判断した場合(ステップS 1 7 1 1 aでYESの場合)、ステップS 1 7 1 1 bで、データ処理部 1 1 0は、携帯上保持限度額返却不可画面を表示部 1 4 0に表示させる。その後、データ処理部 1 1 0は、実行する処理をステップS 1 7 2 6に進める。

【 0 3 7 0 】

一方、預かり残高情報を受信したと判断した場合(ステップS 1 7 1 1でYESの場合)、ステップS 1 7 1 2で、データ処理部 1 1 0は、ステップS 1 7 1 1で受信した預かり残高情報で示される預かり残高を含む預かり残高返却確認画面を表示部 1 4 0に表示させる。

20

【 0 3 7 1 】

図 3 4に進んで、図 3 4 (c)は、ステップS 1 7 1 1で携帯電話 1 0 0に表示される預かり残高返却確認画面である。図 3 4の画面には、ステップS 1 7 1 1で受信した預かり残高情報で示される預かり残高、ステップS 1 7 0 1で取得されたバリュー残高、バリューの返却を実行するか否かを確認する旨の文章、および、バリューの返却を実行するためのリンクである「実行」が表示される。

【 0 3 7 2 】

図 1 8に戻って、ステップS 1 7 1 3で、データ処理部 1 1 0は、「実行」のリンクが選択されることによって、実行の入力があつたか否かを判断する。実行の入力があつたと判断した場合(ステップS 1 7 1 3でYESの場合)、ステップS 1 7 1 4で、データ処理部 1 1 0は、返却実行情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0に送信する。返却実行情報は、返却されるバリューを非接触型ICチップ 1 9 0の記憶部 1 9 2に記憶させる処理を開始させる契機となるバリュー返却情報の送信を要求するための情報であり、携帯端末情報を含む。

30

【 0 3 7 3 】

図 1 9に進んで、ステップS 2 2 7 1で、データ処理部 2 1 0は、携帯電話 1 0 0から返却実行情報を受信したか否かを判断する。返却実行情報を受信したと判断した場合(ステップS 2 2 7 1でYESの場合)、ステップS 2 2 7 2で、データ処理部 2 1 0は、返却実行情報に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話 1 0 0に、バリュー返却情報を送信する。

40

【 0 3 7 4 】

図 1 8に戻って、ステップS 1 7 1 5で、データ処理部 1 1 0は、電子マネー管理サーバ 2 0 0からバリュー返却情報を受信したか否かを判断する。バリュー返却情報を受信したと判断した場合(ステップS 1 7 1 5でYESの場合)、データ処理部 1 1 0は、非接触型ICチップ 1 9 0の記憶部 1 9 2の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域にステップS 1 7 1 1で受信した預かり残高情報で示される預かり残高のバリューを記憶させる返却バリュー書込み処理を開始させるための情報であって、預かり残高情報および携帯端末情報を含むバリュー返却処理開始要求情報をリモート発行サーバ 4 0 0に送信する。

【 0 3 7 5 】

50

図 1 に戻って、リモート発行サーバ 400 は、バリュウ返却実行情報を、バリュウ返却処理開始要求情報に含まれる携帯端末情報で示される携帯電話 100 に送信する。バリュウ返却実行情報は、携帯電話 100 の非接触型 IC チップ 190 の記憶部 192 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域に、バリュウ返却処理開始要求情報に含まれる預かり残高情報で示される額のバリュウを記憶させるための情報である。

【0376】

図 18 に進んで、データ処理部 110 は、ステップ S 1722 で、リモート発行サーバ 400 からバリュウ返却実行情報を受信したか否かを判断する。バリュウ返却実行情報を受信したと判断した場合（ステップ S 1722 で YES の場合）、ステップ S 1723 で、データ処理部 110 は、リモート発行サーバ 400 から受信したバリュウ返却実行情報で示される返却バリュウ書込処理を実行する。返却バリュウ書込処理は、バリュウ返却実行情報で示されるバリュウを非接触型 IC チップ 190 の記憶部 192 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域に書込む処理である。返却バリュウ書込処理が開始される際に、非接触型 IC チップ 190 の記憶部 192 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域にバリュウが記憶されている場合には、記憶されているバリュウに新たに書込むバリュウを加算するための処理が行なわれる。すなわち、返却バリュウ書込処理が行なわれると、書込み前に記憶されていたバリュウの額と新たに書込むバリュウの額との合計額のバリュウが記憶部 192 に書込まれる。

【0377】

なお、データ処理部 110 は、非接触型 IC チップ 190 の制御部 191 に対して返却バリュウ書込要求信号を送信し、制御部 191 が記憶部 192 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域にバリュウを書込むものであってもよい。この場合、データ処理部 110 から制御部 191 に返却バリュウ書込要求信号を送信する処理が、バリュウを加算するための処理に該当する。

【0378】

次いで、データ処理部 110 は、ステップ S 1724 で、リモート発行サーバ 400 から返却バリュウ書込終了情報を受信したことによって、返却バリュウ書込処理が終了したか否かを判断する。返却バリュウ書込処理が終了したと判断した場合（ステップ S 1724 で YES の場合）、データ処理部 110 は、ステップ S 1725 で、非接触型 IC チップ 190 の記憶部 192 の電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域からバリュウ残高を取得して、返却完了画面を表示部 140 に表示させる。

【0379】

図 34 に進んで、図 34 (d) の画面は、ステップ S 1725 で表示される返却完了画面である。図 34 (d) の画面には、図 25 (b) の画面と同様のチップ ID、バリュウの返却が完了した旨の文章、返却金額が 1000 円であること、および、返却後のバリュウの残高が 1000 円であることが表示される。

【0380】

そして、ステップ S 1726 で、データ処理部 110 は、返却完了画面で確認操作がされたか否かを判断する。確認操作がされたと判断した場合（ステップ S 1726 で YES の場合）、ステップ S 1727 で、データ処理部 110 は、図 26 (b) で説明した起動時初期画面を表示部 140 に表示させる。その後、データ処理部 110 は、実行する処理をこの処理の呼出元の処理に戻す。

【0381】

（電子マネーシステム 10 でのバリュウの使用の説明）

図 35 は、本実施の形態における券売機 300 で実行される発券処理の流れを示すフローチャートである。図 35 を参照して、まず、ステップ S 310 で、券売機 300 のデータ処理部 310 は、不正登録処理を実行する。

【0382】

図 36 は、本実施の形態における券売機 300 で実行される不正登録処理の流れを示すフローチャートである。図 36 を参照して、データ処理部 310 は、ステップ S 311 で

、電子マネー管理サーバ200から店舗サーバ800を介して、携帯使用禁止情報を受信したか否かを判断する。

【0383】

携帯使用禁止情報とは、遊技場30においてすべての携帯電話100でのバリューの使用を禁止させることを指示するための情報である。携帯使用禁止情報を送信する処理については、後述する図41および図42で説明する。

【0384】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップS311でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS312で、携帯使用禁止情報を記憶部320に記憶させる。一方、携帯使用禁止情報を受信していないと判断した場合（ステップS311でNOの場合）、または、ステップS312の後、データ処理部310は、実行する処理をステップS313に進める。

10

【0385】

ステップS313では、データ処理部310は、電子マネー管理サーバ200から店舗サーバ800を介して、不正端末情報を受信したか否かを判断する。

【0386】

不正端末情報は、携帯IDを含み、携帯IDで示される携帯電話100でのバリューの使用を禁止させることを指示するための情報である。不正端末情報を送信する処理については、後述する図41および図42で説明する。

【0387】

20

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップS313でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS314で、不正端末情報を記憶部320に記憶させる。一方、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステップS313でNOの場合）、または、ステップS314の後、データ処理部310は、実行する処理をこの不正登録処理の呼出元の処理である図35の発券処理に戻す。

【0388】

図35に戻って、ステップS320で、データ処理部310は、貨幣処理機380から現金が投入された旨の現金投入信号を受信したか否かを判断する。

【0389】

現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップS320でYESの場合）、ステップS323で、データ処理部310は、貨幣処理機380から現金カウント信号を受信して、現金カウント信号で示される現金の額を現金投入額にセットする。

30

【0390】

そして、ステップS324で、データ処理部310は、現金カウント信号を再度受信したか否かを判断することによって、現金が追加投入されたか否かを判断する。現金が追加投入されたと判断した場合（ステップS324でYESの場合）、データ処理部310は、再度受信された現金カウント信号で示される現金の額を現金投入額に加算する。

【0391】

現金が追加投入されていないと判断した場合（ステップS324でNOの場合）、または、ステップS325の後、データ処理部310は、現金投入額以下の金額ボタンを有効化制御する。有効化制御が実行されることにより、操作部330の金額ボタンへの操作が有効に受付可能にされるとともに、有効となった金額ボタンに設けられているランプが点灯される。

40

【0392】

そして、ステップS327で、データ処理部310は、ステップS326で有効化された金額ボタンが操作されたことを示す操作信号を操作部330から受信したか否かを判断する。つまり、現金投入額以下の金額ボタンが操作されたか否かを判断する。現金投入額以下の金額ボタンが操作されていないと判断した場合（ステップS327でNOの場合）、データ処理部310は、実行する処理をステップS324に戻す。

【0393】

50

一方、有効化された金額ボタンが操作されたと判断した場合（ステップS327でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS328で、操作信号で示される金額ボタンの金額を購入金額にセットする。その後、データ処理部310は、実行する処理をステップS361に進める。

【0394】

一方、現金投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS320でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS321で、操作部330の利用ボタンの操作が操作されたことを示す操作信号を操作部330から受信したか否かを判断することによって、利用ボタンが操作されたか否かを判断する。利用ボタンは、バリューを使用するときにユーザが操作するボタンである。利用ボタンが操作されていないと判断した場合（ステップS321でNOの場合）、データ処理部310は、実行する処理をステップS310に戻す。

10

【0395】

一方、利用ボタンが操作されたと判断した場合（ステップS321でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS322で、図36の不正登録処理で携帯使用禁止情報が記憶部320に記憶されたか否かを判断する。つまり、すべての携帯電話100でのバリューの使用が禁止されているか否かを判断する。

【0396】

すべての携帯電話100でのバリューの使用が禁止されていないと判断した場合（ステップS322でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS331で、全金額の金額ボタンを有効化制御する。そして、ステップS332で、データ処理部310は、ステップS331で有効化制御された金額ボタンが操作されたことを示す操作信号を操作部330から受信したか否かを判断する。つまり、いずれかの金額ボタンが操作されたか否かを判断する。いずれの金額ボタンも操作されていないと判断した場合（ステップS331でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS331を繰り返す。

20

【0397】

一方、いずれかの金額ボタンが操作されたと判断した場合（ステップS331でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS333で、操作信号で示される金額ボタンの金額を購入金額にセットする。

【0398】

そして、データ処理部310は、ステップS341で、チップリーダライタ390によって携帯電話100の非接触型ICチップ190からバリュー残高が読み込まれたか否かを判断する。読み込まれていないと判断した場合（ステップS341でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS341の処理を繰り返す。なお、一定時間（たとえば、30秒）、バリュー残高が読み込まれないと判断した場合に、データ処理部310は、ステップS331で有効化された金額ボタンを無効化して、購入金額をリセットするようにしてもよい。

30

【0399】

一方、携帯電話100からバリュー残高が読み込まれたと判断した場合（ステップS341でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS342で、バリュー残高とともに読み込まれた携帯IDが図36の不正登録処理で記憶部320に記憶された不正端末情報により示される携帯IDであるか否かを判断する。つまり、不正な携帯電話100であるか否かを判断する。

40

【0400】

不正携帯電話であると判断した場合（ステップS342でYESの場合）、データ処理部310は、ステップS343で、エラー報知する。エラー報知としては、たとえば、警報ランプを点滅させたり、警報ブザーを鳴動させたりする。そして、ステップS344で、データ処理部310は、遊技場30の係員によって不正携帯電話であるか否かが確認されて、確認操作がされたか否かを判断する。確認操作がされていない場合（ステップS344でNOの場合）、データ処理部310は、ステップS344を繰り返す。一方、確認操

50

作がされたと判断した場合（ステップS 3 4 4でYESの場合）、データ処理部3 1 0は、実行する処理をステップS 3 1 0に戻す。

【0 4 0 1】

不正携帯電話でないと判断した場合（ステップS 3 4 2でNOの場合）、データ処理部3 1 0は、ステップS 3 4 5で、バリュー残高とともに読込まれた携帯IDが、テスト用の携帯電話1 0 0の携帯IDであるか否かを判断する。つまり、バリュー残高が読込まれた携帯電話1 0 0がテスト用であるか否かを判断する。テスト用の携帯電話1 0 0の携帯IDは、電子マネー管理サーバ2 0 0から店舗サーバ8 0 0を介して、または、直接、券売機3 0 0に入力されることによって、券売機3 0 0の記憶部3 2 0に予め記憶される。

【0 4 0 2】

テスト用携帯電話であると判断した場合（ステップS 3 4 5でYESの場合）、ステップS 3 4 6で、データ処理部3 1 0は、テスト用の携帯電話の使用を許可する設定がされているか否かを判断する。テスト用の携帯電話の使用を許可するか否かは、券売機3 0 0に予め設定される。

【0 4 0 3】

なお、店舗サーバ8 0 0にテスト用の携帯電話の使用を許可するか否かの設定が予め記憶されるようにして、ステップS 3 4 6で、データ処理部3 1 0が、店舗サーバ8 0 0に問い合わせ、テスト用の携帯電話の使用を許可する設定がされているか否かを判断するようにしてもよい。

【0 4 0 4】

テスト用携帯電話の使用許可設定がされていないと判断した場合（ステップS 3 4 6でNOの場合）、データ処理部3 1 0は、ステップS 3 4 7で、ステップS 3 4 3と同様に、エラー報知する。そして、ステップS 3 4 8で、データ処理部3 1 0は、遊技場3 0の係員によって不正携帯電話であるか否かが確認されて、確認操作がされたか否かを判断する。確認操作がされていない場合（ステップS 3 4 8でNOの場合）、データ処理部3 1 0は、ステップS 3 4 8を繰返す。一方、確認操作がされたと判断した場合（ステップS 3 4 8でYESの場合）、データ処理部3 1 0は、実行する処理をステップS 3 1 0に戻す。

【0 4 0 5】

一方、テスト用携帯端末でないと判断した場合（ステップS 3 4 5でNOの場合）、または、テスト用携帯電話の使用許可設定がされていると判断した場合（ステップS 3 4 6でYESの場合）、データ処理部3 1 0は、実行する処理をステップS 3 5 1に進める。

【0 4 0 6】

一方、すべての携帯電話1 0 0でのバリューの使用が禁止されていると判断した場合（ステップS 3 2 2でYESの場合）、データ処理部3 1 0は、実行する処理をステップS 3 1 0に戻す。

【0 4 0 7】

なお、ステップS 3 4 2でYESの場合、および、ステップS 3 4 6でNOの場合は、データ処理部3 1 0は、ステップS 3 3 1で有効化された金額ボタンを無効化して、購入金額をリセットする。

【0 4 0 8】

ステップS 3 5 1では、データ処理部3 1 0は、購入金額がバリュー残額よりも大きな額であるか否かを判断する。購入金額がバリュー残額よりも大きな額でないと判断した場合（ステップS 3 5 1でNOの場合）、ステップS 3 5 6において、データ処理部3 1 0は、購入金額分のバリューを携帯電話1 0 0の非接触型ICチップ1 9 0の記憶部1 9 2から減算させるための減算要求信号を携帯電話1 0 0に送信させるように、チップリーダライタ3 9 0を制御する。

【0 4 0 9】

具体的には、データ処理部3 1 0は、複数種類の電子マネーのうちバリューを引落対象として指定する電子マネー識別情報と、引落額相当のバリューを減算する旨を示す減算額

10

20

30

40

50

情報とを含む減算要求信号を携帯電話 100 に送信するように非接触通信部 393 を制御する旨の減算制御コマンドをチップリーダーライタ 390 の制御部 391 に送信する。チップリーダーライタ 390 の制御部 391 は、減算制御コマンドに応じて、減算要求信号を携帯電話 100 に送信するよう非接触通信部 393 を制御する。

【0410】

一方、減算要求信号を受信した携帯電話 100 では、非接触型 IC チップ 190 の制御部 191 により、記憶部 192 の確保された領域に記憶されている引落対象として指定されている電子マネーから、引落額相当のバリューを減算し、バリューの減算が終了するとその旨を示す減算終了信号を券売機 300 のチップリーダーライタ 390 に送信する処理が行なわれる。

10

【0411】

そして、データ処理部 310 は、ステップ S357 で、携帯電話 100 から減算終了信号を受信したか否かを判断する。具体的には、チップリーダーライタ 390 の制御部 391 は、携帯電話 100 からの減算終了信号の受信に応じて、減算が終了した旨の減算終了コマンドをデータ処理部 310 に送信する。データ処理部 310 は、減算終了コマンドを受信すると、引落額相当のバリューの減算が終了したと判断する。データ処理部 310 は、ステップ S357 において、減算終了コマンドが受信されるまで繰返し判断を行なう。なお、所定条件（判定回数、時間等）が成立するまでに、減算終了コマンドを受信しない場合には、減算が終了しない旨のエラーを表示部 340 において報知するようにしてもよい。

20

【0412】

減算終了信号を受信したと判断した場合（ステップ S357 で YES の場合）、ステップ S358 で、データ処理部 310 は、バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下であるか否かを判断する。バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下であると判断した場合（ステップ S358 で YES の場合）、ステップ S359 で、データ処理部 310 は、携帯電話 100 の非接触型 IC チップ 190 に、減算後残高僅少情報を含むアプリ起動信号を送信するように、チップリーダーライタ 390 を制御する。

【0413】

減算後残高僅少情報は、バリューの減算後に携帯電話 100 に記憶されているバリューの額が僅少である旨を携帯電話 100 に伝達するための情報である。アプリ起動信号は、携帯電話 100 の電子マネーアプリ 111 を外部から起動させるための信号である。所定額は、たとえば、最低額のプリペイドカード 371 を 1 回購入できる額であり、本実施の形態においては、1000 円である。なお、所定額は、僅少な額であれば、他の額であってもよい。

30

【0414】

一方、バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下でないと判断した場合（ステップ S358 で NO の場合）、または、ステップ S359 の後、データ処理部 310 は、実行する処理をステップ S361 に進める。

【0415】

一方、購入金額がバリュー残額よりも大きな額であると判断した場合（ステップ S351 で YES の場合）、ステップ S352 で、データ処理部 310 は、減算前残高不足情報を含むアプリ起動信号を携帯電話 100 の非接触型 IC チップ 190 に送信するように、チップリーダーライタ 390 を制御する。減算前残高不足情報は、バリューを減算する前に携帯電話 100 に記憶されているバリューの額が不足している旨を携帯電話 100 に伝達するための情報である。アプリ起動信号は、ステップ S359 で説明したものと同様である。その後、データ処理部 310 は、実行する処理をステップ S310 に戻す。

40

【0416】

ステップ S361 では、データ処理部 310 は、発券するプリペイドカード 371 のカード ID、購入に用いた現金額、購入に用いた携帯電話 100 の携帯 ID、および、購入に用いたバリューの額（以下、取引額ともいう）をそれぞれ特定する情報を含む取引情報

50

を店舗サーバ 800 に送信する。

【0417】

次に、ステップ S 362 で、データ処理部 310 は、購入金額のプリペイドカード 371 を発券するよう、カードリーダー 370 を制御する。なお、現金投入額が購入金額より多い場合は、データ処理部 310 は、現金投入額から購入金額を減算した釣銭を払出すよう、貨幣処理機 380 を制御する。そして、データ処理部 310 は、ステップ S 363 で、購入金額、バリュー残額、および、現金投入額をリセットして、実行する処理をステップ S 310 に戻す。

【0418】

ステップ S 359、または、ステップ S 352 が実行されることによって券売機 300 から送信されたアプリ起動信号を非接触型 IC チップ 190 で受信すると、非接触型 IC チップ 190 の制御部 191 は、電子マネーアプリ 111 を起動させるコマンドをデータ処理部 110 に出力する。電子マネーアプリ 111 を起動させるコマンドを受けると、データ処理部 110 は、電子マネーアプリ 111 を起動させる。

【0419】

図 37 は、本実施の形態における電子マネーシステム 10 において券売機 300 から携帯電話 100 の電子マネーアプリ 111 が起動されるときに携帯電話 100 の表示部 140 に表示される第 1 の表示画面図である。図 37 (a) の画面は、図 25 (a) の画面と同様であるので、重複する説明は繰返さない。

【0420】

図 10 に戻って、電子マネーアプリ 111 のステップ S 180 で、データ処理部 110 は、電子マネーアプリ 111 の起動が非接触型 IC チップ 190 からの起動であると判断する。非接触型 IC チップ 190 からの起動であると判断した場合 (ステップ S 180 で YES の場合)、データ処理部 110 は、実行する処理をステップ S 181 に進める。

【0421】

ステップ S 181 では、データ処理部 110 は、減算前残高不足情報を受信したか否かを判断する。つまり、電子マネーアプリ 111 を起動させたアプリ起動信号に減算前残高不足情報が含まれているか否かを判断する。減算前残高不足情報を受信していないと判断した場合 (ステップ S 181 で NO の場合)、ステップ S 182 で、データ処理部 310 は、減算後残高不足情報を受信したか否かを判断する。つまり、電子マネーアプリ 111 を起動させたアプリ起動信号に減算後残高不足情報が含まれているか否かを判断する。

【0422】

減算後残高不足情報を受信していないと判断した場合 (ステップ S 182 で NO の場合)、ステップ S 184 で、データ処理部 310 は、携帯電話 100 に記憶されているバリューの残高が僅少である旨を報知する。本実施の形態においては、残高が僅少である旨を表示部 140 に表示させることによって残高が僅少であることを報知する。しかし、これに限定されず、たとえば、データ処理部 310 は、残高が僅少である旨の音声を出力したり、残高が僅少である旨の振動を発生させたりすることによって、残高が僅少であることを報知するようにしてもよい。

【0423】

図 37 に進んで、図 37 (b) は、残高が僅少である旨の表示画面図である。図 37 (b) の画面には、携帯電話 100 に記憶されているバリューの残高が僅少である旨、および、バリューの購入のための処理に移行する旨が表示される。

【0424】

図 10 に戻って、減算前残高不足情報を受信したと判断した場合 (ステップ S 181 で YES の場合)、または、減算後残高不足情報を受信したと判断した場合 (ステップ S 182 で YES の場合)、ステップ S 185 で、データ処理部 310 は、携帯電話 100 に記憶されているバリューの残高が不足している旨を報知する。本実施の形態においては、残高が不足している旨を表示部 140 に表示させることによって残高が不足していることを報知する。しかし、これに限定されず、たとえば、データ処理部 310 は、残高が不足

している旨の音声を出力したり、残高が不足している旨の振動を発生させたりすることによって、残高が不足していることを報知するようにしてもよい。

【 0 4 2 5 】

図 3 7 に進んで、図 3 7 (c) は、残高が不足している旨の表示画面図である。図 3 7 (c) の画面には、携帯電話 1 0 0 に記憶されているバリューの残高が不足している旨、および、バリューの購入のための処理に移行する旨が表示される。

【 0 4 2 6 】

なお、本実施の形態においては、携帯電話 1 0 0 に記憶されているバリューの残高が僅少であること、および、不足していることを分けて、券売機 3 0 0 から携帯電話 1 0 0 にアプリ起動信号を送信するようにして携帯電話 1 0 0 で報知するようにした。しかし、これに限定されず、バリューの残高が僅少であること、および、不足していることを分けずに、携帯電話 1 0 0 で報知するようにしてもよい。つまり、バリューの残高が 0 円であるときを含めてバリューの残高が所定額以下のときにバリューの残高が不足している旨の残高不足情報を券売機 3 0 0 から携帯電話 1 0 0 に送信するようにして携帯電話 1 0 0 で残高が不足している旨を報知するようにしてもよい。

【 0 4 2 7 】

図 1 0 に戻って、ステップ S 1 8 4、または、ステップ S 1 8 5 の後、ステップ S 1 3 0 で、データ処理部 3 1 0 は、バリュー購入時処理を実行する。バリュー購入時処理が行われることによって、図 1 1 で説明したように、ステップ S 1 3 9 で、購入金額選択画面が表示される。このように、ユーザが電子マネーアプリ 1 1 1 を起動させなくても、自動的に購入金額選択画面を表示させることができる。

【 0 4 2 8 】

なお、ステップ S 1 8 4、または、ステップ S 1 8 5 の後、ステップ S 1 3 0 に遷移するようにしたが、これに限定されず、ステップ S 1 9 2 に遷移するようにしてもよい。これによって、ユーザが起動時初期画面でバリュー購入を選択することによって、バリュー購入時処理を実行させることができる。

【 0 4 2 9 】

図 3 8 は、本実施の形態におけるカードユニット 6 0 0 で実行される球貸処理の流れを示すフローチャートである。図 3 8 を参照して、まず、ステップ S 6 1 0 で、カードユニット 6 0 0 のデータ処理部 6 1 0 は、ユニット不正登録処理を実行する。

【 0 4 3 0 】

図 4 0 は、本実施の形態におけるカードユニット 6 0 0 で実行されるユニット不正登録処理の流れを示すフローチャートである。図 4 0 を参照して、ステップ S 6 0 1 で、データ処理部 6 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から店舗サーバ 8 0 0 を介して、携帯使用禁止情報を受信したか否かを判断する。携帯使用禁止情報は、図 3 6 のステップ S 3 1 1 で説明したので重複する説明は繰返さない。

【 0 4 3 1 】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップ S 6 0 1 で Y E S の場合）、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 0 2 で、携帯使用禁止情報を記憶部 6 2 0 に記憶させる。一方、携帯使用禁止情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 6 0 1 で N O の場合）、または、ステップ S 6 0 2 の後、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をステップ S 6 0 3 に進める。

【 0 4 3 2 】

ステップ S 6 0 3 では、データ処理部 6 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から店舗サーバ 8 0 0 を介して、不正端末情報を受信したか否かを判断する。不正端末情報は、図 3 6 のステップ S 3 1 3 で説明したので重複する説明は繰返さない。

【 0 4 3 3 】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップ S 6 0 3 で Y E S の場合）、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 0 4 で、不正端末情報を記憶部 6 2 0 に記憶させる。一方、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 6 0 3 で N O の場合）、ま

たは、ステップS 6 0 4の後、ステップS 6 0 5で、データ処理部 6 1 0は、電子マネー管理サーバ 2 0 0から店舗サーバ 8 0 0を介して、不正カードIDを受信したか否かを判断する。

【 0 4 3 4 】

不正カードIDは、不正な携帯電話 1 0 0で購入されたプリペイドカード 3 7 1を識別するためのIDである。不正カードIDを送信する処理については、後述する図 4 1および図 4 2で説明する。

【 0 4 3 5 】

不正カードIDを受信したと判断した場合（ステップS 6 0 5でYESの場合）、データ処理部 6 1 0は、ステップS 6 0 6で、不正カードIDを記憶部 6 2 0に記憶させる。不正カードIDを受信していないと判断した場合（ステップS 6 0 5でNOの場合）、または、ステップS 6 0 6の後、データ処理部 6 1 0は、実行する処理をこのユニット不正登録処理の呼出元の処理である図 3 8の球貸処理に戻す。一方、不正カードIDを受信していないと判断した場合（ステップS 6 0 5でNOの場合）、データ処理部 6 1 0は、実行する処理を図 3 8の球貸処理に戻す。

【 0 4 3 6 】

図 3 8に戻って、データ処理部 6 1 0は、ステップS 6 1 1で、カードリーダー 6 7 0からプリペイドカード 3 7 1が投入されたことを示す投入信号を受信したか否かを判断する。

【 0 4 3 7 】

投入信号を受信したと判断した場合（ステップS 6 1 1でYESの場合）、データ処理部 6 1 0は、ステップS 6 1 2で、カードリーダー 6 7 0から、投入されたプリペイドカード 3 7 1のカードIDが、記憶部 6 2 0に記憶された不正カードIDと同じであることを示す不正カード信号を受信したか否かを判断する。

【 0 4 3 8 】

不正カードでないと判断した場合（ステップS 6 1 2でNOの場合）、データ処理部 6 1 0は、実行する処理をステップS 6 9 0に進める。一方、不正カードであると判断した場合（ステップS 6 1 2でYESの場合）、データ処理部 6 1 0は、ステップS 6 7 1で、不正なプリペイドカードが投入された旨をエラー報知する。エラー報知は、たとえば、警報ランプを点滅させたり、警報ブザーを鳴動させたりすることによって行なう。そして、ステップS 6 7 2で、データ処理部 6 1 0は、遊技場 3 0の係員によってエラー報知が確認されたことを示す確認操作があったか否かを判断する。確認操作がないと判断した場合（ステップS 6 7 2でNOの場合）、データ処理部 6 1 0は、ステップS 6 7 2の処理を繰返す。一方、確認操作があったと判断した場合（ステップS 6 7 2でYESの場合）、データ処理部 6 1 0は、実行する処理をステップS 6 1 0に戻す。

【 0 4 3 9 】

一方、投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS 6 1 1でNOの場合）、データ処理部 6 1 0は、ステップS 6 2 0で、貨幣処理機 6 8 0から現金が投入された旨の現金投入信号を受信したか否かを判断する。

【 0 4 4 0 】

現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップS 6 2 0でYESの場合）、ステップS 6 8 1で、データ処理部 6 1 0は、発券するプリペイドカード 3 7 1のカードID、および、購入に用いた現金額をそれぞれ特定する情報を含む取引情報を店舗サーバ 8 0 0に送信する。

【 0 4 4 1 】

次に、ステップS 6 8 2で、データ処理部 6 1 0は、プリペイドカード 3 7 1を発行し、貨幣処理機 6 8 0からの現金カウント信号で示される現金投入額を、カードリーダー 6 7 0の内部に予めストックされているプリペイドカード 3 7 1に入金するよう、カードリーダー 6 7 0を制御する。なお、ここでは、プリペイドカード 3 7 1は、入金後、カードユニット 6 0 0の中に保持されて、排出されない。その後、データ処理部 6 1 0

10

20

30

40

50

は、実行する処理をステップ S 6 9 0 に進める。

【 0 4 4 2 】

ステップ S 6 9 0 では、データ処理部 6 1 0 は、プリペイド球貸処理を実行する。プリペイド球貸処理については、後述する図 3 9 で説明する。

【 0 4 4 3 】

図 3 9 は、本実施の形態におけるカードユニット 6 0 0 で実行されるプリペイド球貸処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 4 4 4 】

図 3 9 を参照して、ステップ S 6 9 1 で、データ処理部 6 1 0 は、貨幣処理機 6 8 0 から現金が投入された旨の現金投入信号を受信したか否かを判断する。現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップ S 6 9 1 で Y E S の場合）、ステップ S 6 9 2 で、データ処理部 6 1 0 は、貨幣処理機 6 8 0 から現金カウント信号を受信して、現金カウント信号で示される現金の額をプリペイドカード 3 7 1 に加算するよう、カードリーダーライタ 6 7 0 を制御する。

【 0 4 4 5 】

一方、現金投入信号を受信していないと判断した場合（ステップ S 6 9 1 で N O の場合）、または、ステップ S 6 9 2 の後、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 1 3 で、カードリーダーライタ 6 7 0 によって読込まれたプリペイドカード 3 7 1 に記録されたプリペイドの残高を、カードリーダーライタ 6 7 0 から受信する。

【 0 4 4 6 】

次に、ステップ S 6 1 4 で、データ処理部 6 1 0 は、受信した残高が 0 より大きい値であるか、すなわち残高が 0 でないか否かを判断する。残高が 0 よりも大きい値でないと判断した場合（ステップ S 6 1 4 で N O の場合）、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をステップ S 6 3 2 に進める。

【 0 4 4 7 】

一方、残高が 0 より大きい値であると判断した場合（ステップ S 6 1 4 で Y E S の場合）、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 1 5 で、球貸ボタン 6 3 1 から球貸操作信号を受信したか否かを判断する。球貸操作信号を受信していないと判断した場合（ステップ S 6 1 5 で N O の場合）、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をステップ S 6 3 1 に進める。

【 0 4 4 8 】

一方、球貸操作信号を受信したと判断した場合（ステップ S 6 1 5 で Y E S の場合）、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 1 6 で、プリペイドカード 3 7 1 の残高から所定球相当の対価を減算する。次に、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 1 7 で、減算した残高をプリペイドカード 3 7 1 に書込むよう、カードリーダーライタ 6 7 0 を制御する。

【 0 4 4 9 】

次いで、ステップ S 6 1 8 で、データ処理部 6 1 0 は、所定個数の遊技球の払出しを要求するための球貸信号をパチンコ遊技機 7 0 0 に送信する。この球貸信号に応じて、パチンコ遊技機 7 0 0 は、所定個数の遊技球を払出す。遊技者は、払出された遊技球を用いてパチンコ遊技を行なうことができる。なお、カードユニット 6 0 0 は、球貸信号を送信することによりパチンコ遊技機 7 0 0 に遊技球を払出させるものに限らず、自ら遊技球を払出すものであってもよい。すなわち、ステップ S 6 1 8 において、遊技球を払出す処理を実行するものであってもよい。その後、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をステップ S 6 3 1 に進める。

【 0 4 5 0 】

ステップ S 6 3 1 では、データ処理部 6 1 0 は、返却ボタン 6 3 2 から返却操作信号を受信したか否かを判断する。返却操作信号を受信していないと判断した場合（ステップ S 6 3 1 で N O の場合）、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をステップ S 6 9 1 に戻す。

【 0 4 5 1 】

一方、返却操作信号を受信したと判断した場合（ステップS 6 3 1でYESの場合）、データ処理部6 1 0は、実行する処理をステップS 6 3 2に進める。

【0 4 5 2】

ステップS 6 3 2では、データ処理部6 1 0は、プリペイドカード3 7 1から読込まれた残高をリセットする。次に、ステップS 6 3 3で、データ処理部6 1 0は、プリペイドカード3 7 1を返却するように、カードリーダー6 7 0を制御する。その後、データ処理部6 1 0は、実行する処理をこのプリペイド球貸処理の呼出元の処理である図3 8の球貸処理に戻す。

【0 4 5 3】

図3 8に戻って、ステップS 6 9 0でプリペイド球貸処理の実行後、データ処理部6 1 0は、実行する処理をステップS 6 1 0に戻す。

10

【0 4 5 4】

一方、現金投入信号を受信していないと判断した場合（ステップS 6 2 0でNOの場合）、データ処理部6 1 0は、ステップS 6 2 2で、図4 0のユニット不正登録処理で携帯使用禁止情報が記憶部6 2 0に記憶されたか否かを判断する。つまり、すべての携帯電話1 0 0でのバリューの使用が禁止されているか否かを判断する。すべての携帯電話1 0 0でのバリューの使用が禁止されていると判断した場合（ステップS 6 2 2でYESの場合）、データ処理部6 1 0は、実行する処理をステップS 6 1 0に戻す。

【0 4 5 5】

一方、すべての携帯電話1 0 0でのバリューの使用が禁止されていないと判断した場合（ステップS 6 2 2でNOの場合）、データ処理部6 1 0は、ステップS 6 4 1からステップS 6 4 8までの処理を実行する。ステップS 6 4 1からステップS 6 4 8までの処理は、図3 5で説明した発券処理のステップS 3 4 1からステップS 3 4 8と同様であるので、説明は繰返さない。

20

【0 4 5 6】

ステップS 6 5 1では、データ処理部6 1 0は、バリュー残額が0円であるか否かを判断する。バリュー残額が0円であると判断した場合（ステップS 6 5 1でYESの場合）、ステップS 6 5 2で、データ処理部6 1 0は、図3 5の発券処理のステップS 3 5 2と同様の減算前残高不足情報を含むアプリ起動信号を携帯電話1 0 0の非接触型ICチップ1 9 0に送信するように、チップリーダー6 9 0を制御する。その後、データ処理部6 1 0は、実行する処理をステップS 6 1 0に戻す。

30

【0 4 5 7】

なお、本実施の形態においては、ステップS 6 5 1で、バリュー残額が0円であるか否かを判断した。これは、本実施の形態におけるバリューは、遊技のみに用いられ、球貸の単位である1 0 0円単位でバリューが引落とされるため、0円であるか否かを判断することによって、球貸可能なバリューが残っているか否かを判断できるためである。しかし、遊技場3 0以外でもバリューを用いることができるようにした場合、ステップS 6 5 1で、バリュー残額が球貸に用いることができる最低額である1 0 0円未満であるか否かを判断するようにしてもよい。

【0 4 5 8】

40

一方、バリュー残額が0円でないと判断した場合（ステップS 6 5 1でNOの場合）、データ処理部6 1 0は、ステップS 6 5 3で、バリュー残額が1 0 0 0円以上であるか否かを判断する。バリュー残額が1 0 0 0円以上であると判断した場合（ステップS 6 5 3でYESの場合）、ステップS 6 5 4で、データ処理部6 1 0は、1 0 0 0円を購入金額にセットする。一方、バリュー残額が1 0 0 0円未満であると判断した場合（ステップS 6 5 3でNOの場合）、ステップS 6 5 5で、データ処理部6 1 0は、バリュー残額を購入金額にセットする。

【0 4 5 9】

なお、ステップS 6 5 3およびステップS 6 5 4では、1 0 0 0円としたので、後述するステップS 6 6 2で、1 0 0 0円に相当する貸球が払出される。しかし、これに限定さ

50

れず、500円に相当する貸球が払出されるようにしてもよい。この場合、ステップS653で、バリュー残額が500円以上であるか否かを判断し、ステップS654で、データ処理部610は、500円を購入金額にセットする。

【0460】

ステップS654またはステップS655の後、ステップS656で、データ処理部610は、図35の発券処理のステップS356と同様に、購入金額分のバリューを携帯電話100の非接触型ICチップ190の記憶部192から減算させるための減算要求信号を携帯電話100に送信させるように、チップリーダーライタ690を制御する。

【0461】

そして、データ処理部610は、ステップS657で、図35の発券処理のステップS357と同様に、携帯電話100から減算終了信号を受信したか否かを判断する。減算終了信号を受信していないと判断した場合（ステップS657でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS657を繰返す。

10

【0462】

一方、減算終了信号を受信したと判断した場合（ステップS657でYESの場合）、ステップS658で、データ処理部610は、バリュー残額から購入金額を減算した額が0円であるか否かを判断する。バリュー残額から購入金額を減算した額が0円であると判断した場合（ステップS658でYESの場合）、ステップS659で、データ処理部610は、携帯電話100の非接触型ICチップ190に、減算後残高不足情報を含むアプリ起動信号を送信するように、チップリーダーライタ690を制御する。

20

【0463】

減算後残高不足情報は、バリューの減算後に携帯電話100に記憶されているバリューの額が不足している旨を携帯電話100に伝達するための情報である。アプリ起動信号は、ステップS359で説明したものと同様である。

【0464】

なお、ステップS651と同様、ステップS658で、バリュー残額から購入金額を減算した額が球貸に用いることができる最低額である100円未満であるか否かを判断するようにしてもよい。

【0465】

さらに、ステップS658に加えて、図35の発券処理のステップS358と同様に、バリュー残額から購入金額を減算した額が所定額以下か否かを判断して、所定額以下である場合、ステップS359と同様に、減算後残額僅少情報を含むアプリ起動信号を携帯電話100に送信するようにしてもよい。

30

【0466】

一方、バリュー残額から購入金額を減算した額が0円でないと判断した場合（ステップS658でNOの場合）、または、ステップS659の後、データ処理部610は、ステップS661からステップS663までの処理を実行する。ステップS661からステップS663までの処理は、図35の発券処理のステップS361からステップS363までの処理と同様であるので、説明は繰返さない。ステップS663の後、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

40

【0467】

ステップS659またはステップS652が実行されることによってカードユニット600から送信されたアプリ起動信号が非接触型ICチップ190で受信されることによって実行される電子マネーアプリ111のステップS181からステップS185までの処理については、図10で説明したので、説明は繰返さない。

【0468】

図41は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ200により実行される残額管理アプリケーションプログラム214の処理の流れを示すフローチャートである。

【0469】

図41を参照して、まず、ステップS291で、電子マネー管理サーバ200のデータ

50

処理部 210 は、店舗サーバ 800 から取引情報を受信したか否かを判断する。取引情報を受信した場合（ステップ S291 で YES の場合）、データ処理部 210 は、ステップ S292 で、取引情報に含まれる携帯 ID に対応する会員 ID のチャージ累計額から取引情報に含まれる取引額を減算する。

【0470】

ステップ S292 の後、または、取引情報を受信していないと判断した場合（ステップ S291 で NO の場合）、データ処理部 210 は、ステップ S281 で、チャージ累計額がマイナスの会員 ID があるか否かを判断する。

【0471】

チャージ累計額がマイナスの会員 ID があると判断した場合（ステップ S281 で YES の場合）、ステップ S282 で、データ処理部 210 は、その会員 ID の不正回数を 1 回加算する。

10

【0472】

ステップ S282 の後、または、チャージ累計額がマイナスの会員 ID がないと判断した場合（ステップ S281 で NO の場合）、ステップ S283 で、データ処理部 210 は、不正回数が 1 回の会員 ID があるか否かを判断する。

【0473】

不正回数 1 回の会員 ID があると判断した場合（ステップ S283 で YES の場合）、ステップ S284 で、データ処理部 210 は、その会員 ID に対応する携帯 ID の携帯電話のバリューを使用して購入されたプリペイドカードのカード ID をユニットに登録する旨および当該携帯 ID を含む不正媒体情報を遊技場 30 側に送信する。

20

【0474】

ステップ S284 の後、または、不正回数 1 回の会員 ID がないと判断した場合（ステップ S283 で NO の場合）、ステップ S285 で、データ処理部 210 は、不正回数が 2 回の会員 ID があるか否かを判断する。

【0475】

不正回数 2 回の会員 ID があると判断した場合（ステップ S285 で YES の場合）、ステップ S286 で、データ処理部 210 は、その会員 ID に対応する携帯 ID を券売機 300 に登録する旨、および、その会員 ID に対応する携帯 ID を含む不正端末情報を不正が発生した遊技場 30 側に送信する。また、ステップ S287 で、データ処理部 210 は、不正端末情報を不正が発生した遊技場 30 と同じ商圏の他の遊技場側にも送信する。なお、データ処理部 210 が不正端末情報を送信する遊技場は、不正が発生した遊技場 30、または、不正が発生した遊技場 30 と同じ商圏の他の遊技場に限定されず、全国の遊技場であってもよいし、不正が発生した遊技場 30 の近隣の遊技場であってもよい。

30

【0476】

ステップ S287 の後、または、不正回数 2 回の会員 ID がないと判断した場合（ステップ S285 で NO の場合）、ステップ S288 で、データ処理部 210 は、全国の遊技場で発生した不正回数が 3 回以上であるか否かを判断する。

【0477】

全国の遊技場で発生した不正回数が 3 回以上であると判断した場合（ステップ S288 で YES の場合）、ステップ S289 で、データ処理部 210 は、携帯使用禁止情報を遊技場 30 側に送信する。また、ステップ S290 で、データ処理部 210 は、携帯使用禁止情報を不正が発生した遊技場 30 と全国の遊技場側にも送信する。なお、データ処理部 210 が携帯使用禁止情報を、不正が発生した遊技場 30 以外にも、全国の遊技場に送信する場合について説明したが、これに限らず、不正が発生した遊技場 30 と同じ商圏の他の遊技場や、不正が発生した遊技場 30 と近隣の遊技場に送信するものであってもよい。この場合、ステップ S288 においては、携帯使用禁止情報の送信対象となる遊技場で発生した不正回数が 3 回以上であるか否かを判断するようにしてもよい。その後、データ処理部 210 は、実行する処理をステップ S291 に戻す。

40

【0478】

50

図４２は、本実施の形態における店舗サーバ８００で実行される店舗サーバ処理の流れを示すフローチャートである。図４２を参照して、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８１１で、券売機３００またはカードユニット６００から取引情報を受信したか否かを判断する。

【０４７９】

取引情報を受信したと判断した場合（ステップＳ８１１でＹＥＳの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８１２で、取引情報に含まれる携帯ＩＤごとに、発券したプリペイドカード３７１のカードＩＤ、購入に用いた現金額、および、購入に用いたバリューの額をそれぞれ特定する情報を対応させて記憶部に記憶させる。

【０４８０】

ステップＳ８１２の後、または、取引情報を受信していないと判断した場合（ステップＳ８１１でＮＯの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８１３で、電子マネー管理サーバ２００へ取引情報を前回送信してから所定時間経過したか否かを判断する。本実施の形態では、所定時間は、３時間である。

【０４８１】

取引情報の前回送信から所定時間経過したと判断した場合（ステップＳ８１４でＹＥＳの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８１４で、記憶部に記憶された前回送信後の携帯電話１００での取引情報を電子マネー管理サーバ２００に送信する。

【０４８２】

ステップＳ８１４の後、または、取引情報の前回送信から所定時間経過していないと判断した場合（ステップＳ８１４でＮＯの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８２１で、携帯使用禁止情報を電子マネー管理サーバ２００から受信したか否かを判断する。

【０４８３】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップＳ８２１でＹＥＳの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８２２で、携帯使用禁止情報を遊技場３０内のすべての券売機３００およびカードユニット６００に送信する。

【０４８４】

ステップＳ８２２の後、または、携帯使用禁止情報を受信していないと判断した場合（ステップＳ８２１でＮＯの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８２３で、不正端末情報を電子マネー管理サーバ２００から受信したか否かを判断する。

【０４８５】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップＳ８２３でＹＥＳの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８２４で、不正端末情報を遊技場３０内のすべての券売機３００およびカードユニット６００に送信する。

【０４８６】

ステップＳ８２４の後、または、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステップＳ８２３でＮＯの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８２５で、不正媒体情報を電子マネー管理サーバ２００から受信したか否かを判断する。

【０４８７】

不正媒体情報を受信したと判断した場合（ステップＳ８２５でＹＥＳの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、ステップＳ８２６で、不正媒体情報に含まれる携帯ＩＤに対応して記憶部に記憶しているカードＩＤを、遊技場３０内のすべてのカードユニット６００に送信する。

【０４８８】

ステップＳ８２６の後、または、不正媒体情報を受信していないと判断した場合（ステップＳ８２５でＮＯの場合）、店舗サーバ８００のデータ処理部は、実行する処理をステップＳ８１１に戻す。

【０４８９】

次に、前述した第１の実施の形態により得られる主な効果を説明する。

10

20

30

40

50

(1) 従来、電子マネーで遊技に使用する遊技用記録媒体の発行や遊技用記録媒体に追加入金をするものがあった(たとえば、特開 2 0 0 2 - 2 2 4 4 2 3 号公報(たとえば、第 0 0 3 5 段落))。この電子マネーは、利用者の取引金融機関からチャージすることができる。そして、ユーザは、チャージされた電子マネーを用いて遊技用記録媒体を購入したり、遊技用記録媒体に追加入金したりする。しかし、このような技術によれば、電子マネーのチャージは、遊技場内の所定の入金機に接続して行なう必要がある。このため、電子マネーのチャージのために、わざわざ、入金機に出向く手間が必要であった。また、入金機の台数が少ない場合は、電子マネーをチャージするためにユーザが並んで待つ状態が発生し、遊技に費やす時間が少なくなる。このため、入金機の台数を増やすことが考えられるが、設備投資費用が発生したり、入金機を設置するスペースにも限界がある。いずれにせよ、遊技者が遊技場にいる時間のうちの遊技に費やす時間をチャージに費やす必要が生じるため、遊技機の稼動に悪影響を与えるといった問題があった。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、バリューチャージ時の手間を低減させることが可能である。

10

【 0 4 9 0 】

具体的には、図 1 1 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 1 3 3 においてチャージ要求情報が携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信されることにより、図 1 2 のバリュー購入時 A P に従って、ステップ S 2 6 8 において引継画面情報が電子マネー管理サーバ 2 0 0 から携帯電話 1 0 0 に送信される。引継画面情報を受信した携帯電話 1 0 0 からは、図 9 のウェブ処理に従って、ステップ S 1 1 8 a においてバリューの購入に対する決済に関する情報が金融機関サーバ 5 0 0 に送信され、当該金融機関において決済が行なわれ、その後図 1 4 のバリュー発行時処理に従って、未チャージバリューが記憶部 1 9 2 に書込まれる。これにより、携帯電話 1 0 0 から、チャージ要求情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信することにより、いつでもどこでも事前にバリューをチャージあるいは遊技中であっても席を離れることなくバリューをチャージすることができるため、遊技場 3 0 に設置されているパチンコ遊技機 7 0 0 等の稼動に与える悪影響を減少させることができる。

20

【 0 4 9 1 】

(2) また、従来の技術においては、携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 にアクセスしてバリューを購入できるようにし、対価の決済についてはユーザの指定した金融機関サーバにアクセスすることによりモバイルバンキングサービスを利用する場合であっても、バリューを購入しようとするたびに入金に利用する金融機関を指定する必要があり、手間がかかる不都合が生じる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、バリューチャージ時の手間を低減させることが可能である。

30

【 0 4 9 2 】

具体的には、図 8 の初期登録時 A P に従って、ステップ S 2 1 9 ~ S 2 2 4 においてユーザに金融機関を選択させ、利用者情報 D B 2 2 1 に登録する。そして、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、携帯電話 1 0 0 からのチャージ要求情報を受信することにより、図 1 2 のバリュー購入時 A P に従って、ステップ S 2 4 6 において当該携帯電話 1 0 0 に対応付けて登録している金融機関を検索し、ステップ S 2 6 8 において検索された金融機関の金融機関サーバのインターネットバンキングシステムにアクセス可能となる通信先指定情報を含む引継画面情報を当該携帯電話 1 0 0 に送信する。そして、携帯電話 1 0 0 は、図 9 のウェブ処理に従って、ステップ S 1 1 8 a において当該引継画面情報に基づき、指定される金融機関のサーバにバリューの購入に対する決済に関する情報を送信し決済を行なうことができる。このため、チャージを要求する度に、決済に利用する金融機関を指定する必要がないため、バリューのチャージ時の手間を低減させることができる。

40

【 0 4 9 3 】

(3) 図 1 1 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 1 4 0 a において金融機関変更が選択されたと判断した場合、金融機関変更問合せ情報が携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信される。一方、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、金融機関変

50

更問合せ情報に対応する画面（図23（c）,（d）,図24（a）等参照）を携帯電話100に送信し、携帯電話100から金融機関指定情報を受信したと判断した場合、変更した金融機関の金融機関指定情報を携帯端末情報に対応させて、利用者情報DB221に登録する処理を行なう。これにより、決済に利用する金融機関を変更することができるため、ユーザの利便性を向上させることができる。

【0494】

（4）（1）で説明した課題を解消するために、たとえば、携帯電話100から電子マネー管理サーバ200にアクセスしてバリューを購入できるようにし、対価の決済についてはユーザの指定した金融機関サーバにアクセスすることによりモバイルバンキングサービスを利用してバリュー購入金額を決済することが考えられる。しかし、実際にバリュー購入の際には、金融機関サーバと接続するため携帯電話100と電子マネー管理サーバ200との接続が分断されるため、電子マネー管理サーバ200との通信を維持して一連の動作によりバリューをチャージすることができない。すなわち、電子マネー管理サーバ200との接続を一旦分断し、金融機関サーバに接続しバリュー購入金額の決済を済ませ、その後再度電子マネー管理サーバ200に接続し直し、バリューを携帯電話100にチャージする作業が必須となる。このため、バリューをチャージするための操作が複雑になり、ユーザの操作負担が増大する不都合が生じる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、ユーザの操作負担を低減させることが可能である。

【0495】

具体的には、金融機関サーバ500からの消込速報を電子マネー管理サーバ200が受信すると、図12のバリュー購入時APに従って、ステップS270においてバリュー対価決済後処理が行なわれ、図13のステップS2709において引継ぎ情報を付したメールが携帯電話100に送信される。そして、携帯電話100において、電子マネー管理サーバ200からのメールに付された引継ぎ情報が選択されると、図10のステップS191でYESと判断されて、図14のバリュー発行時処理に従って、未チャージバリューが記憶部192に書込まれる。このため、ユーザは、メールを受信したことによりバリューがチャージ可能になったことを認識することができる。また、バリューをチャージするための操作負担を軽減させることができる。

【0496】

（5）メールに付された引継ぎ情報を操作することにより、図14のバリュー発行時処理が起動し、ステップS152においてバリュー発行要求情報が電子マネー管理サーバ200に送信されるため、バリューをチャージするための操作負担をより一層軽減させることができる。

【0497】

（6）（4）で説明した課題に加えて、さらに、バリューが購入されてチャージ可能となっているか否かを確認することができないといった不都合が生じていた。このため、ユーザの過誤等により、未チャージバリューが電子マネー管理サーバに存在するにもかかわらず、重複してチャージを要求しバリューを購入してしまう不都合が生じる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、ユーザの過誤等により発生する不都合を防止することが可能である。

【0498】

具体的には、電子マネー管理サーバ200は、携帯電話100からのチャージ要求情報を受信した場合であっても、図12のバリュー購入時APに従って、ステップS244において書込済情報として「1」が記憶されている状態に更新されていないバリュー購入記録が登録されておりYESと判断された場合には、ステップS256における残高情報、ステップS264における合計金額確認情報、およびステップS268における引継画面情報が送信されないため、ステップS118aにおいてバリューの購入に対する決済に関する情報が金融機関サーバ500に送信されることを防止することができる。このため、書込済情報として「0」が記憶されている状態の未チャージバリューがあるにもかかわらず、ユーザの過誤等により、さらに決済の要求が行なわれ重複してバリューが購入される

10

20

30

40

50

不都合の発生を防止することができる。

【0499】

(7) 電子マネー管理サーバ200は、ステップS244において書込済情報として「1」が記憶されている状態に更新されていないバリュー購入記録が登録されておりYESと判断された場合に、ステップS245においてチャージ誘導画面が携帯電話100に送信された後に、図15のバリュー発行時処理APに従って、ステップ276～S277において書込済情報として「0」が記憶されている状態のバリュー購入記録から特定される額のバリューを書込ませるためのバリュー発行情報が携帯電話100に送信される。このため、未チャージバリューをチャージするための操作を省略でき、ユーザの利便性を向上させることができる。

10

【0500】

(8) 電子マネー管理サーバ200が、ステップS269において金融機関サーバ500からの消込速報を受信するまでに、ステップS241において新たなチャージ要求情報を受付けた場合、発行情報DB222において書込済情報として「0」が記憶されている状態のバリュー購入記録が複数記憶されている状態になる。このような状態であるときに、ステップS241においてさらにチャージ要求情報を受付けたとき、およびステップS271においてバリュー発行要求情報を受付けたときに、ステップ276～S277において発行情報DB222に複数記憶されている書込済情報として「0」が記憶されている状態のバリュー購入記録から特定される額のバリューを書込ませるためのバリュー発行情報が携帯電話100に送信される。すなわち、一括してバリューをチャージすることができ、ユーザの利便性を向上させることができる。

20

【0501】

(9-1) ステップS2061で携帯電話100からの残高移行依頼情報を受信したと判断した場合であっても、ステップS2064で未チャージバリューがあると判断した場合には、以降のバリュー預かり処理が行なわれなくすることができる。このため、携帯電話100に加算可能なバリューが電子マネー管理サーバ200に存在するにもかかわらず、ユーザの過誤等により、携帯電話100の機種変更が行なわれてしまうことを防止することができる。

【0502】

(9-2) また、電子マネー管理サーバ200は、ステップS2061で携帯電話100からの残高移行依頼情報を受信した場合であっても、ステップS2064で書込済に設定されていない未チャージバリューがあると判断した場合には、ステップS2065、S277で説明したように、未チャージバリューを残高移行依頼情報の送信元の携帯電話100に出力することができる。このため、バリュー残高を電子マネー管理サーバ200に預けるときに、未チャージバリューを加算するための操作を省略することができる。その結果、ユーザの利便性を向上させることができる。

30

【0503】

(10) ステップS259で説明した初期登録手数料を徴収するタイミングとしては、初期登録手数料の決済が済んでから、領域確保情報を携帯電話100に送信することが考えられる。しかし、このようにした場合、少額の初期登録手数料のためにわざわざ金融機関サーバ500に対して決済をしなければならず、手間が掛かるといった問題が生じる。また、この手間を省くために、初回のチャージ手数料とともに初期登録手数料を決済することが考えられる。しかし、一度もバリューがチャージされることなく、電子マネー遊技使用サービスを退会して、再度、電子マネー遊技使用サービスへ登録するようなことが悪意で繰返された場合、電子マネー遊技使用サービスを提供する提供機関は、サービス提供用領域管理機関に電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保に対する対価を支払うにも関わらず、確保に対する初期登録手数料をユーザから決済できないといった問題が生じる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保に対する対価の決済のためのユーザの操作負担を軽減できる一方で、未決済の初期登録手数料を低減させることが可能である。

40

50

【 0 5 0 4 】

具体的には、電子マネー管理サーバ200は、携帯電話100からチャージ要求情報が送信されてきたのが、領域確保情報がチャージ要求情報の送信元の携帯電話100に送信されてから初回であるときは、チャージ手数料と初期登録手数料との合計額の決済の終了を条件として、バリュー発行情報をチャージ要求情報の送信元の携帯電話100に送信する。つまり、バリューの初回チャージのときに、チャージ手数料に併せて初期登録手数料が決済される。一方、電子マネー管理サーバ200は、携帯電話100からの登録要求に応じた未チャージ削除カウンタのカウント値が所定回数（本実施形態においては3回）に達していることを条件に領域確保情報の送信を禁止する。これにより、サービス用供用領域管理機関のリモート発行サーバ400に電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の領域確保情報が送信されないの、リモート発行サーバ400によって初期登録手数料の課金が行なわれない。このため、初期登録手数料の決済のためのユーザの操作負担を軽減させることができる一方で、バリューの購入をせずに電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保を繰返すことによって生じる未決済の初期登録手数料を低減させること、つまり電子マネー遊技使用サービスの提供機関に生じる損害を低減させることができる。

10

【 0 5 0 5 】

(11) ステップS2703で説明したように、初期登録手数料が決済されたことを条件に、未チャージ削除カウンタのカウント値を減算する。このため、止むを得なく複数回登録をしておいた場合に、登録後の初回チャージ時に初期登録手数料を決済しているのに、未チャージ削除カウンタのカウント値が所定回数を超えてしまって、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保ができなくなるといった不都合を防止できる。

20

【 0 5 0 6 】

(12) 前述したように(11)の所定回数は1回であってもよい。その場合、未チャージ削除カウンタのカウント値を管理しなくても、初期登録手数料の決済が終了しているか否かを示す情報を管理することによって、バリューの購入をせずに電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保を繰返すことによって生じる未決済の初期登録手数料を低減させることができる。

【 0 5 0 7 】

(13) 従来、携帯電話においてチャージ要求額を入力してサーバに送信し、電子マネー管理サーバは要求された額のバリューを携帯電話に送信してチャージするものがあつた（たとえば、特開2004-272560号公報の第0125段落から第0129段落、第11図、および、第14図参照）。このようなシステムによれば、容易にバリューをチャージすることができる。この場合、ユーザのバリューの消費には特に制限が掛けられない。また、利便性が向上するが故に、遊技者が遊技にのめり込んでしまうといった問題が発生し得る。さらに、入金機に出向くことなくバリューをチャージすることができるようにした場合、さらに利便性が向上し、遊技者が遊技にのめり込むおそれが高くなる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、遊技への過度ののめり込みを防止することが可能である。

30

【 0 5 0 8 】

具体的には、第1に、電子マネー管理サーバ200は、ステップS253で説明したように、チャージ要求情報の送信元の携帯電話100について管理されている所定期間（本実施の形態においては当日）内の積算額である当日積算額と当該当日積算額に関して予め定められた1日購入限度額（本実施の形態においては30000円）とに基づいて、バリューの購入を許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、ステップS277で説明したように、バリュー発行情報をチャージ要求情報の送信元の携帯電話100に送信する。このため、当日積算額と1日購入限度額とに基づいてバリューの購入を許容するか否かが判定されるので、所定期間内のチャージ額を制限することができる。その結果、チャージ要求情報の送信元の携帯電話100を使用する遊技者の遊技への過度ののめり込みを防止することができる。

40

【 0 5 0 9 】

50

(14) 第2に、電子マネー管理サーバ200は、ステップS251で説明したように、チャージ要求情報の送信元の携帯電話100に記憶されているバリューの残額であるバリュー残高とバリュー残高に関して予め定められた携帯上保持限度額とに基づいて、バリューの購入を許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、ステップS277で説明したように、バリュー発行情報をチャージ要求情報の送信元の携帯電話100に送信する。このため、さらに、携帯電話100に記憶されているバリュー残高と携帯上保持限度額とに基づいてバリューの購入を許容するか否かが判定されるので、携帯電話100に記憶しておけるバリュー残高を制限することができる。その結果、遊技場30に出向かない日に1日購入限度額の範囲内で携帯電話100にバリューを溜め込んでおくことを防止することができるので、チャージ要求情報の送信元の携帯電話100を使用する遊技者の遊技への過度ののめり込みをさらに防止することができる。

10

【0510】

(15) 従来、携帯電話の機種変更時にバリューを一旦、サーバに預け、機種変更後に返却を受けるシステムがあった(たとえば、特開2004-272717号公報の第0074段落から第0090段落、および、第10図から第12図参照)。このような携帯電話によれば、機種変更時にバリューを使い切ったり、放棄したりする必要がない。しかし、特開2004-272717号公報に開示されている技術のように、機種変更前にサーバにバリューを預けて、機種変更をしてバリューを購入および発行した後で、預けていたバリューの返却を受けた場合、携帯電話に記憶されるバリュー残高が携帯上保持限度額を超過してしまう。その結果、ユーザの過度の消費を助長してしまうといった問題が発生し得る。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、ユーザが過度の消費をしてしまうことを防止することができる。

20

【0511】

具体的には、電子マネー管理サーバ200は、ステップS2177で説明したように、預かり番号情報に含まれるお預かり番号に対応して登録されている預かり残高と預かり番号情報の送信元の携帯電話100に記憶されているバリュー残高との合計額と携帯電話100に記憶可能なバリューの上限額である携帯上保持限度額とに基づいて、預かり残高の返却を許容するか否かを判定し、許容すると判定したことを条件として、ステップS2179、S2272で説明したように、預かり残高を返却するための預かり残高情報およびバリュー返却情報を預かり番号情報の送信元の携帯電話に送信する。このため、預かり残高と携帯電話100に記憶されているバリュー残高との合計額と携帯上保持限度額とに基づいて預かり残高の返却を許容するか否かが判定されるので、預かり残高の返却時にも、携帯電話100に記憶しておけるバリュー残高を制限することができる。その結果、機種変更後の携帯電話100でバリューの購入および発行を行なった後に預かり残高の返却を受けることで携帯上保持限度額を超えたバリューが携帯電話100に記憶されることによって、ユーザが過度の消費をしてしまうことを防止することができる。

30

【0512】

(16) (13)で説明したように、携帯電話にチャージされたバリューを遊技に使用させる場合、ユーザの過度の消費(のめり込み)を防止するために、携帯電話へのチャージ額(携帯電話に記憶できる額)や携帯電話に1日にチャージできる額に上限を設けるのが望ましい。しかし、このような上限額を設けると、バリューを使用して取引を行なう機器の試験を行なう場合に、携帯電話1台だけでは使用できるバリューの上限額をすぐに超過してしまうので、複数の携帯電話を用いる必要があり、不便であるといった問題があった。また、テスト用の携帯電話はサーバを経由せずにバリューをチャージすることができるようにすることが考えられる。しかし、このようにすると、テスト用の携帯電話になりすまされた場合、無償でバリューをチャージすることができることとなってしまう、セキュリティ上、問題となる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、ユーザの過度の消費を防止するとともに、電子マネーシステム10のテストを行なう際の不便さを解消しつつ、セキュリティを担保することができる。

40

【0513】

50

具体的には、ステップ S 2 4 6 a ~ S 2 5 3 で説明したように、テスト用の携帯電話については、通常用の携帯上保持限度額および 1 日購入限度額よりも高いテスト用の携帯上保持限度額および 1 日購入限度額に基づいて、チャージを許容するか否かが判定される。このため、通常用の携帯電話を用いる場合と比較してテスト用の携帯電話を用いる場合には、通常時の額よりも多くチャージすることができ、システムの試験を行なう際の不便さを解消することができる。

【 0 5 1 4 】

また、ステップ S 2 4 6 a ~ S 2 5 3 で説明したように、通常用の携帯電話とテスト用の携帯電話とで、携帯上保持限度額および 1 日購入限度額を異ならせるだけで同様の方法でチャージを許容するか否かを判定する。このため、たとえば、テスト用の携帯電話につ

10

【 0 5 1 5 】

(1 7) 従来、バリューをチャージする際、チャージ額を入力するための数値入力欄を携帯電話 1 0 0 に表示させて、ユーザに購入希望金額を入力させるものがあつた。しかし、ユーザが自由に金額を入力できるため、入力金額が上限を超える場合にはユーザに再入力を促す必要が生じ、ユーザに手間を掛けさせてしまうといった問題がある。このため、上限額の範囲内のバリューのチャージ額の選択肢を電子マネーアプリに予め組込んでおき、その選択肢から選択させることが考えられる。この場合、チャージ上限額の変更に

20

【 0 5 1 6 】

具体的には、ステップ S 2 5 6 で説明したように、ステップ S 2 4 7 で読出された表示金額リスト情報を含む残高情報が携帯電話 1 0 0 に送信される。このため、電子マネー管理サーバ 2 0 0 において、携帯上保持限度額や 1 日購入限度額が変更された場合にも、電子マネーアプリを変更することなく、電子マネー管理サーバ 2 0 0 において表示金額リスト情報を変更することにより、携帯電話 1 0 0 に表示させるチャージ額の変更

30

【 0 5 1 7 】

(1 8) 図 2 8 (b) で説明したように、表示金額リスト情報に含まれる複数種類の金額のうち、1 日購入限度額から当日積算額を減算したステップ S 2 5 5 で算出される購入可能金額以下であって、携帯上保持限度額からバリュー残高を減算したステップ S 2 5 5 で算出される購入可能金額以下の金額の選択肢が指定可能であることをユーザに認識させることができる。すなわち、表示金額リスト情報に含まれる複数種類の金額のうち、1 日購入限度額と当日積算額との差額および携帯上保持限度額とバリュー残高との差額の範囲内の金額の選択肢が指定可能であることをユーザに認識させることができる。その結果、ユーザに、購入できない選択肢を選択してしまうような無駄な操作をさせることを防

40

【 0 5 1 8 】

(1 9) ステップ S 2 5 6 で説明したように、チャージ要求情報の送信元の携帯電話が通常用の携帯電話であるかテスト用の携帯電話であるかに応じた複数種類の購入希望金額の選択肢である表示金額リストを示す表示金額リスト情報がチャージ要求情報の送信元の携帯電話に送信され、送信された表示金額リスト情報が示す複数種類の購入希望金額の選択肢が携帯電話の表示部に表示される。このため、携帯上保持限度額や 1 日購入限度額が変更された場合にも適切な購入希望金額の選択肢をユーザに提供できるとともに、チャージ要求情報の送信元の携帯電話が通常用であるかテスト用であるかに応じた適切な購入希望金額の選択肢を適用できる。

【 0 5 1 9 】

50

(20) ステップS2174で残高移行依頼情報に含まれる携帯端末情報と預かり番号情報に含まれる携帯端末情報とが一致しないと判断したことを条件として、ステップS2179, S2272で説明したように、預かり残高のバリューを返却するための預かり残高情報および返却実行情報が出力される。このため、残高移行依頼情報の送信元の携帯電話と預かり番号情報の送信元の携帯電話とが同一であるという機種変更が行なわれる場合には本来起こり得ない状況、つまり、不正等の疑いのある状況で、預かり残高のバリューの返却が行なわれてしまうことを防止できる。

【0520】

(21) ステップS345およびステップS346で説明したように、テスト用の携帯電話の盗難などが発生した場合には、盗まれたテスト用の携帯電話の使用を許可しないように設定しておくことによって、盗まれた携帯電話に記憶されているバリューを用いたプリペイドカード371の発券が実行されないようにすることができる。このため、テスト用の携帯電話の盗難などが発生した場合に、盗まれたテスト用の携帯電話の使用を防止できる。

【0521】

(22) 図35の発券処理および図38の球貸処理に従って、それぞれ、ステップS356およびS656において特定の種類の電子マネーであるバリューを引落対象として指定する電子マネー識別情報を含む減算要求信号が、券売機300またはカードユニット600から携帯電話100に送信され、当該電子マネー識別情報により指定されるバリューのみを用いてプリペイドカード371の購入または球貸を行なうことができるため、異なる種類のバリューを用いてプリペイドカード371の購入または球貸が行なわれることを防止することができる。

【0522】

(23) ステップS812において、プリペイドカード371の購入または球貸処理に用いたバリューの額と当該購入または球貸に用いた携帯電話100の携帯IDとが各々対応付けて店舗サーバ800に記憶される。そして、ステップS813において所定時間経過したと判断された場合、ステップS814において店舗サーバ800に記憶されていた情報を取引情報として電子マネー管理サーバ200に送信される。一方、ステップS2707においては、チャージ累計額と携帯IDとが各々対応付けて発行情報DB222に記憶される。そして、ステップS292において、取引情報に含まれる携帯IDに対応する会員IDのチャージ累計額から取引情報に含まれる取引額が減算され、ステップS281において、チャージ累計額がマイナスの会員IDがあるか否かを判断することにより不正取引があったか否かが判断される。不正取引があった場合は、ステップS286において不正端末情報が、不正取引が発生した遊技場30に送信される。

【0523】

不正端末情報を受信した遊技場30においては、ステップS314およびS604において、当該不正端末情報が記憶され、バリューでプリペイドカード371を購入する際および球貸処理に用いる際、携帯電話100の携帯IDが不正端末情報と一致するか否かが判断され、一致する場合、残高をバリュー残額にセットしない処理、すなわち使用停止処理が行なわれる。これにより、残額を超えた不正が行なわれたときの被害を最小限に抑えることができる。

【0524】

(24) ステップS281において不正取引があった場合、ステップS282において不正回数が1加算され、不正取引の頻度が測定されている。そして、不正回数が1回の場合、ステップS284において不正媒体情報を不正取引が発生した遊技場30に送信され、不正取引に用いられたプリペイドカードによる球貸を禁止する。また、不正回数が2回の場合、ステップS286およびステップS287において不正端末情報を不正取引が発生した遊技場30および当該遊技場30と同じ商圏の他の遊技場に送信され、不正取引に用いられた携帯電話100によるプリペイドカード317の購入および球貸を禁止する。

【 0 5 2 5 】

さらに、不正回数が3回の場合、ステップS 2 8 9およびステップS 2 9 0において携帯使用禁止情報を不正取引が発生した遊技場3 0および全国の遊技場に送信される。そして、携帯使用禁止情報を受信した遊技場においては、ステップS 3 1 2およびステップS 6 0 2において、それぞれ、当該携帯使用禁止情報が記憶され、ステップS 3 2 2およびステップS 6 2 2により、それぞれ、すべての携帯電話についてバリューを用いてのプリペイドカード3 7 1購入および球貸を禁止する処理が行なわれる。このように、不正取引の頻度に応じて禁止する内容が選択され実行されるため、より効果的に不正が行なわれたときの被害を最小限に抑えることができる。

【 0 5 2 6 】

(2 5) 非接触型ICチップを内蔵した携帯電話により電子マネー端末またはサーバと通信して、バリューの加減算を行なうものがあつた(たとえば、特開2 0 0 5 - 3 8 2 0 9号公報の第0 0 1 6段落、第0 0 1 7段落、第0 0 4 9段落から第0 0 5 5段落、第0 1 1 1段落から第0 1 1 4段落、第0 1 3 6段落、および、第0 1 3 8段落参照)。この携帯電話のアプリケーション部には、決済を行なう対象の電子マネー端末を特定する端末ID、事業者コード、動作パラメータ、および、動作ファイルが対応付けられて記憶される。

【 0 5 2 7 】

この携帯電話が用いられて電子マネー端末で決済される場合、電子マネー端末から端末IDおよび決済額分のバリューが減算された後、減算完了通知が送信されるとともに、この端末IDから事業者コード、動作パラメータ、および、動作ファイルが特定され、この動作ファイルが用いられて所定の動作が実行される。また、携帯電話にログ確認部が設けられて、アプリケーション部に予め確認金額が設定されることにより、ログ確認部が定期的にバリューの残額を確認し、確認金額を下回った場合、アプリケーション部が動作ファイルを用いて所定の動作として画像や音声でアラームを発することで電子マネーのチャージをユーザに促がすようにする。しかし、特開2 0 0 5 - 3 8 2 0 9号公報に開示されている技術によれば、携帯電話で実行できる動作ファイルは、端末IDに対応する各事業者コードに対して1ファイルであるため、実行される動作は、電子マネー端末との決済処理の都度実行される動作に限定される。また、携帯電話は能動的に動作ファイルを実行するため、バリューの残高の不足確認は、前述したように行なわれる。このため、バリューの残高が確認金額を上回っていても、決められた定期間隔で、バリューの残高を確認するという無駄な処理が発生してしまうといった問題がある。また、バリューの残高が確認金額を下回っていても、決められた定期間隔が長い間隔(たとえば、1時間)である場合は、バリューのチャージがユーザに促がされる前に、電子マネー端末またはサーバによりバリューの減算が行なわれる際に、ユーザが残高不足を認識してしまい、ユーザにチャージを促がす処理を実行するという特開2 0 0 5 - 3 8 2 0 9号公報に開示されている技術の本来の目的を達成できないこととなってしまう。このことから、ユーザが残高不足を認識してしまう前に、バリューのチャージを促がすために、バリューの残高を確認する定期間隔を短くする(たとえば、1分や3 0秒にする)必要がある。このため、バリューの残高を確認するという無駄な処理を頻繁に実行しなければならず非効率であるとともに、携帯電話のバッテリーの持続時間にも影響が生じるといった問題が発生する。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、バリューの残額が少ないことを効率的に的確にユーザに認識させることができる。

【 0 5 2 8 】

具体的には、携帯電話1 0 0の非接触型ICチップ1 9 0の機能によってバリュー残高が券売機3 0 0またはカードユニット6 0 0に送信される。また、ステップS 3 5 1で説明したように、券売機3 0 0によって携帯電話1 0 0に記憶されているバリュー残高がプリペイドカード3 7 1の購入金額に不足していると判定され、ステップS 3 5 2で説明したように、減算前残高不足情報が携帯電話1 0 0に送信される。また、ステップS 6 5 1およびステップS 6 5 8で説明したように、カードユニット6 0 0によって携帯電話1 0

10

20

30

40

50

0に記憶されているバリュー残高が球貸可能な最低額に不足していると判定され（本実施の形態においては、バリュー残高が0円であるか否かを判定、遊技場30以外でバリューを使用できる場合は、バリュー残高が球貸可能な最低額である100円未満であるか否かを判定）、ステップS652およびステップS659で説明したように、それぞれ、減算前残高不足情報または減算後残高不足情報が携帯電話100に送信される。そして、ステップS185で説明したように、携帯電話100によってバリュー残高が不足している旨が報知される。つまり、バリューが用いられるときに、携帯電話100によって、受動的に、バリュー残高が不足している旨が報知される。その結果、バリュー残高が少ないことを効率的に的確にユーザに認識させることができる。

【0529】

10

（26） 携帯電話100の非接触型ICチップ190の機能によってバリュー残高が券売機300に送信され、ステップS358で説明したように、券売機300によって携帯電話100に記憶されているバリュー残高からプリペイドカード371の購入金額を減算した額が所定額以下となると判定され、ステップS359で説明したように、減算後残高僅少情報が携帯電話100に送信されて、ステップS184で説明したように、携帯電話100によってバリュー残高が所定額以下となる旨が報知される。カードユニット600についても同様である。つまり、バリューが用いられるときに、携帯電話100によって、受動的に、バリュー残高が所定額以下となる旨が報知される。その結果、バリュー残高が少ないことを効率的に的確にユーザに認識させることができる。

【0530】

20

（27） ステップS181またはステップS182で減算前残高不足情報、減算後残高不足情報、または、減算後残高僅少情報が受信されたときにバリュー購入時処理が実行され、ステップS133で説明したように、バリュー購入時処理の実行開始後に自動的にチャージ要求情報が送信されるため、ユーザがバリュー購入時処理を能動的に実行させなくてもよい。このため、バリュー購入時処理を実行させる手間をユーザに掛けさせないようにできる。また、バリュー購入時処理が即座に実行されるので、バリュー購入に要する時間が短縮され、遊技場30におけるパチンコ遊技機700やスロットマシン等の遊技機の稼働率を向上させることができる。

【0531】

（28） バリュー購入時処理として、ステップS139で購入希望金額の選択肢が表示され、ステップS141で購入希望金額の選択が受けられるので、ユーザが能動的にバリュー購入時処理を実行させて購入希望金額の選択肢を表示させなくてもよい。このため、バリュー購入時処理を実行させ購入希望金額の選択肢を表示させる手間をユーザに掛けさせないようにできる。また、バリュー購入時処理が即座に実行され購入希望金額の選択肢が表示されるので、バリュー購入に要する時間が短縮され、遊技場30におけるパチンコ遊技機700やスロットマシン等の遊技機の稼働率を向上させることができる。

【0532】

30

〔第2の実施の形態〕

次に、第2の実施の形態に係る電子マネーシステム10について説明する。前述した第1の実施の形態においては、電子マネー遊技使用サービスの提供者に対して価を支払うためにユーザが利用する金融機関を特定するための金融機関指定情報を、図8のステップS224において電子マネー管理サーバ200の利用者情報DB221に登録し、バリューを購入する際に図12のステップS268において電子マネー管理サーバ200から金融機関のインターネットバンキングシステムにアクセス可能となるURLが含まれた引継画面情報が送信される例（サーバ側金融機関登録パターン）について説明した。第2の実施の形態においては、金融機関指定情報を、各携帯電話100の記憶部に登録し、バリューを購入する際に各携帯電話100の記憶部に登録されている金融機関を読み出し、読み出した金融機関のインターネットバンキングシステムにアクセスする例（携帯電話側金融機関登録パターン）について説明する。

【0533】

40

50

また、前述した第1の実施の形態においては、バリューを購入する際に、図12のステップS244において説明したように電子マネー管理サーバ200側において未チャージバリューがあるか否かが判断される例（サーバ側未チャージ判定パターン）について説明した。第2の実施の形態においては、バリューを購入する際に、携帯電話100側において未チャージバリューがあるか否かが判断される例（携帯電話側未チャージ判定パターン）について説明する。

【0534】

さらに、前述した第1の実施の形態においては、バリューを購入する際に、図12のステップS251およびS253において説明したように電子マネー管理サーバ200側においてバリュー残高に最低購入金額を加算した額が携帯上保持限度額以下であるか否か、およびバリューの当日積算額に最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下であるか否かが判断される例（サーバ側限度額判定パターン）について説明した。第2の実施の形態においては、バリューを購入する際に、携帯電話100側においてバリュー残高に最低購入金額を加算した額が携帯上保持限度額以下であるか否か、およびバリューの当日積算額に最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下であるか否かが判断される例（携帯電話側限度額判定パターン）について説明する。

【0535】

さらに、前述した第1の実施の形態においては、バリューを購入してから当該バリューを携帯電話100にチャージする場合、電子マネー管理サーバ200との接続を一旦分断し、金融機関サーバ500に接続しバリュー購入金額の決済を済ませ、その後再度電子マネー管理サーバ200に接続し直し、バリューを携帯電話100にチャージする例（分断パターン）について説明した。第2の実施の形態においては、電子マネー管理サーバ200との接続状態を分断することなく、一連の処理として、バリューを購入してから当該バリューを携帯電話100にチャージできる例（一連パターン）について説明する。

【0536】

このように、第2の実施の形態に係る電子マネーシステム10は、各携帯電話100の記憶部に金融機関を登録する点、未チャージバリューの有無を携帯電話100側で判断する点、携帯上保持限度額および1日購入限度額以下であるか否かを携帯電話100側で判断する点、および一連の処理としてバリュー購入およびチャージが可能である点で、第1の実施の形態に係る電子マネーシステム10と異なる。このため、第2の実施の形態においては、第1の実施の形態と異なる点について説明し、重複する説明は繰返さない。

【0537】

図43は、第2の実施の形態における携帯電話100が電子マネー遊技使用サービスを受ける際に用いるデータを説明するための図である。

【0538】

図43は、通常用の携帯電話100に搭載されている非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている情報を説明するための図である。非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域には、電子マネー管理サーバ200で発行される会員ID、携帯電話100のバリュー残高、バリュー購入記録（未チャージバリューを含む）、当日積算額、表示金額リスト情報、携帯上保持限度額情報、および1日購入限度額情報が記憶される。なお、バリュー購入記録としては、バリューの額、およびバリュー書込済であるか否かを示す書込済情報を含む。

【0539】

図43では、たとえば、会員IDとして「1101」、バリュー残高として11000円である旨の「11000」、バリューの額として1000円である旨の「1000」および書込済情報として当該バリューが書込済でない旨の「0」、バリューの額として5000円である旨の「5000」および書込済情報として当該バリューが既に書込済である旨の「1」、および当日積算額として6000円である旨の「6000」が記憶されている。また、表示金額リスト情報としては、「1000円」「5000円」「10000円

」「20000円」「30000円」の5つの金額を示す情報が記憶されている。さらに、携帯上保持限度額情報および1日購入限度額情報としては、「30000円」の金額を示す情報が記憶されている。なお、テスト用の携帯電話の場合、表示金額リスト情報として「10000円」「50000円」「100000円」「300000円」「500000円」の5つの金額を示す情報が記憶される。また、携帯上保持限度額情報および1日購入限度額情報としては、「500000円」の金額を示す情報が記憶される。

【0540】

図44は、第2の実施の形態における電子マネー管理サーバ200により実行される初期登録時アプリケーションプログラム210の処理の流れを示すフローチャートである。図44を参照して、電子マネー管理サーバ200のデータ処理部210は、ステップS218において携帯端末情報を利用者情報DB221に登録した後、ステップS225aにおいて、プロモーションメール受取可否設定画面(図24(b)参照)を携帯電話100に送信する。その後、データ処理部210は、実行する処理をステップS226に進め、携帯電話100からプロモーションメール受取可否情報を受信すると、ステップS227に進める。なお、ステップS201~S218、およびステップS226~S236の処理は、図8で説明したので、説明は繰返さない。

10

【0541】

図45は、第2の実施の形態における携帯電話100により実行される初期登録時ウェブ処理の流れを示すフローチャートである。図45は、図9(a)の初期登録時ウェブ処理のステップS109~S112の処理が行なわれない点を除き同様の処理が行なわれるため、説明は繰返さない。

20

【0542】

図46は、第2の実施の形態における携帯電話100で実行される電子マネーアプリ111の処理の流れを示すフローチャートである。図46を参照して、携帯電話100のデータ処理部110は、ステップS126において領域確保処理が終了したと判断した場合、ステップS126aにおいて電子マネーの対価を支払うためにユーザが利用する金融機関を記憶部120に登録するための金融機関登録処理を実行し、ステップS192に進める。

【0543】

また、ステップS191において引継ぎ情報からの起動でないと判断した場合、ステップS191aにおいて電子マネーアプリ111をユーザの操作により起動させたときに実行される起動時設定処理を実行し、ステップS192に進める。

30

【0544】

また、ステップS196aにおいて、図53(b)を用いて後述するように、起動時初期画面で表示される非接触型ICチップ190へのバリューのチャージの履歴を表示させるためのリンクである「履歴表示」が選択されたか否かが判断される。起動時初期画面で「履歴表示」のリンクが選択されると、データ処理部110は、ステップS196aで、履歴表示が選択されたと判断する。ステップS196aにおいて「履歴表示」のリンクが選択された場合、ステップS196bで履歴表示処理を実行する。履歴表示処理では、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている各種情報(図43参照)に基づき、履歴等が表示される。

40

【0545】

なお、第2の実施の形態における電子マネーアプリ111において実行される処理は、前述したステップS126a、ステップS191a、およびステップS196a~S196bの処理を除き、図10で説明したので、説明は繰返さない。

【0546】

図47は、第2の実施の形態における携帯電話100で実行される電子マネーアプリ111の処理のうち金融機関登録処理の流れを示すフローチャートである。

【0547】

金融機関登録処理が開始されると、図23(b)で説明したモバイルバンキング登録ト

50

ップ画面が第2の実施形態における電子マネーアプリ111が示す処理手順に従って携帯電話100の表示部140に表示される。そして、「ここから」の金融機関問合せリンクが選択されると、利用する金融機関を選択する処理が開始される。

【0548】

ステップS126bで、データ処理部110は、金融機関を選択する操作が行なわれたか否かを判断する。金融機関を選択する操作が行なわれた場合（ステップS126bにおいてYESの場合）、ステップS126cで、データ処理部110は、選択操作に対応する画面を携帯電話100の表示部140に表示する。

【0549】

ここで、第2の実施の形態において、金融機関を選択する操作が行なわれた場合に表示される携帯電話100の表示部140に表示される表示画面について、図23および図24を参照して説明する。図23(c)の画面は、第2の実施形態における電子マネーアプリ111が示す処理手順に従って表示される第1の金融機関選択画面である。図23(c)の画面には、モバイルバンキングの業態の選択を促す旨の文章と、都市銀行を選択するためのリンクである「都市銀行」と、地方銀行を選択するためのリンクである「地方銀行」と、第2地銀を選択するためのリンクである「第2地銀」と、労働金庫を選択するためのリンクである「労働金庫」と、信用金庫を選択するためのリンクである「信用金庫」と、信用組合を選択するためのリンクである「信用組合」と、その他の金融機関を選択するためのリンクである「その他」とが表示される。ここでは、図23(c)の画面で「都市銀行」のリンクが選択される場合について説明する。

【0550】

図23(d)の画面は、図23(c)の画面の「都市銀行」のリンクの選択によって第2の実施形態における電子マネーアプリ111が示す処理手順に従って表示される第2の金融機関選択画面である。図23(d)の画面には、利用するモバイルバンキングの選択を促す旨の文章、および、都市銀行のうちのいずれかを選択するためのリンクである「やまと銀行」「三友銀行」「ダイヤモンド銀行」「リエゾン銀行」が表示される。ここでは、図23(d)の画面で「やまと銀行」のリンクが選択される場合について説明する。

【0551】

図24(a)の画面は、図23(d)の画面の「やまと銀行」のリンクの選択によって第2の実施形態における電子マネーアプリ111が示す処理手順に従って表示されるモバイルバンキングを確認するための画面である。図24(a)の画面には、やまと銀行を利用するモバイルバンキングとして登録することを確認する旨の文章と、登録することを確認して継続して手続を進めるためのリンクである「確認」と、選択したモバイルバンキングを訂正するために前の画面に戻るためのリンクである「訂正する場合はこちらから」とが表示される。

【0552】

図47に戻って、金融機関を選択する操作が行なわれていない場合（ステップS126bにおいてNOの場合）、およびステップS126cにおいて対応する画面が表示された後に、データ処理部110は、実行する処理を後述するステップS126dに進める。

【0553】

ステップS126dで、データ処理部110は、金融機関を決定する操作が行なわれたか否かを判断する。たとえば、図24(a)で説明した画面が携帯電話100の表示部140に表示されているときに、「確認」のリンクが選択されたか否かを判断する。金融機関を決定する操作が行なわれた場合（ステップS126dにおいてYESの場合）、ステップS126eで、データ処理部110は、決定された金融機関を特定するための金融機関指定情報（具体的には、金融機関名および当該金融機関においてモバイルバンキングを行なうためのURLが含まれる情報）を記憶部120に登録する。その後、データ処理部110は、金融機関登録処理を終了し、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。一方、金融機関を決定する操作が行なわれていない場合（ステップS126dにおいてNOの場合）、データ処理部110は、実行する処理をステップS126bに進める。以上のように

に、第2の実施の形態においては、初期登録が行なわれた際に、金融機関が、携帯電話100の記憶部120に登録される。なお、金融機関登録処理に用いられる金融機関に関する情報は、電子マネーアプリ111に含まれているものであってもよく、また、金融機関登録処理が実行される都度ダウンロードするものであってもよい。金融機関に関する情報には、利用可能な金融機関の情報(図23(b),(c),(d)、図24(a)の画面を表示するための情報)や、当該金融機関のインターネットバンキングシステムにアクセス可能となるURLが含まれる。

【0554】

図48は、第2の実施の形態における携帯電話100で実行される電子マネーアプリ111の処理のうち起動時設定処理の流れを示すフローチャートである。図48を参照して、ステップS191bで、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域から未チャージバリューに関する情報を取得して、購入済みであるが携帯電話100にチャージされていない未チャージバリューがあるか否かを判断する。未チャージバリューがあるか否かについては、図43を用いて説明したように記憶部192における書込済情報として「0」が記憶されているか否かにより判断が行なわれる。本実施の形態においては、書込済情報として「0」が記憶されていると判断した場合には、未チャージバリューがあると判断される。なお、未チャージバリューがあるか否かの判断については、このようなものに限るものではない。たとえば、チャージされ携帯電話100に書込まれた未チャージバリューに関する情報を消去するものであってもよい。そして、未チャージバリューがあるか否かについては、記憶部192に未チャージバリューが記憶されているか否かにより判断が行なわれるものであってもよい。

【0555】

未チャージバリューがあると判断した場合(ステップS191bでYESの場合)、データ処理部110は、ステップS191cで、未チャージバリューのチャージをユーザに促進するためのバリュー発行促進表示を行なうか否かの判断に用いる促進用カウンタの値を1加算する。このように、本実施の形態においては、ステップS191bにおいて、未チャージバリューがあるときの電子マネーアプリ111起動回数をカウントする。そして、データ処理部110は、ステップS191dで促進用カウンタの値が2以上であるか否かを判断し、2以上である場合にはユーザが未チャージバリューのあることを忘れてしていると推定してステップS134において起動時初期画面でバリュー発行促進表示を行なう状態となるように設定する。さらに、データ処理部110は、ステップS191eの処理の後、または促進用カウンタの値が2以上となっていないと判断されたときに、ステップS191fにおいて起動時初期画面でバリュー購入のリンクが選択不能な状態となるように設定する。

【0556】

なお、ステップS191dで判断する基準値は、2に限らず、どのような値であってもよい。また、ステップS191bにおいて未チャージバリューがあると判断されたときには、促進用カウンタの値の更新および判断を行なうことなく、ステップS191eにおいてバリュー発行促進表示を行なう状態となるように設定してもよい。

【0557】

一方、未チャージバリューがないと判断した場合(ステップS191bでNOの場合)、データ処理部110は、ステップS191gにおいて起動時初期画面でバリュー購入のリンクが選択可能な状態となるように設定する。

【0558】

そして、図46のステップS192で、データ処理部110は、ステップS191e~S191gにおいて設定された状態で、電子マネーアプリ111の起動時初期画面を表示部140に表示させる。このとき、データ処理部110は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域からバリュー残高を取得して、起動時初期画面の一部として表示部140に表示する。その後、データ処理部110は、実行する処理をステップS193に進める。

【 0 5 5 9 】

図 5 3 は、第 2 の実施の形態における電子マネーシステム 1 0 において携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される起動時初期画面図である。図 5 3 (a) , (c) , および (d) 各々は、図 2 6 (a) , (c) , および (d) 各々と同様のため、説明は繰返さない。

【 0 5 6 0 】

図 5 3 (b) の画面は、ステップ S 1 9 1 e においてバリュー発行促進表示を行なう状態に設定され、かつステップ S 1 9 1 f においてバリュー購入のリンクが選択不能な状態に設定されているときに、ステップ S 1 9 2 で表示される起動時初期画面である。前述したように第 2 の実施の形態における起動時初期画面においては、非接触型 IC チップ 1 9 0 へのバリューのチャージの履歴を表示させるためのリンクである「履歴表示」が表示される。図 5 3 (b) の画面下部では、バリュー発行促進表示として、未チャージバリューのチャージを促がす旨の文章が表示される。また、図 5 3 (b) の画面中央部では、バリュー購入のリンクが選択不能な状態として、選択可能な状態のときの表示態様と異なるように「バリュー購入」のリンクが点線表示されている。なお、選択不能な状態のときの表示態様としては、選択可能な状態のときの表示態様と異なるものであれば、点線表示に限らずどのようなものであってもよい。たとえば、選択不能な状態のときの表示態様としては、「バリュー購入」のリンクの表示色が、選択可能な状態のときの表示色と異なるものであってもよい。また、選択不能な状態の場合、起動時初期画面においては、「バリュー購入」のリンクが表示されないように制御するものであってもよい。図 5 3 (b) の画面におけるその他の部分、およびステップ S 1 9 1 g においてバリュー購入のリンクが選択可能な状態となるように設定されているときの起動時初期画面については、前述した図 2 6 (b) の画面とほぼ同様であるので、説明は繰返さない。

【 0 5 6 1 】

図 4 9 は、第 2 の実施の形態における携帯電話 1 0 0 で実行される電子マネーアプリ 1 1 1 の処理のうちバリュー購入時処理の流れを示すフローチャートである。図 4 9 を参照して、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 7 1 で、携帯電話 1 0 0 に未チャージバリューがあるか否かを判断する。

【 0 5 6 2 】

未チャージバリューがあると判断した場合 (ステップ S 1 7 1 で Y E S の場合) 、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 7 2 で、チャージ誘導画面を携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示し、未発行バリューのチャージを実行する処理を図 5 2 を用いて後述するステップ S 1 5 2 に進める。

【 0 5 6 3 】

図 5 3 に進んで、図 5 3 (d) は、ステップ S 1 7 2 で表示されるチャージ誘導画面である。図 5 3 (d) の画面には、チャージされていないバリューがあるので、チャージを促がす旨の文章が表示される。この画面が表示された後、図 5 2 を用いて後述するステップ S 1 5 2 以降の処理が実行され、チャージされていないバリューが携帯電話 1 0 0 にチャージされる。このように、未チャージバリューが存在し、チャージ要求情報の送信が禁止されているときにバリュー購入のリンクが操作された (チャージ要求操作を受付けた) ことを条件として、ステップ S 1 5 2 に処理が進みバリュー発行要求情報 (電子マネー情報送信要求) が電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信される。

【 0 5 6 4 】

一方、未チャージバリューがないと判断した場合 (ステップ S 1 7 1 で N O の場合) 、ステップ S 1 7 3 で、データ処理部 1 1 0 は、携帯電話 1 0 0 にチャージされているバリュー残高に、表示金額リスト情報で示される金額のうちの最低購入金額 (本実施の形態では通常用の携帯電話では 1 0 0 0 円、テスト用の携帯電話では 1 0 0 0 0 円) を加算した額が携帯上保持限度額以下であるか否かを判断する。

【 0 5 6 5 】

表示金額リスト情報とは、ユーザが携帯電話 1 0 0 で選択可能なバリューの金額のリス

トを示す情報であり、本実施の形態においては、種別が通常用の携帯電話である場合には「1000円」「5000円」「10000円」「20000円」「30000円」の5つの金額を示す情報であり、種別がテスト用の携帯電話である場合には「10000円」「50000円」「100000円」「300000円」「500000円」の5つの金額を示す情報である。図43で説明したように第2の実施の形態における表示金額リスト情報は、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている。

【0566】

選択可能なバリューの金額は、利用者の遊技へののめり込みを防止するために定められた種別に応じた携帯上保持限度額情報や1日購入限度額情報などに基づいて、電子マネー遊技使用サービスの提供業者によって予め定められる。第2の実施の形態においては、種別に応じた携帯上保持限度額情報や1日購入限度額情報が、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている。

【0567】

なお、これらの表示金額リスト情報、携帯上保持限度額情報、および1日購入限度額情報は、電子マネー管理サーバ200側で設定されている表示金額リスト情報、携帯上保持限度額情報、および1日購入限度額情報と同期している。

【0568】

たとえば、電子マネー管理サーバ200側において、通常用の携帯電話の表示金額リスト情報が、「500円」「1000円」「2000円」「3000円」「5000円」「10000円」に変更設定された場合、通常用の携帯電話に搭載された非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている表示金額リスト情報は、「500円」「1000円」「2000円」「3000円」「5000円」「10000円」に自動更新される。また、電子マネー管理サーバ200側において、通常用の携帯電話の携帯上保持限度額情報が、「50000円」に変更設定された場合、通常用の携帯電話に搭載された非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている携帯上保持限度額情報は、「50000円」に自動更新される。また、電子マネー管理サーバ200側において、通常用の携帯電話の1日購入限度額情報が、「80000円」に変更設定された場合、通常用の携帯電話に搭載された非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている1日購入限度額情報は、「80000円」に自動更新される。テスト用の携帯電話の表示金額リスト情報、携帯上保持限度額情報、1日購入限度額情報が電子マネー管理サーバ200側において変更設定された場合、テスト用の携帯電話に搭載された非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている対応情報が自動更新される。

【0569】

自動更新は、たとえば、携帯電話100が電子マネー管理サーバ200と通信可能な状態となったときに、電子マネー管理サーバ200において当該携帯電話の表示金額リスト情報、携帯上保持限度額情報、および1日購入限度額情報各々が最新のバージョンであるか否か判断する処理と、最新のバージョンでないと判断した場合、当該最新でない情報についての最新情報を当該携帯電話に送信する処理とが行なわれることにより、実行されるものであってもよい。そして、携帯電話側では、最新情報を受信すると、非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶する処理が実行されるものであってもよい。

【0570】

バリュー残高に最低購入金額を加算した額が携帯上保持限度額以下でない場合（ステップS173でNOの場合）、ステップS174で、データ処理部110は、携帯上保持限度額購入不可画面（図27（a）参照）を表示部140に表示させる。

【0571】

一方、バリュー残高に最低購入金額を加算した額が携帯上保持限度額以下である場合（

10

20

30

40

50

ステップS 1 7 3でYESの場合)、ステップS 1 7 5で、データ処理部 1 1 0は、記憶部 1 9 2に記憶されているその日に購入されたバリューの当日積算額に、最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下であるか否かを判断する。当日積算額は、非接触型ICチップ 1 9 0の記憶部 1 9 2の電子マネー遊技使用サービス用の領域に記憶されている。

【0572】

当日積算額に最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下でない場合(ステップS 1 7 5でNOの場合)、ステップS 1 7 6で、データ処理部 1 1 0は、1日購入限度額購入不可画面(図27(b)参照)を表示部 1 4 0に表示させる。

【0573】

一方、当日積算額に最低購入金額を加算した額が1日購入限度額以下である場合(ステップS 1 7 5でYESの場合)、ステップS 1 7 7で、データ処理部 1 1 0は、バリュー残高および当日積算額から購入可能金額(チャージ可能額)を算出(特定)する。

【0574】

具体的には、データ処理部 1 1 0は、携帯上保持限度額からバリュー残高を減算した額、および、1日購入限度額から当日積算額を減算した額のうち、低い方の額を購入可能金額として算出する。

【0575】

なお、本実施の形態においては、バリュー残高および携帯上保持限度額、ならびに、当日積算額および1日購入限度額に基づいて、バリューを購入可能か否かを判断して、購入可能金額を算出するようにした。しかし、これに限定されず、バリュー残高および携帯上保持限度額、または、当日積算額および1日購入限度額のいずれか一方に基づいて、バリューを購入可能か否かを判断して、購入可能金額を算出するようにしてもよい。

【0576】

そして、ステップS 1 7 3およびS 1 7 5においてYESと判断された場合、ステップS 1 3 3で、データ処理部 1 1 0は、会員IDと携帯端末情報とバリュー残高とを含むチャージ要求情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。

【0577】

図50は、第2の実施の形態における電子マネー管理サーバ200により実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラム212の処理の流れを示すフローチャートである。

【0578】

図50を参照して、チャージ要求情報を受信したと判断した場合(ステップS 2 4 1でYESの場合)、データ処理部 2 1 0は、ステップS 2 4 2で、チャージ要求情報に含まれる会員IDおよび携帯端末情報が利用者情報DB 2 2 1に登録されたものであり、携帯電話100が電子マネー遊技使用サービスに利用可能なものであるか否かを判断する。利用可能なものでないと判断した場合(ステップS 2 4 2でNOの場合)、ステップS 2 4 3で、データ処理部 2 1 0は、使用不可画面を携帯電話100に送信し、実行する処理をステップS 2 4 1に戻す。

【0579】

一方、利用可能なものであると判断した場合(ステップS 2 4 2でYESの場合)、ステップS 2 5 6 aで、データ処理部 2 1 0は、ステップS 2 4 1で受信されたチャージ要求情報を送信してきた携帯電話100に対応する登録アドレス情報を利用者情報DB 2 2 1から検索して読出して、携帯電話100に送信する。登録アドレス情報とは、携帯電話100に対応して登録されている電子メールアドレスを特定するための情報をいう。

【0580】

図49に戻って、ステップS 1 3 4 aで、データ処理部 1 1 0は、電子マネー管理サーバ200から登録アドレス情報を受信したか否かを判断する。登録アドレス情報を受信したと判断した場合(ステップS 1 3 4 aでYESの場合)、ステップS 1 3 5で、前述したようにアドレス確認画面を表示部 1 4 0に表示させる。その後、データ処理部 1 1 0は、実行する処理をステップS 1 3 6に進める。

【 0 5 8 1 】

ステップ S 1 3 6 においてアドレスが確認されたと判断した場合、ステップ S 1 3 6 a において記憶部 1 2 0 に登録された金融機関指定情報を読み出し、ステップ S 1 3 6 b において金融機関確認画面（図 2 8（a）参照）を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 5 8 2 】

ステップ S 1 3 8 で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 8（a）の画面で「確認」のリンクが選択されることによって、利用するモバイルバンキングの金融機関がユーザにより確認されたか否かを判断する。金融機関が確認されたと判断した場合（ステップ S 1 3 8 で Y E S の場合）、ステップ S 1 3 9 で、データ処理部 1 1 0 は、購入金額選択画面として、表示金額リスト情報から特定される金額のうち、ステップ S 1 7 7 で算出された購入可能金額以内の金額を選択可能な態様で表示部 1 4 0 に表示させる。

10

【 0 5 8 3 】

金融機関が確認されていない場合（ステップ S 1 3 8 で N O の場合）、金融機関変更が選択されたか否かを判断する（S 1 4 0 a）。金融機関変更が選択されたと判断した場合（ステップ S 1 4 0 a で Y E S の場合）、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 4 0 c で、金融機関を変更して登録するために図 4 7 を用いて前述した金融機関登録処理を実行する。なお、金融機関を変更して登録する処理としては、変更した金融機関のサーバが決済に利用される状態に更新するものであればよく、たとえば、変更前の金融機関の金融機関指定情報を消去して新たに変更後の金融機関の金融機関指定情報を登録する処理であってもよい。また、変更前の金融機関の金融機関指定情報を消去することなく変更後の金融機関の金融機関指定情報を決済に利用する金融機関として新たに登録する処理であってもよい。この場合、変更前の金融機関の金融機関指定情報を用いて、再度決済に利用する金融機関を変更前の金融機関に変更できるものであってもよい。なお、ステップ S 1 4 0 a において金融機関変更が選択されていないと判断された場合、ステップ S 1 3 8 へ戻る。また、ステップ S 1 4 0 c において金融機関登録処理が実行された場合、ステップ S 1 3 6 a へ戻り、変更後の金融機関指定情報を読み出し、ステップ S 1 3 6 b において変更後の金融機関確認画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

20

【 0 5 8 4 】

前述した図 2 8（b）の購入金額選択画面で、チャージ希望金額と対をなすラジオボタンのいずれかが選択され、「送信」のリンクが選択されると、ステップ S 1 4 1 で、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 は、購入希望金額のラジオボタンが選択されることによって、購入希望金額が選択されたか否かを判断する。

30

【 0 5 8 5 】

購入希望金額が選択されたと判断した場合（ステップ S 1 4 1 で Y E S の場合）、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 4 2 で、購入希望金額および会員 I D を示す情報を含む第 1 口座振替依頼情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。このように、携帯電話 1 0 0 は、図 2 6（b）に示す画面においてバリュー購入のリンクが操作されたこと、つまり電子マネー情報のチャージを要求するチャージ要求操作をユーザから受付けたことを条件として、さらにはその後、図 2 8（b）に示す画面において購入金額が選択されたこと、つまりユーザからチャージ額の指定を受付けたことを条件として、選択された購入金額（指定されたチャージ額）の電子マネーのチャージを要求するチャージ要求情報として第 1 口座振替依頼情報を送信する。これにより、電子マネー管理サーバ 2 0 0 では、図 1 2 において説明したステップ S 2 5 7 ～ S 2 6 4 と同様の処理が行なわれる。

40

【 0 5 8 6 】

そして、ステップ S 1 4 3 で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から合計金額確認情報を受信したか否かを判断する。合計金額確認情報を受信したと判断した場合（ステップ S 1 4 3 で Y E S の場合）、ステップ S 1 4 4 で、データ処理部 1 1 0 は、合計金額確認情報に基づいて、合計金額確認画面（図 2 8（c）参照）を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 5 8 7 】

50

ステップS 1 4 5で、データ処理部 1 1 0は、図 2 8 (c)の画面で「確認」のリンクが選択されることによって、ユーザにより合計金額が確認されたか否かを判断する。合計金額が確認されたと判断した場合（ステップS 1 4 5でYESの場合）、ステップS 1 4 6で、データ処理部 1 1 0は、会員IDを示す情報を含む第2口座振替依頼情報を電子マネー管理サーバ2 0 0に送信する。

【0 5 8 8】

図5 0に進み、電子マネー管理サーバ2 0 0では、ステップS 2 6 5において携帯端末1 0 0から第2口座振替依頼情報を受信しステップS 2 6 6においてタイムスタンプチェックにより異常もないと判断されたときに、データ処理部 2 1 0は、ステップS 2 6 8 aにおいて、携帯端末1 0 0に登録された金融機関において電子マネーの対価の決済を開始させるための決済開始情報を携帯電話1 0 0に送信する。

10

【0 5 8 9】

図4 9に戻り、携帯電話1 0 0のデータ処理部 2 1 0は、ステップS 1 8 1において、決済開始情報を受信したと判断した場合、ステップS 1 8 2においてステップS 1 3 6 aで読出した金融機関指定情報から特定される金融機関のサーバに引き継いでモバイルバンキングを行なう旨のモバイルバンキング遷移確認画面を表示部1 4 0に表示させる。その後、ステップS 1 8 3において、データ処理部 2 1 0は、バリューの購入に対する決済に関する情報を、読出した金融機関指定情報から特定される金融機関のインターネットバンキングシステムにアクセスし、モバイルバンキングを開始する。これにより、第1の実施の形態で説明したモバイルバンキング処理が実行される。第2実施の形態においては、モバイルバンキングが開始されると、ステップS 1 8 4において、データ処理部 1 1 0が、バリュー購入記録を更新する処理を行ない、その後ステップS 1 8 5に進む。ステップS 1 8 4におけるバリュー購入記録を更新する処理では、未チャージバリューが有りとなるように設定する処理が行なわれる。なお、ステップS 1 8 4では、さらに、当日積算額に購入金額を加算して、当日積算額を更新する処理を行なう。一方、携帯電話1 0 0のデータ処理部 2 1 0は、ステップS 1 8 1において、決済開始情報を受信していないと判断した場合、ステップS 1 8 1を繰返し実行する。

20

【0 5 9 0】

データ処理部 1 1 0は、ステップS 1 8 5で、図5 1を用いて後述するように電子マネー管理サーバ2 0 0から送信される決済完了情報を受信したか否かを判断する。携帯電話1 0 0では、モバイルバンキングが行なわれているときであっても、バリュー購入時処理が繰返し実行されるため、決済完了情報を受信したか否かをステップS 1 8 5で判断することができる。

30

【0 5 9 1】

決済完了情報を受信した場合（ステップS 1 8 5でYESの場合）、データ処理部 1 1 0によりステップS 1 8 6において起動時初期画面が表示され、当該起動時初期画面においては、ユーザがバリューチャージを選択しチャージすることが可能となる。これにより、一連の処理として、モバイルバンキングを開始してから決済を終了させて購入したバリューを発行させることができる。一方、決済完了情報を受信していない場合（ステップS 1 8 5でNOの場合）、データ処理部 1 1 0は、ステップS 1 8 5を繰返し実行する。

40

【0 5 9 2】

図5 1は、第2の実施の形態における電子マネー管理サーバ2 0 0により実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラム2 1 2のサブルーチンであるバリュー対価決済後処理の流れを示すフローチャートである。第2の実施の形態におけるバリュー対価決済後処理においては、購入番号が登録されていると判断した場合（ステップS 2 7 0 0でYESの場合）、ステップS 2 7 0 1 aで、データ処理部 2 1 0は、決済が完了した旨を示す決済完了情報を、消込速報に対応する会員IDの携帯電話1 0 0に送信する。このように、第2の実施の形態における決済完了情報は、電子マネー管理サーバ2 0 0から消込速報に対応する会員IDの携帯電話1 0 0に送信される。なお、図5 1については、図1 3の処理と比較し、前述したステップS 2 7 0 1 aの処理が行なわれる点、および図1 3の

50

ステップS 2 7 0 9 の処理が行なわれない点を除き同様の処理が行なわれるため、説明は繰返さない。

【 0 5 9 3 】

図 5 2 は、第 2 の実施の形態における携帯電話 1 0 0 で実行される電子マネーアプリ 1 1 1 の処理のうちバリュー発行時処理の流れを示すフローチャートである。図 5 2 におけるステップS 1 5 2 の処理は、図 4 6 のステップS 1 9 4 でバリューチャージが選択されたと判断したことを条件として、または図 4 9 のステップS 1 7 1 で未チャージバリューがあると判断されたことを条件として実行される。

【 0 5 9 4 】

また、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 は、ステップS 1 5 3 においてバリュー発行情報を受信していないと判断されたときに、ステップS 1 5 3 a において未チャージバリュー無画面を受信したか否かを判断する。未チャージバリュー無画面は、図 1 5 のステップS 2 7 5 で説明したように、携帯電話 1 0 0 からバリュー発行要求があったときであって未チャージバリューがないと判断されたときに携帯電話 1 0 0 に送信される。

10

【 0 5 9 5 】

また、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 は、未チャージバリュー無画面を受信していないときに、さらにステップS 1 5 3 d において使用不可画面を受信したか否かを判断する。使用不可画面は、図 1 5 のステップS 2 7 3 で説明したように、携帯電話 1 0 0 からバリュー発行要求があったときであって利用可能な会員 I D でないと判断されたときに携帯電話 1 0 0 に送信される。使用不可画面を受信したいないときには、ステップS 1 5 3 においてバリュー発行情報を受信したか否かを判断する処理が行なわれる。

20

【 0 5 9 6 】

一方、未チャージバリュー無画面を受信しているときには、ステップS 1 5 3 b において図 3 0 (c) で説明した未チャージバリュー無画面が携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示され、ステップS 1 5 3 c において未チャージバリュー無画面における「 O K 」のリンクが操作されたか否かを判断する処理を行なう。ステップS 1 5 3 c の処理は、操作されるまで繰返し実行される。操作された場合 (ステップS 1 5 3 c において Y E S の場合) 、後述するステップS 1 5 7 a に進む。ステップS 1 5 3 c からステップS 1 5 7 a に移行された場合、ステップS 1 5 7 a においては、バリュー購入記録を更新する処理として未チャージバリューが無しとなるように設定する処理と当日積算額から無しとなるように設定された未チャージバリューの額分を差引き更新する処理とが行なわれる。そして、データ処理部 1 1 0 は、ステップS 1 5 7 b において、促進用カウンタの値をリセットする処理を行ない、ステップS 1 5 8 において、未チャージバリューがないためバリューが発行されなかった旨を示すバリュー発行完了画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

30

【 0 5 9 7 】

前述したように、図 4 9 のステップS 1 8 4 において、決済が完了する前のタイミングで、未チャージバリューが有りとなるように設定する処理が行なわれる。このため、実際に決済が完了せず、電子マネー管理サーバ 2 0 0 において未チャージバリューなどの購入に関する情報が登録されていない状態であっても、携帯電話 1 0 0 側では未チャージバリューが有る状態に設定される。よって、決済を完了しない限り、チャージ要求をできない状態となり、遊技者にとって不都合が生じる。しかし、本実施の形態においては、ステップS 1 5 3 c において「 O K 」のリンクを操作することにより、未チャージバリューが有るとする設定を解除することができるため、このような不都合が発生した場合であっても遊技者が操作することにより解消することができる。

40

【 0 5 9 8 】

また、使用不可画面を受信しているときには、ステップS 1 5 3 e において使用不可画面 (図 2 6 (c) 等参照) が携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示され、ステップS 1 5 9 a に進む。

【 0 5 9 9 】

なお、図 5 2 について、ステップS 1 5 2 ~ S 1 5 8 (ステップS 1 5 3 a ~ S 1 5 3

50

e、S 1 5 7 a、およびS 1 5 7 bを除く)、S 1 5 9 a、およびS 1 5 9 bの処理は、図 1 4 で説明したので、説明は繰返さない。

【 0 6 0 0 】

次に、前述した第 2 の実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 前述した第 2 の実施の形態においては、電子マネーアプリ初回起動時に行なわれる図 4 6 のステップ S 1 2 1 ~ S 1 2 6 a の処理のうち、ステップ S 1 2 6 a においてユーザに金融機関を選択させ、記憶部 1 2 0 に登録する。一方、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、携帯電話 1 0 0 からのチャージ要求情報を受信することにより、図 5 0 のバリュー購入時 A P に従って、ステップ S 2 5 6 a において登録アドレス情報を携帯電話 1 0 0 に送信する。登録アドレス情報を受信した携帯電話 1 0 0 は、図 4 9 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 1 3 6 a において記憶部 1 2 0 に登録された金融機関指定情報を読み出し、該読み出した金融機関の金融機関サーバのインターネットバンキングシステムへのアクセスをステップ S 1 8 3 において開始し決済を行なうことができる。これにより、チャージを要求する度に、決済に利用する金融機関を指定する必要がないため、バリューのチャージ時の手間を低減させることができる。

10

【 0 6 0 1 】

(2) 前述した第 2 の実施の形態においては、図 4 9 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 1 4 0 a において金融機関変更が選択されたと判断した場合、図 4 7 の金融機関登録処理が行なわれ、変更した金融機関を決済に利用する金融機関として当該金融機関を特定するための金融機関指定情報を記憶部 1 2 0 に登録する処理が行なわれる。これにより、決済に利用する金融機関を変更することができるため、ユーザの利便性を向上させることができる。

20

【 0 6 0 2 】

(3) 前述した第 2 の実施の形態における携帯電話 1 0 0 は、ステップ S 1 7 1 において書込済情報として「 1 」が記憶されている状態に更新されていないバリュー購入記録が登録されており Y E S と判断された場合に、ステップ S 1 7 2 においてチャージ誘導画面が表示された後に、図 5 2 のバリュー発行時処理に従って、ステップ S 1 5 2 以降の処理が実行される。すなわち、未チャージバリューがあるときに「バリュー購入」のリンクが選択された場合、バリュー発行要求情報が電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信される。このため、未チャージバリューをチャージするための操作を省略でき、遊技者の操作負担を軽減でき利便性を向上させることができる。

30

【 0 6 0 3 】

(4) ステップ S 1 9 1 b において未チャージバリューが有ると判断された場合、図 5 3 (b) で説明したように「バリュー購入」のリンクが、選択可能な状態のときの表示態様と区別可能なように点線表示される。このため、未チャージバリューが有ることを、「バリュー購入」のリンクの表示態様から認識することができ、遊技者により無駄な選択操作が行なわれてしまうことを未然に防止することができる。また、未チャージバリューが有ると判断された場合に「バリュー購入」のリンクが表示されないようにした場合も同様に、ユーザにより無駄に「バリュー購入」のリンクが選択操作されることを未然に防止することができる。

40

【 0 6 0 4 】

(5) ステップ S 1 9 1 b において未チャージバリューが有ると判断された場合、ステップ S 1 9 1 c において促進用カウンタの値が 1 加算される。そして、ステップ S 1 9 1 d において促進用カウンタの値が 2 以上であると判断された場合、ステップ S 1 9 1 e においてバリュー発行促進表示状態に設定される。このため、ステップ S 1 9 2 において、図 5 3 (b) で説明したように、バリュー発行促進表示として未チャージバリューのチャージを促す旨の文章が表示される。これにより、未チャージバリューが有ることをユーザが忘れてしまい、実際に当該未チャージバリューが携帯電話 1 0 0 にチャージされない状態のまま放置されるといった不都合の発生を防止することができる。

【 0 6 0 5 】

50

また、以上に示した第２の実施の形態については、前述した第１の実施の形態と共通する技術思想による構成について、前述した第１の実施の形態の場合と同様の技術的効果を得ることができる。

【０６０６】

次に前述した実施の形態の変形例を挙げる。

(１) 前述した実施の形態においては、決済に利用する金融機関を登録するパターンとして、第１の実施の形態においてサーバ側金融機関登録パターンを、第２の実施の形態において携帯電話側金融機関登録パターンを、それぞれ例示して説明した。また、未チャージバリューがあるか否かを判定するパターンとして、第１の実施の形態においてサーバ側未チャージ判定パターンを、第２の実施の形態において携帯電話側未チャージ判定パターンを、それぞれ例示して説明した。また、バリュー残高または当日積算額と最低購入金額との合計額が携帯上保持限度額または一日購入限度額以下であるか否かを判定するパターンとして、第１の実施の形態においてサーバ側限度額判定パターンを、第２の実施の形態において携帯電話側限度額判定パターンを、それぞれ例示して説明した。さらに、バリューチャージ要求からバリュー発行までを行なうパターンとして、第１の実施の形態において分断パターンを、第２の実施の形態において一連パターンを、それぞれ例示して説明した。しかし、実施の形態としては、第１または第２の実施の形態で説明した組合せに限らず、決済に利用する金融機関を登録するパターン、未チャージバリューがあるか否かを判定するパターン、バリュー残高または当日積算額と最低購入金額との合計額が携帯上保持限度額または一日購入限度額以下であるか否かを判定するパターン、およびバリューチャージ要求からバリュー発行までを行なうパターンとして、各々前述したパターンから適宜選択して組合せたものであってもよい。

【０６０７】

たとえば、決済に利用する金融機関を登録するパターンとして携帯電話側金融機関登録パターンを、未チャージバリューがあるか否かを判定するパターンとしてサーバ側未チャージ判定パターンを、バリュー残高または当日積算額と最低購入金額との合計額が携帯上保持限度額または一日購入限度額以下であるか否かを判定するパターンとしてサーバ側限度額判定パターンを、バリューチャージ要求からバリュー発行までを行なうパターンとして分断パターンを採用した実施の形態であってもよい。

【０６０８】

(２) 前述した実施の形態においては、ステップＳ２６９で決済サーバ２８０から消込速報を受信したことを条件として、電子マネー管理サーバ２００は、バリューの購入に対する決済が終了したと判断して、ステップＳ２７７でバリュー発行情報を携帯電話１００に送信するようにした。すなわち、決済用処理として、金融機関に対するバリューの購入に対する対価の決済を行なうための処理を例に説明した。

【０６０９】

しかし、決済用処理としては、これに限定されるものではない。たとえば、決済用処理としては、クレジットカードの提供機関に対するバリューの購入に対する対価の決済のために与信の可否の判断において与信可との結果を得る処理であってもよい。具体的には、クレジットカードによる与信でバリューを購入できるようにして、実際の決済は済んでいなくても、バリュー発行情報を携帯電話１００に送信するようにしてもよい。バリュー購入時処理において、電子マネー管理サーバ２００または携帯電話１００にクレジットカードの提供機関、カード番号等を記憶させておき、電子マネー管理サーバ２００がクレジットカードの提供機関、カード番号等を読出してまたは携帯電話１００から取得して、当該提供機関に与信の可否を問合せ、与信可の返信があれば図１３または図５１に示すバリュー対価決済後処理を行ない、発行情報ＤＢ２２２への未チャージバリュー等の登録処理を行なうようにすればよい。

【０６１０】

(３) 前述した実施の形態においては、所定時間ごとに券売機３００から店舗サーバ８００を介して電子マネー管理サーバ２００に取引情報が送信されるようにした。このた

め、電子マネー管理サーバ200で管理されている携帯電話100のバリュー残高は常に正確である訳ではない。したがって、バリューが携帯電話100から電子マネー管理サーバ200に預けられるときには、ステップS1602で携帯電話100から電子マネー管理サーバ200にバリュー残高が送信されるようにした。そして、電子マネー管理サーバ200は、ステップS2163で携帯電話100から送信されたバリュー残高を預かり残高として記憶するようにした。

【0611】

しかし、これに限定されず、リアルタイムで券売機300から電子マネー管理サーバ200に取引情報が送信されるようにして、バリューが携帯電話100から電子マネー管理サーバ200に預けられるときに、電子マネー管理サーバ200で管理されている携帯電話100のバリュー残高を預かり残高として記憶するようにしてもよい。この場合には、ステップS1702で送信する残高返却依頼情報にはバリュー残高を含めないようにしてもよい。また、同様に、ステップS251においては、ステップS133で送信するチャージ要求情報に含まれるバリュー残高に基づき携帯上保持限度額を判定しているが、リアルタイムで電子マネー管理サーバ200に取引情報が送信される場合、ステップS133においてバリュー残高を含まないチャージ要求情報に送信するようにしてもよい。

10

【0612】

(4) 前述した実施の形態においては、ステップS1702で預かり番号を含まない残高返却依頼情報を送信するようにして、ステップS1706で預かり番号を送信するようにした。しかし、これに限定されず、ステップS1702で残高返却依頼情報を送信しないようにして、ステップS1706で預かり番号を含む残高依頼情報を送信するようにしてもよい。

20

【0613】

(5) 前述した実施の形態においては、バリューが携帯電話100から電子マネー管理サーバ200に預けられるときに未チャージバリューがある場合(ステップS2064においてYESの場合)は、一旦、未チャージバリューが携帯電話100にチャージされてから、携帯電話100のバリュー残高が預かり残高として記憶されるようにした。

【0614】

しかし、これに限定されず、バリューが携帯電話100から電子マネー管理サーバ200に預けられるときに、電子マネー管理サーバ200が、携帯電話100から受取ったバリュー残高と未チャージバリューの額とを加算して、加算した額を預かり残高として記憶するようにしてもよい。

30

【0615】

(6) 前述した実施の形態においては、ステップS2177でバリュー残高と預かり残高を加算した額が携帯上保持限度額より多いと判断された場合に、ステップS2178で携帯上保持限度額返却不可画面を送信して、預かり残高を返却しないようにした。しかし、これに限定されず、預かり残高のうち、バリュー残高と加算した額が携帯上保持限度額を超えない分を返却して、残りの分を未チャージバリューとするようにしてもよい。

【0616】

(7) 本実施の形態においては、図8に示す初期登録時AP211のステップS236において領域確保情報が携帯電話100に送信されることで、携帯電話100の記憶部192に電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域が構築(確保)されることから、当該領域確保情報の送信に先立ってステップS235において未チャージ削除カウンタを1加算することにより、携帯電話100の記憶部192に電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域が構築された構築回数を加算・管理し、ステップS216で未チャージ削除カウンタの値が3に達しているか否かを判定し、達していれば領域構築情報の送信を禁止するようにしているが、これに限らず、たとえばステップS216での判定対象とする回数を1回とするような場合には、未チャージ削除カウンタにおいて回数を計数するのではなく、ステップS236で領域構築情報が送信されることに関連して領域構築済を示すフラグを立てて、図13に示すバリュー対価決済後処理のステップS2703において当該フラグ

40

50

を削除することで、領域構築対価の決済が終了しているか否かを管理し、ステップS 2 1 6において当該フラグが立っているか否かを判定し、フラグが立っていれば領域構築対価の決済が未終了であるとして領域構築情報の送信を禁止するようにしてもよい。

【0617】

また、本実施の形態においては、すべての携帯電話100について未チャージ削除カウンタを管理しているが、領域構築対価の決済用処理が未終了の携帯電話100の携帯端末情報のみを登録するデータベースを別途設け、当該データベースにおいて未チャージ削除カウンタを管理してもよい。

【0618】

(8) 前述した実施の形態においては、サービス提供用サーバとして電子マネー管理サーバ200、および決済サーバ280を例にして説明した。しかし、サーバに限らず、ネットワークを介して複数のコンピュータを結ぶことで仮想的に構築されるコンピュータであるグリッドコンピューティングシステムであってもよい。

【0619】

(9) 前述した第1の実施の形態においては、電子マネー管理サーバ200のデータ処理部によって、図12のステップS 268で、モバイルバンキングへの引継をユーザに確認するためのモバイルバンキング遷移確認画面を表示させるための引継画面情報が携帯電話100に送信され、携帯電話100のデータ処理部110によって、図9(b)のステップS 117で、電子マネー管理サーバ200から引継画面情報が受信されたことに応じて、ステップS 118, S 118aでモバイルバンキングに遷移しモバイルバンキング処理が行なわれ、決済が行なわれるようにした。つまり、携帯電話100と電子マネー管理サーバ200との接続が一旦分断され、決済のために携帯電話100から金融機関サーバ500にアクセスし、その後、再度、電子マネー管理サーバ200にアクセスして電子マネー情報の書込みを行なうようにした。

【0620】

しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ200によって、ステップS 268で引継画面情報が送信されることに替えて、携帯電話100から電子マネー管理サーバ200を介して、金融機関サーバ500で決済が行なえるようにしてもよい。このようにすることで、携帯電話100と金融機関サーバ500とが決済のやり取りをする場合に分断してしまう携帯電話100と電子マネー管理サーバ200との接続を保ったまま、決済のやり取りを行なうことができるようになり、その後の電子マネー情報の携帯電話100への書込みまでの処理を一連の処理として行なうことができる。

【0621】

(10) 前述した第2の実施の形態においては、ステップS 191bにおいて、未チャージバリューがあるときの電子マネーアプリ111起動回数をカウントし、当該カウント値が所定回数以上であるときに、起動時初期画面でバリュー発行促進表示を行なう例について説明した。すなわち、ステップS 184またはS 157aにおいてバリュー購入記録が更新されてから所定回数電子マネーアプリ111が起動されることにより、所定時間に達したと判断し、バリュー発行促進表示を行なうか否かを判断する例について説明した。しかし、これに限らず、ステップS 184またはS 157aにおいてバリュー購入記録が更新されてからの時間を計時し、計時時間が所定時間に達しているときに、バリュー発行促進表示を行なうようにしてもよい。たとえば、ステップS 184またはS 157aにおいてバリュー購入記録が更新されたときの時刻を記憶し、当該時刻から所定時間が経過したときに電子マネーアプリ111を自動的に起動させてバリュー発行促進表示を行なうようにしてもよい。

【0622】

(11) 前述した第2の実施の形態においては、当日積算額として第1口座振替依頼情報(チャージ要求情報)に対応する電子マネーの累積額が加算および管理されていたが、これに限らず、図52のバリュー発行時処理においてステップS 157aでバリュー購入記録を更新するとともに、ステップS 156の書込処理により書込まれた(加算された

10

20

30

40

50

）電子マネーの額を当日積算額に加算して管理するようにしてもよい。

【0623】

（12） 前述した実施の形態においては、電子マネーシステム10は、遊技場30に設置される装置、携帯電話100、電子マネー管理サーバ200、決済サーバ280、リモート発行サーバ400、および、金融機関サーバ500で構成されるようにした。

【0624】

しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ200に、決済サーバ280、リモート発行サーバ400、および、金融機関サーバ500の全部または一部の機能が含まれるようにして、電子マネーシステム10が、遊技場30に設置される装置、携帯電話100、および、電子マネー管理サーバ200で構成されるようにしてもよい。

10

【0625】

（13） 前述した実施の形態では、電子マネーシステム10の発明として説明した。しかし、これに限定されず、携帯電話100、電子マネー管理サーバ200、決済サーバ280、券売機300、カードユニット600、および、店舗サーバ800の装置の発明として捉えることができる。

【0626】

また、電子マネーアプリ111、初期登録時AP211、バリュー購入時AP212、バリュー発行時AP213、残高管理AP214、バリュー預かりAP215、および、バリュー返却AP215のプログラムの発明として捉えることができる。

【0627】

20

さらに、携帯電話100、電子マネー管理サーバ200、決済サーバ280、券売機300、カードユニット600、および、店舗サーバ800の装置でそれぞれ行なわれる処理を処理方法の発明として捉えることができる。

【0628】

（14） 前述した実施の形態では、電子マネー遊技使用サービスの提供者に対して支払うためにユーザが利用する金融機関のサーバとして、金融機関ごとにそれぞれ金融機関サーバ500が設けられている例について説明した。しかし、これに限らず、ユーザが利用する金融機関のサーバとしては、複数の金融機関からなるグループ用に設けられた共通の金融機関サーバであってもよい。この場合、同じグループに属する金融機関を利用する場合には、異なる金融機関を利用する場合であっても、当該グループ用に設けられた共通の金融機関サーバと通信し対価の支払いが行なわれる。また、対価を支払うために利用するためのサーバとしては、金融機関のサーバに限らず、ユーザが登録した金融機関サーバと通信し対価の支払いを代行する代行業者のサーバであってもよい。つまり、これらの場合にも、金融機関のサーバに含まれる。

30

【0629】

（15） 前述した第1の実施の形態においては、携帯電話100のデータ処理部110によって図9のステップS112で金融機関指定情報が送信されたことに応じて、電子マネー管理サーバ200のデータ処理部210によって、図8のステップS224で、金融機関指定情報が利用者情報DB221に登録されるようにした。また、前述した第2の実施の形態においては、電子マネーアプリの初回起動時に行なわれる図47の金融機関登録処理におけるステップS126eにおいて金融機関指定情報が携帯電話100に搭載されている記憶部120に登録されるようにした。

40

【0630】

しかし、金融機関指定情報は新規会員登録時に登録されることに限定されず、他のタイミングで登録されるようにしてもよい。たとえば、バリューの初回購入時に登録されるようにしてもよいし、電子マネーアプリのメインメニューに金融機関を登録するためのメニューを設けて、遊技者の携帯電話100からの金融機関指定情報の登録の要求があったときに登録されるようにしてもよい。

【0631】

なお、金融機関変更処理が行なわれるタイミングについても同様である。前述した実施

50

の形態においては、バリュー購入時処理において金融機関変更処理が行なわれる、すなわちバリュー購入時に金融機関を変更できる例について説明したが、これに限らず、金融機関変更処理が行なわれるタイミングは他のタイミングで変更されるようにしてもよいし、電子マネーアプリのメインメニューに金融機関を変更するためのメニューを設けて、遊技者の携帯電話１００からの金融機関指定情報の変更の要求があったときに変更されるようにしてもよい。

【０６３２】

(１６) 前述した実施の形態においては、プリペイドカード３７１に残額を示す情報が記録されるようにした。しかし、これに限定されず、プリペイドカード３７１にはカードＩＤのみ記録しておき、店舗サーバ８００などのサーバで、カードＩＤに対応させて残額を示す情報を管理しておき、プリペイドカード３７１を発行したり、プリペイドカード３７１に入金したり、プリペイドカード３７１から残額を減算したりする場合に、店舗サーバ８００とやり取りするようにしてもよい。

【０６３３】

(１７) 前述した実施の形態では、情報端末の一例として携帯電話１００について説明したが、これに限らず、ユーザが操作する情報端末であればどのようなものであってもよい。たとえば、情報端末として、ＰＤＡ(Personal Digital Assistance)、パーソナルコンピュータ、テレビ受信機、カーナビ等であってもよい。また、取引の一例としてバリュー対価決済後処理によりステップＳ２７０４においてバリュー購入記録を更新するもの(すなわちバリューの購入)について説明したが、これに限らず、商品や株式等の引渡を受ける場合には、当該引渡に対する請求金額の一部または全部について支払済みにするもの等であってもよい。すなわち、売買の行為が成立する場合に、当該売買行為で発生する請求金額の一部または全部について支払済みにするものであればどのようなものであってもよい。この場合、たとえば、情報端末から出力する取引要求情報としては、商品や株式等の引渡を希望する旨の情報が該当する。情報端末は、当該情報をサーバに出力すると通信先指定情報を受信する。また、情報端末は、当該通信先指定情報により指定される金融機関のサーバに対し、商品や株式等の引渡を受けるために必要な金額分の決済を要求する旨の決済要求情報を送信する。そして、サーバは、当該決済要求情報を受信した金融機関のサーバにおいて決済の終了を条件として、商品や株式等の引渡に対する請求金額が支払われた旨を記録等する処理を取引処理として行なう。かかる取引処理が行なわれた後、係員等がサーバの記録内容を確認し、商品の発送等を行なうこととなる。

【０６３４】

(１８) 携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０にバリューがチャージされたとき、および、バリューの減算が完了したときに、非接触型ＩＣチップ１９０の記憶部１９２に記憶されたバリュー残高のバックアップが記憶部１２０にされるようにしてもよい。

【０６３５】

また、携帯電話１００によってユーザからバックアップ操作の入力が受け付けられたときに、バックアップがされるようにしてもよい。

【０６３６】

また、携帯電話１００によって前回バックアップがされてから所定期間(たとえば、３時間、１日など)経過するごとに、バックアップがされるようにしてもよい。

【０６３７】

(１９) 前述した実施の形態においては、当日に購入されたバリューの積算額を当日積算額として積算するようにした。しかし、これに限定されず、所定期間(たとえば、午前６時から翌日の午前６時までの期間)に購入されたバリューの積算額を積算するようにしてもよい。つまり、所定期間は、状況に応じて適宜設定変更可能とすればよい。

【０６３８】

(２０) 前述した実施の形態においては、図４１の残額管理ＡＰ２１４によって、それぞれの会員ＩＤごとに不正回数の頻度に応じて、不正に対する処理を行なうようにした。しかし、これに限定されず、すべての携帯電話での不正回数を合計した回数の頻度に応

10

20

30

40

50

じて、不正に対する処理を行なうようにしてもよい。

【0639】

(21) ステップS281で説明したように、取引額がチャージ累計額を超えているか否かにより不正取引の発生を判断して、チャージ累計額を超えた不正取引があった場合、ステップS284で説明したように、不正取引を行なった会員IDの携帯IDの不正な携帯電話100で購入されたプリペイドカード371の使用を禁止するような電子マネーシステムであってもよい。

【0640】

また、ステップS281で説明したように、取引額がチャージ累計額を超えているか否かにより不正取引の発生を判断して、チャージ累計額を超えた不正取引があった場合、ステップS286で説明したように、不正取引を行なった会員IDの携帯IDの不正な携帯電話100のバリューの使用を禁止するような電子マネーシステムであってもよい。

【0641】

また、ステップS281で説明したように、取引額がチャージ累計額を超えているか否かにより不正取引の発生を判断して、チャージ累計額を超えた不正取引があった場合、ステップS289で説明したように、不正取引が発生したホール（遊技場）でのすべての携帯電話でのバリューの使用を禁止するような電子マネーシステムであってもよい。

【0642】

(22) 前述した実施の形態では、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214から店舗サーバ800を介して送信されてきた携帯使用禁止情報および不正端末記憶情報に基づき、券売機300のデータ処理部310は、記憶部320に携帯使用禁止情報および不正端末情報を記憶させる。そして、券売機300において、プリペイドカード371の購入に使用されている携帯電話100の携帯IDが記憶部310に記憶されている不正端末情報でないか、または記憶部310に携帯使用禁止情報が記憶されていないかが判断され、記憶されているときに取引不能にする。すなわち、前述した実施の形態では、券売機300において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに取引不能にする制御を行なう例について説明した。

【0643】

しかし、これに限らず、店舗サーバ800において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに取引不能である旨を示す取引不能信号を券売機300に送信し、券売機300において取引不能信号を受信したときに取引不能にする制御が行なわれるようにしてもよい。たとえば、店舗サーバ800のデータ処理部は、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214からの携帯使用禁止情報および不正端末記憶情報を、店舗サーバ800の記憶部に記憶させる。一方、券売機300のデータ処理部310は、取引が行なわれる毎に、取引に用いられる携帯電話100の携帯IDを店舗サーバ800に送信する。店舗サーバ800のデータ処理部は、送信されてきた当該携帯IDが記憶部に記憶されている不正端末情報でないか、または記憶部に携帯使用禁止情報が記憶されていないかが判断され、記憶されているときに取引不能にする旨を示す取引不能信号を当該券売機300に送信する。券売機300のデータ処理部310は、取引不能信号に基づき、取引不能にする制御を行なう。

【0644】

また、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214から店舗サーバ800に送信されてきた不正媒体情報に基づき、店舗サーバ800のデータ処理部は、当該不正媒体情報に含まれる携帯IDに対応して記憶部に記憶されているカードIDを不正カードIDとしてカードユニット600に送信し、カードユニット600の記憶部620に記憶させる。そして、カードユニット600において、球貸に使用されているプリペイドカードのカードIDが記憶部620に記憶されている不正カードIDでないかが判断され、不正カードIDであるときに球貸不能にする。すなわち、前述した実施の形態では、カードユニット600において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに球貸不能にする制御を行なう例について説明した。

10

20

30

40

50

【 0 6 4 5 】

しかし、これに限らず、店舗サーバ 800 において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに球貸不能である旨を示す球貸不能信号をカードユニット 600 に送信し、カードユニット 600 において球貸不能信号を受信したときに球貸不能にする制御が行なわれるようにしてもよい。たとえば、店舗サーバ 800 のデータ処理部は、電子マネー管理サーバ 200 の残高管理 A P 2 1 4 から店舗サーバ 800 に送信されてきた不正媒体情報に基づき、当該不正媒体情報に含まれる携帯 I D に対応して記憶部に記憶されているカード I D を不正カード I D として店舗サーバ 800 の記憶部に記憶させる。一方、カードユニット 600 のデータ処理部 610 は、球貸しが行なわれる毎に、球貸しに用いられるプリペイドカードのカード I D を店舗サーバ 800 に送信する。店舗サーバ 800 のデータ処理部は、送信されてきた当該カード I D が記憶部に記憶されている不正カード I D でないかが判断され、記憶されているときに球貸不能にする旨を示す球貸不能信号を当該カードユニット 600 に送信する。カードユニット 600 のデータ処理部 610 は、球貸不能信号に基づき、球貸不能にする制御を行なう。

10

【 0 6 4 6 】

(2 3) 電子マネーのチャージに関する対価の決済のための決済用処理としては、金融機関サーバ 500 が提供するモバイルバンキングを利用した振込処理や、クレジットカード機関サーバが提供する与信による処理に限らず、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 200 が提供するバリューとは異なる電子マネー等を使用して決済を行なう処理であってもよい。また、本実施の形態においては、携帯電話 100 と金融機関サーバ 500 が通信することにより決済用処理が行なわれたが、このように携帯電話 100 を使用するものに限らず、ユーザが電子マネー提供機関の口座に現金振込を行なうことにより決済が行なわれ、当該振込の行なわれた金融機関のサーバから電子マネー管理サーバ 200 に対して消込速報が通知されるようにしてもよい。

20

【 0 6 4 7 】

(2 4) 第 1 の実施の形態におけるバリュー購入に関する処理においては、ユーザから購入希望金額を受付ける前に、図 1 2 に示すバリュー購入時 A P 2 1 2 のステップ S 2 5 1 においてバリュー残高と最低購入金額との合計額が携帯上保持限度額以下か否かを判定するとともに、ステップ S 2 5 3 において同日積算額と最低購入金額との合計金額が 1 日購入限度額以下か否かを判定し、両判定が Y E S の場合にさらに購入可能金額を算出して表示金額リスト情報とともに携帯電話 100 に対して送信することで、携帯電話 100 においては、表示金額リストのうち購入可能金額以下の選択肢のみが指定可能な態様で表示された。このようにすることは、ユーザに限度額を超過する無駄な選択操作をさせることがないことから好ましいが、これに限らず、ユーザに購入希望金額を先に選択させて、当該購入希望金額を電子マネー管理サーバ 200 に送信し、バリュー残高と購入希望金額との合計額が携帯上保持限度額以下か否かを判定するとともに、当日積算額と購入希望金額との合計額が 1 日購入限度額以下か否かを判定するようにしてもよい。

30

【 0 6 4 8 】

また、第 2 の実施の形態におけるバリュー購入時処理においても、図 4 9 に示すように、ユーザから購入希望金額の選択を受付ける前に、ステップ S 1 7 3 およびステップ S 1 7 5 において最低購入金額を使用して限度額以下か否かの判定を行なっているが、これに限らず、ユーザに購入希望金額を先に選択させて、バリュー残高と購入希望金額との合計額が、携帯上保持限度額以下か否かを判定するとともに、当日積算額と購入希望金額との合計額が 1 日購入限度額以下か否かを判定するようにしてもよい。

40

【 0 6 4 9 】

(2 5) 本実施の形態においては、図 1 3 に示すバリュー対価決済後処理において当日積算額を加算更新している、つまり図 1 2 に示すステップ S 2 5 1、S 2 5 3 において携帯上保持限度額あるいは 1 日購入限度額以下でありチャージを許容すると判定された電子マネーの額を当日積算額に加算して管理しているが、これに限らず、図 1 5 に示すバリュー発行時 A P 2 1 3 におけるステップ S 2 7 7 のバリュー発行情報送信に関連して、つ

50

まり携帯電話 100 に対してバリュー発行情報が送信されたバリューの額を当日積算額に加算して管理するようにしてもよい。

【0650】

(26) 本実施の形態においては、預かり残額を識別するための預かり残額識別情報として、電子マネー管理サーバ 200 側において発行される預かり番号と遊技者から入力を受付けるパスワードの 2 種類の識別情報を使用しているが、これに限らず、いずれか一方のみでもよい。また、預かり番号やパスワードに限られず、預かり残額を識別可能な識別情報であればどのような形式のものであってもよい。

【0651】

(27) 本実施の形態においては、携帯電話 100 に記憶されたバリューを使用して取引処理を行なう取引手段として、プリペイドカード 371 を発行する処理を行なう発券機 300 と球貸処理を行なうカードユニット 600 とを説明しているが、取引処理手段はこのような遊技場に設置される装置に限らず、たとえば携帯電話 100 に記憶されたバリューを使用して物品やチケット等を払出す取引処理を行なう自動販売装置であってもよいし、インターネットショッピング等でユーザが購入した商品の対価としてバリューを使用するような場合には、当該対価としてバリューを徴収するための処理を行なうショッピングサイト運営サーバが取引処理手段を構成する。

【0652】

(28) 本実施の形態においては、初期登録処理、バリュー購入処理、バリュー発行処理、バリュー預け処理、およびバリュー返却処理において、種々の情報が複数回に分けて携帯電話 100 と電子マネー管理サーバ 200 との間で送受信されているが、各情報を処理のどの段階で何回に分けて送信するかといったことは、実施の形態に限られるものではなく、適宜変更可能である。

【0653】

たとえば、バリュー購入処理において、携帯電話 100 から電子マネー管理サーバ 200 に対して、チャージ要求情報、第 1 口座振替依頼情報および第 2 口座振替依頼情報が送信されるが、予め購入希望金額の選択を受付けるような場合には、第 1 口座振替依頼情報を送信することなく、購入希望金額を含むチャージ要求情報を送信すればよいし、合計金額の確認を受付けない場合には、第 2 口座振替依頼情報を送信することなく、第 1 口座振替依頼情報に対して引継ぎ画面情報を返信するようにしてもよい。一方、電子マネー管理サーバ 200 から携帯電話 100 に対しては、表示金額リスト等を含む残高情報がチャージ受付情報として返信されるとともに、合計金額確認情報および引継ぎ画面情報が送信されるが、表示金額リスト等とは別個にチャージ受付情報を送信してもよいし、合計金額確認情報を送信することなく引継ぎ画面情報を送信してもよい。

【0654】

(29) 本実施の形態においては、携帯電話 100 を個々に識別するための識別情報として予め携帯電話 100 に付与されている携帯端末情報（携帯 ID）と電子マネー遊技使用サービスに会員登録することにより発行される会員 ID とを使用しているが、これに限らず、いずれか一方の ID のみを使用してもよいし、種類によって使用する ID を使い分けてもよい。

【0655】

(30) 今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は、上記した説明ではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【0656】

【図 1】本発明に係る電子マネーシステムの構成の一例を示すブロック図である。

【図 2】本発明に係る携帯電話の構成の一例を示すブロック図である。

【図 3】本発明に係る電子マネー管理サーバの構成の一例を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 4】本実施の形態における電子マネー管理サーバが電子マネー遊技使用サービスを提供する際に用いる利用者情報データベースを説明するための図である。

【図 5】本実施の形態における電子マネー管理サーバが電子マネー遊技使用サービスを提供する際に用いる発行情報データベースを説明するための図である。

【図 6】本発明に係る券売機の構成の一例を示すブロック図である。

【図 7】本実施の形態におけるカードユニットの構成の一例を示すブロック図である。

【図 8】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行される初期登録時アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9】本実施の形態における携帯電話のウェブブラウザ機能により実行されるウェブ処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図 10】本実施の形態における携帯電話で実行される電子マネーアプリの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 11】本実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンであるバリュー購入時処理の流れを示すフローチャートである。

【図 12】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 13】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラムのサブルーチンであるバリュー対価決済後処理の流れを示すフローチャートである。

【図 14】本実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンであるバリュー発行時処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 15】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー発行時アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 16】本実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンであるバリュー預け処理の流れを示すフローチャートである。

【図 17】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー預かりアプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図 18】本実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンであるバリュー返却処理の流れを示すフローチャートである。

【図 19】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー返却アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図 20】本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話の表示部に表示される第 1 の表示画面図である。

【図 21】本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話の表示部に表示される第 2 の表示画面図である。

【図 22】本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話の表示部に表示される第 3 の表示画面図である。

【図 23】本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話の表示部に表示される第 4 の表示画面図である。

【図 24】本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話の表示部に表示される第 5 の表示画面図である。

40

【図 25】本実施の形態における電子マネーシステムに携帯電話を初期登録するときに携帯電話の表示部に表示される第 6 の表示画面図である。

【図 26】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話でバリューを購入するときに携帯電話の表示部に表示される第 1 の表示画面図である。

【図 27】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話でバリューを購入するときに携帯電話の表示部に表示される第 2 の表示画面図である。

【図 28】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話でバリューを購入するときに携帯電話の表示部に表示される第 3 の表示画面図である。

【図 29】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話でバリューを購入

50

するときに携帯電話の表示部に表示される第4の表示画面図である。

【図30】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話にバリューをチャージするときに携帯電話の表示部に表示される第1の表示画面図である。

【図31】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話から電子マネー管理サーバにバリューを預けるときに携帯電話の表示部に表示される第1の表示画面図である。

【図32】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話から電子マネー管理サーバにバリューを預けるときに携帯電話の表示部に表示される第2の表示画面図である。

【図33】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて電子マネー管理サーバに預けたバリューの返却を受けるときに携帯電話の表示部に表示される第1の表示画面図である。

10

【図34】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて電子マネー管理サーバに預けたバリューの返却を受けるときに携帯電話の表示部に表示される第2の表示画面図である。

【図35】本実施の形態における券売機で実行される発券処理の流れを示すフローチャートである。

【図36】本実施の形態における券売機で実行される不正登録処理の流れを示すフローチャートである。

【図37】本実施の形態における電子マネーシステムにおいて券売機から携帯電話の電子マネーアプリが起動されるときに携帯電話の表示部に表示される第1の表示画面図である。

20

【図38】本実施の形態におけるカードユニットで実行される球貸処理の流れを示すフローチャートである。

【図39】本実施の形態におけるカードユニットで実行されるプリペイド球貸処理の流れを示すフローチャートである。

【図40】本実施の形態におけるカードユニットで実行されるユニット不正登録処理の流れを示すフローチャートである。

【図41】本実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行される残額管理アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図42】本実施の形態における店舗サーバで実行される店舗サーバ処理の流れを示すフローチャートである。

【図43】第2の実施の形態における携帯電話が電子マネー遊技使用サービスを受ける際に用いるデータを説明するための図である。

【図44】第2の実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行される初期登録時アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図45】第2の実施の形態における携帯電話により実行される初期登録時ウェブ処理の流れを示すフローチャートである。

【図46】第2の実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリの処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図47】第2の実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンである金融機関登録処理の流れを示すフローチャートである。

【図48】第2の実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンである起動時設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図49】第2の実施の形態における携帯電話で実行される電子マネーアプリのサブルーチンであるバリュー購入時処理の流れを示すフローチャートである。

【図50】第2の実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラムの処理の流れを示すフローチャートである。

【図51】第2の実施の形態における電子マネー管理サーバにより実行されるバリュー購入時アプリケーションプログラムのサブルーチンであるバリュー対価決済後処理の流れを

50

示すフローチャートである。

【図 5 2】第 2 の実施の形態における携帯電話により実行される電子マネーアプリのサブルーチンであるバリュー発行時処理の流れを示すフローチャートである。

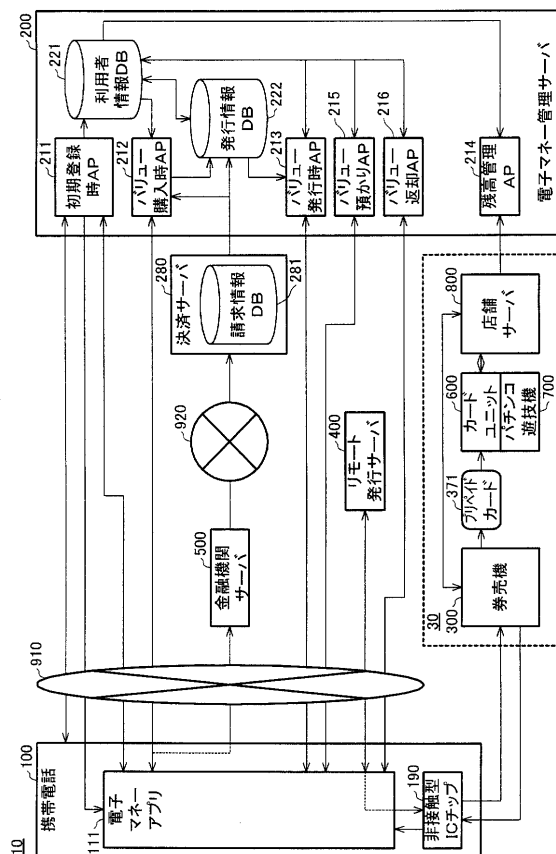
【図 5 3】第 2 の実施の形態における電子マネーシステムにおいて携帯電話にバリューをチャージするときに携帯電話の表示部に表示される表示画面図である。

【符号の説明】

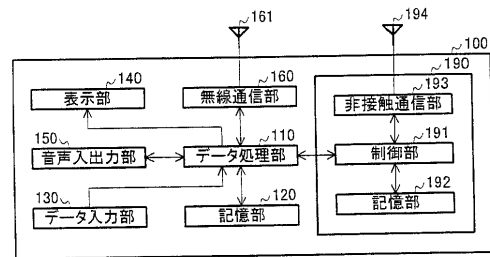
【 0 6 5 7 】

10 電子マネーシステム、30 遊技場、100 携帯電話、110 データ処理部、111 電子マネーアプリ、120 記憶部、130 データ入力部、140 表示部、150 音声入出力部、160 無線通信部、161 アンテナ、190 非接触型 IC チップ、191 制御部、192 記憶部、193 非接触通信部、194 アンテナ、200 電子マネー管理サーバ、210 データ処理部、211 初期登録時 AP、212 バリュー購入時 AP、213 バリュー発行時 AP、214 残高管理 AP、215 バリュー預かり AP、216 バリュー返却 AP、220 記憶部、221 利用者情報 DB、222 発行情報 DB、230 データ入力部、240 表示部、260 通信部、280 決済サーバ、300 券売機、310 データ処理部、320 記憶部、330 操作部、340 表示部、360 通信部、370 カードリーダーライタ、371 プリペイドカード、380 貨幣処理機、390 チップリーダーライタ、391 制御部、392 記憶部、393 非接触通信部、394 アンテナ、400 リモート発行サーバ、500 金融機関サーバ、600 カードユニット、610 データ処理部、620 記憶部、631 球貸ボタン、632 返却ボタン、640 表示部、660 通信部、670 カードリーダーライタ、680 貨幣処理機、690 チップリーダーライタ、691 制御部、692 記憶部、693 非接触通信部、694 アンテナ、700 パチンコ遊技機、800 店舗サーバ。

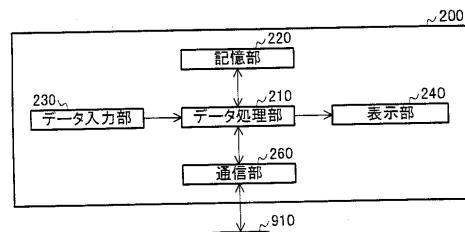
【図 1】



【図 2】



【図 3】



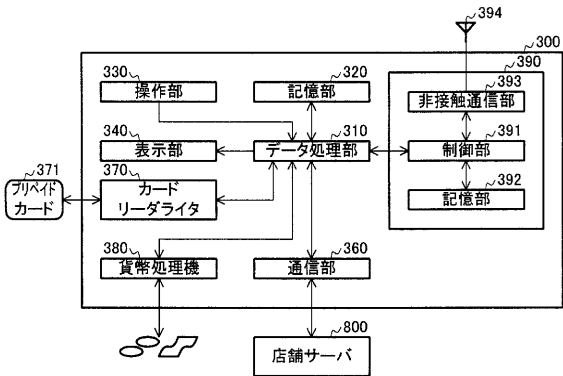
【図 4】

利用者情報DB						
会員ID	携帯端末情報	電子メールアドレス	金融機関指定情報	未チャージ削除カウンタ	種別	1日購入限度額
1101	MN7RE	mailto@jp	2409329	2	通常用	30000
9999	NOBSF	testyo@jp	3510430	0	テスト用	500000
...

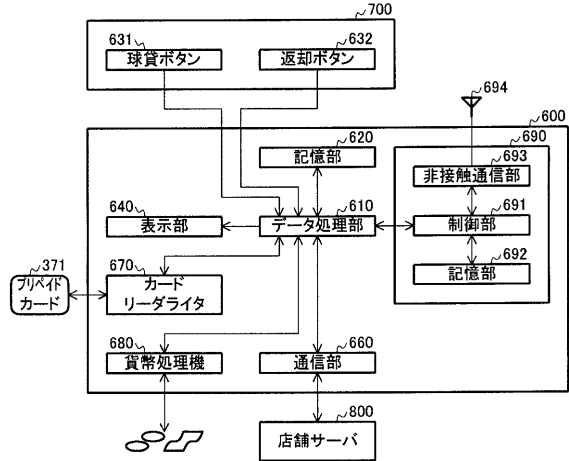
【図 5】

発行情報DB									
会員ID	携帯端末情報	ハリーユー残高	購入番号	購入金額	手数料	タイムスタンプ	ハリーユー購入記録書込済情報	ハリーユー購入回数	当日チャージ累計額
1101	MN7RE	11000	9001	1000	200	20050428	0	28	24000
...

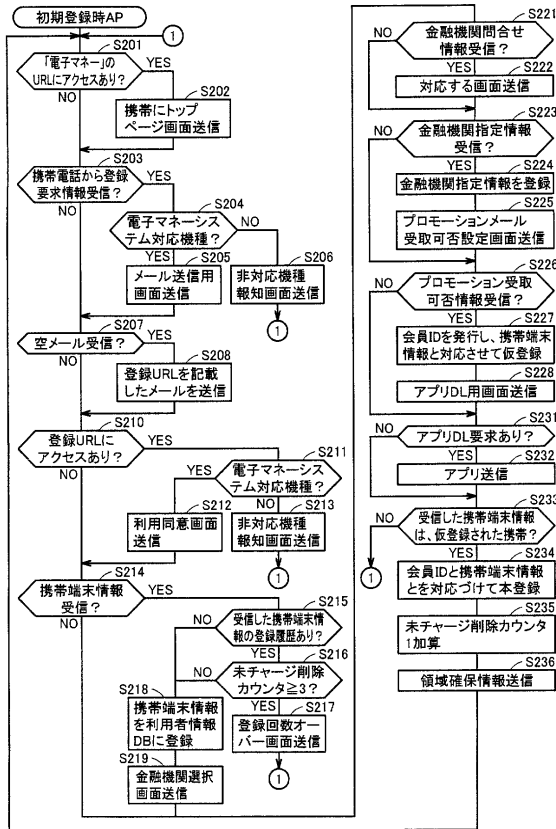
【図 6】



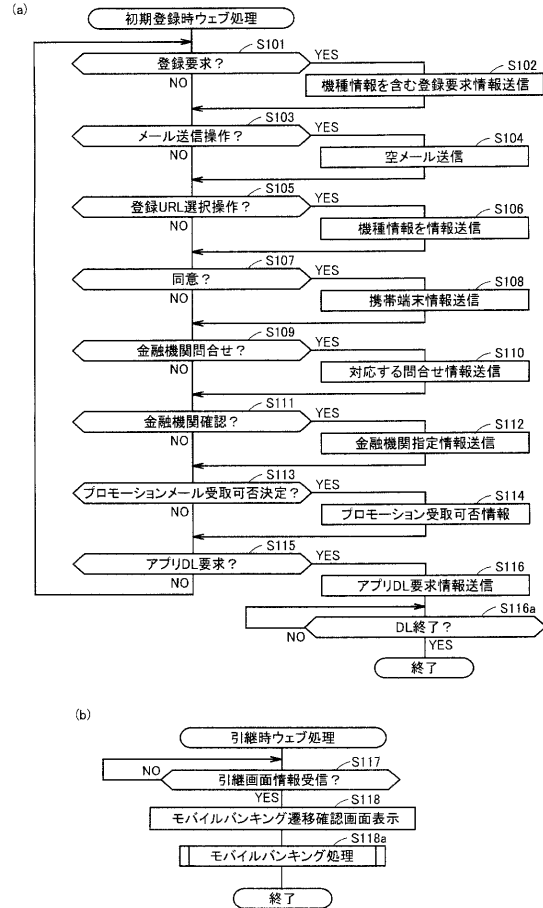
【図 7】



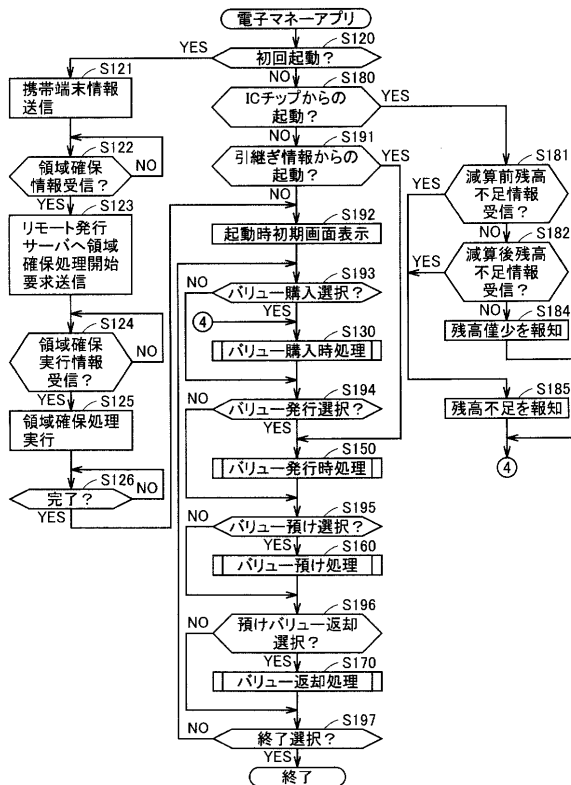
【図 8】



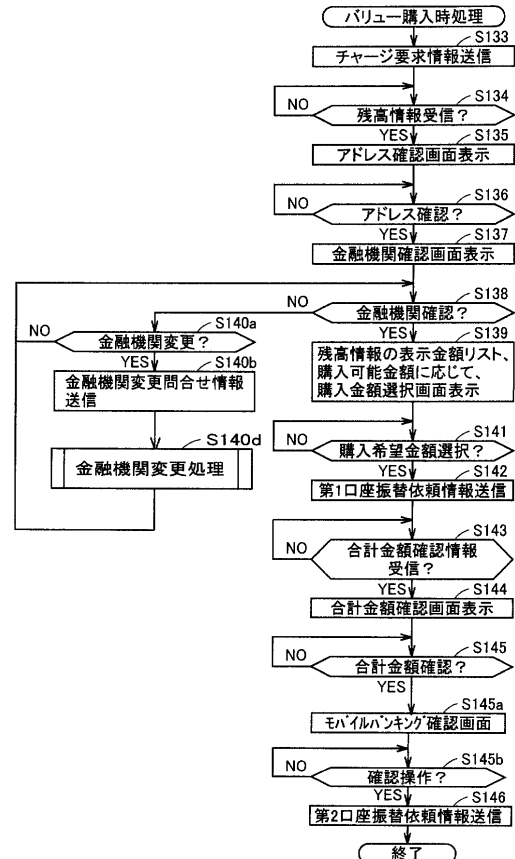
【図 9】



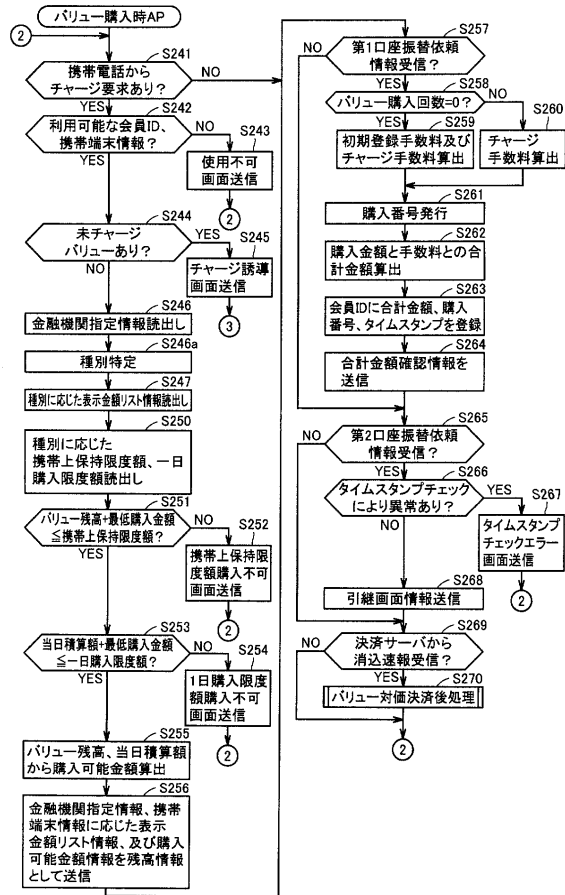
【図 10】



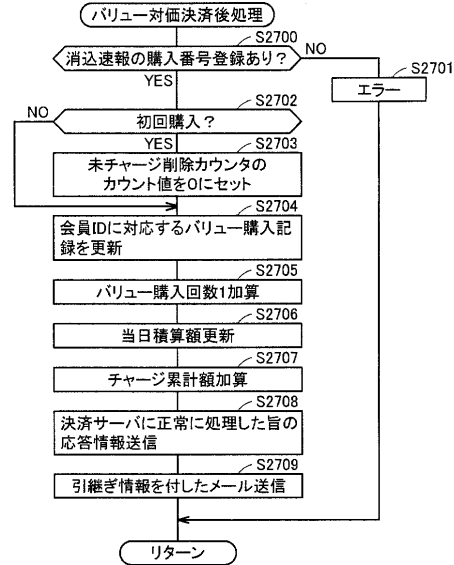
【図 11】



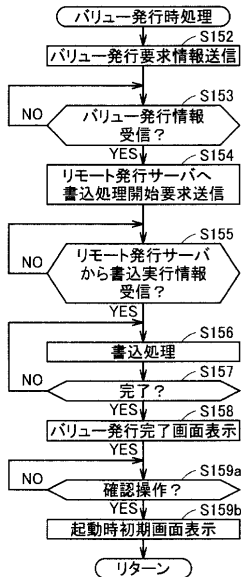
【図 12】



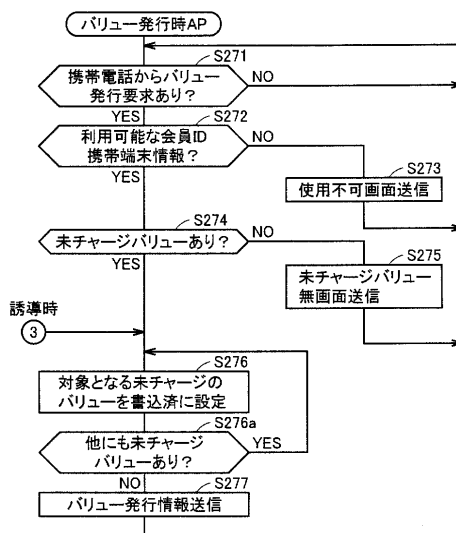
【図 13】



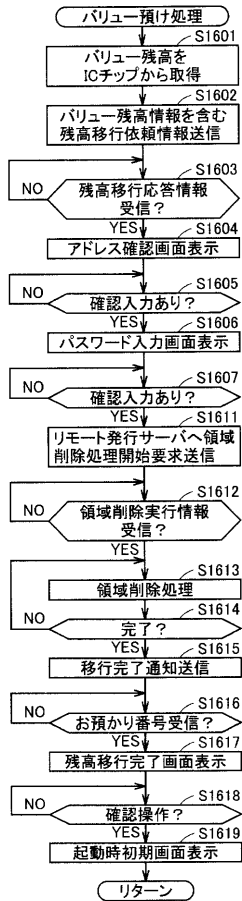
【図 14】



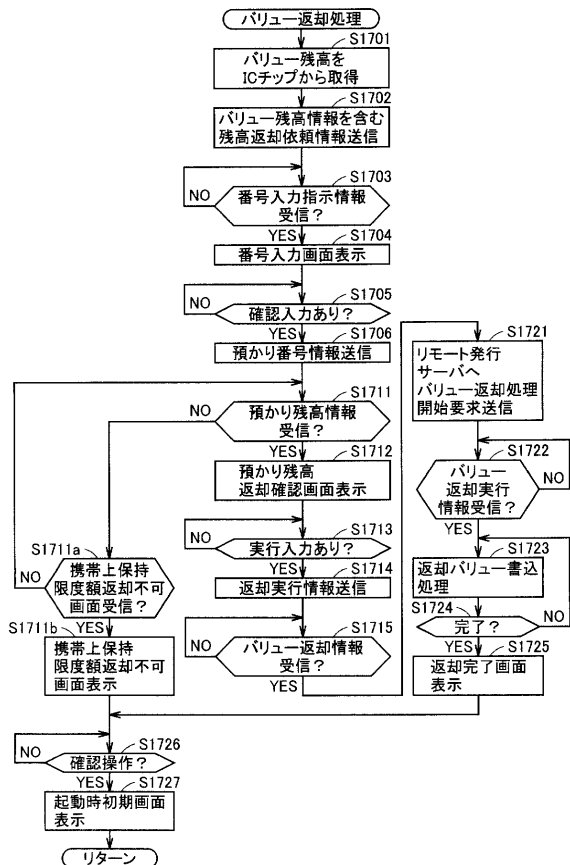
【図 15】



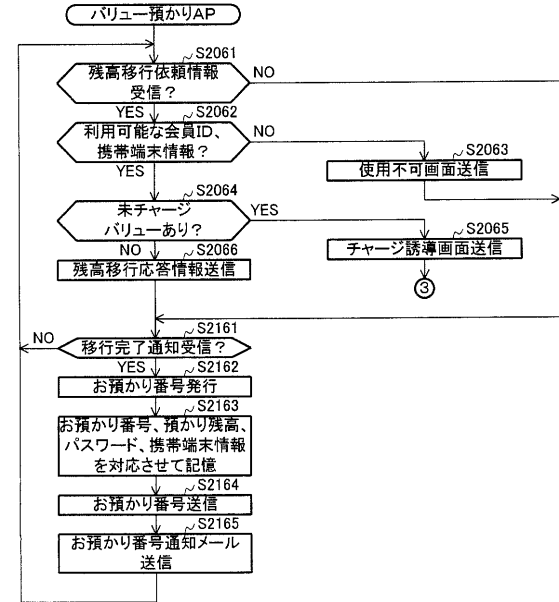
【図 16】



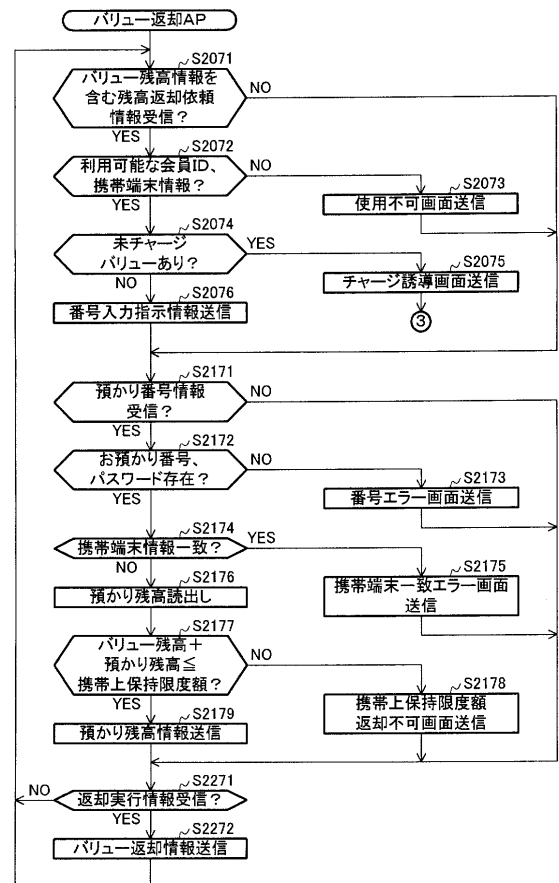
【図 18】



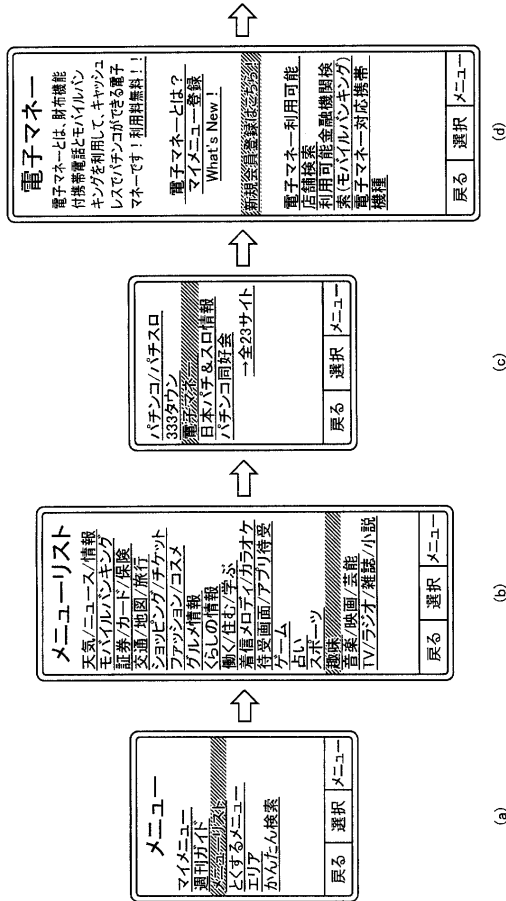
【図 17】



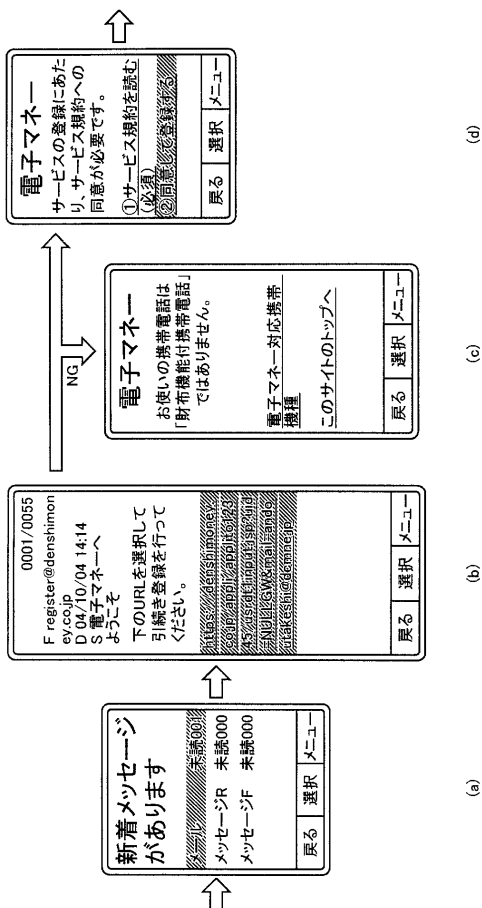
【図 19】



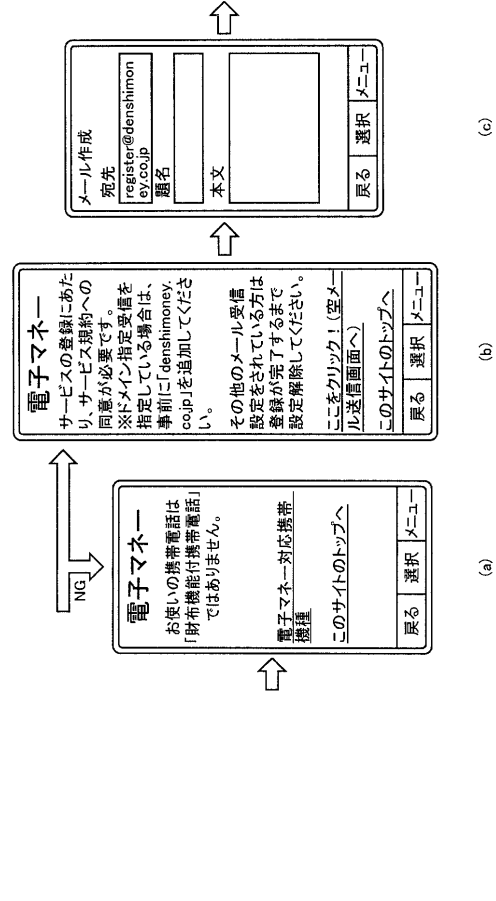
【 図 2 0 】



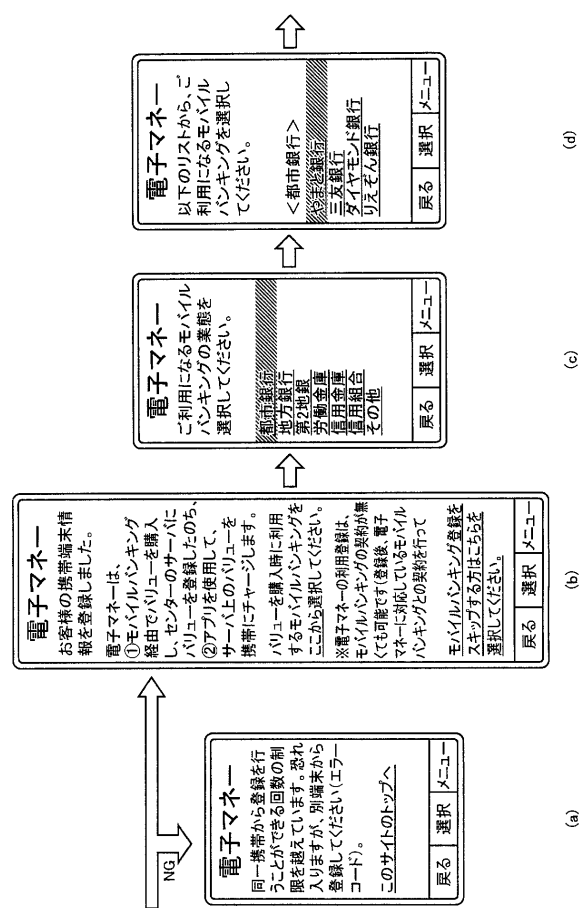
【 図 2 2 】



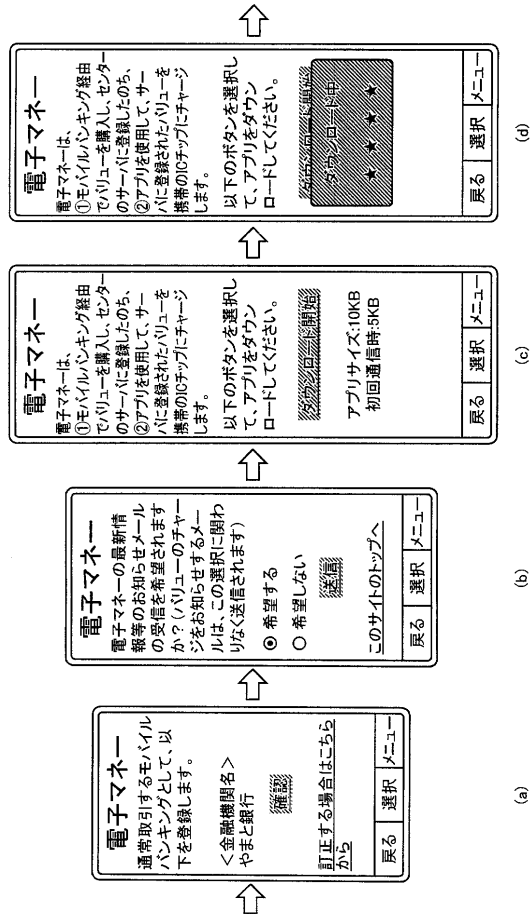
【 図 2 1 】



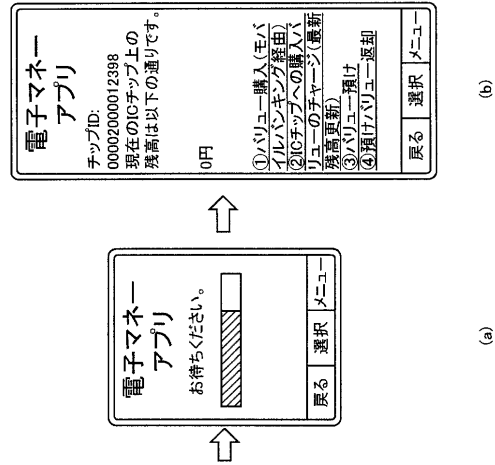
【 図 2 3 】



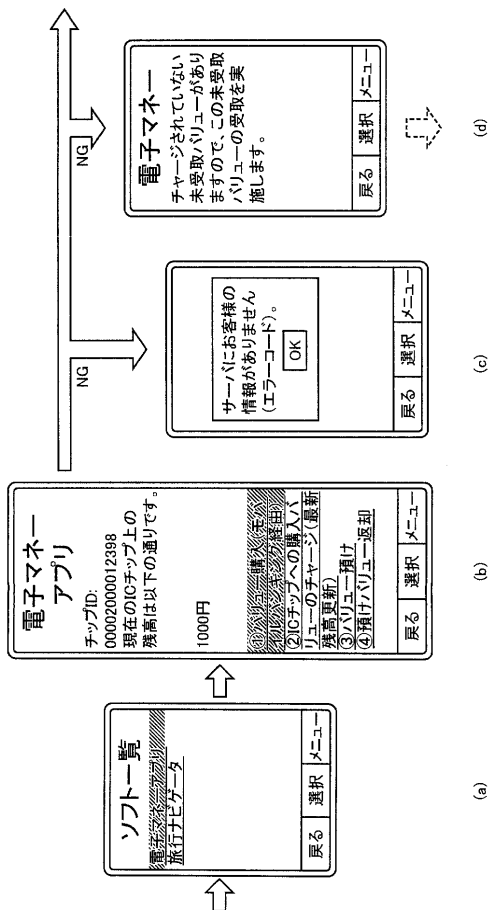
【図 24】



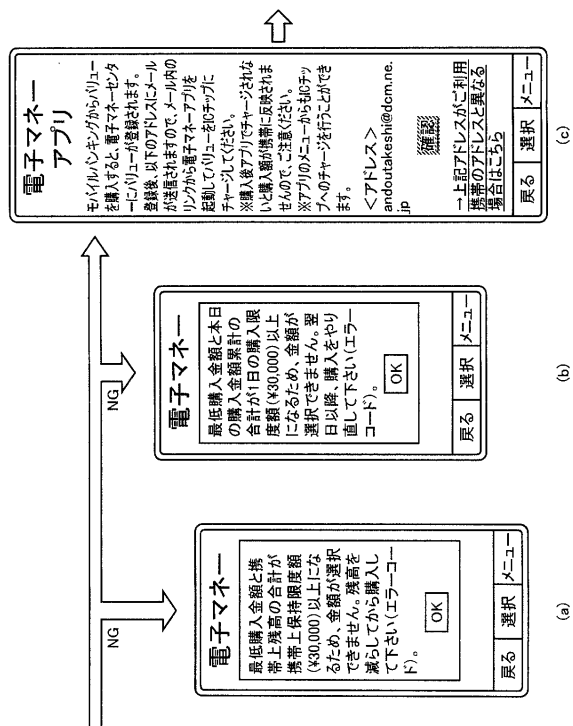
【図 25】



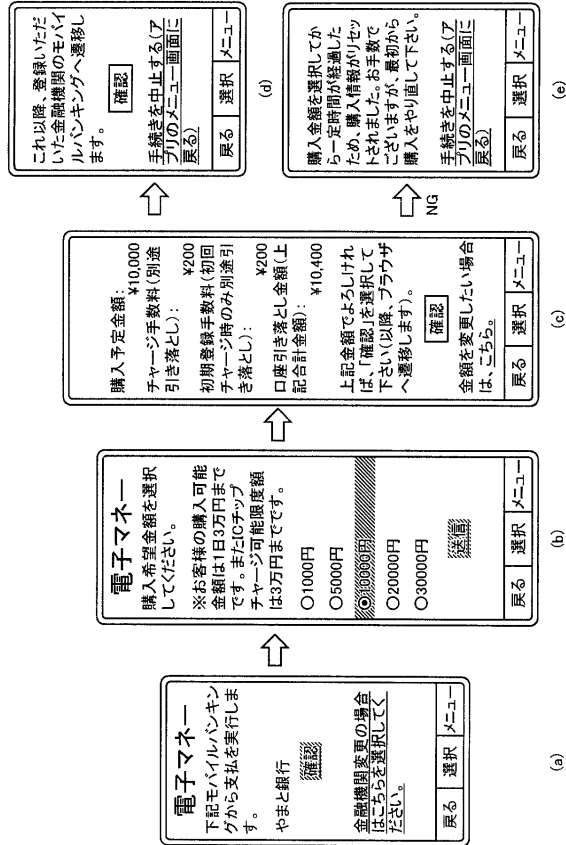
【図 26】



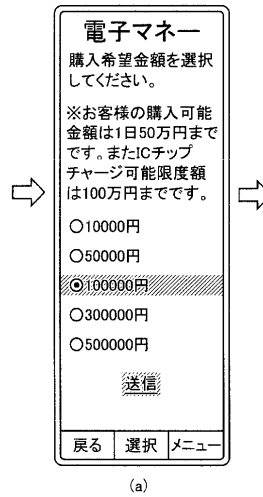
【図 27】



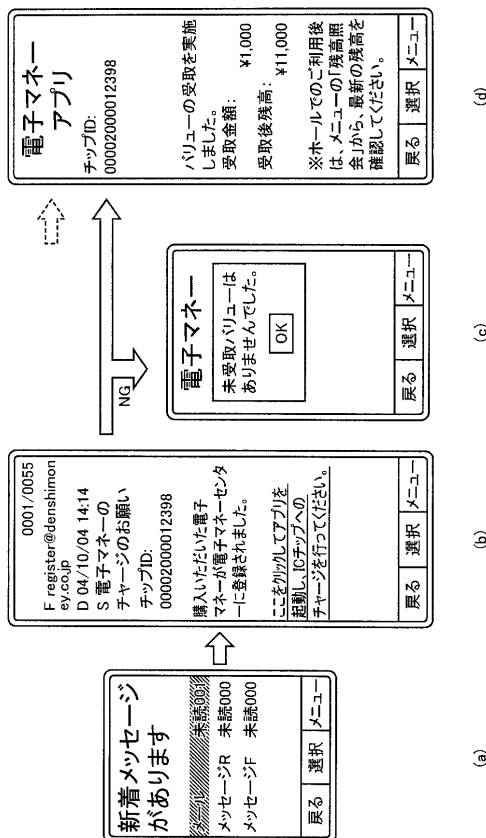
【図 28】



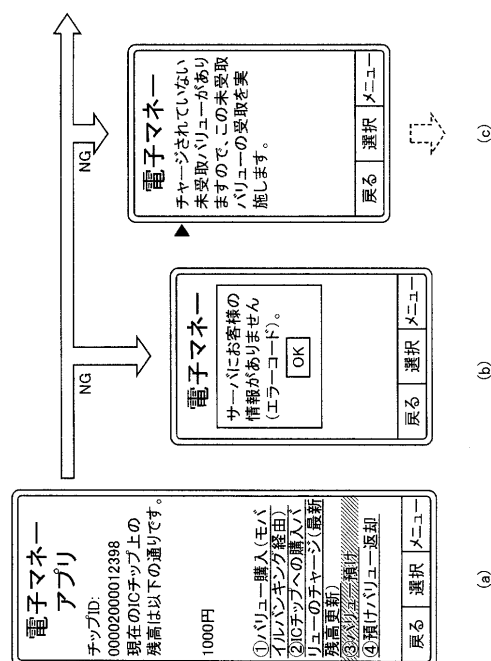
【図 29】



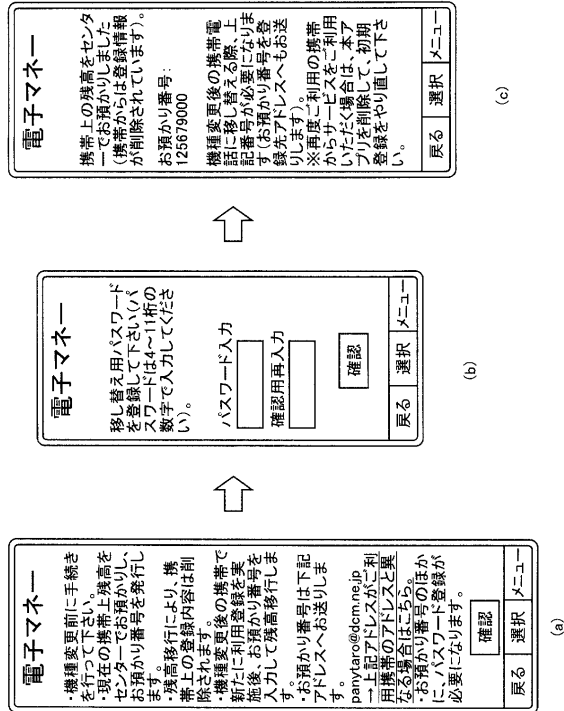
【図 30】



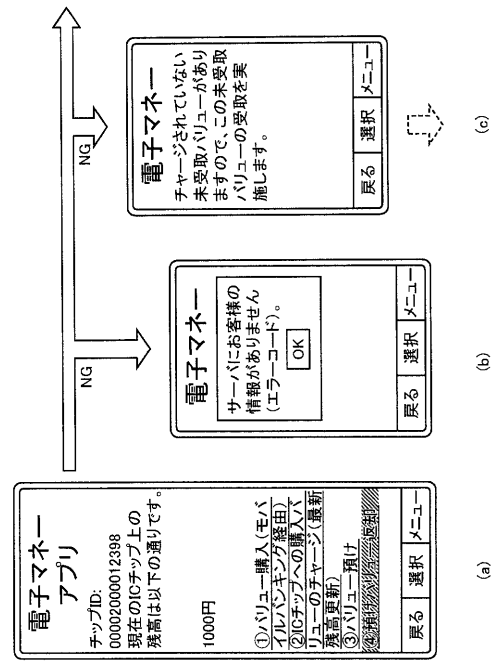
【図 31】



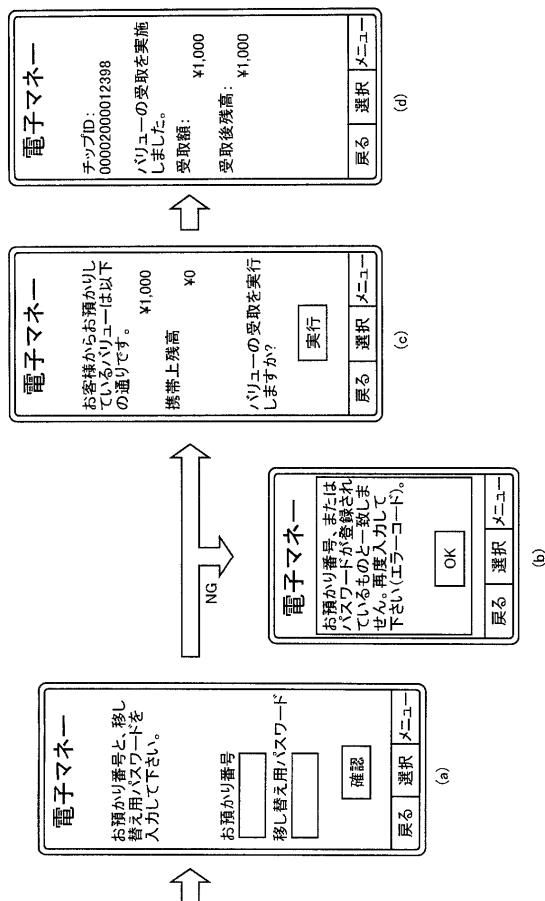
【図 3 2】



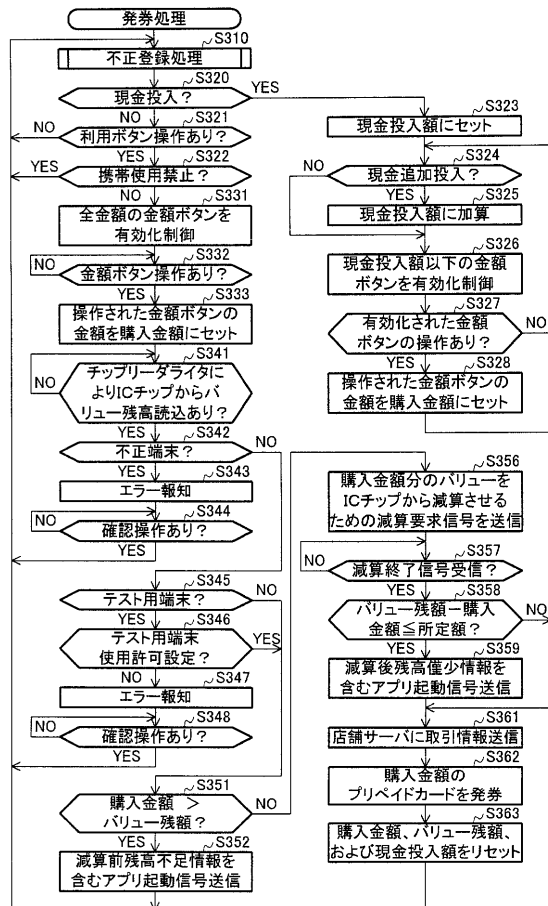
【図 3 3】



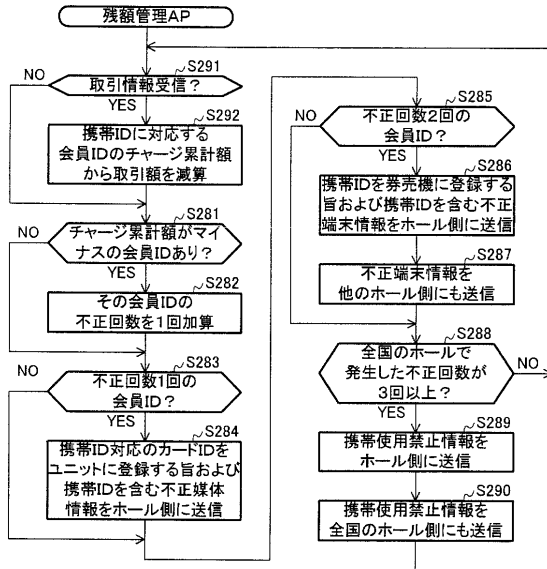
【図 3 4】



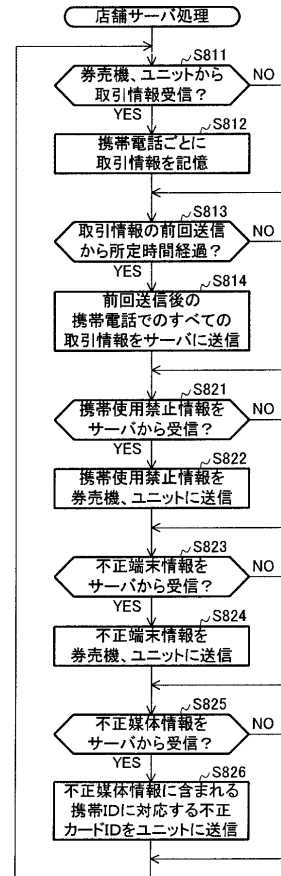
【図 3 5】



【図 4 1】



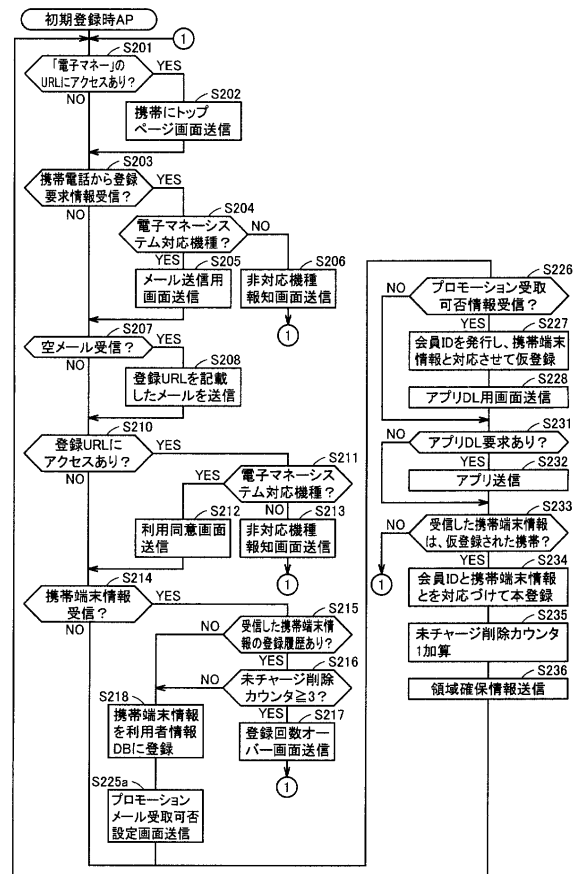
【図 4 2】



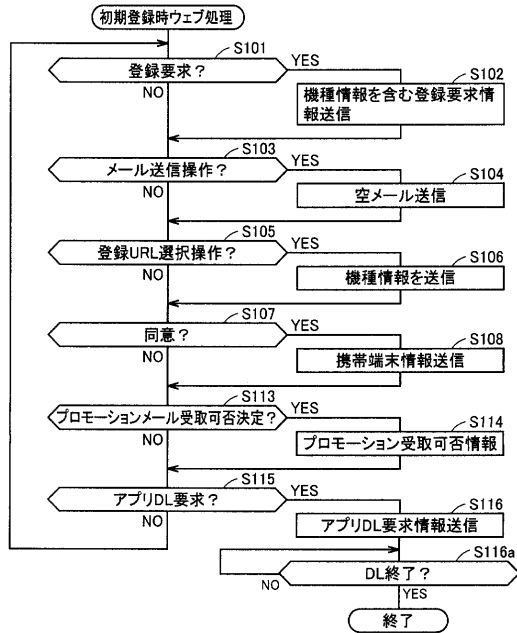
【図 4 3】

1日購入限 度額情報	30000
携帯上保持 限度額情報	30000
表示金額 リスト情報	1000 5000 10000 20000 30000
当日 結算額	6000
バーコード 購入記録 番号	0
バーコード 番号	1000 5000 ...
バーコード 番号	11000
会員ID	1101

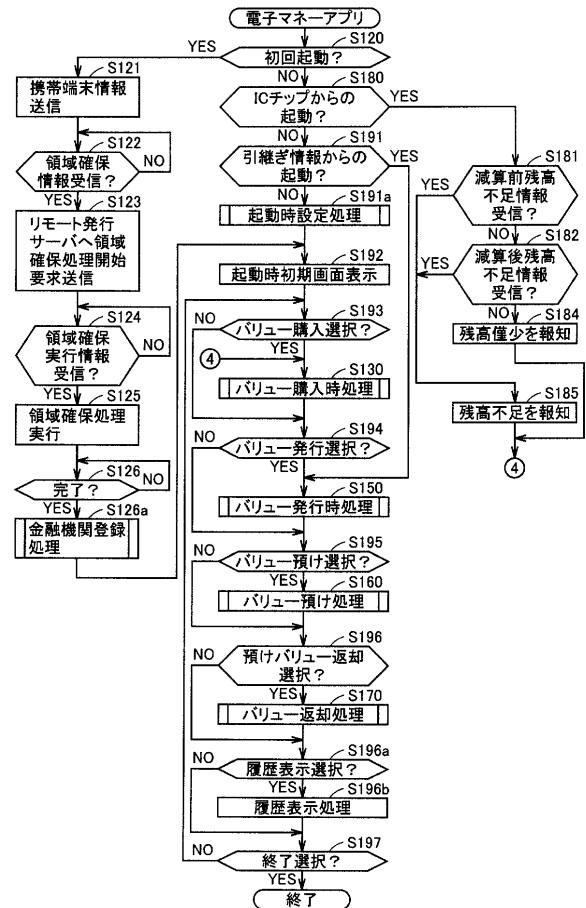
【図 4 4】



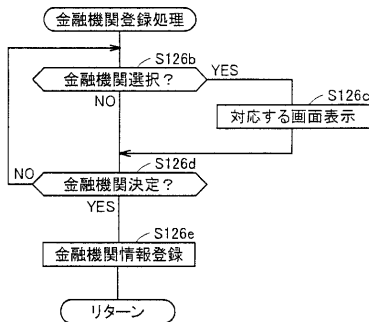
【図 45】



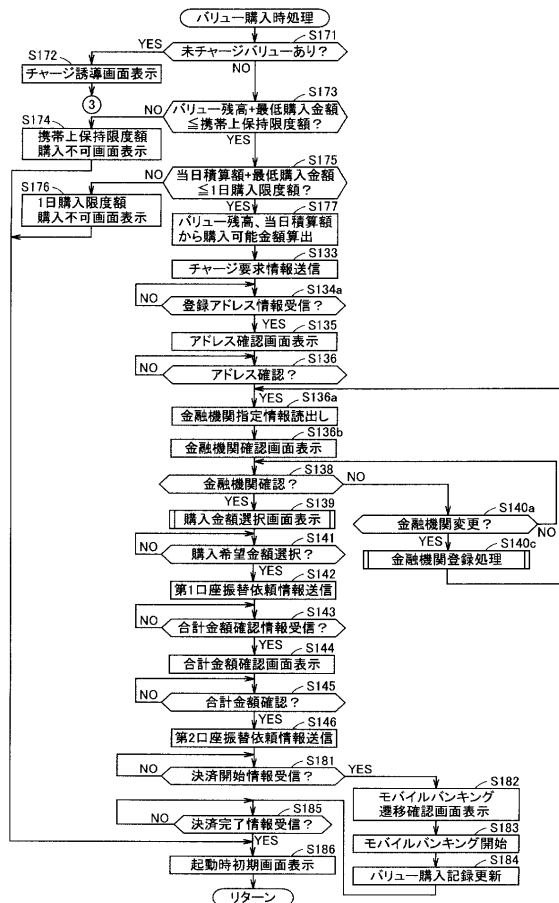
【図 46】



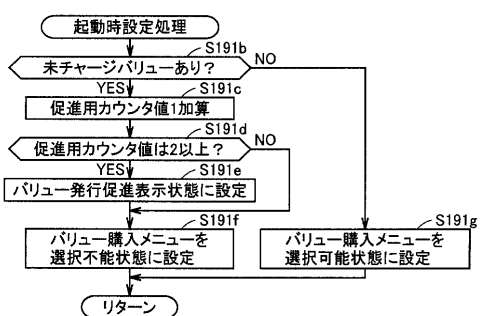
【図 47】



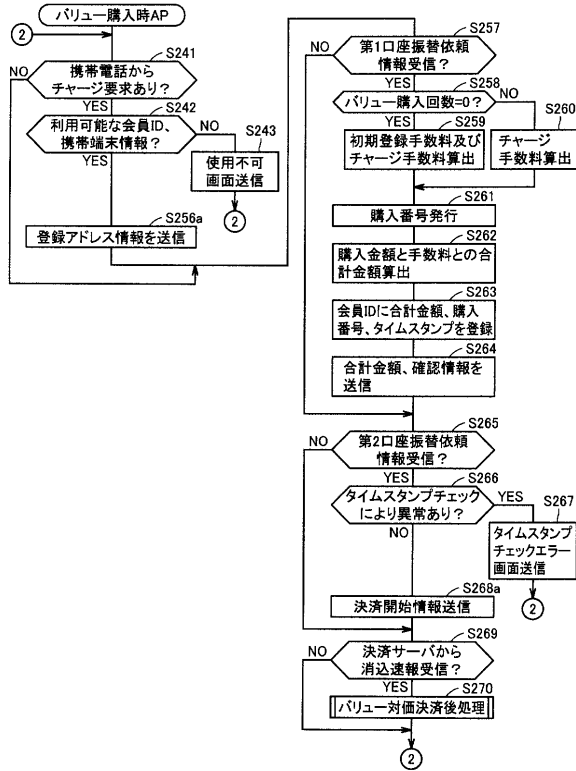
【図 49】



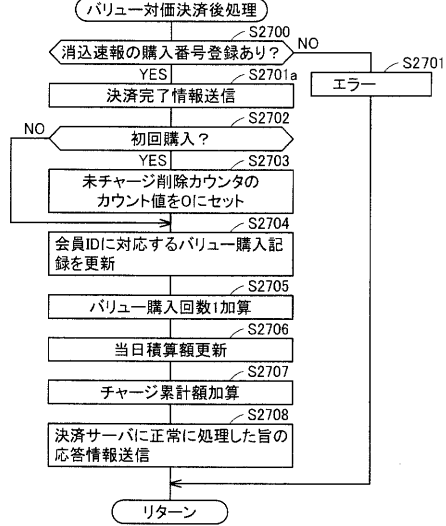
【図 48】



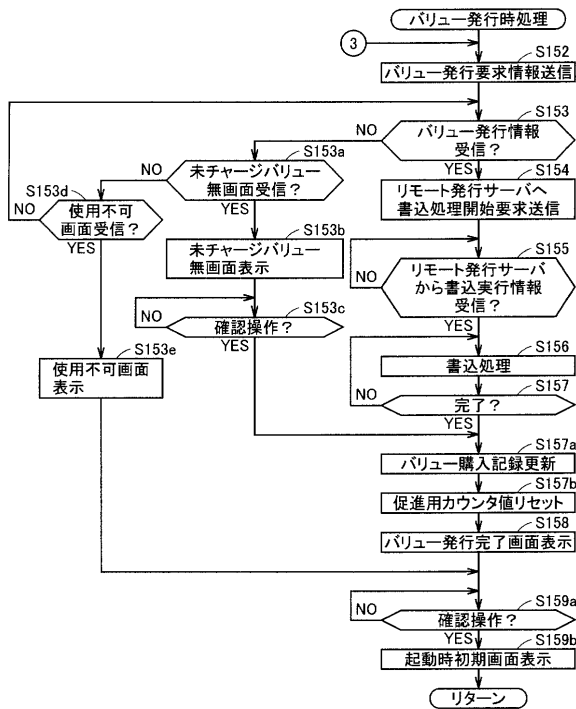
【図50】



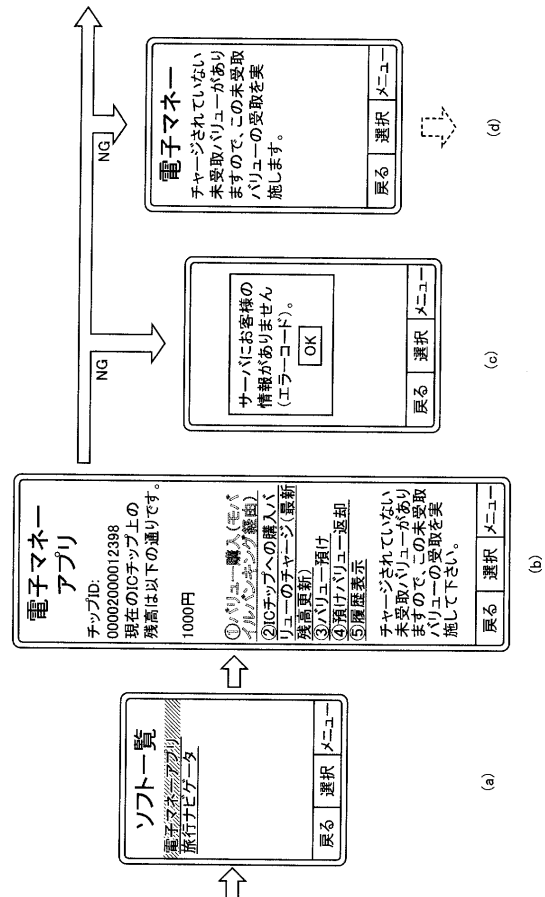
【図51】



【図52】



【図53】



フロントページの続き

- (72)発明者 鳥山 政歳
東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 鷲尾 芳輝
東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 村山 勉
東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 田中 明弘
東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 小田 直樹
東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

審査官 松野 広一

- (56)参考文献 特開2005-312925(JP,A)
特開2004-272717(JP,A)
特開2004-030238(JP,A)
特開2002-324213(JP,A)
特開2001-265585(JP,A)
特開2003-079923(JP,A)
特開2002-335349(JP,A)
特開2000-207509(JP,A)
特開平10-171896(JP,A)
特開平06-121075(JP,A)
特開2004-127241(JP,A)
特開2005-011116(JP,A)
特開2001-143007(JP,A)
吉永 尚史, i-mode FeliCaの開発, NTT DoCoMoテクニカル・ジャーナル, 日本, 社団法人電気通信協会, 2004年10月 1日, Vol.12 No.3, pp.25-32
モバイルでの利用も急増中! ~電子決済ビジネス最新事情, mobile media magazine, 日本, 株式会社シーメディア, 2005年 3月 5日, vol.96, pp.54-63
庭野 栄一, サービス指向ICカードプラットフォーム「NINA」, NTT技術ジャーナル, 日本, 社団法人電気通信協会, 2000年10月 1日, Vol.12 No.10, pp.56-59

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00-50/00
G07F 7/02