

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4808020号  
(P4808020)

(45) 発行日 平成23年11月2日 (2011. 11. 2)

(24) 登録日 平成23年8月26日 (2011. 8. 26)

|                                 |                       |
|---------------------------------|-----------------------|
| (51) Int. Cl.                   | F 1                   |
| <b>G 0 6 Q 20/00 (2006. 01)</b> | G 0 6 F 17/60 4 1 0 C |
| <b>A 6 3 F 7/02 (2006. 01)</b>  | A 6 3 F 7/02 3 5 2 F  |
| <b>A 6 3 F 5/04 (2006. 01)</b>  | A 6 3 F 5/04 5 1 2 X  |

請求項の数 10 (全 113 頁)

|           |                               |           |                         |
|-----------|-------------------------------|-----------|-------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2005-376136 (P2005-376136)  | (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2007-179238 (P2007-179238A) |           | 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】

電子マネーサービスを提供するサービス提供用サーバと、電子マネー情報を記憶する電子マネー情報記憶手段を備えた携帯端末と、前記電子マネー情報記憶手段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、

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を備え、

10

20

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送信元の携帯端末である要求元携帯端末の電子マネー情報記憶手段に記憶されている電子マネー情報の残額、および、電子マネー情報記憶手段に記憶可能な電子マネー情報の上限額に基づいて、電子マネー情報のチャージを許可するか否かを判定するチャージ許可判定手段と、

前記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前記決済用処理に利用する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、

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する電子マネー情報出力手段と、

該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記憶手段に記憶された前記電子マネー情報に、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、

前記電子マネー情報記憶手段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、

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記憶手段に記憶されている電子マネー情報の残額の預かりを要求するための預かり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預かり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

10

20

30

40

50

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、

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、当該特定用情報に対応する電子マネー情報を、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要求時電子マネー情報出力手段と、

前記預かり要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり要求情報から特定される電子マネー情報の残額を預かり残額として当該預かり残額を識別するための預かり残額識別情報と対応付けて登録する預かり処理を行なう預かり残額登録手段とを備え、

前記送信済状態更新手段は、前記チャージ要求時電子マネー情報出力手段によって前記要求元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し、

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、前記預かり残額識別情報を含む預かり残額の返却を要求するための預かり残額返却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預かり残額返却要求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、

前記預かり残額返却要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して前記預かり残額登録手段に登録されている前記預かり残額と前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末の電子マネー情報記憶手段に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額、および、前記上限額に基づいて前記預かり残額の返却を許容するか否かを判定する預かり残額返却許容判定手段と、

該預かり残額返却許容判定手段によって返却を許容すると判定されたことを条件として、前記預かり残額の電子マネー情報を前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する返却要求時電子マネー情報出力手段とを備え、

前記電子マネー情報処理実行手段は、前記返却要求時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、前記電子マネー情報記憶手段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し、

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】

前記携帯端末は、さらに、

前記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前記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

10

20

30

40

50

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、

前記決済用処理要求情報出力手段は、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、前記決済用処理要求情報を送信するために出力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】

前記携帯端末は、さらに、

前記決済のための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付けた決済用処理機関を前記決済のための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前記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 2 に記載の電子マネーシステム。

【請求項 4】

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、前記決済のための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を備え、

前記決済用処理要求情報出力手段は、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、前記決済用処理要求情報を送信するために出力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 5】

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、前記決済のための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、前記決済のための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 4 に記載の電子マネーシステム。

【請求項 6】

前記サービス提供用サーバは、さらに、

所定期間内に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電子マネー情報の累積額または所定期間内に前記電子マネー情報出力手段により出力された電

10

20

30

40

50

子マネー情報の累積額を各携帯端末ごとに管理する累積額管理手段を備え、

前記チャージ許容判定手段は、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、前記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、および、当該累積額に関して予め定められた上限額に基づいて、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ことを特徴とする、請求項1～請求項5のいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項7】

前記登録判定手段は、前記預かり要求情報出力手段から前記預かり要求情報が送信されてきたときにも、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し、

10

前記預かり残額登録手段は、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ない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、前記預かり処理を行なうことを特徴とする、請求項1～請求項6のいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項8】

前記預かり要求情報出力手段は、前記携帯端末の前記識別情報を含む前記預かり要求情報を出力し、

前記預かり残額登録手段は、前記預かり残額を、前記預かり要求情報に含まれる前記識別情報とさらに対応付けて登録する前記預かり処理を行ない、

20

前記預かり残額返却要求情報出力手段は、前記識別情報をさらに含む前記預かり残額返却要求情報を出力し、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記預かり残額返却要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して前記預かり残額登録手段に登録されている前記識別情報と、前記預かり残額返却要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり残額返却要求情報に含まれる前記識別情報とが一致するか否かを判定する携帯端末識別情報判定手段を備え、

前記返却要求時電子マネー情報出力手段は、該携帯端末識別情報判定手段によって前記識別情報が一致しないと判定されたことをさらに条件として、前記預かり残額の電子マネー情報を出力することを特徴とする、請求項1～請求項7のいずれかに記載の電子マネーシステム。

30

【請求項9】

前記電子マネー情報出力手段は、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複数記憶されていることを条件として、当該複数の特定用情報から特定される電子マネー情報を、前記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することを特徴とする、請求項1～請求項8のいずれかに記載の電子マネーシステム。

【請求項10】

40

電子マネーサービスを提供する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、および、電子マネー情報記憶手段に記憶可能な電子マネー情報の上限額に基づいて、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、

50

前記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、

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ける前記決済用処理の終了した前記電子マネー情報に対応し、かつ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、

10

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する電子マネー情報出力手段と、

該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、

20

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、

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、当該特定用情報に対応する電子マネー情報を、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要求時電子マネー情報出力手段と、

30

前記携帯端末から送信されてきた前記携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額の預かりを要求するための預かり要求情報から特定される電子マネー情報の残額を預かり残額として当該預かり残額を識別するための預かり残額識別情報と対応付けて登録する預かり処理を行なう預かり残額登録手段と、

前記携帯端末から送信されてきた前記預かり残額識別情報を含む預かり残額の返却を要求するための預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して前記預かり残額登録手段に登録されている前記預かり残額と前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額、および、前記上限額に基づいて前記預かり残額の返却を許容するか否かを判定する預かり残額返却許容判定手段と、

該預かり残額返却許容判定手段によって返却を許容すると判定されたことを条件として、前記預かり残額の電子マネー情報を前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する返却要求時電子マネー情報出力手段とを備え、

40

前記送信済状態更新手段は、前記チャージ要求時電子マネー情報出力手段によって前記要求元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し、

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。

50

## 【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、たとえば金融機関のモバイルバンキング決済を利用して電子マネーを購入し、購入した電子マネーの受取操作がなされたことに基づいて、金融機関のサーバから携帯端末に対して電子マネー情報を送信して電子マネーをチャージするシステムがあった（たとえば、非特許文献1）。

【非特許文献1】三井住友ファイナンスグループ、電子マネー“E d y”チャージサービス、[online]、2005年、[2005年4月22日]、インターネット<URL: <http://www.smbc.co.jp/kojin/e-money/image.html>>

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0003】

しかし、非特許文献1に開示されている技術によれば、重複して電子マネーを購入することができた。すなわち、受取操作が行なわれていない未チャージの電子マネーが存在しているにもかかわらず、ユーザの過誤等によって、電子マネーを重複して購入してしまうことが発生し得た。このため、ユーザが必要以上に電子マネーを購入してしまうといった不都合が生じていた。

## 【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、電子マネーの重複購入を未然に防止することができる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) 電子マネーサービス（たとえば、電子マネー遊技使用サービス）を提供す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、電子マネー情報（たとえば、バリューなどの電子マネー）を記憶する電子マネー情報記憶手段（たとえば、記憶部192）を備えた携帯端末（たとえば、携帯電話100）と、前記電子マネー情報記憶手段に記憶された電子マネー情報を用いた取引処理（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）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、

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

10

20

30

40

50

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）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、

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）とを備え、

10

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送信元の携帯端末である要求元携帯端末の電子マネー情報記憶手段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）、および、電子マネー情報記憶手段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）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Ｓ１１７においてＹＥＳ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（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）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）を前記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、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Ｓ１１８ａ）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Ｓ１５２）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、

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（たとえば、バリュー購入記録、書込済情報）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

50

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する電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップ S 2 7 7）と、

該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記憶手段に記憶された前記電子マネー情報に、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、

前記電子マネー情報記憶手段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 I C チップ 1 9 0 の制御部 1 9 1）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、前記電子マネー情報記憶手段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）の預かりを要求するための預かり要求情報（たとえば、残高移行依頼情報）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預かり要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 1 6 0 2、S 1 6 1 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、

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、当該特定用情報に対応する電子マネー情報を、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要求時電子マネー情報出力手段と、

前記預かり要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり要求情報から特定される電子マネー情報の残額を預かり残額（たとえば、預かり残高）として当該預かり残額を識別するための預かり残額識別情報（たとえば、お預かり番号）と対応付けて登録する預かり処理（たとえば、バリュー預かり A P 2 1 5）を行なう預かり残額登録手段（たとえば、ステップ S 2 1 6 2～S 2 1 6 5）とを備え、

前記送信済状態更新手段は、前記チャージ要求時電子マネー情報出力手段によって前記要求元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し、

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、前記預かり残額識別情報を含む預かり残額の返却を要求するための預かり残額返却要求情報（たとえば、残高返却依頼情報、預かり番号情報、返却実行情報）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預かり残額返却要求情報出力手段（たとえば、ステップ S 1 7 0 2、S 1 7 0 6、S 1 7 1 4）を備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記預かり残額返却要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して前記預かり残額登録手段に登録されている前

10

20

30

40

50

記預かり残額と前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末の電子マネー情報記憶手段に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額、および、前記上限額に基づいて前記預かり残額の返却を許容するか否かを判定する預かり残額返却許容判定手段（たとえば、ステップS 2 1 7 7）と、

該預かり残額返却許容判定手段によって返却を許容すると判定されたこと（たとえば、ステップS 2 1 7 7においてYESの場合）を条件として、前記預かり残額の電子マネー情報を前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する返却要求時電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS 2 1 7 9、S 2 2 7 2）とを備え、

前記電子マネー情報処理実行手段は、前記返却要求時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、前記電子マネー情報記憶手段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、返却バリュー書込処理）を実行し（たとえば、ステップS 1 7 2 1～S 1 7 2 5）、

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）。

#### 【0006】

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、チャージ受付情報が要求元携帯端末に出力されないため、決済用処理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、さらに決済用処理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。

#### 【0007】

また、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。

#### 【0008】

また、サービス提供用サーバは、預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して登録されている預かり残額と預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額と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、預かり残額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、預かり残額を預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に送信する。このため、預かり残額と携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額と上限額とに基づいて預かり残額の返却を許容するか否かが判定されるので、預かり残額の返却時にも、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、機種変更後の携帯端末でチャージを行なった後に預かり残額の返却を受けることで上限額を超えた電子マネー情報が携帯端末に記憶されることによって、ユーザによる過度の消費を防止することができる。

また、サービス提供用サーバは、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ときに、携帯端末からのチャージ要求情報を受信した場合には、特定用情報から特定される電子マネー情報を要求元携帯端末に出力することができる。このため、電子マネー情報を加算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

20

30

40

50

## 【0009】

(2) 前記携帯端末は、さらに、

前記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（たとえば、金融機関問合せ情報、金融機関指定情報）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S110、S112）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S221、S223においてYES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S224、S234）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S241においてYES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前記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S246）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S268）とを備え、

20

前記決済用処理要求情報出力手段は、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、前記決済用処理要求情報を送信するために出力する（たとえば、ステップS118a）。

## 【0010】

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。

30

## 【0011】

(3) 前記携帯端末は、さらに、

前記決済のための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S140a）と、

該決済用処理機関変更受付手段により受付けた決済用処理機関を前記決済のための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S140b）とを備え、

40

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前記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

50

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。

【0012】

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。

【0013】

（４） 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、前記決済のための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47の金融機関登録処理）と、

10

該決済用処理機関指定処理手段により指定を受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120）とを備え、

前記決済用処理要求情報出力手段は、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、前記決済用処理要求情報を送信するために出力する（たとえば、ステップS 1 8 3）。

20

【0014】

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あるため、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。

【0015】

（５） 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、前記決済のための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49のステップS 1 4 0 a）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、前記決済のための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。

【0016】

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。

40

【0017】

（６） 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電子マネー情報の累積額または所定期間内に前記電子マネー情報出力手段により出力された電子マネー情報の累積額（たとえば、当日積算額）を各携帯端末ごとに管理する累積額管理手段（たとえば、ステップS 2 7 0 6）を備え、

前記チャージ許容判定手段は、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YESの場合）を条件として、前記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

50

いる累積額、および、当該累積額に関して予め定められた上限額（たとえば、1日購入限度額）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（たとえば、ステップS253）。

#### 【0018】

このような構成によれば、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と判定された場合であっても、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の累積額と累積額に関して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、さらに、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、電子マネー記憶手段に記憶可能な上限額の範囲内で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。

10

#### 【0019】

（7） 前記登録判定手段は、前記預かり要求情報出力手段から前記預かり要求情報が送信されてきた（たとえば、ステップS2061においてYESの場合）ときにも、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し（たとえば、ステップS2064）、

20

前記預かり残額登録手段は、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ない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S2064においてNOの場合）を条件として、前記預かり処理を行なう。

#### 【0020】

このような構成によれば、携帯端末からの預かり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、預かり処理が行なわれないようにすることができる。このため、携帯端末に加算可能な電子マネー情報がサービス提供用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、機種変更が行なわれてしまうことを防止できる。

30

#### 【0023】

（8） 前記預かり要求情報出力手段は、前記携帯端末の前記識別情報（たとえば、携帯端末情報）を含む前記預かり要求情報を出力し（たとえば、ステップS1602）、

前記預かり残額登録手段は、前記預かり残額を、前記預かり要求情報に含まれる前記識別情報とさらに対応付けて登録する前記預かり処理を行ない（たとえば、ステップS2163）、

前記預かり残額返却要求情報出力手段は、前記識別情報をさらに含む前記預かり残額返却要求情報を出力し（たとえば、ステップS1702、S1714）、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

40

前記預かり残額返却要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して前記預かり残額登録手段に登録されている前記識別情報と、前記預かり残額返却要求情報出力手段から送信されてきた前記預かり残額返却要求情報に含まれる前記識別情報とが一致するか否かを判定する携帯端末識別情報判定手段（たとえば、ステップS2174）を備え、

前記返却要求時電子マネー情報出力手段は、該携帯端末識別情報判定手段によって前記識別情報が一致しないと判定されたこと（たとえば、ステップS2174においてNOの場合）をさらに条件として、前記預かり残額の電子マネー情報を出力する（たとえば、ステップS2179、S2272）。

#### 【0024】

50

このような構成によれば、預かり要求情報に含まれる携帯端末識別情報と預かり残額返却要求情報に含まれる携帯端末識別情報とが一致しないことを条件として、預かり残額の電子マネー情報が出力される。このため、預かり要求情報送信元の携帯端末と預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末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、預かり残額の電子マネー情報の返却が行なわれてしまうことを防止できる。

【0025】

(9) 前記電子マネー情報出力手段は、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複数記憶されていること（たとえば、ステップS276aでYESの場合）を条件として、当該複数の特定用情報から特定される電子マネー情報を、前記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する。

10

【0026】

このような構成によれば、サービス提供用サーバが、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までに、新たなチャージ要求情報を受付け、送信済状態に更新されていない特定用情報が複数登録されている場合であっても、一括して電子マネー情報を加算することができ、ユーザの利便性を向上させることができる。

【0027】

(10) 電子マネーサービス（たとえば、電子マネー遊技使用サービス）を提供す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）であって、

20

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（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、

前記携帯端末から送信されてきた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）、および、電子マネー情報記憶手段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）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、

30

前記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、

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）した前記電子マネー情報に対応し、かつ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、

40

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（たとえば、バリュー購入記録、書込済情報）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、

50

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して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する電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS 2 7 7）と、

該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、

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、

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、当該特定用情報に対応する電子マネー情報を、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要求時電子マネー情報出力手段と、

前記携帯端末から送信されてきた前記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）の預かりを要求するための預かり要求情報（たとえば、残高移行依頼情報）から特定される電子マネー情報の残額を預かり残額（たとえば、預かり残高）として当該預かり残額を識別するための預かり残額識別情報（たとえば、お預かり番号）と対応付けて登録する預かり処理（たとえば、バリュー預かりAP 2 1 5）を行なう預かり残額登録手段（たとえば、ステップS 2 1 6 2～S 2 1 6 5）と、

前記携帯端末から送信されてきた前記預かり残額識別情報を含む預かり残額の返却を要求するための預かり残額返却要求情報（たとえば、残高返却依頼情報、返却実行情報）に含まれる預かり残額識別情報に対応して前記預かり残額登録手段に登録されている前記預かり残額と前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額、および、前記上限額に基づいて前記預かり残額の返却を許容するか否かを判定する預かり残額返却許容判定手段（たとえば、ステップS 2 1 7 7）と、

該預かり残額返却許容判定手段によって返却を許容すると判定されたこと（たとえば、ステップS 2 1 7 7においてYESの場合）を条件として、前記預かり残額の電子マネー情報を前記預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に送信するために出力する返却要求時電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS 2 1 7 9、S 2 2 7 2）とを備え、

前記送信済状態更新手段は、前記チャージ要求時電子マネー情報出力手段によって前記要求元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し、

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）。

【0028】

このような構成によれば、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

10

20

30

40

50

、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。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。

#### 【0029】

また、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

#### 【0030】

また、預かり残額返却要求情報に含まれる預かり残額識別情報に対応して登録されている預かり残額と預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額と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、預かり残額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、預かり残額を預かり残額返却要求情報送信元の携帯端末に送信する。このため、預かり残額と携帯端末に記憶されている電子マネー情報の残額との合計額と上限額とに基づいて預かり残額の返却を許容するか否かが判定されるので、預かり残額の返却時にも、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、機種変更後の携帯端末でチャージを行なった後に預かり残額の返却を受けることで上限額を超えた電子マネー情報が携帯端末に記憶されることによって、ユーザによる過度の消費を防止することができる。

20

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0031】

##### [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。

30

#### 【0032】

##### (電子マネーシステム10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10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10は、携帯電話100と、電子マネー管理サーバ200と、決済サーバ280と、リモート発行サーバ400と、金融機関サーバ500と、遊技場30に設置される機器とを含む。

#### 【0033】

遊技場30に設置される機器には、券売機300、カードユニット600、パチンコ遊技機700、および、店舗サーバ800が含まれる。カードユニット600は、パチンコ遊技機700に対応して設けられる。

40

#### 【0034】

携帯電話100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111と、非接触型IC(Integrated Circuit)チップ190とを備える。

#### 【0035】

電子マネー管理サーバ200は、本実施の形態における主要な構成として、初期登録時AP(Application Program)211と、バリュー購入時AP212と、バリュー発行時AP213と、残高管理AP214と、バリュー預かりAP215と、バリュー返却AP216と、利用者情報DB(DataBase)221と、発行情報DB222とを備える。

50

## 【0036】

電子マネーシステム10は、ユーザの携帯電話100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30に設置されたパチンコ遊技機700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。

## 【0037】

携帯電話100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ICチップ190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ICチップ190による短距離通信機能を備える装置であれば、携帯電話100に替えて、通話機能がない携帯情報端末(Personal Digital Assistance、以下「PDA」という)などの他の携帯端末であってもよい。

10

## 【0038】

本実施の形態においては、携帯電話100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100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111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10で、この携帯電話100を用いることができるようになる。

## 【0039】

電子マネーアプリ111は、携帯電話インターネット網910を介して、電子マネー管理サーバ200や金融機関サーバ500と通信することが可能である。

## 【0040】

20

非接触型ICチップ190は、電子マネーアプリ111、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ICチップ190と外部のチップリーダライタとの通信は、非接触型ICチップ190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100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。

## 【0041】

非接触型ICチップ190と外部のチップリーダライタとの通信は、チップリーダ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ライタ側から電力が供給される。

30

## 【0042】

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。

## 【0043】

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。

40

## 【0044】

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。

## 【0045】

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

50

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。

#### 【００４６】

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。

#### 【００４７】

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。

#### 【００４８】

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。

#### 【００４９】

カードユニット６００は、パチンコ遊技機７００に対応して設けられる。カードユニット６００は、遊技者からプリペイドカード３７１や現金やバリューを受付けて、パチンコ遊技機７００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所定額相当（たとえば、５００円相当）の価値を減算する。

#### 【００５０】

カードユニット６００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７００に送信する。カードユニット６００は、パチンコ遊技機７００に設けられた返却ボタン６３２の操作に応じて、プリペイドカード３７１を排出する。カードユニット６００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、カードユニット６００は、携帯電話１００に記憶されたバリューを使用してパチンコ遊技機７００から遊技球を払出す処理を取引処理として行う。

#### 【００５１】

パチンコ遊技機７００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７００は、カードユニット６００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７００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。

#### 【００５２】

店舗サーバ８００は、遊技場３０内のＬＡＮ（Local Area Network）を介して、券売機３００およびカードユニット６００と通信することが可能である。店舗サーバ８００は、専用線などを介して、電子マネー管理サーバ２００と通信することが可能である。

## 【0053】

店舗サーバ800は、券売機300におけるプリペイドカード371の販売に伴う取引情報、および、カードユニット600におけるプリペイドカード371の使用に伴う使用情報などの情報を、券売機300やカードユニット600から受けて、それらの情報を記憶する。

## 【0054】

店舗サーバ800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200に送信する。店舗サーバ800は、電子マネー管理サーバ200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。

## 【0055】

店舗サーバ800は、電子マネー管理サーバ200から受信した情報を、必要に応じて、券売機300やカードユニット600に送信する。

## 【0056】

なお、決済サーバ280は、電子マネー管理サーバ200に含まれるように構成されてもよい。また、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の構成は、それぞれ、電子マネー管理サーバ200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100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100の電子マネーアプリ111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。

## 【0057】

図2は、本発明に係る携帯電話100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100は、データ処理部110と、記憶部120と、データ入力部130と、表示部140と、音声入出力部150と、無線通信部160と、アンテナ161と、前述した非接触型ICチップ190とを含む。

## 【0058】

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。

## 【0059】

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享受する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。

## 【0060】

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。

## 【0061】

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。

## 【0062】

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変換信号に変えて、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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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ライタと通信する。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ライタ３９０およびカードユニット６００に備えられたチップリーダライタ６９０と通信する。また、前述したように、外部のチップリーダライタ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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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

10

20

30

40

50

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。

【0073】

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。

【0074】

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。

10

【0075】

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。

【0076】

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。

20

【0077】

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。

【0078】

図 4 を参照して、利用者情報 DB 221 では、会員 ID および携帯端末情報に対応付けて、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。

【0079】

30

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。

【0080】

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。

【0081】

40

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。

【0082】

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

50

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。

#### 【0083】

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。

10

#### 【0084】

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。

#### 【0085】

20

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。

#### 【0086】

図5を参照して、発行情報DB222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、チャージ累計額、および、取引額が記憶される。

#### 【0087】

バリュー残高は、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業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。

30

#### 【0088】

40

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、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。

#### 【0089】

図5では、たとえば、会員ID「1101」および携帯端末情報「MN7RE」に対応付けて、バリュー残高として「11000」円、バリュー購入回数として「28」回目、当日積算額として「6000」円、チャージ累計額として「24000」円、および、取引額として「22000」円が記憶されている。

50

## 【0090】

また、前述した会員ID「1101」および携帯端末情報「MN7RE」に対応付けて、購入番号として「90010801」と「90005587」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。

## 【0091】

購入番号として「90010801」，「90005587」のそれぞれに対応して、購入金額として「1000」円，「5000」円、手数料として「200」円，「200」円、タイムスタンプとして「20050428153457」，「20050417071134」、バリューの額として「1000」円，「5000」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DB222には、購入番号に対応する購入履歴が記憶される。

10

## 【0092】

以上、本実施の形態における電子マネー管理サーバ200のデータベースとして、利用者情報DB221と発行情報DB222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。

20

## 【0093】

以上のように、電子マネー管理サーバ200は、利用者情報DB221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、当該携帯電話100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100の記憶部192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。

## 【0094】

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。

30

## 【0095】

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。

40

## 【0096】

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。

## 【0097】

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。

## 【0098】

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

50

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

10

【０１０１】

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。

【０１０２】

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へ受渡す。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へ返却する。

【０１０３】

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。

20

【０１０４】

チップリーダーライタ３９０の記憶部３９２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。

30

【０１０５】

チップリーダーライタ３９０の非接触通信部３９３は、アンテナ３９４を介して携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０と通信する。また、前述したように、非接触通信部３９３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３９３は、アンテナ３９４を介して、非接触型ＩＣチップ１９０に電力を供給する。

【０１０６】

チップリーダーライタ３９０の制御部３９１は、記憶部３９２に記憶されたプログラムに従って、記憶部３９２、非接触通信部３９３、または、データ処理部３１０から入力されたデータを処理して、記憶部３９２、非接触通信部３９３、または、データ処理部３１０に出力する。

40

【０１０７】

図７は、本発明に係るカードユニット６００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６００は、データ処理部６１０と、記憶部６２０と、表示部６４０と、通信部６６０と、カードリーダーライタ６７０と、貨幣処理機６８０と、チップリーダーライタ６９０とを含む。また、カードユニット６００に信号を入力する操作部として、パチンコ遊技機７００に設けられる球貸ボタン６３１および返却ボタン６３２がある。

【０１０８】

チップリーダーライタ６９０は、制御部６９１と、記憶部６９２と、非接触通信部６９３

50

と、アンテナ６９４とを含む。

【０１０９】

記憶部６２０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６２０には、カードユニット６００の各種機能をデータ処理部６１０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。

【０１１０】

球貸ボタン６３１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６１０に出力する。返却ボタン６３２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３７１の返却を要求する返却操作信号をデータ処理部６１０に出力する。

10

【０１１１】

表示部６４０は、ＬＣＤで構成される。なお、表示部６４０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６４０は、データ処理部６１０から受けた文字データおよび画像データを表示する。

【０１１２】

通信部６６０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６１０に受渡し、データ処理部６１０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。

【０１１３】

20

カードリーダーライタ６７０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６１０へ受渡し、データ処理部６１０から受けたデータをプリペイドカード３７１に記録する。また、カードリーダーライタ６７０は、返却ボタン６３２からデータ処理部６１０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３７１を外部へ排出する。

【０１１４】

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。

【０１１５】

30

データ処理部６１０は、ＭＰＵで構成される。データ処理部６１０は、チップリーダーライタ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、カードリーダーライタ６７０、貨幣処理機６８０、または、チップリーダーライタ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、カードリーダーライタ６７０、貨幣処理機６８０、または、チップリーダーライタ６９０の制御部６９１に出力する。

【０１１６】

チップリーダーライタ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。

40

【０１１７】

チップリーダーライタ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。

【０１１８】

（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

50

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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

「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。

【0122】

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。

【0123】

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表示されている。

【0124】

図 20 (b) の画面で、「趣味」のリンクが選択されると、図 20 (c) の画面が表示される。

【0125】

図 20 (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 23 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。

【0126】

図 20 (c) の画面で、「→全 23 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 20 (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 100 から電子マネー管理サーバ 200 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。

【0127】

図 8 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 200 により実行される初期登録時アプリケーションプログラム 211 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 S201 で、電子マネー管理サーバ 200 のデータ処理部 210 は、図 20 (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。

【0128】

アクセスがあったと判断した場合 (ステップ S201 で YES の場合)、ステップ S202 で、データ処理部 210 は、携帯電話 100 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

10

20

30

40

50

した場合（ステップS201でNOの場合）、および、ステップS202の後、データ処理部210は、ステップS203に処理を進める。

#### 【0129】

図20に進んで、図20（d）の画面は、電子マネー遊技使用サービスへの携帯電話100の登録のためのトップページの画面である。図20（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。

10

#### 【0130】

図9は、本実施の形態における携帯電話100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S101で、携帯電話100のデータ処理部110は、図20（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S101でYESの場合）、ステップS102で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200に、携帯電話100の機種情報を含む登録要求情報を送信する。

20

#### 【0131】

図8に戻って、ステップS203では、データ処理部210は、携帯電話100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S203でNOの場合）、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、登録要求情報が送信されてきたと判断した場合（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。

#### 【0132】

30

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。

#### 【0133】

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。

40

#### 【0134】

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。

#### 【0135】

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

50

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。

#### 【0136】

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。

#### 【0137】

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。

#### 【0138】

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。

#### 【0139】

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。

#### 【0140】

図22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3の表示画面図である。

#### 【0141】

図22(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報知するための画面である。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。

#### 【0142】

図22(a)の画面で、「メール 未読001」が選択されると、図22(b)のように、ステップS208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。

#### 【0143】

図22(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。

#### 【0144】

図9(a)に戻って、ステップS105で、データ処理部110は、図22(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S105でYESの場合)、ステップS106で、データ処理部110は、登録URLにアクセスするとともに、携帯電話100の機種情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。

#### 【0145】

図8に戻って、ステップS210で、データ処理部210は、携帯電話100から登録URLにアクセスがあるとともに携帯電話100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S210でYESの場合

10

20

30

40

50

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 4 6】

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。

#### 【0 1 4 7】

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。

10

#### 【0 1 4 8】

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YES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。

20

#### 【0 1 4 9】

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 2 1に進める。

#### 【0 1 5 0】

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。

30

#### 【0 1 5 1】

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。

40

#### 【0 1 5 2】

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画面である。

#### 【0 1 5 3】

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 5 4】

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

50

15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S216でNOの場合)、ステップS218で、データ処理部210は、受信した携帯端末情報を利用者情報DB221に登録する。次に、ステップS219で、データ処理部210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S221に進める。

#### 【0155】

図23に進んで、図23(b)の画面は、ステップS219で携帯電話100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23(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。

10

#### 【0156】

図9(a)に戻って、ステップS109で、データ処理部110は、図23(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23(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23(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。

#### 【0157】

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S109でYESの場合)、ステップS110で、データ処理部110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200に送信する。

20

#### 【0158】

図8に戻って、ステップS221で、データ処理部210は、携帯電話100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S221でYESの場合)、ステップS222で、データ処理部210は、金融機関問合せ情報に対応する画面を携帯電話100に送信する。

#### 【0159】

図23に進んで、図23(c)の画面は、図23(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23(c)の画面には、モバイルバンキングの業態の選択を促がす旨の文章、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。

30

#### 【0160】

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がす旨の文章、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。

40

#### 【0161】

図24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5の表示画面図である。

#### 【0162】

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

50

る。図24(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。

#### 【0163】

図9(a)に戻って、ステップS111で、データ処理部110は、図24(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S111でYESの場合)、ステップS112で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200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。

10

#### 【0164】

図8に戻って、ステップS223で、データ処理部210は、携帯電話100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S223でNOの場合)、データ処理部210は、実行する処理をステップS226に進める。

#### 【0165】

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S223でYESの場合)、データ処理部210は、ステップS224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DB221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DB221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500に問合せ、存在する場合に仮登録するようにしてもよい。

20

#### 【0166】

次いで、ステップS225で、データ処理部210は、プロモーションメール受取可否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。

#### 【0167】

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。

30

#### 【0168】

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。

40

#### 【0169】

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

50

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。

#### 【0170】

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

10

#### 【0171】

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。

#### 【0172】

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。

20

#### 【0173】

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る旨の表示が、図24(c)の画面上に表示される。

#### 【0174】

図9(a)に戻って、ステップS116a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111が記憶部120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S116aでNOの場合)、データ処理部110は、ステップS116a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S116aでYESの場合)、データ処理部110は、初期登録時ウェブ処理を終了する。

30

#### 【0175】

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S102の登録要求情報、ステップS108の携帯端末情報、ステップS116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200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。

40

#### 【0176】

電子マネーアプリ111のダウンロードが終了すると、携帯電話100のデータ処理部110は、記憶部120に記憶された電子マネーアプリ111を起動させる。

#### 【0177】

図25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6の表示画面図である。図25(a)は、電子マネーアプリ111の起動中に表示される画面である。図25(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。

#### 【0178】

50

図10は、本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10を参照して、電子マネーアプリ111が起動されると、ステップS120で、データ処理部110は、電子マネーアプリ111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S120でNOの場合）、データ処理部110は、実行する処理をステップS180に進める。一方、初回起動であると判断した場合（ステップS120でYESの場合）、ステップS121で、データ処理部110は、携帯端末情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。

#### 【0179】

図8に戻って、電子マネー管理サーバ200のデータ処理部210は、ステップS233で、携帯電話100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S233でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS201に戻す。

#### 【0180】

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S233でYESの場合）、データ処理部210は、ステップS234で、その携帯端末情報と対応させて仮登録された会員ID、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DB221に本登録させる。そして、ステップS235で、データ処理部210は、本登録した携帯端末100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DB221において保持される。

#### 【0181】

次に、ステップS236で、データ処理部210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100の記憶部192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。

#### 【0182】

なお、ステップS234で説明したように、本実施の形態においては、携帯電話100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100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S234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出すようにしてもよい。この場合、会員IDは、ステップS234において本登録された後に、携帯電話100側に送信し記憶させるようにしてもよい。

#### 【0183】

図10に進んで、データ処理部110は、ステップS122で、電子マネー管理サーバ200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S122でNOの場合）、データ処理部110は、ステップS122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S122でYESの場合）、ステップS123で、データ処理部110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400に送信する。

#### 【0184】

リモート発行サーバ400は、携帯電話100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100の非接触型ICチップ190に電子マネー遊技使用サービスに用いるための記憶部192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

10

20

30

40

50

てきた携帯電話１００に送信する。

【０１８５】

図１０に戻って、携帯電話１００のデータ処理部１１０は、ステップＳ１２４で、リモート発行サーバ４００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Ｓ１２４でＮＯの場合）、データ処理部１１０は、ステップＳ１２４を繰り返す。

【０１８６】

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Ｓ１２４でＹＥＳの場合）、データ処理部１１０は、ステップＳ１２５で、リモート発行サーバ４００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１９０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を確保し、会員ＩＤをリモート発行サーバ４００に送信し、記憶部１９２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。

10

【０１８７】

次いで、データ処理部１１０は、ステップＳ１２６で、リモート発行サーバ４００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Ｓ１２６でＹＥＳの場合）、データ処理部１１０は、実行する処理をステップＳ１９２に進める。

【０１８８】

ステップＳ１８０では、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からの起動であるか否かを判断する。図３５で後述する券売機３００による発券処理において券売機３００の非接触型ＩＣチップ３９０、または、図３８で後述するカードユニット６００による球貸処理においてカードユニット６００の非接触型ＩＣチップ６９０から、携帯電話１００の非接触型ＩＣチップ１９０へ、電子マネーアプリ１１１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１００は、アプリ起動信号に応じて、電子マネーアプリ１１１を起動させる。アプリ起動信号については、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。

20

【０１８９】

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（ステップＳ１９１でＹＥＳの場合）、データ処理部１１０は、実行する処理をステップＳ１５０に進める。

30

【０１９０】

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。

40

【０１９１】

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。

【０１９２】

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

50

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。

#### 【０１９３】

（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。

10

#### 【０１９４】

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。

#### 【０１９５】

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。

20

#### 【０１９６】

図２６に進んで、図２６（ｂ）の画面は、ステップＳ１９２で表示される起動時初期画面である。図２６（ｂ）の画面は、前述した図２５（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１９０に記憶されているバリューの残高が、図２５（ｂ）の画面では、０円であるのに対して、図２６（ｂ）の画面では、１０００円である。また、図２６（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。

30

#### 【０１９７】

図１０に戻って、ステップＳ１９３で、データ処理部１１０は、バリュー購入が選択されたか否かを判断する。図２６（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１１０は、バリュー購入が選択されたと判断し（ステップＳ１９３でＹＥＳ）、ステップＳ１３０で、バリュー購入時処理を実行する。

#### 【０１９８】

図１１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ー購入時処理の流れを示すフローチャートである。図１１を参照して、まず、ステップＳ１３３で、データ処理部１１０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。

40

#### 【０１９９】

図１２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。図１２を参照して、まず、ステップＳ２４１で、データ処理部２１０は、携帯電話１００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

50

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 0 0】

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I Dおよび携帯端末情報が利用者情報D B 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。

10

【0 2 0 1】

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 0 2】

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 0 3】

20

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I D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D B 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。

【0 2 0 4】

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。

30

【0 2 0 5】

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。

【0 2 0 6】

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。

40

【0 2 0 7】

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。

【0 2 0 8】

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。

50

## 【0209】

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S244でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS246に進める。

## 【0210】

次に、ステップS246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を送信してきた携帯電話100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DB221から検索して読出す。

## 【0211】

また、ステップS246aで、データ処理部210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100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S247で、データ処理部210は、特定された携帯電話100の種別に応じた表示金額リスト情報を読出す。

10

## 【0212】

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DB221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DB221に記憶された表示金額リスト情報を読出されるようにしてもよい。また、携帯電話100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を読出されるようにしてもよい。

20

## 【0213】

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200の記憶部220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100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「1000円」「5000円」「10000円」「20000円」「30000円」の5つの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業者によって予め定められる。

30

## 【0214】

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日購入限度額を読出す。

## 【0215】

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。

40

## 【0216】

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。

## 【0217】

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

50

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。

#### 【0218】

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。

10

#### 【0219】

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。

20

#### 【0220】

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。

#### 【0221】

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。

30

40

#### 【0222】

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。

50

## 【0223】

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。

10

## 【0224】

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。

## 【0225】

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。

20

## 【0226】

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。

## 【0227】

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。

30

## 【0228】

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。

40

## 【0229】

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

50

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。

#### 【0230】

図 11 に戻って、ステップ S 136 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 S 136 で YES の場合）、ステップ S 137 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。

#### 【0231】

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  
10  
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。

#### 【0232】

図 28 (a) は、ステップ S 137 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  
20  
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。

#### 【0233】

図 11 に戻って、ステップ S 138 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。

#### 【0234】

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 138 で NO の場合）、ステップ S 140 a で、データ処理部 110 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 140 a で NO の場合）、データ処理部 110 は、実行する処理をステップ S 138 の処理に戻す。  
30

#### 【0235】

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 140 a で YES の場合）、データ処理部 110 は、ステップ S 140 b で金融機関変更問合せ情報を電子マネー管理サーバ 200 に送信し、ステップ S 140 d で電子マネー管理サーバ 200 の利用者情報 DB 221 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 138 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 200 のデータ処理部 210 は、携帯電話 100 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 23 (c), (d), 図 24 (a) 等参照）を携帯電話 100 に送信する。そして、電子  
40  
マネー管理サーバ 200 のデータ処理部 210 は、携帯電話 100 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 DB 221 に登録する処理を行なう。

#### 【0236】

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  
50

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。

【0237】

金融機関が確認されたと判断した場合（ステップS138でYESの場合）、データ処理部110は、ステップS139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140に表示させる。

【0238】

図28に進んで、図28(b)は、ステップS139で通常用の携帯電話100に表示される購入金額選択画面である。図28(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。

10

【0239】

図28(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10によってこの携帯電話100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「1000円、5000円、10000円、20000円、30000円」「30000円」および「30000円」である。

20

【0240】

ここで、ステップS134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れればよい。

30

【0241】

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。

【0242】

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。

40

【0243】

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。

【0244】

50

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、選択を受付けた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。

【0 2 4 5】

図1 2に進んで、ステップS 2 5 7で、データ処理部2 1 0は、携帯電話1 0 0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S 2 5 7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 6 5に進める。

【0 2 4 6】

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S 2 5 7でY E Sの場合）、ステップS 2 5 8で、データ処理部2 1 0は、バリュー購入回数カウンタで携帯電話1 0 0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1 0 0からチャージ要求が送信されステップS 2 4 1においてY E Sと判断されたのが、ステップS 2 3 6によって領域確保情報が携帯電話1 0 0に送信されてから初回であるか否かが判断される。

【0 2 4 7】

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S 2 5 8でY E Sの場合）、携帯電話1 0 0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S 2 5 9で、データ処理部2 1 0は、初期登録手数料およびチャージ手数料を算出する。

【0 2 4 8】

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S 2 5 8でN O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S 2 6 0で、データ処理部2 1 0は、チャージ手数料を算出する。

【0 2 4 9】

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 5 0】

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 5 1】

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I D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 5 2】

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、合計金額確認画面を表示部1 4 0に表示させる。

【0 2 5 3】

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

10

20

30

40

50

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28(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。

【0254】

図11に戻って、ステップS145で、データ処理部110は、図28(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S145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S145a)。

【0255】

図28に進んで、図28(d)は、ステップS145aで表示されるモバイルバンキング確認画面である。図28(d)の画面には、手続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26(b)の起動時初期画面に戻るためのリンクである「手続を中止する(アプリのメニュー画面に戻る)」が表示される。

10

【0256】

図11に戻って、ステップS145bでデータ処理部110は、図28(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S145bでYESの場合)、ステップS146で、データ処理部110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200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200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。

20

【0257】

図12に進んで、ステップS265で、データ処理部210は、携帯電話100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S265でNOの場合)、データ処理部210は、実行する処理をステップS269に進める。

【0258】

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S265でYESの場合)、ステップS266で、データ処理部210は、ステップS263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。

30

【0259】

異常があると判断した場合(ステップS266でYESの場合)、ステップS267で、データ処理部210は、タイムスタンプチェックエラー画面を携帯電話100に送信する。

【0260】

図28に進んで、図28(e)は、ステップS267で携帯電話100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、手続のやり直しを促す旨の文章、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「手続を中止する(アプリのメニュー画面に戻る)」が表示される。

40

【0261】

図12に戻って、一方、異常がないと判断した場合(ステップS266でNOの場合)、データ処理部210は、ステップS268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100に送信する。引継画面情報には、少なくとも、ステップS246において検索され読み出された当該携帯電話100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。

【0262】

50

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S268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S117で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200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S117でYESの場合）、ステップS118で、データ処理部110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140に表示し、ステップS118a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500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S143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S143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500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。

10

#### 【0263】

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。

20

#### 【0264】

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500から決済サーバ280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。

#### 【0265】

決済サーバ280は、受信した消込電文を請求情報DB281に登録する。そして、決済サーバ280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200に送信する。

30

#### 【0266】

図12に進んで、ステップS269で、データ処理部210は、決済サーバ280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S269でYESの場合）、データ処理部210は、ステップS270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13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S269でNOの場合）、または、ステップS270の後、データ処理部210は、実行する処理をステップS241に戻す。

40

#### 【0267】

図13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購入時アプリケーションプログラム212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。

#### 【0268】

図13を参照して、まず、電子マネー管理サーバ200のデータ処理部210は、ステップS2700で、ステップS269で決済サーバ280から受信した消込速報で示される購入番号が発行情報DB222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S2700でNOの場合）、ステップS2701で、データ処理部210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

50

管理サーバ200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210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AP212に戻す。

#### 【0269】

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S2700でYESの場合）、ステップS2702で、データ処理部210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100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100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。

#### 【0270】

初回の購入であると判断した場合（ステップS2702でYESの場合）、ステップS2703で、データ処理部210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210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210は、実行する処理をステップS2704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S2702でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS2704に進める。

#### 【0271】

次に、ステップS2704で、データ処理部210は、購入番号に対応する会員ID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DB222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1000円である場合は「1000」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S241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100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成されている。

#### 【0272】

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。

#### 【0273】

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。

#### 【0274】

（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の表示画面図である。

#### 【0275】

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

10

20

30

40

50

のうち、未読のものが1件であることが示されている。

【0276】

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。

【0277】

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、電子マネーアプリ111が起動される。

10

【0278】

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。

【0279】

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、実行する処理をステップS150に進める。

20

【0280】

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。

【0281】

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ると、電子マネーアプリ111が自動的に起動され、ステップS150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111が自動的に起動され、図26(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26(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111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。

30

【0282】

図14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ー発行時処理の流れを示すフローチャートである。図14を参照して、まず、ステップS152で、データ処理部110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200に送信する。

40

【0283】

図15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発行時アプリケーションプログラム213の処理の流れを示すフローチャートである。

【0284】

図15を参照して、まず、ステップS271で、データ処理部210は、携帯電話100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S271でNOの場合)、データ処理部210は、実行する処理をステップS271に戻す。

【0285】

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S271でYESの場合)

50

、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 I D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NO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 2 8 6】

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YESの場合）、ステップS 2 7 4で、データ処理部 2 1 0は、会員 I D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NO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AP 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AP 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。

10

#### 【0 2 8 7】

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。

20

#### 【0 2 8 8】

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YES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YES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YES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DB 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DB 2 2 2に記憶されているか否かを判断する。これにより、発行情報DB 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発行情報が携帯電話 1 0 0に送信され発行される。

30

#### 【0 2 8 9】

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 2 1 0は、ステップS 2 7 7で、携帯電話 1 0 0にリモート発行サーバ 4 0 0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発行情報を携帯電話 1 0 0に送信する。バリュー発行情報は、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 2 1 0は、実行する処理をステップS 2 7 1に戻す。

40

#### 【0 2 9 0】

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発行要求を受信したことを条件として、発行情報DB 2 2 2に登録されている会員 I D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、当該バリュー発行要求元の携帯電話 1 0 0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の発行情報DB 2 2 2に登録されている会員 I D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。バリュー発行情報は、少なくとも書込み可能なバリューを特

50

定するための情報を含む。

#### 【0291】

なお、本実施の形態においては、ステップS277においてバリュー発行情報が送信され、バリュー購入記録がステップS276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。

#### 【0292】

また、本実施の形態においては、ステップS276a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発行情報を携帯電話100に送信するようにした。しかし、これに限らず、ステップS276a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発行情報を携帯電話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。

#### 【0293】

図14に戻って、ステップS153で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200からバリュー発行情報を受信したか否かを判断する。バリュー発行情報を受信したと判断した場合（ステップS153でYESの場合）、ステップS154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発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、バリュー発行情報から特定されるバリューの額を示すバリュー発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発行サーバ400へ送信する。

#### 【0294】

図1に戻って、リモート発行サーバ400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100に送信する。バリュー書込実行情報は、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、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。

#### 【0295】

図14に進んで、データ処理部110は、ステップS155で、リモート発行サーバ400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S155でYESの場合）、ステップS156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。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192に書込まれる。

#### 【0296】

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ー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。

## 【0297】

また、リモート発行サーバ400と非接触型ICチップ190の制御部191とがアンテナ194を介して通信し、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S154においてデータ処理部110からリモート発行サーバ400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。

## 【0298】

次いで、データ処理部110は、ステップS157で、リモート発行サーバ400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S157でYESの場合）、データ処理部110は、ステップS158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ー残高を取得して、バリュー発行完了画面を表示部140に表示させる。

10

## 【0299】

図30に進んで、図30(d)の画面は、ステップS158で表示されるバリュー発行完了画面である。図30(d)の画面には、図25(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1000円であること、チャージ後のバリュー残高が11000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。

## 【0300】

20

そして、ステップS159aで、データ処理部110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S159aでYESの場合）、ステップS159b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。

## 【0301】

(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。

30

## 【0302】

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。

## 【0303】

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111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。

40

## 【0304】

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。

## 【0305】

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。

50

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。

#### 【0306】

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。

10

#### 【0307】

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。

#### 【0308】

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。

20

#### 【0309】

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、当該未チャージバリューに対応するバリュー発行情報がステップS277において送信される。

#### 【0310】

図31に進んで、図31(c)は、ステップS2065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AP213のステップS276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。

30

#### 【0311】

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S2064でNOの場合）、ステップS2066で、データ処理部210は、残高移行応答情報をステップS2061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S2061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DB221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。

40

#### 【0312】

図16に戻って、ステップS1603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S1603でYESの場合）、ステップS1604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。

#### 【0313】

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

50

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S1604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S1603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。

#### 【0314】

図16に戻って、ステップS1605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S1605でYESの場合）、ステップS1606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。

#### 【0315】

図32に進んで、図32(b)は、ステップS1606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。

#### 【0316】

図16に戻って、ステップS1607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S1607でYESの場合）、ステップS1611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S1603で受信した残高移行応答情報に含まれる処理開始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。

#### 【0317】

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。

#### 【0318】

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。

#### 【0319】

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。

#### 【0320】

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S 1 6 0 7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2 0 0に送信する。

#### 【0 3 2 1】

図1 7に進んで、ステップS 2 1 6 1で、データ処理部2 1 0は、携帯電話1 0 0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S 2 1 6 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 0 6 1に戻す。

#### 【0 3 2 2】

一方、移行完了通知を受信したと判断した場合（ステップS 2 1 6 1でY E Sの場合）、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 1 6 2で、携帯電話1 0 0からのバリュー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S 2 1 6 3で、発行したお預かり番号と、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バリュー残高情報で示されるバリュー残高である預かり残高と、ステップS 2 1 6 1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2 2 0に記憶させる。

#### 【0 3 2 3】

そして、ステップS 2 1 6 4で、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 1 6 2で発行したお預かり番号を携帯電話1 0 0に送信する。また、ステップS 2 1 6 5で、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 1 6 2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1 0 0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2 1 0は、実行する処理をステップS 2 0 6 1に戻す。

#### 【0 3 2 4】

図1 6に戻って、ステップS 1 6 1 6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S 1 6 1 6でY E Sの場合）、ステップS 1 6 1 7で、データ処理部1 1 0は、残高移行完了画面を表示部1 4 0に表示させる。

#### 【0 3 2 5】

図3 2に進んで、図3 2（c）の画面は、ステップS 1 6 1 7で表示される残高移行完了画面である。図3 2（c）の画面には、バリューの預けが完了した旨の文章、ステップS 1 6 1 6で受信したお預かり番号、および、預けたバリューの返却に関する説明の文章が表示される。

#### 【0 3 2 6】

そして、ステップS 1 6 1 8で、データ処理部1 1 0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S 1 6 1 8でY E Sの場合）、ステップS 1 6 1 9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 2 7】

（電子マネーシステム1 0でのバリューの返却の説明）

図3 3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1の表示画面図である。図3 3（a）の画面は、図1 0のステップS 1 9 2で表示される起動時初期画面である。図3 3（a）の画面は、前述した図2 6（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3 3（a）の画面では、「預けバリュー返却」のリンクが選択候補として網掛け表示されている。

#### 【0 3 2 8】

図1 0に戻って、ステップS 1 9 6で、データ処理部1 1 0は、バリュー返却が選択されたか否かを判断する。図3 3（a）の画面で「預けバリュー返却」のリンクが選択されると、データ処理部1 1 0は、バリュー返却が選択されたと判断し（ステップS 1 9 6で

10

20

30

40

50

YES)、ステップS170で、バリュー返却処理を実行する。

【0329】

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ー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からバリュー残高を取得する。

【0330】

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返却依頼情報を電子マネー管理サーバ200に送信する。

10

【0331】

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ー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。

【0332】

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。

20

【0333】

図33に進んで、図33(b)は、ステップS2073で送信される使用不可画面である。図33(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。

【0334】

図19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S2072でYESの場合)、ステップS2074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S2074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。

30

【0335】

未チャージバリューがあると判断した場合(ステップS2074でYESの場合)、データ処理部210は、ステップS2075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。

【0336】

図33に進んで、図33(c)は、ステップS2075で送信されるチャージ誘導画面である。図33(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AP213のステップS276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。

40

【0337】

図19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S2074でNOの場合)、ステップS2076で、データ処理部210は、番号入力指示情報をステップS2071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100に送信する。番号入力指示情報は、携帯電話100で後述する番号入力画面を

50

表示させる契機となる情報である。

#### 【0338】

図18に戻って、ステップS1703で、データ処理部110は、電子マネー管理サーバ200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S1703でYESの場合）、ステップS1704で、データ処理部110は、番号入力画面を表示部140に表示させる。

#### 【0339】

図34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に預けたバリュー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2の表示画面図である。図34(a)は、ステップS1704で携帯電話100に表示される番号入力画面である。図34(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200に送信するためのリンクである「確認」が表示される。

10

#### 【0340】

図18に戻って、ステップS1705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S1705でYESの場合）、ステップS1706で、データ処理部110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200に送信する。

20

#### 【0341】

図19に進んで、ステップS2171で、データ処理部210は、携帯電話100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S2171でNOの場合）、データ処理部210は、実行する処理をステップS2271に進める。一方、受信したと判断した場合（ステップS2171でYESの場合）、ステップS2172で、データ処理部210は、ステップS2171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。

30

#### 【0342】

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S2172でNOの場合）、ステップS2173で、データ処理部210は、ステップS2171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S2271に進める。

#### 【0343】

図34に進んで、図34(b)は、ステップS2173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。

40

#### 【0344】

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S2172でYESの場合）、ステップS2174で、データ処理部210は、ステップS2171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S2171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。

#### 【0345】

携帯端末情報が一致すると判断した場合（ステップS2174でYES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、バリューの返却処理を行なうことなく、ス

50

テップS 2 1 7 5で、データ処理部1 1 0は、携帯端末一致エラー画面を携帯電話1 0 0に送信し、実行する処理をステップS 2 2 7 1に進める。携帯端末一致エラー画面には、図3 4 (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2 2 0に存在しない旨の文書に替えて、バリュを預ける前の携帯端末情報とバリュ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。

【0 3 4 6】

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 2 1 7 4でNOの場合）、ステップS 2 1 7 6で、データ処理部2 1 0は、ステップS 2 1 7 1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2 2 0に記憶された預かり残高を讀出す。

【0 3 4 7】

そして、ステップS 2 1 7 7で、データ処理部2 1 0は、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バリュ残高情報で示されるバリュ残高と、ステップS 2 1 7 6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DB 2 2 1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。

【0 3 4 8】

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 2 1 7 6でNOの場合）、ステップS 2 1 7 8で、データ処理部2 1 0は、バリュ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1 0 0に送信し、実行する処理をステップS 2 2 7 1に進める。携帯上保持限度額返却不可画面には、図3 4 (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2 2 0に存在しない旨の文章に替えて、バリュ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。

【0 3 4 9】

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 2 1 7 6でYESの場合）、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で讀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 5 0】

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。

【0 3 5 1】

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 5 2】

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。

【0 3 5 3】

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

10

20

30

40

50

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 5 4】

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、実行の入力があったか否かを判断する。実行の入力があったと判断した場合（ステップS 1 7 1 3でY E S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I C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。

10

【0 3 5 5】

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Y E S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。

【0 3 5 6】

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Y E Sの場合）、データ処理部1 1 0は、非接触型I C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。

20

【0 3 5 7】

図1に戻って、リモート発行サーバ4 0 0は、バリュー返却実行情報を、バリュー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1 0 0に送信する。バリュー返却実行情報は、携帯電話1 0 0の非接触型I C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ーを記憶させるための情報である。

30

【0 3 5 8】

図1 8に進んで、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 7 2 2で、リモート発行サーバ4 0 0からバリュー返却実行情報を受信したか否かを判断する。バリュー返却実行情報を受信したと判断した場合（ステップS 1 7 2 2でY E Sの場合）、ステップS 1 7 2 3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返却実行情報で示される返却バリュー書込処理を実行する。返却バリュー書込処理は、バリュー返却実行情報で示されるバリューを非接触型I C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。返却バリュー書込処理が開始される際に、非接触型I C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、返却バリュー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。

40

【0 3 5 9】

なお、データ処理部1 1 0は、非接触型I Cチップ1 9 0の制御部1 9 1に対して返却バリュー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に返却バリュー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。

50

## 【0360】

次いで、データ処理部110は、ステップS1724で、リモート発行サーバ400から返却バリュー書込終了情報を受信したことによって、返却バリュー書込処理が終了したか否かを判断する。返却バリュー書込処理が終了したと判断した場合（ステップS1724でYESの場合）、データ処理部110は、ステップS1725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ー残高を取得して、返却完了画面を表示部140に表示させる。

## 【0361】

図34に進んで、図34(d)の画面は、ステップS1725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、バリュー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、返却後のバリューの残高が1000円であることが表示される。

10

## 【0362】

そして、ステップS1726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S1726でYESの場合）、ステップS1727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。

## 【0363】

(電子マネーシステム10でのバリューの使用の説明)

20

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S310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。

## 【0364】

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S311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。

## 【0365】

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。

30

## 【0366】

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。

## 【0367】

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。

40

## 【0368】

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。

## 【0369】

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

50

の呼出元の処理である図 3 5 の発券処理に戻す。

【0370】

図 3 5 に戻って、ステップ S 3 2 0 で、データ処理部 3 1 0 は、貨幣処理機 3 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。

【0371】

現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップ S 3 2 0 で Y E S の場合）、ステップ S 3 2 3 で、データ処理部 3 1 0 は、貨幣処理機 3 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現金投入額にセットする。

【0372】

そして、ステップ S 3 2 4 で、データ処理部 3 1 0 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 S 3 2 4 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 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。

10

【0373】

現金が追加投入されていないと判断した場合（ステップ S 3 2 4 で N O の場合）、または、ステップ S 3 2 5 の後、データ処理部 3 1 0 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 3 3 0 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。

【0374】

20

そして、ステップ S 3 2 7 で、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 6 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 3 3 0 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 S 3 2 7 で N O 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 2 4 に戻す。

【0375】

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 S 3 2 7 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 8 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 3 1 0 は、実行する処理をステップ S 3 6 1 に進める。

30

【0376】

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 3 2 0 で N O の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 1 で、操作部 3 3 0 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 3 3 0 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 S 3 2 1 で N O 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。

【0377】

一方、利用ボタンが操作されたと判断した場合（ステップ S 3 2 1 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 2 で、図 3 6 の不正登録処理で携帯使用禁止情報が記憶部 3 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。

40

【0378】

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 3 2 2 で N O の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 3 1 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 S 3 3 2 で、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 3 1 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 3 3 0 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 S 3 3 1

50

でNOの場合)、データ処理部310は、ステップS331を繰り返す。

#### 【0379】

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。

#### 【0380】

そして、データ処理部310は、ステップS341で、チップリーダーライタ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。

10

#### 【0381】

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。

#### 【0382】

20

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、確認操作がされたと判断した場合(ステップS344でYES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。

#### 【0383】

不正携帯電話でないと判断した場合(ステップS342でNOの場合)、データ処理部310は、ステップS345で、バリュー残高とともに読み込まれた携帯IDが、テスト用の携帯電話100の携帯IDであるか否かを判断する。つまり、バリュー残高が読み込まれた携帯電話100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100の携帯IDは、電子マネー管理サーバ200から店舗サーバ800を介して、または、直接、券売機300に入力されることによって、券売機300の記憶部320に予め記憶される。

30

#### 【0384】

テスト用携帯電話であると判断した場合(ステップS345でYESの場合)、ステップS346で、データ処理部310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300に予め設定される。

40

#### 【0385】

なお、店舗サーバ800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S346で、データ処理部310が、店舗サーバ800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。

#### 【0386】

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S346でNOの場合)、データ処理部310は、ステップS347で、ステップS343と同様に、エラー報知する。そして、ステップS348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

50

る。確認操作がされていない場合（ステップS 3 4 8でN O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Y E S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 3 8 7】

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N O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Y E S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 3 8 8】

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Y E S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 3 8 9】

なお、ステップS 3 4 2でY E Sの場合、および、ステップS 3 4 6でN O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 3 9 0】

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N O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 I C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、チップリーダーライタ 3 9 0を制御する。

#### 【0 3 9 1】

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情報とを含む減算要求信号を携帯電話 1 0 0に送信するように非接触通信部 3 9 3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 3 9 0の制御部 3 9 1に送信する。チップリーダーライタ 3 9 0の制御部 3 9 1は、減算制御コマンドに応じて、減算要求信号を携帯電話 1 0 0に送信するよう非接触通信部 3 9 3を制御する。

#### 【0 3 9 2】

一方、減算要求信号を受信した携帯電話 1 0 0では、非接触型 I Cチップ 1 9 0の制御部 1 9 1により、記憶部 1 9 2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 3 0 0のチップリーダーライタ 3 9 0に送信する処理が行なわれる。

#### 【0 3 9 3】

そして、データ処理部 3 1 0は、ステップS 3 5 7で、携帯電話 1 0 0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 3 9 0の制御部 3 9 1は、携帯電話 1 0 0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 3 1 0に送信する。データ処理部 3 1 0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 3 1 0は、ステップS 3 5 7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 3 4 0において報知するようにしてもよい。

#### 【0 3 9 4】

減算終了信号を受信したと判断した場合（ステップS 3 5 7でY E Sの場合）、ステップS 3 5 8で、データ処理部 3 1 0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。

#### 【0395】

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。

10

#### 【0396】

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。

#### 【0397】

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。

20

#### 【0398】

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を店舗サーバ800に送信する。

#### 【0399】

次に、ステップS362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、カードリーダーライタ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S363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S310に戻す。

30

#### 【0400】

ステップS359、または、ステップS352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。

40

#### 【0401】

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。

#### 【0402】

図10に戻って、電子マネーアプリ111のステップS180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S180でYESの場合）、データ処理部110は、実行する処理をステップS181に進める。

50

## 【0403】

ステップS181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S181でNOの場合）、ステップS182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。

## 【0404】

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S182でNOの場合）、ステップS184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。

10

## 【0405】

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。

## 【0406】

20

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S181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S182でYESの場合）、ステップS185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。

## 【0407】

図37に進んで、図37(c)は、残高が不足している旨の表示画面図である。図37(c)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。

30

## 【0408】

なお、本実施の形態においては、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こと、および、不足していることを分けて、券売機300から携帯電話100にアプリ起動信号を送信するようにして携帯電話100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て、携帯電話100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300から携帯電話100に送信するようにして携帯電話100で残高が不足している旨を報知するようにしてもよい。

40

## 【0409】

図10に戻って、ステップS184、または、ステップS185の後、ステップS130で、データ処理部310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実行されることによって、図11で説明したように、ステップS139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111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。

## 【0410】

なお、ステップS184、または、ステップS185の後、ステップS130に遷移するようにしたが、これに限定されず、ステップS192に遷移するようにしてもよい。こ

50

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。

#### 【0411】

図38は、本実施の形態におけるカードユニット600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38を参照して、まず、ステップS610で、カードユニット600のデータ処理部610は、ユニット不正登録処理を実行する。

#### 【0412】

図40は、本実施の形態におけるカードユニット600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40を参照して、ステップS601で、データ処理部610は、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。携帯使用禁止情報は、図36のステップS311で説明したので重複する説明は繰返さない。

10

#### 【0413】

携帯使用禁止情報を受信したと判断した場合（ステップS601でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS602で、携帯使用禁止情報を記憶部620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S601でNOの場合）、または、ステップS602の後、データ処理部610は、実行する処理をステップS603に進める。

#### 【0414】

ステップS603では、データ処理部610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。不正端末情報は、図36のステップS313で説明したので重複する説明は繰返さない。

20

#### 【0415】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップS603でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS604で、不正端末情報を記憶部620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S603でNOの場合）、または、ステップS604の後、ステップS605で、データ処理部610は、電子マネー管理サーバ200から店舗サーバ800を介して、不正カードIDを受信したか否かを判断する。

#### 【0416】

不正カードIDは、不正な携帯電話100で購入されたプリペイドカード371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41および図42で説明する。

30

#### 【0417】

不正カードIDを受信したと判断した場合（ステップS605でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS606で、不正カードIDを記憶部620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S605でNOの場合）、または、ステップS606の後、データ処理部610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38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S605でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理を図38の球貸処理に戻す。

40

#### 【0418】

図38に戻って、データ処理部610は、ステップS611で、カードリーダー670からプリペイドカード371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。

#### 【0419】

投入信号を受信したと判断した場合（ステップS611でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS612で、カードリーダー670から、投入されたプリペイドカード371のカードIDが、記憶部620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。

50

## 【0420】

不正カードでないと判断した場合（ステップS612でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS690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S612でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS671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S672で、データ処理部610は、遊技場30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S672でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS672の処理を繰り返す。一方、確認操作があったと判断した場合（ステップS672でYESの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

10

## 【0421】

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S611でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS620で、貨幣処理機680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。

## 【0422】

現金投入信号を受信したと判断した場合（ステップS620でYESの場合）、ステップS681で、データ処理部610は、発券するプリペイドカード371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800に送信する。

20

## 【0423】

次に、ステップS682で、データ処理部610は、プリペイドカード371を発行し、貨幣処理機680からの現金カウント信号で示される現金投入額を、カードリーダーライタ670の内部に予めストックされているプリペイドカード371に入金するよう、カードリーダーライタ670を制御する。なお、ここでは、プリペイドカード371は、入金後、カードユニット600の中に保持されて、排出されない。その後、データ処理部610は、実行する処理をステップS690に進める。

## 【0424】

ステップS690では、データ処理部610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39で説明する。

30

## 【0425】

図39は、本実施の形態におけるカードユニット600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。

## 【0426】

図39を参照して、ステップS691で、データ処理部610は、貨幣処理機680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S691でYESの場合）、ステップS692で、データ処理部610は、貨幣処理機680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371に加算するよう、カードリーダーライタ670を制御する。

40

## 【0427】

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S691でNOの場合）、または、ステップS692の後、データ処理部610は、ステップS613で、カードリーダーライタ670によって読込まれたプリペイドカード371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670から受信する。

## 【0428】

次に、ステップS614で、データ処理部610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より大きい値でないと判断した場合（ステップS614でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS632に進める。

50

## 【0429】

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S614でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS615で、球貸ボタン631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S615でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS631に進める。

## 【0430】

一方、球貸操作信号を受信したと判断した場合（ステップS615でYESの場合）、データ処理部610は、ステップS616で、プリペイドカード371の残高から所定貸球相当の対価を減算する。次に、データ処理部610は、ステップS617で、減算した残高をプリペイドカード371に書込むよう、カードリーダーライタ670を制御する。

10

## 【0431】

次いで、ステップS618で、データ処理部610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700に送信する。この球貸信号に応じて、パチンコ遊技機700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600は、球貸信号を送信することによりパチンコ遊技機700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S618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610は、実行する処理をステップS631に進める。

20

## 【0432】

ステップS631では、データ処理部610は、返却ボタン632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S631でNOの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS691に戻す。

## 【0433】

一方、返却操作信号を受信したと判断した場合（ステップS631でYESの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS632に進める。

## 【0434】

ステップS632では、データ処理部610は、プリペイドカード371から読込まれた残高をリセットする。次に、ステップS633で、データ処理部610は、プリペイドカード371を返却するように、カードリーダーライタ670を制御する。その後、データ処理部610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38の球貸処理に戻す。

30

## 【0435】

図38に戻って、ステップS690でプリペイド球貸処理の実行後、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

## 【0436】

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S620でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS622で、図40のユニット不正登録処理で携帯使用禁止情報が記憶部620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。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と判断した場合（ステップS622でYESの場合）、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

40

## 【0437】

一方、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S622でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS641からステップS648までの処理を実行する。ステップS641からステップS648までの処理は、図35で説明した発券処理のステップS341からステップS348と同様であるので、説明は繰返さない。

50

## 【0438】

ステップS651では、データ処理部610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S651でYESの場合）、ステップS652で、データ処理部610は、図35の発券処理のステップS352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690を制御する。その後、データ処理部610は、実行する処理をステップS610に戻す。

## 【0439】

なお、本実施の形態においては、ステップS651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100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30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S651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100円未満であるか否かを判断するようにしてもよい。

10

## 【0440】

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S651でNOの場合）、データ処理部610は、ステップS653で、バリュー残額が1000円以上であるか否かを判断する。バリュー残額が1000円以上であると判断した場合（ステップS653でYESの場合）、ステップS654で、データ処理部610は、1000円を購入金額にセットする。一方、バリュー残額が1000円未満であると判断した場合（ステップS653でNOの場合）、ステップS655で、データ処理部610は、バリュー残額を購入金額にセットする。

20

## 【0441】

なお、ステップS653およびステップS654では、1000円としたので、後述するステップS662で、1000円に相当する貸球が払出される。しかし、これに限定されず、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。

## 【0442】

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。

30

## 【0443】

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を繰り返す。

## 【0444】

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。

40

## 【0445】

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。

50

## 【0446】

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。

## 【0447】

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。

## 【0448】

10

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。

## 【0449】

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。

20

## 【0450】

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。

## 【0451】

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。

30

## 【0452】

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。

## 【0453】

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。

## 【0454】

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。

40

## 【0455】

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。

## 【0456】

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

50

2回の会員IDがあるか否かを判断する。

【0457】

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。

10

【0458】

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。

【0459】

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。

20

【0460】

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。

30

【0461】

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。

【0462】

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。

40

【0463】

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。

【0464】

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。

【0465】

50

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 8 2 1でY E Sの場合）、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 2で、携帯使用禁止情報を遊技場3 0内のすべての券売機3 0 0およびカードユニット6 0 0に送信する。

【0 4 6 6】

ステップS 8 2 2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S 8 2 1でN Oの場合）、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 3で、不正端末情報を電子マネー管理サーバ2 0 0から受信したか否かを判断する。

【0 4 6 7】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップS 8 2 3でY E Sの場合）、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 4で、不正端末情報を遊技場3 0内のすべての券売機3 0 0およびカードユニット6 0 0に送信する。

【0 4 6 8】

ステップS 8 2 4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S 8 2 3でN Oの場合）、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 5で、不正媒体情報を電子マネー管理サーバ2 0 0から受信したか否かを判断する。

【0 4 6 9】

不正媒体情報を受信したと判断した場合（ステップS 8 2 5でY E Sの場合）、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 2 6で、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しているカードI Dを、遊技場3 0内のすべてのカードユニット6 0 0に送信する。

【0 4 7 0】

ステップS 8 2 6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S 8 2 5でN Oの場合）、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、実行する処理をステップS 8 1 1に戻す。

【0 4 7 1】

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。

（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。

【0 4 7 2】

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

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 30 に設置されているパチンコ遊技機 700 等の稼動に与える悪影響を減少させることができる。

#### 【0473】

(2) また、従来の技術においては、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。

10

#### 【0474】

具体的には、図 8 の初期登録時 A P に従って、ステップ S 219 ～ S 224 においてユーザに金融機関を選択させ、利用者情報 DB 221 に登録する。そして、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することにより、図 12 のバリュー購入時 A P に従って、ステップ S 246 において当該携帯電話 100 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 268 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 100 に送信する。そして、携帯電話 100 は、図 9 のウェブ処理に従って、ステップ S 118 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。

20

#### 【0475】

(3) 図 11 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 140 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 100 から電子マネー管理サーバ 200 に送信される。一方、電子マネー管理サーバ 200 は、金融機関変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 DB 221 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。

30

#### 【0476】

(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。

40

#### 【0477】

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 A P に従って、ステップ S 270 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 S 2709 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 S 19

50

1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。

【0478】

(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。

【0479】

(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。

【0480】

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不都合の発生を防止することができる。

【0481】

(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。

【0482】

(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。

【0483】

(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

10

20

30

40

50

場合には、以降のバリュー預かり処理が行なわれないようにすることができる。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。

#### 【0484】

(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。

10

#### 【0485】

(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。

20

#### 【0486】

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ため、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。

30

40

#### 【0487】

(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なおした場合には、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いて、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。

#### 【0488】

(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

50

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。

#### 【0489】

(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った(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。

10

#### 【0490】

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。

20

#### 【0491】

(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。

30

#### 【0492】

(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。

40

#### 【0493】

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、

50

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。

10

#### 【0494】

(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。

20

#### 【0495】

具体的には、ステップS246a～S253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。

30

#### 【0496】

また、ステップS246a～S253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いては上限額に基づいて制限を排除するために、電子マネー管理サーバ200を経由せずにチャージを可能とするようなシステムと比較して、セキュリティホールが生じるおそれを低減できる。

#### 【0497】

(17) 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100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った。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伴ってチャージ額の選択肢を変更させるために、わざわざ、電子マネーアプリを導入し直す必要が生じる。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、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可能である。

40

#### 【0498】

50

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選択肢を変更することができる。

#### 【0 4 9 9】

(18) 図28(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止することができる。

#### 【0 5 0 0】

(19) 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 0 1】

(20) ステップS 2 1 7 4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S 2 1 7 9, S 2 2 7 2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。

#### 【0 5 0 2】

(21) ステップS 3 4 5およびステップS 3 4 6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3 7 1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。

#### 【0 5 0 3】

(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S 3 5 6およびS 6 5 6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3 0 0またはカードユニット6 0 0から携帯電話1 0 0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3 7 1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3 7 1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。

#### 【0 5 0 4】

(23) ステップS 8 1 2において、プリペイドカード3 7 1の購入または球貸処理

10

20

30

40

50

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。

10

**【0505】**

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。

**【0506】**

(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。

20

**【0507】**

さらに、不正回数が3回の場合、ステップS289およびステップS290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30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S312およびステップS602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S322およびステップS622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371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。

30

**【0508】**

(25) 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った(たとえば、特開2005-38209号公報の第0016段落、第0017段落、第0049段落から第0055段落、第0111段落から第0114段落、第0136段落、および、第0138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。

40

**【0509】**

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

50

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 2005-38209 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 2005-38209 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 30 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。

10

#### 【0510】

20

具体的には、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 またはカードユニット 600 に送信される。また、ステップ S351 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がプリペイドカード 371 の購入金額に不足していると判定され、ステップ S352 で説明したように、減算前残高不足情報が携帯電話 100 に送信される。また、ステップ S651 およびステップ S658 で説明したように、カードユニット 600 によって携帯電話 100 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。

30

#### 【0511】

(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。

40

#### 【0512】

(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

50

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。

#### 【0513】

(28) バリュー購入時処理として、ステップ S 139 で購入希望金額の選択肢が表示され、ステップ S 141 で購入希望金額の選択が受け付けられるので、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。

10

#### 【0514】

##### [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 S 224 において電子マネー管理サーバ 200 の利用者情報 DB 221 に登録し、バリューを購入する際に図12のステップ S 268 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。

20

#### 【0515】

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 S 244 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。

30

#### 【0516】

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 S 251 および S 253 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。

40

#### 【0517】

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。

50

## 【0518】

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一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。

## 【0519】

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。

10

## 【0520】

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。

## 【0521】

20

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。

30

## 【0522】

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。

40

## 【0523】

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。

## 【0524】

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

50

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。

#### 【0525】

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。

#### 【0526】

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。

#### 【0527】

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。

#### 【0528】

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。

#### 【0529】

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。

#### 【0530】

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。

#### 【0531】

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がす旨の文章と、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。

#### 【0532】

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

10

20

30

40

50

を促がす旨の文章、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。

#### 【0533】

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。

10

#### 【0534】

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。

#### 【0535】

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、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。

20

30

#### 【0536】

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。

40

#### 【0537】

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

50

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。

10

#### 【0538】

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。

#### 【0539】

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。

#### 【0540】

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。

20

#### 【0541】

図53は、第2の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の表示部140に表示される起動時初期画面図である。図53(a), (c), および(d)各々は、図26(a), (c), および(d)各々と同様のため、説明は繰返さない。

30

#### 【0542】

図53(b)の画面は、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に設定され、かつステップS191f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S192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」が表示される。図53(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す旨の文章が表示される。また、図53(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53(b)の画面におけるその他の部分、およびステップS191g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26(b)の画面とほぼ同様であるので、説明は繰返さない。

40

#### 【0543】

50

図49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49を参照して、データ処理部110は、ステップS171で、携帯電話100に未チャージバリューがあるか否かを判断する。

#### 【0544】

未チャージバリューがあると判断した場合（ステップS171でYESの場合）、データ処理部110は、ステップS172で、チャージ誘導画面を携帯電話100の表示部140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52を用いて後述するステップS152に進める。

#### 【0545】

図53に進んで、図53(d)は、ステップS172で表示されるチャージ誘導画面である。図53(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52を用いて後述するステップS152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100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S152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200に送信される。

#### 【0546】

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S171でNOの場合）、ステップS173で、データ処理部110は、携帯電話100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1000円、テスト用の携帯電話では10000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。

#### 【0547】

表示金額リスト情報とは、ユーザが携帯電話100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。

#### 【0548】

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。

#### 【0549】

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。

#### 【0550】

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

10

20

30

40

50

、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。

10

**【0551】**

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。

20

**【0552】**

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。

**【0553】**

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S173でYESの場合）、ステップS175で、データ処理部110は、記憶部192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。

30

**【0554】**

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S175でNOの場合）、ステップS176で、データ処理部110は、1日購入限度額購入不可画面（図27（b）参照）を表示部140に表示させる。

**【0555】**

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S175でYESの場合）、ステップS177で、データ処理部110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。

**【0556】**

具体的には、データ処理部110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。

40

**【0557】**

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。

**【0558】**

そして、ステップS173およびS175においてYESと判断された場合、ステップ

50

S 1 3 3で、データ処理部 1 1 0は、会員 I D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 5 5 9 】

図 5 0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の処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 5 6 0 】

図 5 0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 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 I Dおよび携帯端末情報が利用者情報 D B 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 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。

【 0 5 6 1 】

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 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 1 0 0に対応する登録アドレス情報を利用者情報 D B 2 2 1から検索して読出して、携帯電話 1 0 0に送信する。登録アドレス情報とは、携帯電話 1 0 0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。

【 0 5 6 2 】

図 4 9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 2 0 0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 Y E S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 6 3 】

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 6 4 】

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。

【 0 5 6 5 】

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に戻る。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。

#### 【0 5 6 6】

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。

#### 【0 5 6 7】

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YES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。

#### 【0 5 6 8】

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（図2 8 (c)参照）を表示部1 4 0に表示させる。

#### 【0 5 6 9】

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 7 0】

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。

#### 【0 5 7 1】

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で読み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、読み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100のデータ処理部210は、ステップS181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S181を繰り返し実行する。

#### 【0572】

データ処理部110は、ステップS185で、図51を用いて後述するように電子マネー管理サーバ200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100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り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S185で判断することができる。

#### 【0573】

決済完了情報を受信した場合（ステップS185でYESの場合）、データ処理部110によりステップS186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S185でNOの場合）、データ処理部110は、ステップS185を繰り返し実行する。

#### 【0574】

図51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S2700でYESの場合）、ステップS2701aで、データ処理部210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100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200から消込速報に対応する会員IDの携帯電話100に送信される。なお、図51については、図13の処理と比較し、前述したステップS2701aの処理が行なわれる点、および図13のステップS2709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。

#### 【0575】

図52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52におけるステップS152の処理は、図46のステップS194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49のステップS171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。

#### 【0576】

また、携帯電話100のデータ処理部110は、ステップS153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S153a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15のステップS275で説明したように、携帯電話100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100に送信される。

#### 【0577】

また、携帯電話100のデータ処理部110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S153d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15のステップS273で説明したように、携帯電話100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IDでないと判断されたときに携帯電話100に送信される。使用不可画面を受信したくないときには、ステップS153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。

#### 【0578】

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S153bにおいて図30(c)で説明した未チャージバリュー無画面が携帯電話100の表示部140に

10

20

30

40

50

表示され、ステップS153cにおいて未チャージバリュー無画面における「OK」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S153c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S153cにおいてYESの場合）、後述するステップS157aに進む。ステップS153cからステップS157aに移行された場合、ステップS157a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110は、ステップS157b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S158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140に表示させる。

10

#### 【0579】

前述したように、図49のステップS184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200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100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S153cにおいて「OK」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。

20

#### 【0580】

また、使用不可画面を受信しているときには、ステップS153eにおいて使用不可画面（図26（c）等参照）が携帯電話100の表示部140に表示され、ステップS159aに進む。

#### 【0581】

なお、図52について、ステップS152～S158（ステップS153a～S153e、S157a、およびS157bを除く）、S159a、およびS159bの処理は、図14で説明したので、説明は繰返さない。

#### 【0582】

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。

30

（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46のステップS121～S126aの処理のうち、ステップS126aにおいてユーザに金融機関を選択させ、記憶部120に登録する。一方、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することにより、図50のバリュー購入時APに従って、ステップS256aにおいて登録アドレス情報を携帯電話100に送信する。登録アドレス情報を受信した携帯電話100は、図49のバリュー購入時処理に従って、ステップS136aにおいて記憶部120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S183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。

40

#### 【0583】

（2） 前述した第2の実施の形態においては、図49のバリュー購入時処理に従って、ステップS140aにおいて金融機関変更が選択されたと判断した場合、図47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120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。

#### 【0584】

（3） 前述した第2の実施の形態における携帯電話100は、ステップS171にお

50

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S172においてチャージ誘導画面が表示された後に、図52のバリュー発行時処理に従って、ステップS152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200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。

#### 【0585】

(4) ステップS191b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53(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。

10

#### 【0586】

(5) ステップS191b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S191c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S191d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S191e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S192において、図53(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100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。

20

#### 【0587】

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。

#### 【0588】

30

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。

40

#### 【0589】

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

50

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。

#### 【0590】

(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。

10

#### 【0591】

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、カード番号等を読み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。

20

#### 【0592】

(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。

30

#### 【0593】

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。

40

#### 【0594】

(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。

#### 【0595】

(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

50

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。

【0596】

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。

【0597】

（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。

【0598】

（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S216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。

【0599】

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。

【0600】

（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。

【0601】

（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S268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S117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S118、S118a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。

## 【0602】

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S268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。

## 【0603】

(10) 前述した第2の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S184またはS157a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S184またはS157a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S184またはS157a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。

10

20

## 【0604】

(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S157aでバリュー購入記録を更新するとともに、ステップS156の書込処理により書込まれた（加算された）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。

## 【0605】

(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。

30

## 【0606】

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。

## 【0607】

(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。

40

## 【0608】

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。

## 【0609】

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。

## 【0610】

50

(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。

10

**【0611】**

(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。

**【0612】**

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。

20

**【0613】**

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。

30

**【0614】**

(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。

**【0615】**

40

(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

50

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。

【0616】

(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。

10

【0617】

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。

【0618】

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。

【0619】

(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。

20

【0620】

(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じて、不正に対する処理を行なうようにしてもよい。

【0621】

(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。

30

【0622】

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。

【0623】

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。

40

【0624】

(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

50

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。

#### 【0625】

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 AP 214 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。

10

#### 【0626】

また、電子マネー管理サーバ 200 の残高管理 AP 214 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。

20

#### 【0627】

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 AP 214 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 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 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カード ID が記憶部に記憶されている不正カード ID 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。

30

40

#### 【0628】

(23) 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。

50

## 【0629】

(24) 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12に示すバリュー購入時AP212のステップS251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S253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YES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。

10

## 【0630】

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49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S173およびステップS175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。

20

## 【0631】

(25) 本実施の形態においては、図13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12に示すステップS251、S253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15に示すバリュー発行時AP213におけるステップS277のバリュー発行情報送信に関連して、つまり携帯電話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。

## 【0632】

(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。

30

## 【0633】

(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。

40

## 【0634】

(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。

## 【0635】

50

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。

10

**【0636】**

(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。

**【0637】**

(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。

20

**【図面の簡単な説明】****【0638】**

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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

50

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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示すフローチャートである。

【図 52】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 53】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携帯電話の表示部に表示される表示画面図である。

30

【符号の説明】

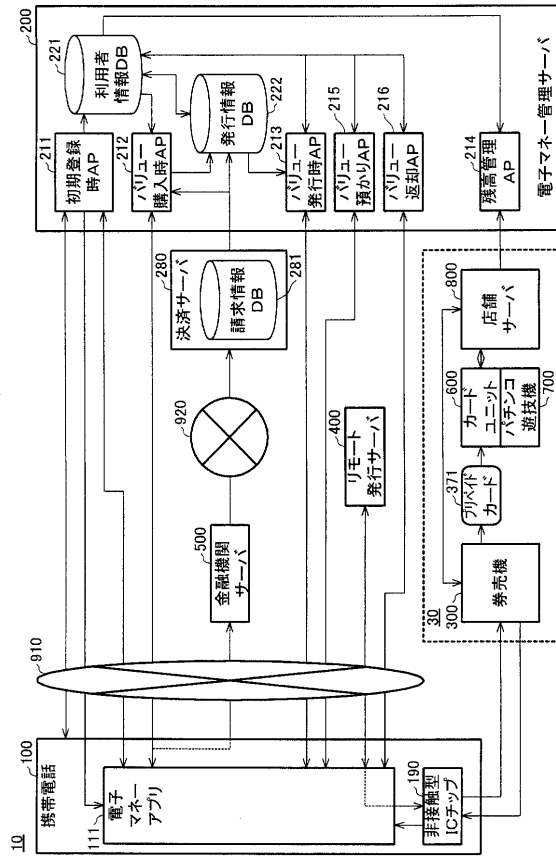
【0639】

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。

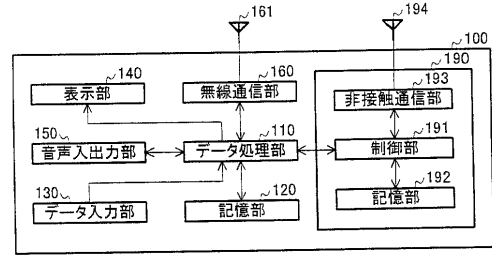
40

50

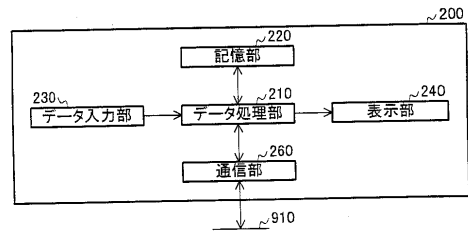
【図 1】



【図 2】



【図 3】



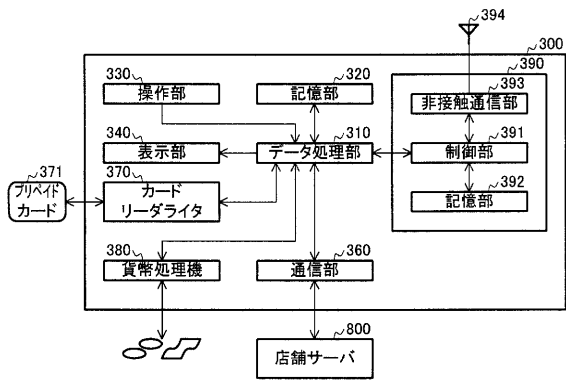
【図 4】

| 利用者情報DB | 携帯端末情報 | 電子メールアドレス | 金融機関指定情報 | モチャージ<br>削除カウンタ | 種別   | 1日購入<br>限度額 | 携帯上保<br>持限度額 |
|---------|--------|-----------|----------|-----------------|------|-------------|--------------|
| 会員ID    | MN7RE  | mailto@jp | 2409329  | 2               | 通常用  | 30000       | 30000        |
| 9999    | NO8SF  | testyo@jp | 3510430  | 0               | テスト用 | 500000      | 1000000      |
| ∴       | ∴      | ∴         | ∴        | ∴               | ∴    | ∴           | ∴            |
|         |        |           |          |                 |      |             |              |

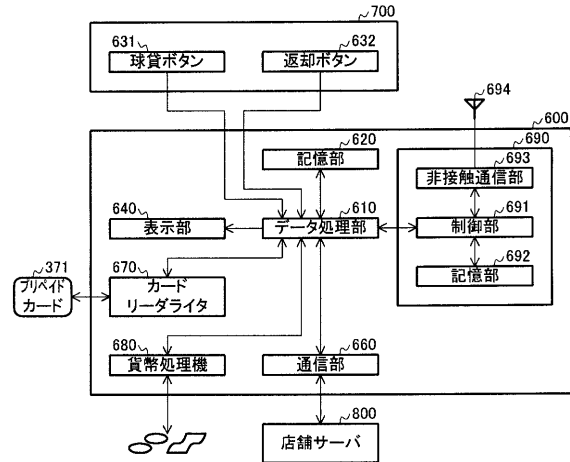
【図 5】

| 発行情報DB |          |            |            |      |      |     |          | 購入<br>番号 | 購入<br>金額 | 手数料 | タイム<br>スタンプ | バリューストック購入記録<br>バリュー<br>重送済<br>情報 |  | バリュー<br>購入回数 | 当日<br>積算額 | チャージ<br>累計額 | 取引額   |
|--------|----------|------------|------------|------|------|-----|----------|----------|----------|-----|-------------|-----------------------------------|--|--------------|-----------|-------------|-------|
|        | 会員<br>ID | 携帯端末<br>情報 | バリュー<br>残高 | 9001 | 1000 | 200 | 20050428 | 1000     | 0        |     |             |                                   |  |              |           |             |       |
|        |          |            |            | 0901 | 5000 | 200 | 153457   | 5000     | 1        |     |             |                                   |  |              |           |             |       |
|        | 1101     | MN7RE      | 11000      | 9000 | 5000 | 200 | 20050417 | 5000     | 1        |     |             |                                   |  | 28           | 6000      | 24000       | 22000 |
|        |          |            |            | 5587 | ：    | ：   | ：        | ：        | ：        |     |             |                                   |  |              |           |             |       |
|        | ：        | ：          | ：          | ：    | ：    | ：   | ：        | ：        | ：        |     |             |                                   |  | ：            | ：         | ：           | ：     |
|        |          |            |            | ：    | ：    | ：   | ：        | ：        | ：        |     |             |                                   |  | ：            | ：         | ：           | ：     |

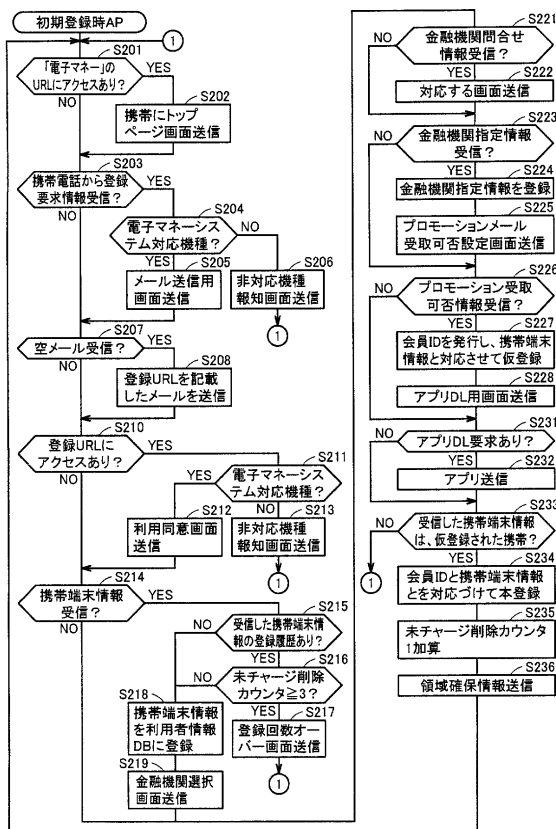
【图 6】



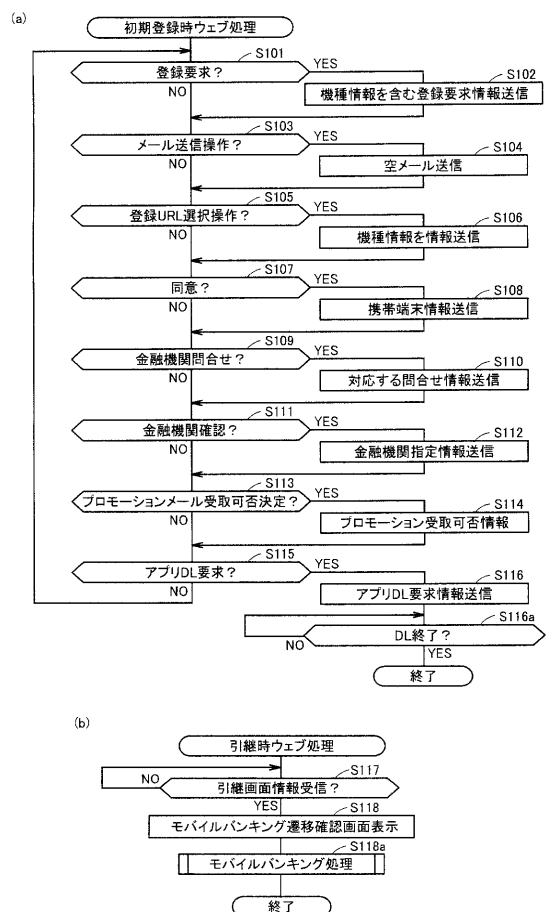
【図 7】



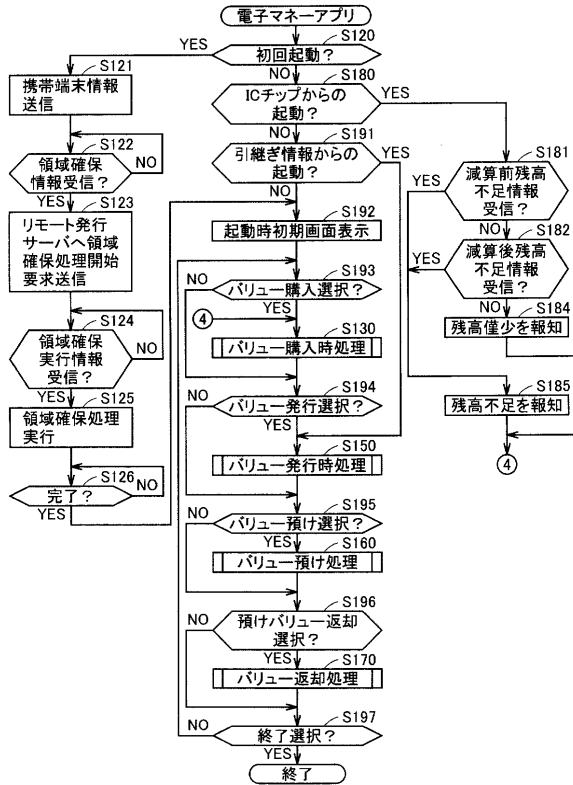
【图 8】



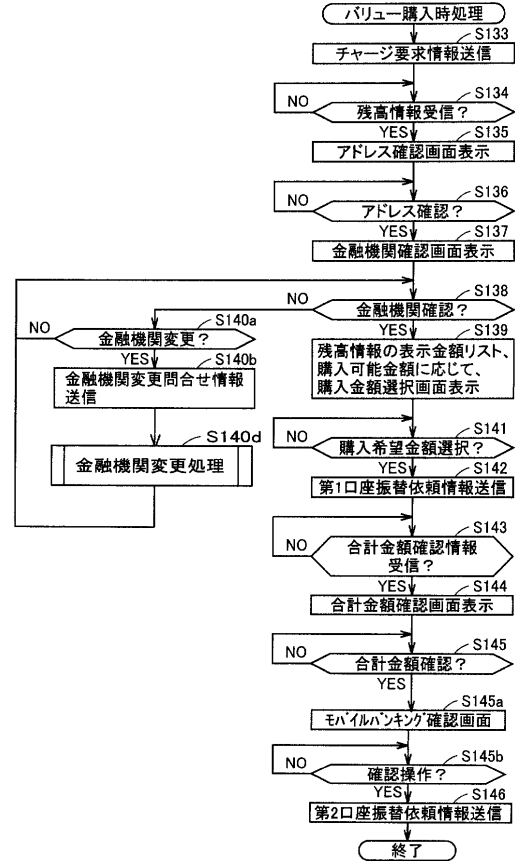
【図 9】



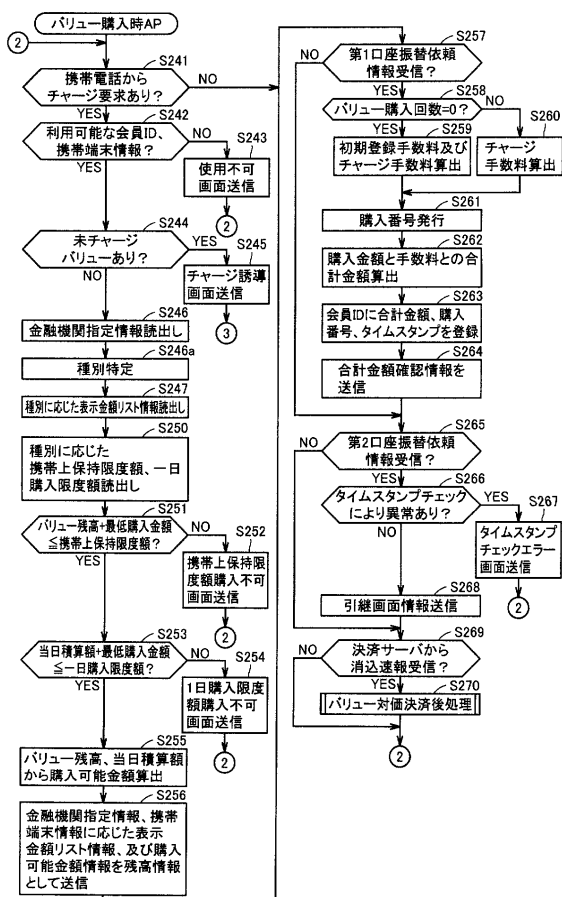
【図 10】



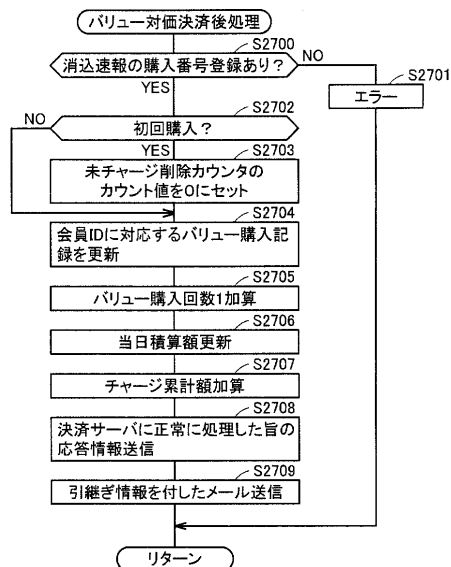
【図 11】



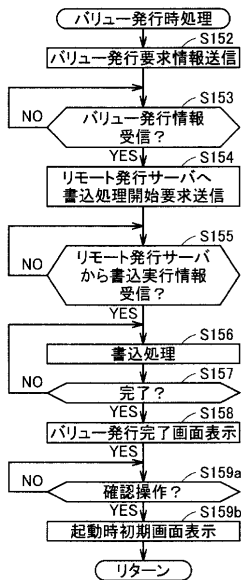
【図 12】



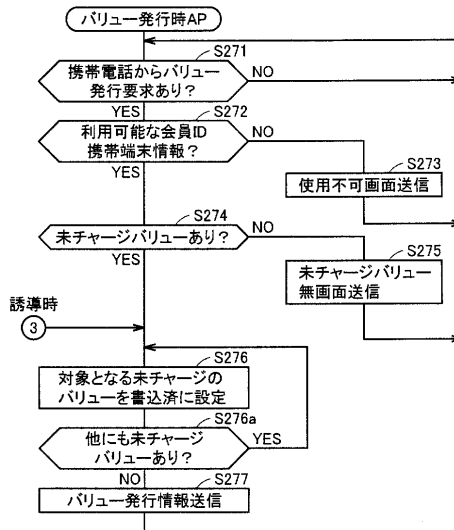
【図 13】



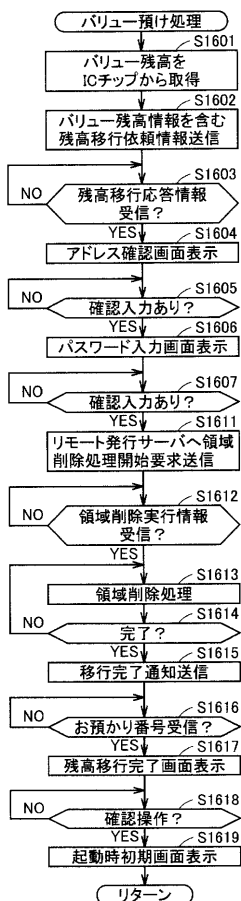
【図 14】



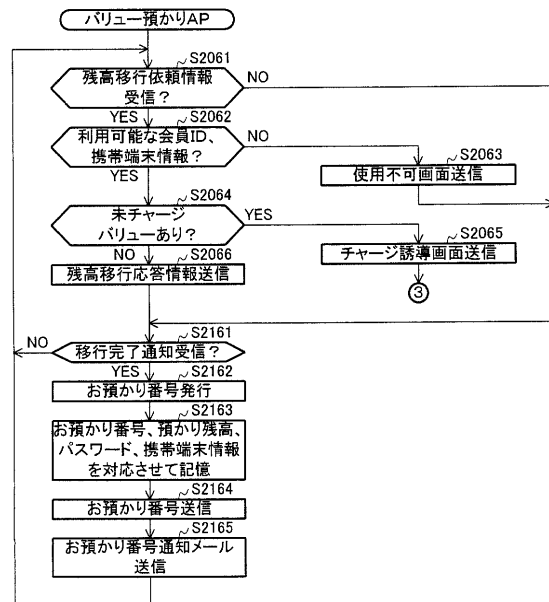
【図 15】



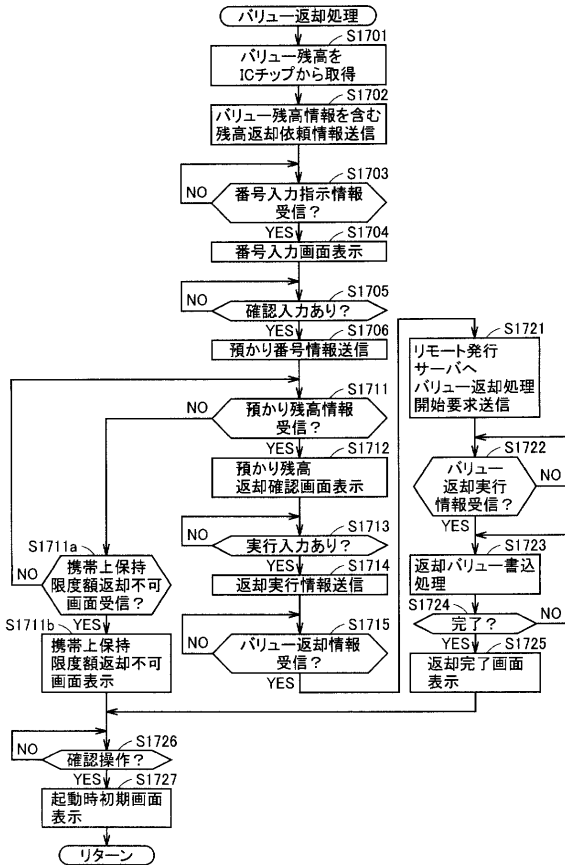
【図 16】



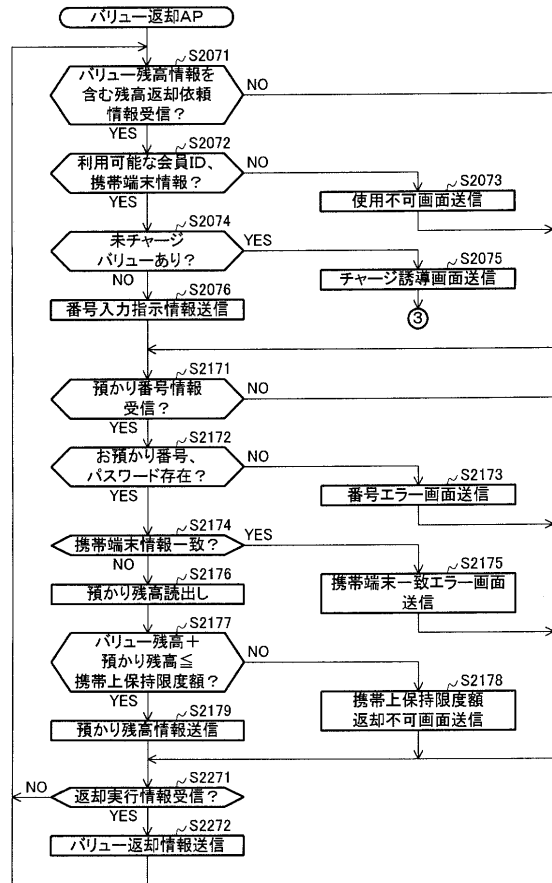
【図 17】



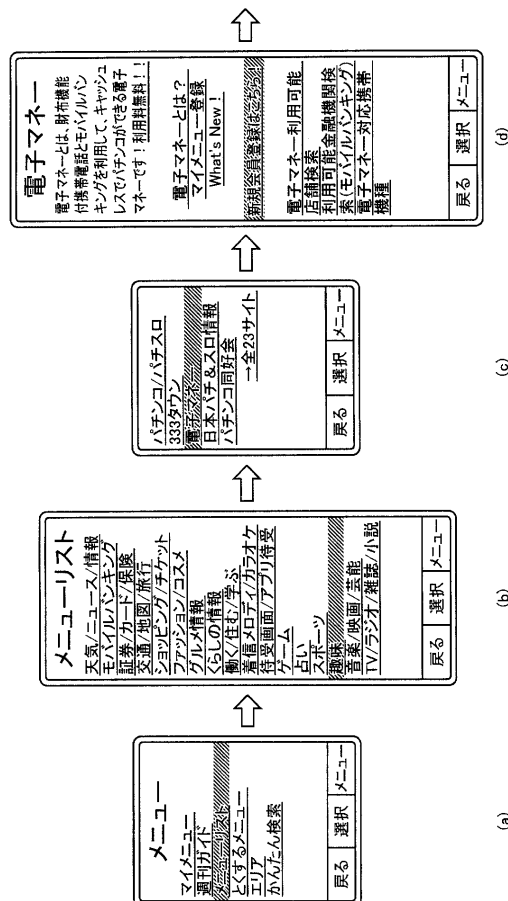
【図 18】



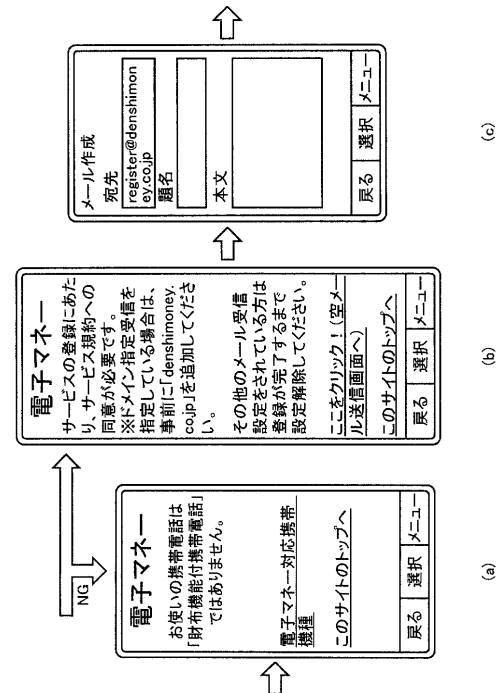
【図 19】



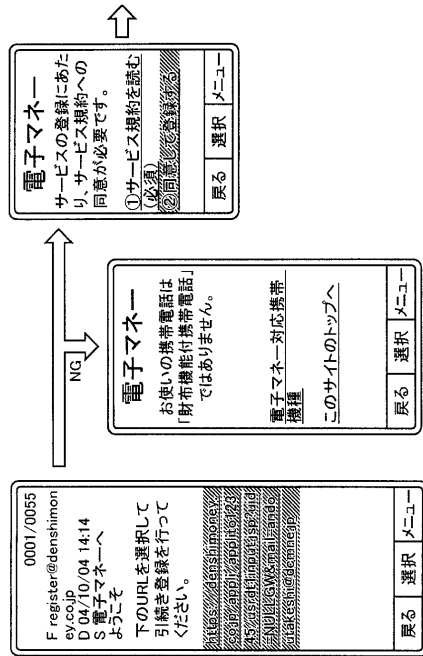
【図 20】



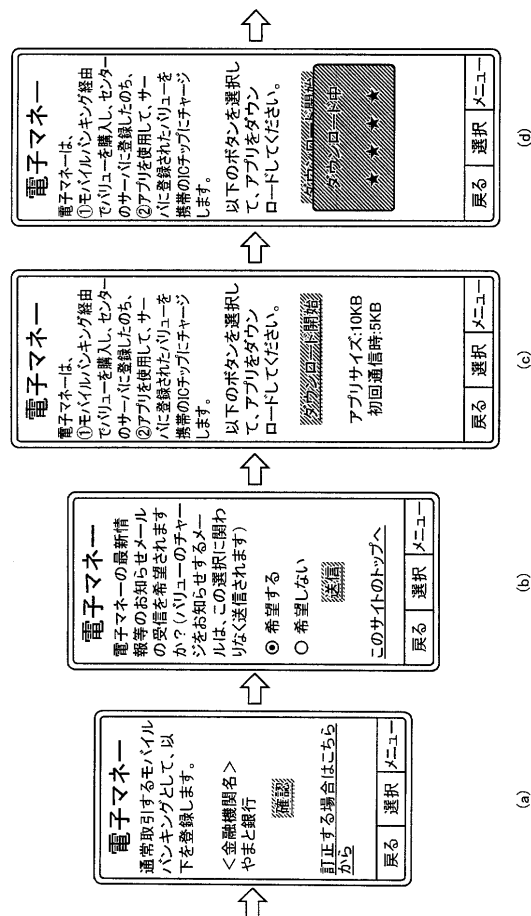
【図 21】



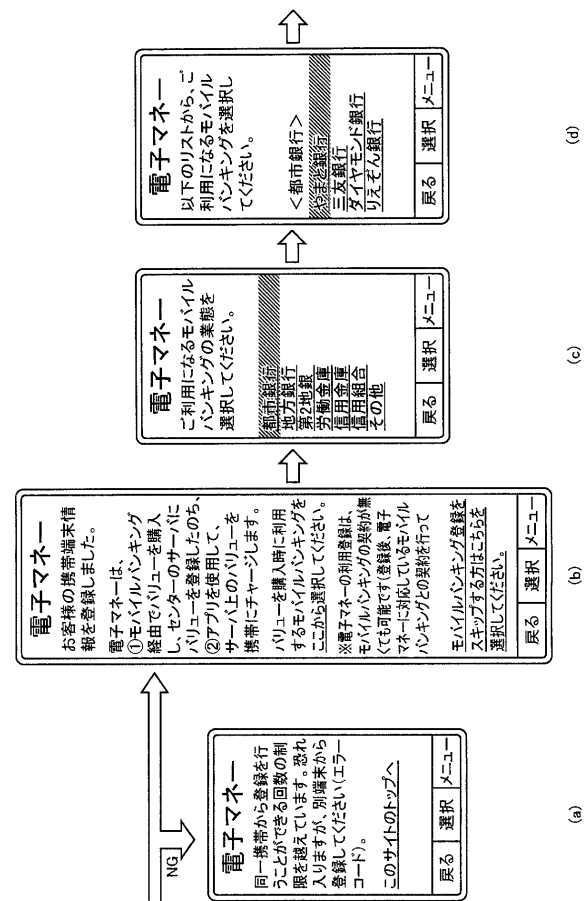
【図 2 2】



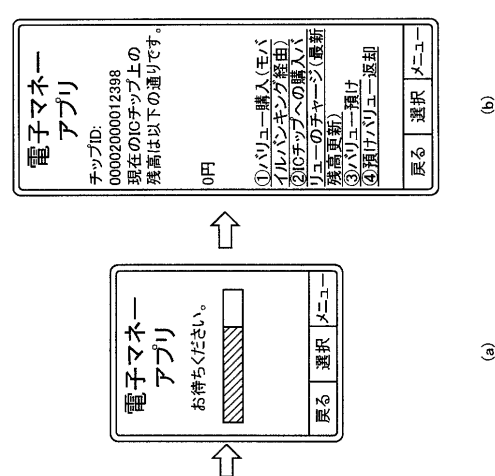
【図 24】



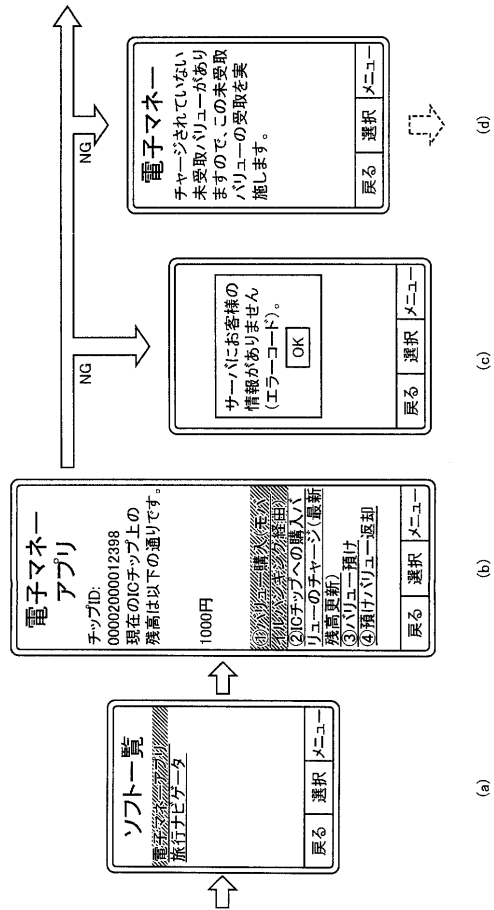
【図 2 3】



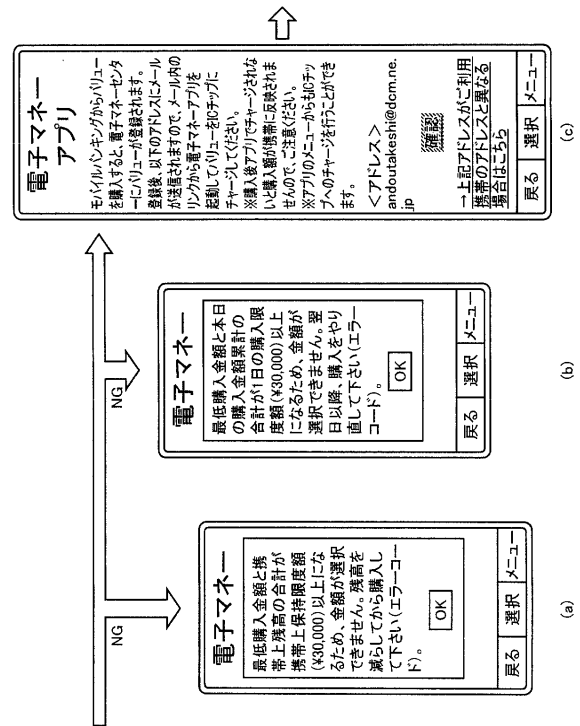
【図 2 5】



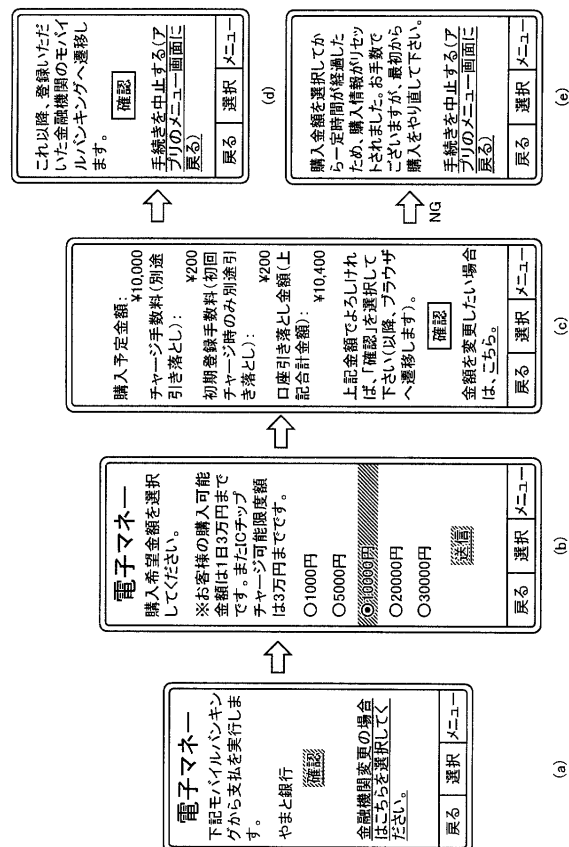
【図 26】



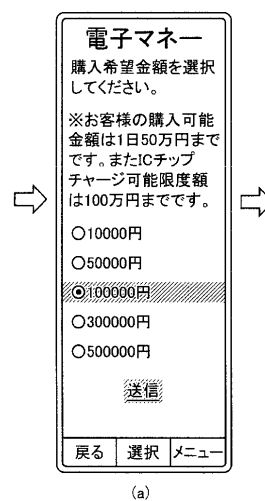
【図 27】



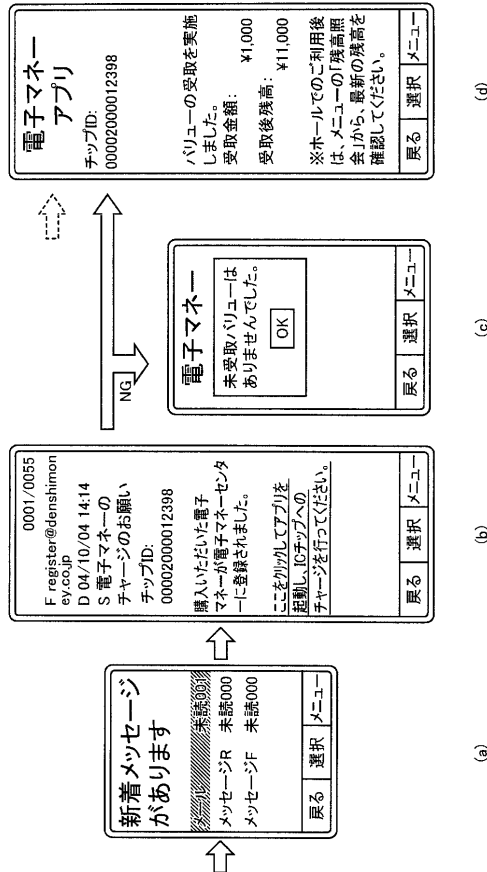
【図 28】



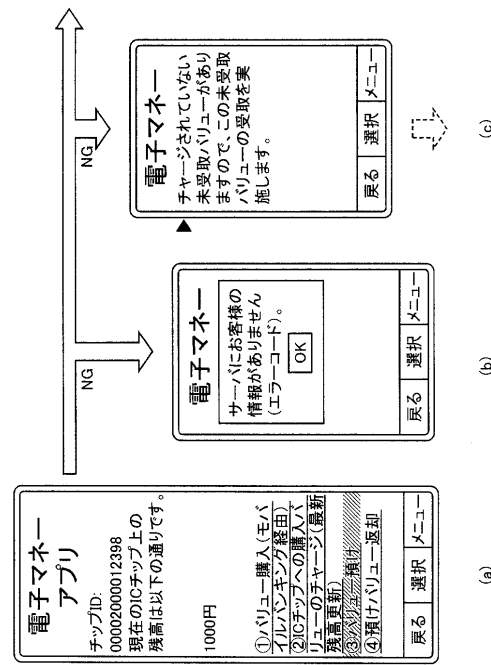
【図 29】



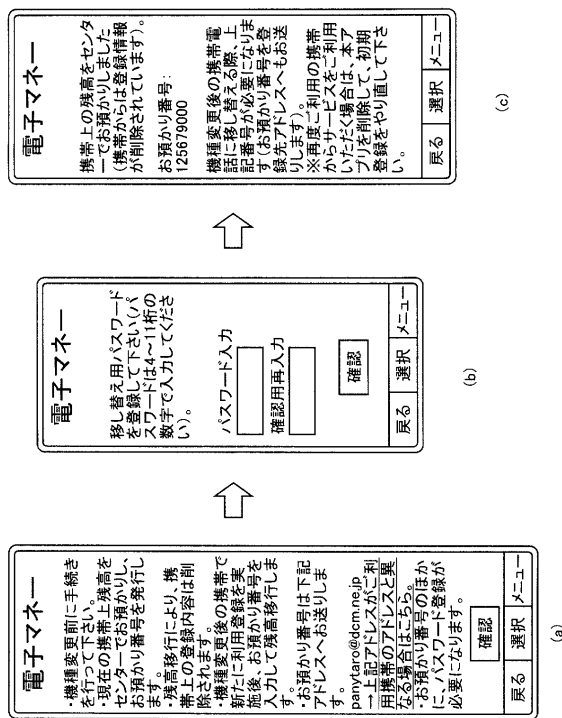
【図 30】



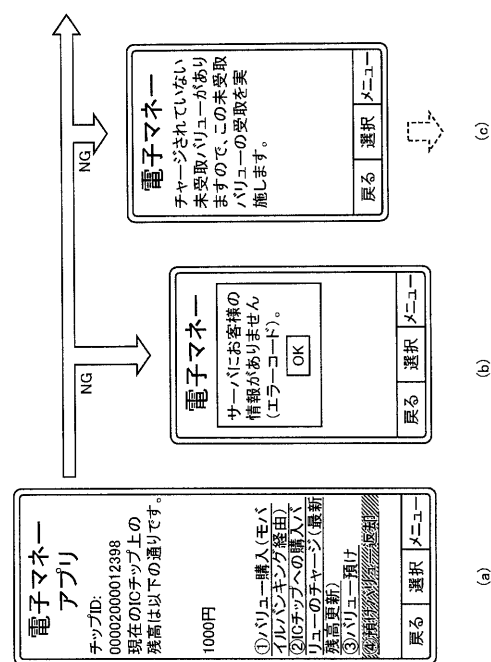
【図 31】



【図 32】

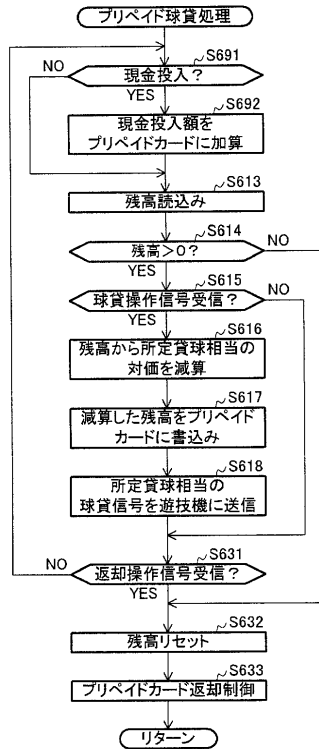


【図 33】

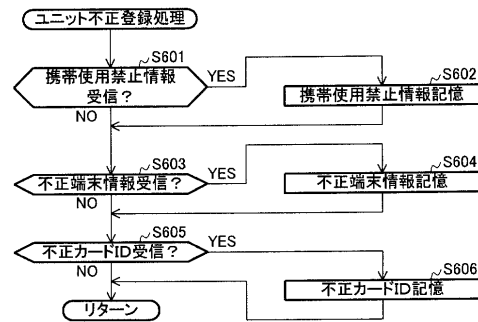




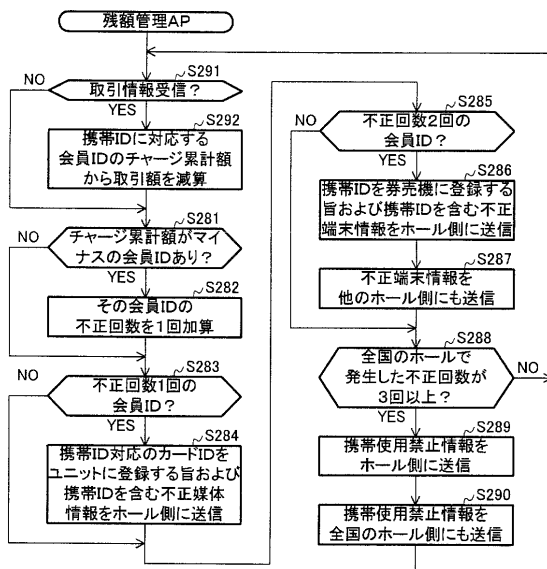
【図 39】



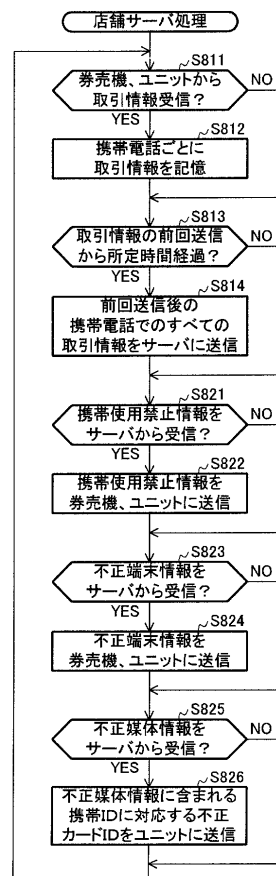
【図 40】



【図 41】



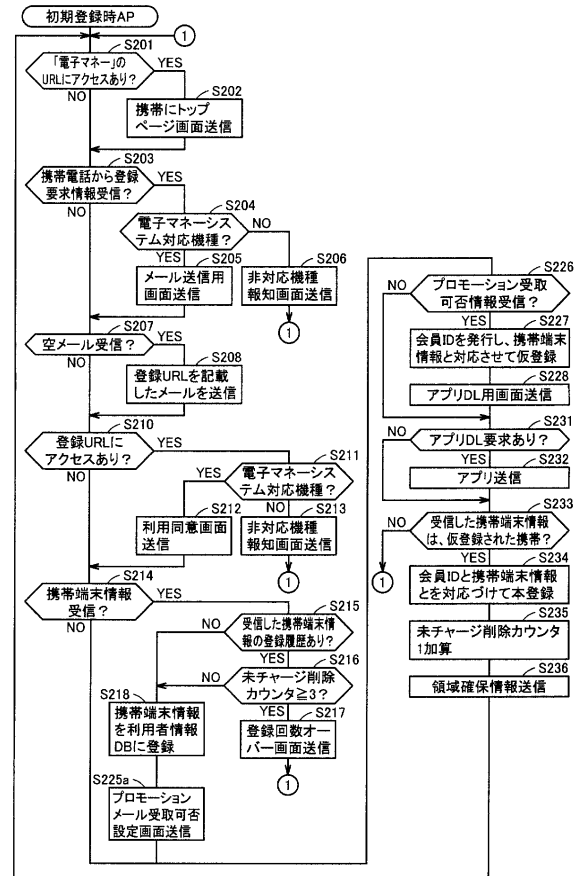
【図 42】



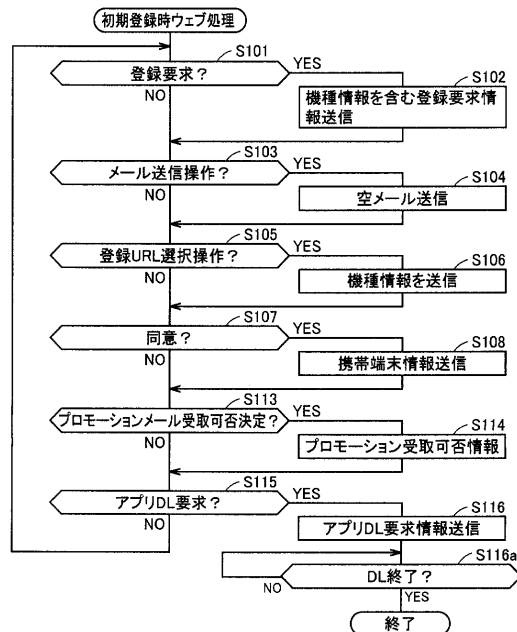
【図 4 3】

|            |                   |               |                 |                |            |             |         |                  |               |                |          |             |           |                    |                |                   |                      |
|------------|-------------------|---------------|-----------------|----------------|------------|-------------|---------|------------------|---------------|----------------|----------|-------------|-----------|--------------------|----------------|-------------------|----------------------|
| 初期登録時AP    | 電子マネーのURLにアクセスあり? | 携帯にトップページ画面送信 | 携帯電話から登録要求情報受信? | 電子マネーシステム対応機種? | メール送信用画面送信 | 非対応機種通知画面送信 | 空メール受信? | 登録URLを記載したメールを送信 | 登録URLにアクセスあり? | 電子マネーシステム対応機種? | 利用同意画面送信 | 非対応機種通知画面送信 | 携帯端末情報受信? | 受信した携帯端末情報の登録履歴あり? | 未チャージ削除カウンタ≥3? | 携帯端末情報を利用者情報DBに登録 | プロモーションメール受取可否設定画面送信 |
| 携帯上保持限度額情報 | 表示金額リスト情報         | 当日精算額         | 購入記録書送付情報       | バリュー残          | バリュー残      | バリュー残       | バリュー残   | バリュー残            | バリュー残         | バリュー残          | バリュー残    | バリュー残       | バリュー残     | バリュー残              | バリュー残          | バリュー残             | バリュー残                |
| 30000      | 1000              | 6000          | 0               | 1000           | 5000       | 11000       | 1101    |                  |               |                |          |             |           |                    |                |                   |                      |

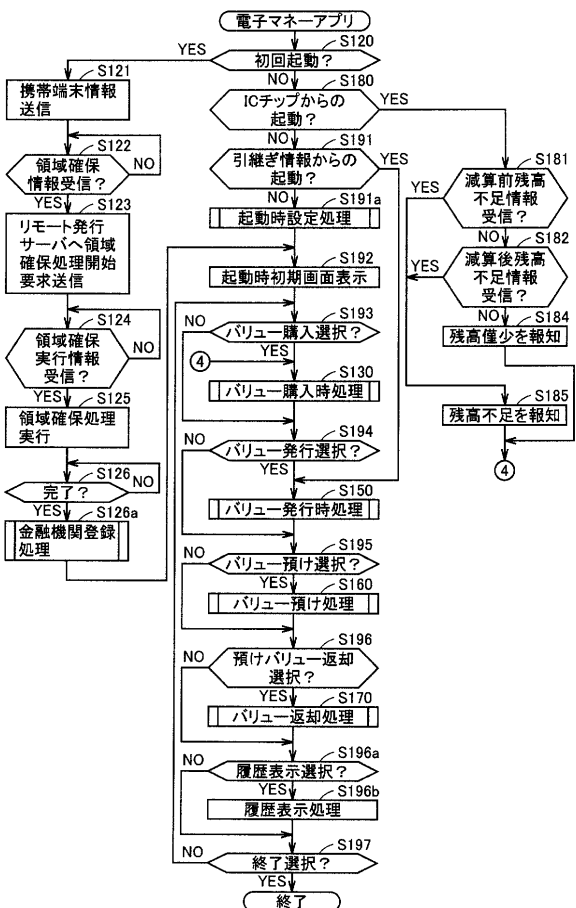
【図 4 4】



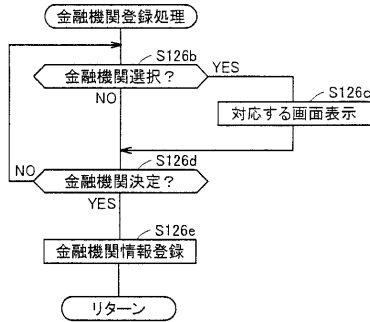
【図 4 5】



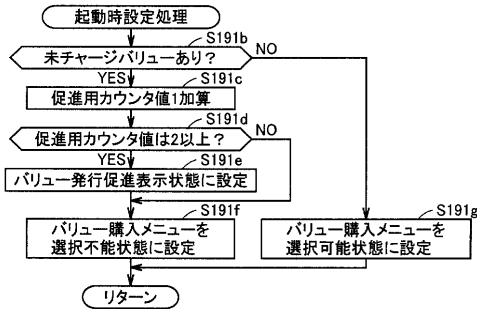
【図 4 6】



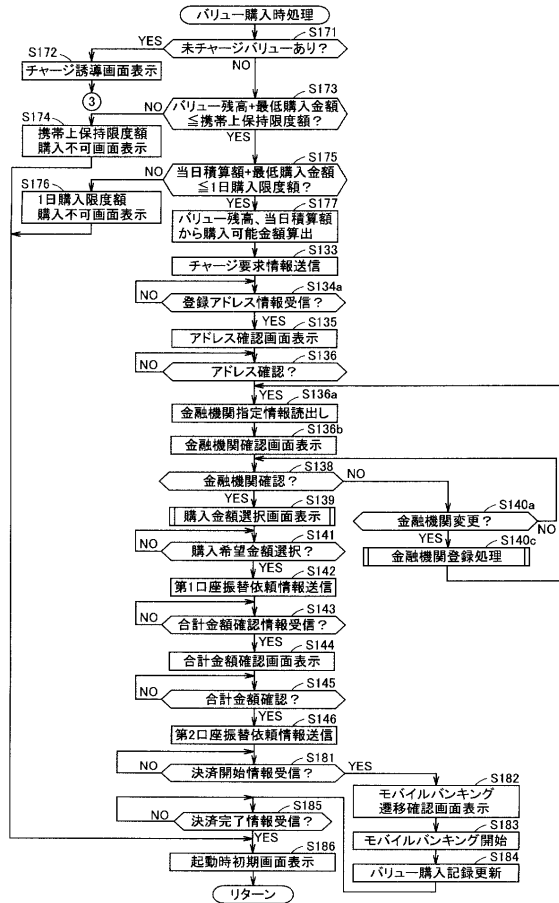
【図 47】



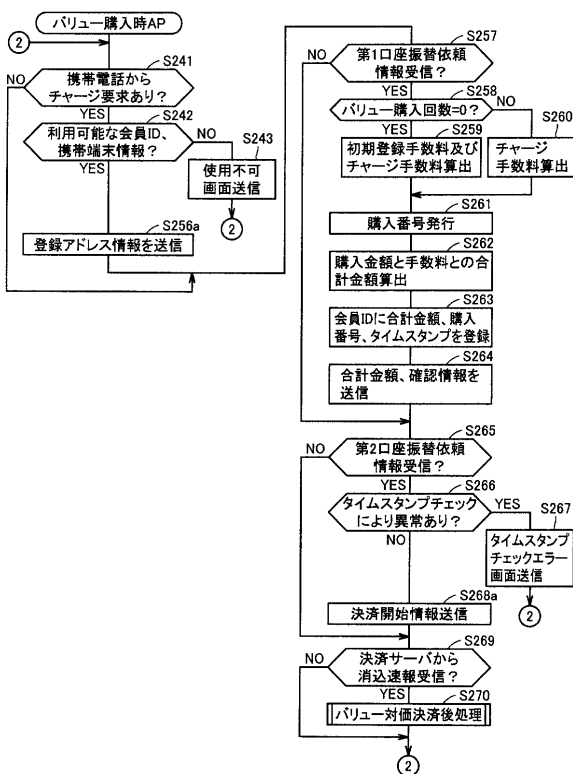
【図 48】



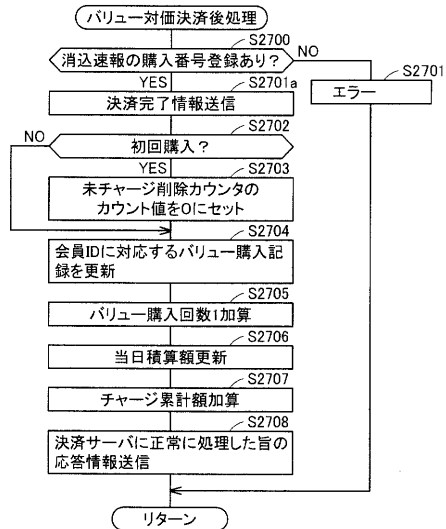
【図 49】



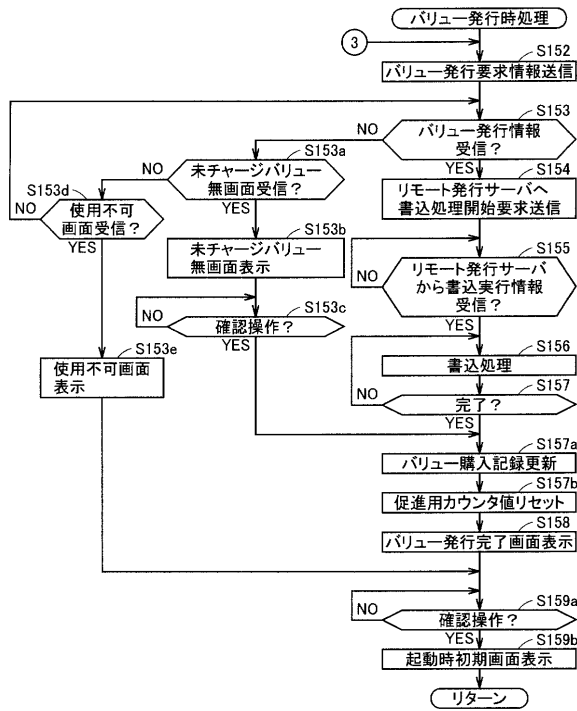
【図 50】



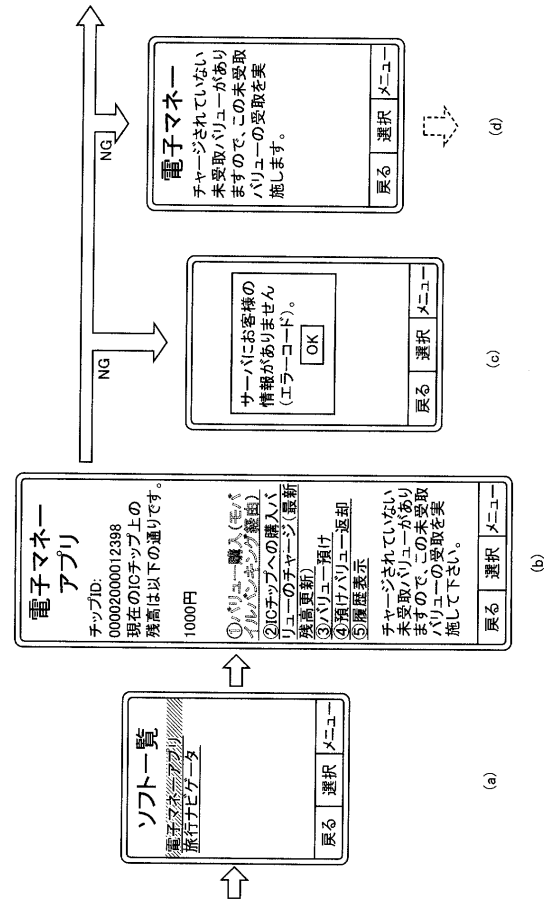
【図 51】



【図 5 2】



【図 5 3】



---

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 鷺尾 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2002-335349 (JP, A)  
特開2004-127241 (JP, A)  
特開平10-171896 (JP, A)  
特開平06-121075 (JP, A)  
特開2003-079923 (JP, A)  
特開2005-286555 (JP, A)  
特開平11-184947 (JP, A)  
特開2005-011116 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00-50/00  
A63F 5/04  
A63F 7/02