

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4458638号  
(P4458638)

(45) 発行日 平成22年4月28日(2010.4.28)

(24) 登録日 平成22年2月19日(2010.2.19)

(51) Int.Cl.

F 1

G 0 6 Q 50/00 (2006.01)

G 0 6 F 17/60 1 2 4

G 0 6 F 17/60 1 4 8

請求項の数 2 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2000-241900 (P2000-241900)  
 (22) 出願日 平成12年6月23日(2000.6.23)  
 (65) 公開番号 特開2002-7558 (P2002-7558A)  
 (43) 公開日 平成14年1月11日(2002.1.11)  
 審査請求日 平成19年6月25日(2007.6.25)

(73) 特許権者 500334140  
 イー・カルチャー株式会社  
 福岡県福岡市博多区上呉服町10番1号  
 博多三井ビル1階  
 (74) 代理人 100098545  
 弁理士 阿部 伸一  
 (74) 代理人 100087745  
 弁理士 清水 善廣  
 (74) 代理人 100106611  
 弁理士 辻田 幸史  
 (72) 発明者 白木 智貢  
 東京都目黒区三田1-4-4-1205

審査官 宮地 匡人

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 おみくじサービス提供装置の動作方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の神社名又は恋愛や金運等の占いジャンルを、占い内容とともに記憶させた第1の記憶手段と、  
 表示手段と、  
 制御手段と、  
 を備えたおみくじサービス提供装置の動作方法であって、  
 前記制御手段が、  
 前記表示手段によって複数のキャラクターを表示するステップと、  
 前記表示手段で表示された複数の前記キャラクターの中から特定の前記キャラクターが選択されるまでの時間又は利用者による複数の入力操作の間の時間を計測するステップと、  
 選択された前記キャラクターを所定時間動作させるステップと、  
 複数の前記神社名又は前記占いジャンルの中から前記利用者が選択した特定の前記神社名又は特定の前記占いジャンルの前記占い内容を計測された前記時間によって決定するステップと、  
 決定された前記おみくじの前記占い内容を前記第1の記憶手段から読み出すステップと、  
 前記キャラクターによる前記動作終了後に、決定された前記おみくじの前記占い内容を前記表示手段で表示するステップと、  
 を実行することを特徴とするおみくじサービス提供装置の動作方法。

【請求項 2】

10

20

前記利用者によって入力された、住所、居所、連絡先、電話、ファックス、メールアドレス、氏名、又は名称等の前記利用者を特定する情報を、利用者識別番号とともに記憶する第2の記憶手段を有し、  
前記制御手段が、  
前記利用者を特定する前記情報に対して前記利用者識別番号を付与して前記第2の記憶手段に記憶させるステップを実行することを特徴とする請求項1に記載のおみくじサービス提供装置の動作方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、利用者の入力操作によっておみくじを引くことができるおみくじサービス提供装置の動作方法であって、特に利用者を特定する情報を入力させ、この入力によって登録を済ませた利用者に対して利用者識別番号を付与して情報提供サービスを行うおみくじサービス提供装置の動作方法に関する。

【0002】

【従来の技術】

現在、全国の神社や、これら神社にまつわる様々な情報について、既にインターネットを利用して情報の提供が行われている。

しかし、これら情報の提供がなされていても、必ずしも多くの人々がそれらの情報を得るためにアクセスしているとは限らない。すなわち、インターネットの利用目的に関する調査結果によると、「主に趣味・娯楽」とする人が4人に3人(74.8%)となっていることから、趣味や娯楽につながらない単なる情報提供では、多くの利用を望めない。

一方、日本には、おみくじや礼儀作法等の日本古来の文化があり、これら日本古来の文化を若年層だけでなく、広く世界に向けて情報発信を行うことが社会秩序の維持にも貢献するものと思われる。

なお、簡単な入力操作によっておみくじを引くことができたり、生年月日を入力し、又は所定の入力操作によって占い情報を得ることができるサービスが既にインターネットを利用して行われている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

おみくじや礼儀作法等の日本古来の文化、全国の神社や、これら神社にまつわる様々な情報提供について、多くの人からのアクセスを得るためには、利用者の趣味や娯楽にマッチングするようなエンターテインメント性を持たせることが大きな課題である。

一方、既に提供されているおみくじや占い情報では、利用者自らが引き当てたという信憑性や神秘性に乏しく、単なるゲーム感覚的なもので日本古来の文化や神社にまつわる情報に興味を持たせるものでもない。

【0004】

そこで本発明は、おみくじやお守り等の由来や言い伝え等の日本古来の伝統文化に関する情報提供を、利用者の興味を引くような方法で提供することができるおみくじサービス提供装置の動作方法を提供することを目的とする。

また本発明は、神社への参拝機会を促すことができるおみくじサービス提供装置の動作方法を提供することを目的とする。

また本発明は、利用者に対して信憑性や神秘性を持たせることができるおみくじサービス提供装置の動作方法を提供することを目的とする。

また本発明は、利用者に高いエンターテインメント性を与えることができるおみくじサービス提供装置の動作方法を提供することを目的とする。

また本発明は、伝統文化である絵馬についての理解や知識を与えることができ、抵抗感無く伝統文化に触れさせることができる絵馬サービスシステムを提供することを目的とする。

また本発明は、利用者側からのアクションだけでなく、利用者側に対するアクションを

10

20

30

40

50

行えるとともに、これらのアクションを通じて日本古来の伝統文化を自然な形で提供することができるおみくじサービス提供装置の動作方法を提供することを目的とする。

また本発明は、利用者に利用料金を課金することなくスポンサーからの収益でこれらシステムのサービスを提供することが可能となる広告提供方法を提供することを目的とする。

また本発明は、おみくじサービス提供装置の動作方法だけでなく、占いサービスシステムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

請求項 1 記載の本発明のおみくじサービス提供装置の動作方法は、複数の神社名及び恋愛や金運等の占いジャンルを、占い内容とともに記憶させた第 1 の記憶手段と、表示手段と、制御手段と、を備えたおみくじサービス提供装置の動作方法であって、前記制御手段が、前記表示手段によって複数のキャラクターを表示するステップと、前記表示手段で表示された複数の前記キャラクターの中から特定の前記キャラクターが選択されるまでの時間又は利用者による複数の入力操作の間の時間を計測するステップと、選択された前記キャラクターを所定時間動作させるステップと、複数の前記神社名又は前記占いジャンルの中から前記利用者が選択した特定の前記神社名又は特定の前記占いジャンルの前記占い内容を計測された前記時間によって決定するステップと、決定された前記おみくじの前記占い内容を前記第 1 の記憶手段から読み出すステップと、前記キャラクターによる前記動作終了後に、決定された前記おみくじの前記占い内容を前記表示手段で表示するステップと、  
、を実行することを特徴とする。

請求項 2 記載の本発明は、請求項 1 に記載のおみくじサービス提供装置の動作方法において、前記利用者によって入力された、住所、居所、連絡先、電話、ファックス、メールアドレス、氏名、又は名称等の前記利用者を特定する情報を、利用者識別番号とともに記憶する第 2 の記憶手段を有し、  
前記制御手段が、  
前記利用者を特定する前記情報に対して前記利用者識別番号を付与して前記第 2 の記憶手段に記憶させるステップを実行することを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

【発明の実施の形態】

本発明の第 1 の実施の形態によるおみくじサービス提供装置の動作方法によれば、制御手段が、表示手段によって複数のキャラクターを表示するステップと、表示手段で表示された複数のキャラクターの中から特定のキャラクターが選択されるまでの時間又は利用者による複数の入力操作の間の時間を計測するステップと、選択されたキャラクターを所定時間動作させるステップと、複数の神社名又は占いジャンルの中から利用者が選択した特定の神社名又は特定の占いジャンルの占い内容を計測された時間によって決定するステップと、決定されたおみくじの占い内容を第 1 の記憶手段から読み出すステップと、キャラクターによる動作終了後に、決定されたおみくじの占い内容を表示手段で表示するステップと、  
、を実行するものである。本実施の形態によれば、また、おみくじの内容を、表示手段で表示された複数のキャラクターの中から特定のキャラクターが選択されるまでの時間又は利用者による複数の入力操作の間の時間によって決定するとともに、表示においても所定時間キャラクターが動作表示されるため、利用者に対して信憑性や神秘性を持たせることができる。従って、神社等に関する情報を自然な形で提供でき、抵抗感無く伝統文化に触れさせることができる。

本発明の第 2 の実施の形態は、第 1 の実施の形態によるおみくじサービス提供装置の動作方法において、利用者によって入力された、住所、居所、連絡先、電話、ファックス、メールアドレス、氏名、又は名称等の利用者を特定する情報を、利用者識別番号とともに記憶する第 2 の記憶手段を有し、制御手段が、利用者を特定する情報に対して利用者識別番号を付与して第 2 の記憶手段に記憶させるステップを実行するものである。本実施の形態によれば、利用者を登録することで、独自情報を選択できるとともに、独自で選択した

内容を独自の内容として登録できるので、利用者に高いエンターテインメント性を与えることができる。

【 0 0 0 7 】

【実施例】

以下本発明の一実施例によるおみくじシステムについて説明する。

図 1 は、本実施例によるおみくじシステムを提供するための構成を示す概念図である。

同図に示すように、おみくじシステム 1 0 は、WWWサーバ 1 1、メールサーバ 1 2、DBサーバ 1 3 を有し、インターネット等の通信回線に接続されている。

WWWサーバ 1 1 は、おみくじサービス、神社情報サービス、及び七福神サービスを利用者に提供するために必要なホームページを備えている。メールサーバ 1 2 は、絵馬に書き込まれた願い事を受信し、また神社や日本文化に対する質問を受け付ける。DBサーバ 1 3 は、神社毎のおみくじの内容や利用者の会員情報を蓄積する。

なお、パソコン 2 1、2 2、2 3、2 4、2 5 は利用者が操作するパソコンを示しており、それぞれのパソコン 2 1、2 2、2 3、2 4、2 5 は、表示手段であるモニターと、キーボードやマウス等の入力手段を備え、インターネット等の通信回線に接続されている。また出力手段又は表示手段としてのプリンターを必要に応じて備えている。

利用者は、パソコン 2 1、2 2、2 3、2 4、2 5 からWWWサーバ 1 1 にアクセスでき、新規会員登録の要求、おみくじサービス、神社情報サービス、及び七福神サービスの要求を行うことができる。また、DBサーバ 1 3 に蓄積された各種情報は、WWWサーバ 1 1 を介して利用者に提供される。

【 0 0 0 8 】

次に、図 2 から図 7 を用いて本実施例によるおみくじシステムの利用方法について説明する。図 2 から図 7 は本実施例によるおみくじシステムの画面構成図である。

まず、図 2 を用いて、「おみくじ」サービスについて説明する。

初期画面 3 0 は、おみくじサービス、神社情報サービス、七福神サービス、及び開運グッズサービスとを選択可能な入力表示を備えている。この初期画面 3 0 で「おみくじ」入力表示を実行指示することでおみくじインデックス画面 3 1 に移行する。

おみくじインデックス画面 3 1 は、神社選択画面 3 2、ジャンル選択画面 3 3、会員登録画面 3 4、厄払い画面 3 5、ダウンロード画面 3 6、お祭りニュース画面 3 7、及び絵馬伝言画面 3 8 とを選択可能な入力表示を備えている。

神社選択画面 3 2 は、神社名の一覧と、それぞれの神社での御利益と、神社を選択するチェックボックス等の入力項目とを備えている。神社選択画面 3 2 は、神社の祭神や所在地、その他特徴的な情報をそれぞれの神社毎に表示していることが好ましい。ここで御利益とは、例えば、商売繁盛、縁結び、安産・子宝、学業、必勝、不老長寿、諸芸上達、成長、家内安全、夫婦円満、金運、交通安全等である。

ジャンル選択画面 3 3 は、恋愛、金運、捜し物、相性、ラッキーカラー等の占い対象項目の一覧と、ジャンルを選択するチェックボックス等の入力項目とを備えている。なお、ジャンル選択画面 3 3 でのジャンルは、商売繁盛、縁結び、安産・子宝、学業、必勝、不老長寿、諸芸上達、成長、家内安全、夫婦円満、金運、交通安全等の御利益一覧であっても良い。

【 0 0 0 9 】

会員登録画面 3 4 は、住所、居所、連絡先、電話、ファックス、メールアドレス、氏名、又は名称等の利用者を特定する情報を入力するボックスを備えている。この会員登録画面 3 4 で必要情報を入力して確認キーを押すことで、入力された情報がWWWサーバ 1 1 を介してDBサーバに登録される。そして個人情報に登録されると、会員登録がなされ、利用者識別番号とパスワードが発行される。ここで会員登録を行うと、おみくじサービスや七福神サービスを受けることができる。また、神社選択画面 3 2 やジャンル選択画面 3 3 で選択した項目を登録して次回からマイページ画面 4 0 を用いて、同じ項目でおみくじを引くことができるとともに、前回自分が引いたおみくじを見ることもできる。すなわち、利用者が選択した特定神社又は特定占いジャンルの内容を当該利用者の利用者識別番号

と関連付けて登録し、登録を済ませた利用者による再利用時に、入力される当該利用者識別番号を判別して既に登録されている特定神社又は特定占いジャンルの内容を表示する。また、会員登録画面 3 4 では、誕生日や結婚日等の月日を特定する情報を入力させることが好ましい。この特定月日を入力させることで登録を済ませた利用者に対し、運勢をメールにて閲覧可能に提供することができる。このメールサービスは、利用者が登録した月日に該当する月日、又は当該月日の所定日数前に行うことが好ましい。このメールサービスは、メールサーバ 1 2 から利用者に対して行う。

#### 【 0 0 1 0 】

厄払い画面 3 5 は、厄払いの対象項目が表示され、対象項目を指示することで厄払いが行われる。厄払いの対象項目としては、例えば「インターネットで商売する人」「ホームページを開設した人」「電子メールでラブレターを出す人」等のサイバー厄払いの他、商売繁盛、縁結び、安産・子宝、学業、必勝、不老長寿、諸芸上達、成長、家内安全、夫婦円満、金運、交通安全等の厄払いがある。厄払いは、それぞれの項目内容に適した神社名を表示して、それぞれの神社での厄払い方式にならって行うことが好ましい。またキャラクターによるアニメーションによって厄払いを視覚的に表示させる方法の他、各神社での厄払いの映像データを DB サーバ 1 3 に蓄積しておき、この映像を流す方法によって行ってもよい。映像データとあわせて音源データを用いることがより好ましい。更に好ましくは、撮影、録音機器を備えたパソコンをそれぞれの神社に配設し、神社において行う厄払いをデータとしておみくじシステム 1 0 を介して利用者に提供することである。この厄払い画面 3 5 において厄払いを行った後に、利用者の選択によって、ダウンロード画面 3 6 に移行して、厄除けアイテムをダウンロード可能に提供することが好ましい。またこの厄除けアイテムにウイルス発見プログラムやウイルス対策プログラムを持たせるようにしてもよい。

ダウンロード画面 3 6 は、さまざまなデジタルアイテムを提供する。すなわち、厄除け壁紙、縁結び壁紙、巫女マスコット、又は縁結びスクリーンセーバー等のお守りアイテムを提供する。その他、アイコンやカレンダー等のアイテムであってもよい。

#### 【 0 0 1 1 】

お祭りニュース画面 3 7 は、今月や来月に行われる予定のお祭りや神事を紹介する。より具体的には、お祭りや神事の名称、開催期間、開催場所、内容、見所等を紹介する。お祭りや神事の内容については、画像データや音源データを用いて提供することが好ましい。また歴史的な意味合いやエピソード等をあわせて提供することが好ましい。また、必ずしも今月や来月予定の行事に限らず、年間を通じたスケジュール表の提供や、各種行事を地域別やジャンル別に提供することが好ましい。

絵馬伝言画面 3 8 は、利用者に対して絵馬を表示し、表示された絵馬に願い事を入力可能に提供する。テキストデータだけでなく、画像の添付やお絵かき入力を可能とすることが好ましい。このように入力された願い事は、確認指示を行うことで DB サーバ 1 3 に登録される。また、利用者が登録した絵馬情報は、絵馬画面 4 3 によって閲覧可能に提供される。この絵馬画面 4 3 では、登録された第三者の絵馬も閲覧することができる。なお、登録された絵馬データは、登録日から所定期間経過後に削除する。また既に登録した絵馬データについて、利用者本人に追加入力を可能とすることで、願い事が成就したか否かを第三者が閲覧できるとともに、利用者本人にとっても成就の喜びを表現することができる。また第三者の絵馬に対するコメント入力を可能とすることで、第三者は応援や声援を表現でき、また本人にとっても大きな励みとなる。

また、絵馬伝言画面 3 8 は、神社や日本文化に対する質問入力を可能としている。絵馬伝言画面 3 8 で入力された質問は、メールサーバ 1 2 に送信され、回答がメールサーバ 1 2 から返信される。またこのような質問の主なものについては、質問コーナ画面 4 4 によって回答と共に閲覧可能に提供される。

神社選択画面 3 2 又はジャンル選択画面 3 3 において特定神社又は特定占いジャンルが選択されると、おみくじ画面 3 9 に移行する。なお、既に特定神社又は特定占いジャンルを選択して登録している場合には、マイページ画面 4 0 からおみくじ画面 3 9 に移行する

10

20

30

40

50

こともできる。

【 0 0 1 2 】

おみくじ画面 3 9 について、図 3 から図 5 を用いて説明する。

まず、図 3 に示すように、おみくじ画面 3 9 には、複数のキャラクターが表示される。ここでは、キャラクターとして 3 人の巫女を用いている。この状態から利用者は一人の巫女を選択する。この選択によって他の二人の巫女は消え、利用者によって選択された巫女は所定時間動作する。具体的には、図 4 に示すように選択された巫女は弓を引いた後に矢を放つ。放たれた矢は、図 5 に示すように的を射抜く。このように的を射抜くことで幸運を占う方法は、流鏑馬と呼ばれる日本古来の儀式である。

図 5 に示すように的を射抜く動作表示終了後に、おみくじの内容を表示する結果表示画面 4 1 に移行する。なお、ここで表示されるおみくじの内容は、利用者がどの巫女を選択したかという条件と、利用者によるこの巫女選択行為のタイミングとによって決定される。なお、単独の入力（選択）行為のタイミングで決定する代わりに、複数の入力操作の間の時間によって決定するようにしてもよい。

結果表示画面 4 1 では、特定した神社のおみくじ内容、又は特定したジャンルのおみくじ内容が表示される。また、この結果表示画面 4 1 は、初期画面 3 0 又はおみくじインデックス画面 3 1 に戻る指示を行えるときにも、お払いを受けることができる情報を表示するお払い画面 4 2 に移行する指示が行える。

このお払い画面 4 2 は、おみくじ内容に応じてお払いの対象項目が表示され、利用者の実行指示によってお払いが行われる。お払いは、それぞれのお払い内容に適した神社名を表示して、それぞれの神社でのお払い方式にならって行うことが好ましい。またキャラクターによるアニメーションによってお払いを視覚的に表示させる方法の他、各神社でのお払いの影像データを DB サーバ 1 3 に蓄積しておき、この影像を流す方法によって行ってもよい。影像データとあわせて音源データを用いることがより好ましい。更に好ましくは、撮影、録音機器を備えたパソコンをそれぞれの神社に配設し、神社において行うお払いをデータとしておみくじシステム 1 0 を介して利用者に提供することである。このお払い画面 4 2 においてお払いを行った後に、利用者の選択によって、ダウンロード画面 3 6 に移行して、お払いアイテムをダウンロード可能に提供することが好ましい。またこのお払いアイテムにウイルス発見プログラムやウイルス対策プログラムを持たせるようにしてもよい。

また、お払い画面 4 2 は、表示されたおみくじの内容に応じて参拝に適した神社を紹介するサービス提供を行うものであってもよい。また、利用者の住所、居所、又は現在地から所定範囲内に位置する神社を紹介するサービス提供であってもよい。

また、お払い画面 4 2 において神社を紹介する場合には、この神社紹介画面において、又はこのサービス提供画面の次に、表示した神社に関する地図情報や、当該神社にまつわる情報を表示することが好ましい。また更には、参拝の仕方等の神社マナー情報を提供することが好ましい。

【 0 0 1 3 】

次に、神社情報サービスについて図 6 を用いて説明する。

初期画面 3 0 で「神社」入力表示を実行指示することで神社インデックス画面 5 0 に移行する。

神社インデックス画面 5 0 では、神社マナー画面 5 1 と神社の知識画面 5 2 とを選択可能な入力表示を備えている。神社マナー画面 5 1 では、各種の神社マナーを選択指示可能な画面となっており、参拝の仕方画面 5 3 等に移行して具体的な神社マナー等を図解や画像データ、音源データを用いて表示する。神社の知識画面 5 2 では、日本の神様画面 5 4、神社入門画面 5 5、神社今昔物語画面 5 6、又は日本の信仰画面 5 7 を選択可能な入力表示を備えている。また日本の神様画面 5 4、神社入門画面 5 5、神社今昔物語画面 5 6、又は日本の信仰画面 5 7 では、文字だけでなく、図解や画像データ、音源データを用いて情報提供することが好ましい。

【 0 0 1 4 】

次に、七福神サービスについて図 7 を用いて説明する。

初期画面 3 0 で「七福神」入力表示を実行指示することで七福神インデックス画面 6 0 に移行する。七福神サービスとは、利用者の入力操作によって占いを行うことができる占いサービスシステムであり、幅広い年齢層に人気の高い七福神をキャラクターとし、遊びながら七福神の知識を身につけることを狙いとしたものである。

この七福神インデックス画面 6 0 では、七福神のキャラクターを表示するとともに利用方法を解説した情報を表示している。

次画面指示を入力することで、占い画面 6 1 に移行する。この占い画面 6 1 には、キャラクターとして七福神を用い、この七福神をルーレット上に配列して表示している。また、この占い画面 6 1 には、スタート入力表示とストップ入力表示とを備えている。利用者によるスタート入力操作によって、七福神が配列されたルーレットが回転動作表示される。そして、利用者によるストップ入力操作によってルーレットの回転は停止し、一つの七福神が選択される。そして利用者の次画面指示により、又は自動的に占い表示画面 6 2 に移行する。

この占い表示画面 6 2 では、選択された七福神のキャラクターが、この七福神のプロフィールとともに表示され、今日の運勢、今日の強み、今日の弱み、ラッキーアイテム等の占い内容が表示される。ここで七福神のプロフィールとは、選択された七福神の御利益の他、七福神として選ばれた理由や由来、伝説等の情報である。

この占い表示画面 6 2 の後に、利用者の選択によって、七福神ダウンロード画面 6 3 に移行して、七福神のキャラクターを、壁紙、スクリーンセーバー、マスコット、又はアイコン等のアイテムとして利用者の選択によりダウンロードすることができる。

また、占い画面 6 1 にスタート入力表示を設けたが、このスタート入力表示を設けることなく、七福神インデックス画面 6 0 から占い画面 6 1 への移行のための入力を、キャラクターを動作表示させるための利用者の入力としてもよい。

#### 【 0 0 1 5 】

次に、開運グッズサービスについて図 8 を用いて説明する。

初期画面 3 0 で「開運グッズ」入力表示を実行指示することで開運グッズインデックス画面 7 0 に移行する。開運グッズサービスとは、本日、明日、今週、来週、今月、来月、本年、又は来年といった所定期間に対して、利用者に精神的な支えを与える開運グッズを選択して提供を行うサービスシステムである。

開運グッズインデックス画面 7 0 は、占い画面 7 1、ダウンロード画面 7 2、及び開運グッズ購入画面 7 3 とを選択可能な入力表示を備え、利用方法を解説した情報を表示している。

占い指示を入力することで、占い画面 7 1 に移行する。この占い画面 7 1 には、振り出し箱を表示し、「振る」入力表示と「逆さにする」入力表示とを備えている。利用者による「振る」への入力によって、振り出し箱を振る動作が開始され、動画による表示になる。そして、利用者による「逆さにする」への入力によって振り出し箱の動作は停止し次画面の結果表示画面 7 4 に移行する。結果表示画面 7 4 では、振り出し箱から竹ぐしが引き出された状態が表示されるとともに占い内容が表示される。

結果表示画面 7 4 にて次画面指示を行うことで、開運グッズ表示画面 7 5 に移行する。この開運グッズ表示画面 7 5 では、占い内容に応じて開運グッズが一覧表示される。この開運グッズ表示画面 7 5 において、開運グッズを選択することで、ダウンロード画面 7 2、又は開運グッズ購入画面 7 3 に移行する。

ダウンロード画面 7 2 では、利用者の意思確認を行うことによって、壁紙、スクリーンセーバー、マスコット、又はアイコン等に七福神、招き猫、干支、その他キャラクター等を表したアイテムがダウンロードされる。また開運グッズ購入画面 7 3 では、利用者の住所、居所、連絡先、電話、ファックス、メールアドレス、氏名、又は名称等の利用者を特定する情報を入力するボックスを備え、配達先や必要に応じてクレジット等の代金支払い先を入力することによって、キーホルダー、指輪、プレスレット、文房具、ぬいぐるみ等の開運グッズ商品の購入申し込みができる。なお、これらの開運グッズ票品は、七福神、

10

20

30

40

50

招き猫、干支を立体的又は平面的に表したものが好ましい。

なお、開運グッズインデックス画面 70 から会員登録画面 34 に移行できるようにしてもよい。また、開運グッズ購入画面 73 が会員登録画面 34 であってもよい。

また、占い画面 71 に「振る」入力表示を設けたが、この「振る」入力表示を設けることなく、開運グッズインデックス画面 70 から占い画面 71 への移行のための入力を、振り出し箱を振る動作開始のための利用者の入力としてもよい。

#### 【0016】

なお、本実施例によるおみくじシステムの構成を図 1 に示したが、WWWサーバ 11、メールサーバ 12、DBサーバ 13 は、それぞれの機能を説明する上で、それぞれを別構成で説明したが、それぞれの機能を一つのサーバで行ってもよく、また必ずしも全ての機能を備えている必要はない。

10

また、本実施例は、おみくじシステムとして説明したが、同様のサービスである占いサービスとして利用することができる。

また、占い内容に応じて開運グッズを表示させる開運グッズ表示画面 75 については、図 2 で示す結果表示画面 41、又は図 7 で示す占い表示画面 62 の後に表示させることもできる。そして、結果表示画面 41 や図 7 で示す占い表示画面 62 の後に開運グッズ表示画面 75 を表示させる場合には、開運グッズ購入画面 73 に移行できるようにすることが好ましい。

また、図 2 で示すおみくじ画面 39 において図 7 で示す占い画面 61 や図 8 で示す占い画面 71 の内容を適用すること、図 7 で示す占い画面 61 において図 2 で示すおみくじ画面 39 や図 8 で示す占い画面 71 の内容を適用すること、図 8 で示す占い画面 71 において図 2 で示すおみくじ画面 39 や図 7 で示す占い画面 61 の内容を適用することもできる。

20

また、図 2 で示す神社選択画面 32 又はジャンル選択画面 33 の中又はこれらの画面の前後いずれかにおいて、おみくじ画面 39、占い画面 61、及び占い画面 71 等の異なる方式の占い方法のいずれかを選択できるように構成することもできる。またこれら異なる方式の占い方法を、それぞれの神社の占い方法と関連づけてもよい。

また、サービス提供を行う表示画面において、商品、サービス、又は企業等の組織に関する広告情報を表示することで、利用者に利用料金を課金することなくスポンサーからの収益でこれらシステムのサービスを提供することが可能となる。

30

また、サービス提供を利用する利用者を登録し、登録された利用者に対して、商品、サービス、又は企業等の組織に関する広告情報を提供することで、利用者に利用料金を課金することなくスポンサーからの収益でこれらシステムのサービスを提供することが可能となる。

また、本実施例においては通信回線を用いて説明したが、その他の情報通信や放送通信による提供であってもよい。

#### 【0017】

##### 【発明の効果】

上記実施例の説明から明らかなように、本発明によれば、おみくじやお守り等の由来や言い伝え等の日本古来の伝統文化に関する情報提供を、利用者の興味を引くような方法で提供することができる。

40

また本発明によれば、神社への参拝機会を促すことができ、日本古来の文化に接する機会を与えることができる。

また本発明は、利用者に対して信憑性や神秘性を持たせることができるおみくじサービス提供装置の動作方法を提供することができる。

##### 【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施例によるおみくじシステムを提供するための構成を示す概念図

【図 2】 本実施例によるおみくじサービスの画面構成を示す図

【図 3】 本実施例によるおみくじ画面を示す図

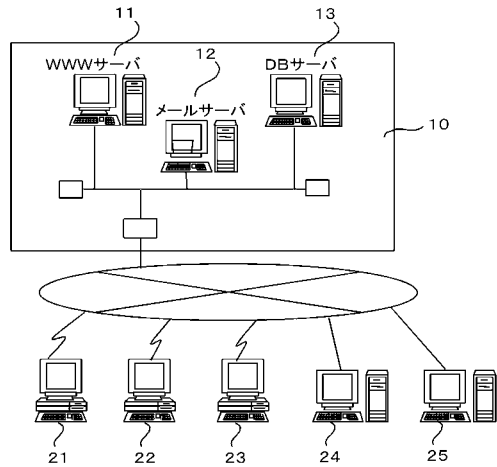
【図 4】 本実施例によるおみくじ画面を示す図

50

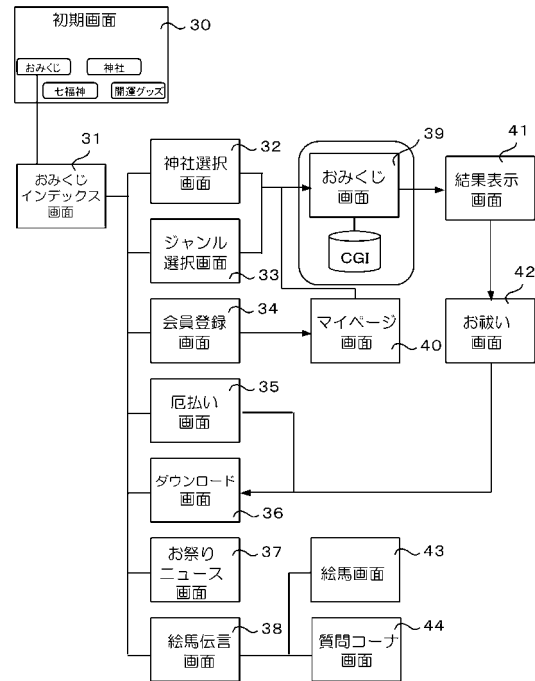
- 【図5】 本実施例によるおみくじ画面を示す図  
【図6】 本実施例による神社情報サービスの画面構成を示す図  
【図7】 本実施例による七福神サービスの画面構成を示す図  
【図8】 本実施例による開運グッズサービスの画面構成を示す図  
【符号の説明】

10	おみくじシステム	
11	WWWサーバ	
12	メールサーバ	
13	DBサーバ	
30	初期画面	10
31	おみくじインデックス画面	
32	神社選択画面	
33	ジャンル選択画面	
34	会員登録画面	
35	厄払い画面	
36	ダウンロード画面	
37	お祭りニュース画面	
38	絵馬伝言画面	
39	おみくじ画面	
40	マイページ画面	20
41	結果表示画面	
42	お祓い画面	
43	絵馬画面	
50	神社インデックス画面	
60	七福神インデックス画面	
61	占い画面	
62	占い表示画面	
63	七福神ダウンロード画面	
70	開運グッズインデックス画面	
71	占い画面	30
72	ダウンロード画面	
73	開運グッズ購入画面	
74	結果表示画面	
75	開運グッズ表示画面	

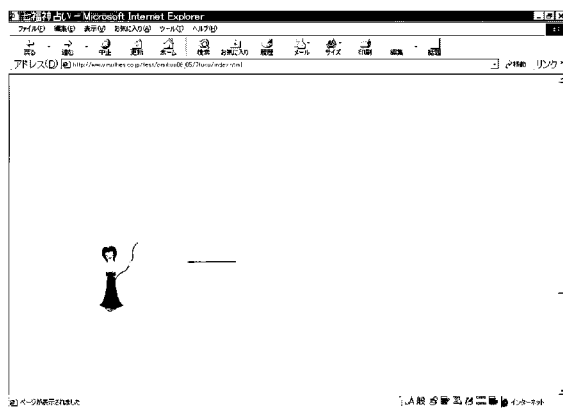
【 図 1 】



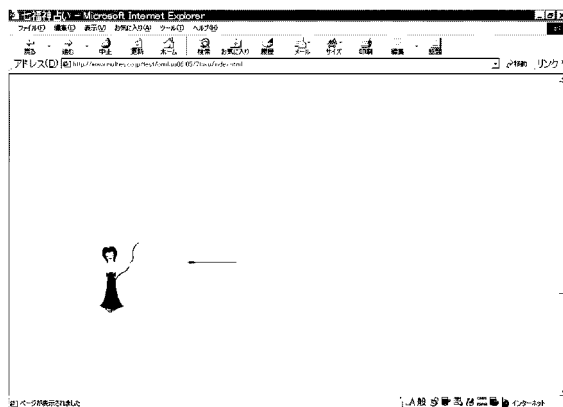
【 図 2 】



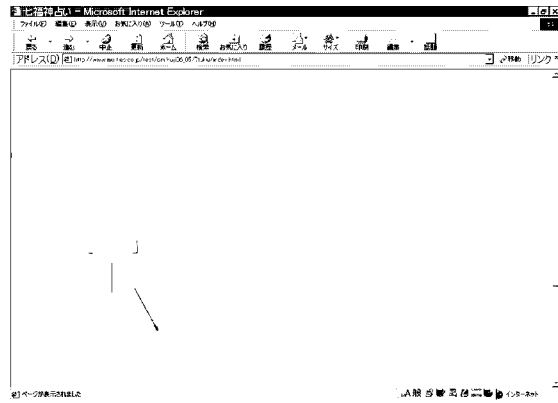
【圖 3】



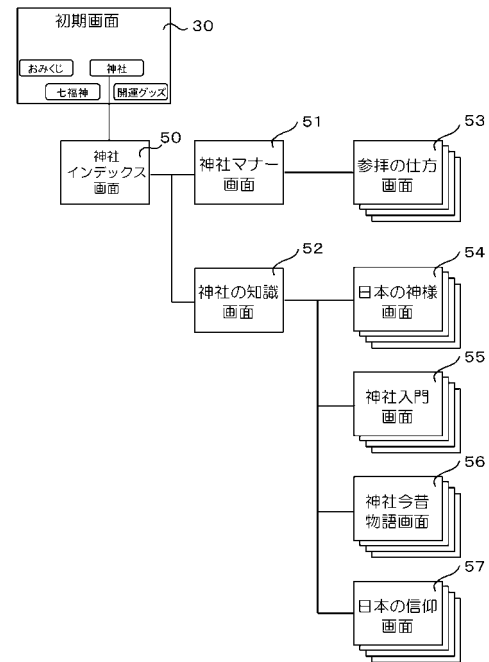
【 図 4 】



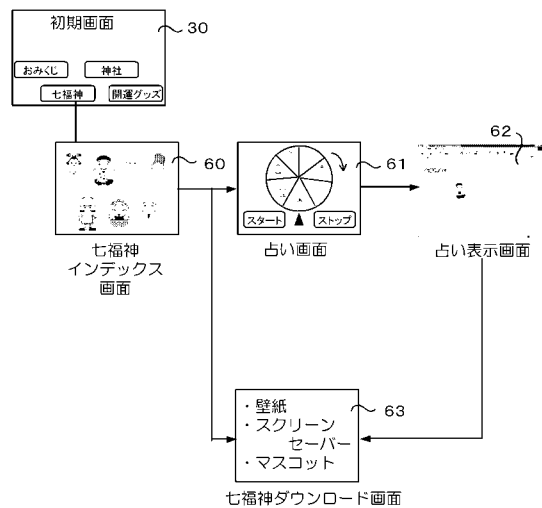
【図 5】



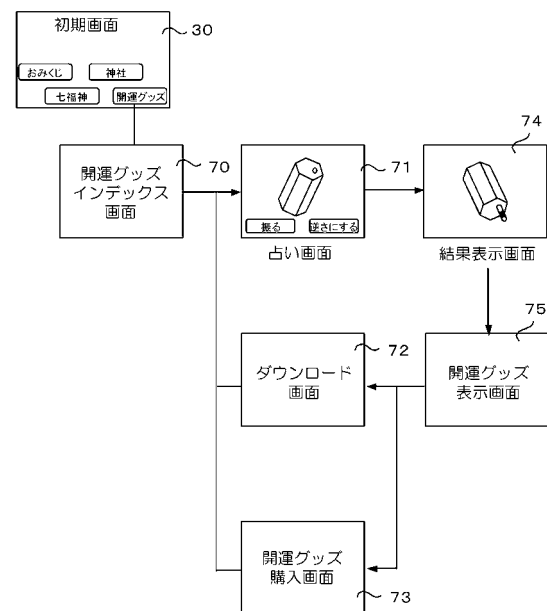
【図 6】



【図 7】



【図 8】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-092236(JP,A)

特開平10-214297(JP,A)

特開平07-325950(JP,A)

特開平09-066168(JP,A)

御雷印神社おみくじ, [online], セコム情報システム、インターネット・スチューデント・ラボ, 2000年 5月10日, URL, <http://web.archive.org/web/20000510155019/www.sisnet.or.jp/sis/omikuji/omikuji.html>

喜々美々神社, [online], ベルシステム24, 1999年 1月27日, URL, <http://web.archive.org/web/19980703173605/www.kikimimi.ne.jp/PM/bell/mikuji.html>

おみくじウッキー, [online], 潮冷熱株式会社, 1999年 2月 3日, URL, <http://web.archive.org/web/19990203005459/http://www.islands.ne.jp/ushio/ukkey.html>

山本晋士, - 身近な素材で楽しめる - パソコンマルチメディアの制作 / 第7回マルチメディアによるゲームの制作, エレクトロニクスライフ, 日本放送出版協会, 1995年 3月 1日, 751号, P.114-120

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00-50/00

G-Search