

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5651587号  
(P5651587)

(45) 発行日 平成27年1月14日(2015.1.14)

(24) 登録日 平成26年11月21日(2014.11.21)

(51) Int.Cl.

F 1

G06Q 50/10

(2012.01)

G06Q 50/10

160

G06Q 30/02

(2012.01)

G06Q 30/02

140

G06K 17/00

(2006.01)

G06K 17/00

F

G06K 17/00

L

請求項の数 20 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2011-513759 (P2011-513759)  
 (86) (22) 出願日 平成21年6月16日 (2009.6.16)  
 (65) 公表番号 特表2011-524577 (P2011-524577A)  
 (43) 公表日 平成23年9月1日 (2011.9.1)  
 (86) 国際出願番号 PCT/US2009/047525  
 (87) 国際公開番号 WO2010/005730  
 (87) 国際公開日 平成22年1月14日 (2010.1.14)  
 審査請求日 平成24年6月8日 (2012.6.8)  
 (31) 優先権主張番号 12/139,724  
 (32) 優先日 平成20年6月16日 (2008.6.16)  
 (33) 優先権主張国 米国(US)

(73) 特許権者 511077292  
 ユニバーサル シティ スタジオズ リミテッド ライアビリティ カンパニー  
 アメリカ合衆国 カリフォルニア州 91608 ユニバーサル シティ ユニバーサル シティ プラザ 100  
 (74) 代理人 100092093  
 弁理士 辻居 幸一  
 (74) 代理人 100082005  
 弁理士 熊倉 賢男  
 (74) 代理人 100067013  
 弁理士 大塚 文昭  
 (74) 代理人 100086771  
 弁理士 西島 幸喜

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 テーマパークの待ち行列に対応するシステム及び方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

アトラクションの待ち行列を管理するシステムであって、

1つ以上のポイント獲得場所において識別装置と金銭取引情報を通信して該識別装置によって費やされた金額を確認するように構成され、または、1つ以上のポイント獲得場所において該識別装置によって費やされた時間を確認するように構成されたデバイスリーダーと、

特定のポイント獲得場所における前記識別装置が割り当てられた来園客による購買で費やされた金額を示すデータを前記デバイスリーダーから受信し、または、前記デバイスリーダーから前記1つ以上のポイント獲得場所で前記識別装置によって費やされた時間を示すデータを受信するように構成された処理装置と、を備え、

前記処理装置が、ポイント消費の場所において前記識別装置が割り当てられた来園客を識別し、該ポイント消費の場所においてアトラクションの待ち行列の中の場所を前記データに基づいて前記来園客に割り当て、該割り当ては、前記1つ以上のポイント獲得場所における識別装置によって費やされた前記時間に対応する時間だけ、または、前記購買で費やされた金額に対応する時間だけ、有効な待ち時間に関連して、該来園客の前記待ち行列における待ち時間を減らすように構成されているシステム。

## 【請求項 2】

前記処理装置が、前記待ち行列の中の前記場所を前記来園客に割り当て、該割り当ては、前記購買で費やされたそれぞれの特定の金額に対する時間の増分だけ、または、前記購

買に当てられたレベルに関係する時間の増分だけ、有効な待ち時間に関連して、該来園客の前記待ち行列における待ち時間を減らすように構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

#### 【請求項 3】

前記処理装置が、前記待ち行列の中の前記場所を前記来園客に割り当て、該割り当ては前記購買によって費やされたすべてのドルに対して 1 分だけ、前記来園客に対して前記待ち行列における待ち時間を減らすように構成されている、請求項 2 に記載のシステム。

#### 【請求項 4】

前記処理装置が、前記待ち行列の中の前記場所を前記来園客に割り当て、該割り当ては前記識別装置によって獲得したすべてのポイントに対する時間の増分だけ、前記来園客に対して待ち行列における待ち時間を減らすように構成されており、かつ、前記処理装置が、異なるポイント獲得場所で費やされた時間に対する異なる量のポイント、または、前記異なるポイント獲得場所で費やされた異なる金額を前記識別装置に割り当てるように構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

10

#### 【請求項 5】

前記処理装置が、最初のポイント獲得場所で費やされた時間または費やされた金銭に対して、第 2 のポイント獲得場所で費やされた時間または費やされた金銭に対してよりも、多くのポイントを割り当てるよう構成されている、請求項 4 に記載のシステム。

#### 【請求項 6】

前記処理装置が、前記来園客による優先利用権購入を示すデータを受信して、該来園客を待ち行列の前方に移動させるよう構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

20

#### 【請求項 7】

前記処理装置が、前記来園客に対するクレジットに相当する待ち時間をオペレータに促すか、または前記来園客を待ち行列の他の来園客の間に入るよう物理的な場所をオペレータに促すことによって、前記ポイント消費の場所におけるアトラクションの待ち行列内の場所を前記来園客に割り当てるよう構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

#### 【請求項 8】

前記 1 つ以上のポイント獲得場所が乗物またはレストランを含んでおり、前記処理装置が、前記乗物に乗るためまたは、前記レストランで席に座るために費やされた待ち時間に基づいて前記来園客に対する待ち行列における待ち時間を減らすよう構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

30

#### 【請求項 9】

前記処理装置が、前記ポイント消費の場所に前記来園客が最初に訪れた際に、該ポイント消費の場所におけるアトラクションの行列内の場所を前記来園客に割り当てるよう構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

#### 【請求項 10】

前記 1 つ以上のポイント獲得場所が主要なポイント獲得場所と二次的なポイント獲得場所を含んでおり、前記処理装置が、前記主要なポイント獲得場所で識別装置によって費やされた時間に対するよりも、前記二次的なポイント獲得場所で識別装置によって費やされた時間に対してより多く前記来園客に対する待ち行列における待ち時間を減らすよう構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

40

#### 【請求項 11】

前記処理装置が、前記 1 つ以上のポイント獲得場所において費やされた時間に基づいて 1 対 1 の比で前記来園客に対する待ち時間を減らすよう構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

#### 【請求項 12】

アトラクション待ち行列を管理するシステムであって、

1 つ以上のポイント獲得場所で来園客に割り当てられた識別装置を用いて費やされた金額を表すデータを受信し、ポイント消費の場所において前記識別装置が割り当てられた来園客を識別し、前記識別装置が割り当てられた来園客に対して、前記データに基づいて前

50

記ポイント消費の場所でのアトラクションの待ち行列の中の場所を割り当て、該割り当ては、前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置によって費やされた金額に対応する時間だけ、有効な待ち時間に関連して、前記来園客に対する待ち行列における待ち時間を減らすように構成された処理装置と、

前記識別装置と通信し、前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置によって費やされた金額を確認し、前記1つ以上のポイント獲得場所で前記識別装置によって費やされた金額を表すデータを前記処理装置に通信するように構成されているデバイスリーダと、を備えたシステム。

**【請求項13】**

前記デバイスリーダが、前記識別装置と通信し、前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置によって費やされた時間または金額を確認し、前記1つ以上のポイント獲得場所で前記識別装置によって費やされた時間と金額を前記処理装置に通信するように構成されていることを特徴とする請求項12に記載のシステム。

10

**【請求項14】**

前記処理装置が、前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置によって費やされた時間または金額を示すデータを前記デバイスリーダから受信し、費やされた時間または金額に基づいて前記来園客に対する待ち時間を減らすように構成されている、請求項13に記載のシステム。

**【請求項15】**

前記識別装置と一緒に費やされた金額を示すデータを通信するようになっているキャッシュレジスタを備えた請求項12の記載のシステム。

20

**【請求項16】**

前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置を用いて費やされた前記金額が、第1のポイント獲得において前記識別装置を用いて費やされた金額と、第2のポイント獲得場所において前記識別装置を用いて費やされた金額とを含む、請求項12に記載のシステム。

**【請求項17】**

アトラクションの待ち行列を管理する方法において、

監視システムが、来園客に割り当てられた識別装置を監視して、1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置を用いて費やされた金額を確認し、

30

処理装置が、前記識別装置を用いて費やされた金額を示すデータを前記監視システムから受信し、ポイント消費の場所において前記識別装置が割り当てられた来園客を識別し、前記識別装置を用いて費やされた金額と前記アトラクションの待ち行列との対応関係を示すソフトウェアアルゴリズムに基づいて、前記ポイント消費の場所においてアトラクションの待ちの中の場所を前記来園客に割り当て、該割り当ては、前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置を用いて費やされた金額に対応する時間だけ、有効な待ち時間に関連して、前記来園客に対する前記待ち行列における待ち時間を減らすことから成る、方法。

**【請求項18】**

前記処理装置が、第1のポイント獲得場所に割り当てられた第1の乗算器によって乗算された第1のポイント獲得場所において費やされた金銭に基づいて、及び第2のポイント獲得場所に割り当てられた第2の乗算器によって乗算された第2のポイント獲得場所において費やされた金銭に基づいて、前記金額に対応する時間を決定することを含む、請求項17に記載の方法。

40

**【請求項19】**

前記監視装置からの通信を介して前記待ち行列の中の場所を前記来園客に通知すること、を含む、請求項17に記載の方法。

**【請求項20】**

前記監視装置が、前記識別装置の場所と、前記1つ以上のポイント獲得場所において前記識別装置によって費やされた時間を監視すること、を含む請求項17に記載の方法。

50

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、テーマパーク又は遊園地に関し、特に、アトラクションの待ち列における待ち時間への対応に関する。

**【背景技術】****【0002】**

20世紀初めから、遊園地及びテーマパークは驚異的な速度で成長し、拡大してきた。遊園地の拡大につれて、来園客の人数も増加している。来園客は、大規模で良質な凝った乗り物を求める一方で、有意義な来園体験をも要求し、且つ期待しているため、乗り物の待ち時間を徐々に短縮することが必要とされる。従来、来園客は、園内で人気の高い乗り物に乗るために何時間も列に並んで待つことを余儀なくされていた。

10

**【0003】**

乗り物待ちの長い列は、遊園地の運営者に多くの問題を提起している。第一に、長い列は来園客の不満を招き、それが再来園の比率を低下させる。第二に、長い列は未実現収益に繋がり得る。例えば、来園客は、主に乗り物を目的としてテーマパークに来園する一方で、レストランや飲食スタンド、カーニバルゲーム、土産物店等の二次的なアトラクションも来園の目的とする。来園客が列に並んで費やす時間が長くなるほど、食事や買い物、カーニバルゲームを楽しむための時間と金銭を費やすなくなるのである。

**【0004】**

20

列を短くし、来園客を長時間待たせない方法及びシステムが開発された。例えば、*Made a*に対して公布された米国特許第5,987,420号には、常連客又は来園客が事前に様々な乗り物の予約を取れる予約システムが記載されている。しかし、常連客は、無制限の件数の予約を入れることができる。その結果、先に予約を入れる常連客が乗り物の全ての時間帯を予約してしまい、後から予約を入れる常連客にはあまり人気のない乗り物しか残っていないことになりかねない。

**【0005】**

30

この問題に対応しようとする試みが、*Labval*に対して公布された米国特許第6,173,209号に記載されており、常連客が一度に1つのアトラクションの予約だけしか取ることができない予約及び待ち列対応システムを説明している。一度に1件の予約しか入れられないことによって、昼食や夕食に必要な時間を含めて、常連客は一日の予定を立てることができなくなる。多くの場合、グループは一旦分かれた後で、その日の遅い時間に再び合流する。*Labval*の特許では、常連客は1件の予約に制限されるため、1~2時間先の予定しか立てる事ができない。更に、所望のアトラクションがその日の遅い時間の予約しか取れない場合は、常連客がその日一日に取ることができる予約の件数が制限されるため、このシステムの有用性は低下する。

**【0006】**

30

長い列を緩和する更に他の試みは、例えば前払い駐車場、多数のアトラクションの予約時間、食事の予約、或いは、クレジットカード又はデビットカードとしてのゲストキーの使用を含む前売り券パッケージを来園客が購入できるようにする運営システム及び方法を説明している米国特許出願公開第2002/0116235(A1)号(*Grimmら*)に記載されている。この運営システム及び別の運営方法によって、来園客が乗り物や生のアクションショー等のアトラクションへの入場を確保するための予約、或いは食事や舞台公演等の予約を入れることが可能になる。しかし、上記の説明には、来園客に二次的なアトラクション(例えばレストラン、飲食スタンド、カーニバルゲーム及び土産物店)を訪れる動機を与える記載が全くない。

40

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0007】**

【特許文献1】米国特許第5,987,420号

50

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0008】**

従って、これまで、テーマパークの乗り物の待ち列に対応するシステム又は方法において、二次的アトラクションを訪れる動機を与える好適なシステム又は方法はない。

**【課題を解決するための手段】****【0009】**

本発明は、テーマパークの乗り物の待ち列に対応するシステム及び方法を説明するものである。

**【0010】**

本発明の第1の実施形態では、テーマパークの乗り物の待ち列に対応する方法において、来園客を一意的に識別するように構成される識別装置を来園客に提供するステップと、この識別装置を用いて来園客が所定の場所で費やす時間量を確認するステップと、来園客が所定の乗り物の待ち行列で費やす時間量を、該来園客が所定の場所で費やす時間量だけ減らすステップとからなる方法を提供するものである。

10

**【0011】**

本発明の第2の実施形態では、テーマパークの乗り物の待ち列に対応するシステムにおいて、来園客を一意的に識別するように構成される来園客識別装置と、この来園客識別装置と通信して、来園客が所定の場所で費やす時間量を確認するように構成される処理装置とからなり、処理装置は更に、来園客が所定の乗り物の待ち行列で費やす時間量を、該来園客が所定の場所で費やす時間量だけ減らすように構成されるシステムを提供するものである。

20

**【0012】**

本発明のその他の特徴及び利点は、以下の説明を添付図面と関連させて参照することにより明らかになろう。

**【0013】**

次に添付図面を簡単に参照する。

**【図面の簡単な説明】****【0014】**

【図1】本発明の実施形態に関する、待ち行列対応システムの略図である。

30

【図2】本発明の更に他の方法に従った、段階的方法を説明する流れ図である。

**【発明を実施するための形態】****【0015】**

同様の参照符号は、図面を通して同じ又は対応する構成要素及び装置を示し、これらの図面は、別段の指示がない限り一定の比率で示されていない。

**【0016】**

本発明の一実施形態は、待ち行列に対応するシステム及び方法において、来園客識別装置とデバイスリーダと主処理装置とからなるシステム及び方法を含む。本発明による具体的な利点の1つは、人気の低いアトラクションを訪れる動機を来園客に与え、人気の高いアトラクションでの待ち時間を減らすことが可能になることである。

40

**【0017】**

添付図面を参照して以下に説明する、特許請求の範囲に記載の本発明の特定の構成及び構造は、例示のみを目的とするものである。当業者の予見の範囲内にあるその他の構成及び構造は、添付の特許請求の範囲の精神及び範囲から逸脱することなく、製作、使用又は販売される。例えば、本発明のいくつかの実施形態は、本明細書ではテーマパークについて説明されるが、当業者には、本発明の実施形態が、長い列及び待ち時間を短縮することが望ましいあらゆる環境において実施され得ることが認識されよう。

**【0018】**

本明細書において用いられる場合、不定冠詞「a」又は「a n」に続いて単数形で記載される要素又は機能については、複数のその要素又は機能を除外すると明記されない限り

50

、複数である場合も除外されないものと理解されたい。更にまた、特許請求の範囲に記載の発明の「一実施形態」という表現は、同様に記載の特徴を含む更に他の実施形態が存在することを除外するものと解釈されるべきではない。

#### 【0019】

図1を参照すると、テーマパークの乗り物の待ち列に対応するシステム全体が100で示されている。このシステムは、識別装置102と、デバイスリーダ104と、主処理装置106と、主たるアトラクション110と、二次的アトラクション108とを備える。

#### 【0020】

本発明の一実施形態において、識別装置102は、入場時に各来園客114に渡される。各識別装置102は、各来園客114を一意的に識別するように構成される。例えば、無線ICタグ(RFID)等の自動認識及びデータ取得(AIDC)装置が用いられる。本発明と一緒に用いられるその他の来園客識別装置には、バーコード付きチケット、磁気帯チケット、ピン番号、携帯電話識別子、ホテルの部屋の鍵、クレジットカード等が含まれる。何らかの来園客識別装置、又は来園客識別装置を組み合わせたものは、来園客識別器と通信して来園客の動きと支出とを追跡する双方向デバイスリーダを有する。更に、来園客識別装置は、表示画面を有する手持ち式電子装置からなる。

10

#### 【0021】

ある任意の実施形態では、RFIDが来園客識別装置として用いられる。各来園客は、入場時にRFIDトランスポンダを受け取り、又は別の窓口でトランスポンダ入手する。経営者は来園客にトランスポンダを渡すことを選択しても良く、又は来園客にトランスポンダを貸借させることを選択しても良い。RFIDトランスポンダは、園内中の所定の場所に配置されるRFID読取装置と通信するように構成され、RFID読取装置の配置場所は、以下に記載する状況に基づいて遊園地経営者により選定される。

20

#### 【0022】

本発明のまた他の任意の実施形態では、園内中の所定の場所に配置される各々のキオスクと通信するように構成される複数のキオスクチケット又はカードが入場時に各来園客に渡される。本明細書において一般に「デバイスリーダ」とも称するキオスクは、各来園客がチェックイン/チェックアウト方法を用いることを可能にする自己操作式とされ、来園客は園内の所定の場所(例えば土産物店)に入ってキオスクによりチェックインする。その後、来園客は、その所定の場所を離れるときに、キオスクでチェックアウトする。第1の場所で費やされた時間は、その後、次の所定の場所(例えば乗り物)の待ち行列で費やされる時間に適用され、これについては図2を参照してより詳細に説明する。

30

#### 【0023】

更に図1を参照すると、デバイスリーダ104は、園内中の所定の場所に配置される。例えば、経営者は、デバイスリーダを何箇所もの活動場所108に配置することを選択する。「活動場所」という用語は、土産物店、レストラン、カーニバルゲーム、娯楽演芸及び飲食スタンドを含むが、これらに制限されない二次的アトラクションを指すことを意図している。経営者は、読取装置を活動場所の入口、出口及び/又は金銭登録機に配置することを選択する。活動場所の入口及び出口に配置される読取装置は、来園客がその店で費やした時間量を追跡するように構成される。この例示的実施形態において、来園客は、入口で自身の識別装置をデバイスリーダと併せて使用してチェックインする。同じ来園客は、後に出口で同じ方法を用いてチェックアウトすることができる。これにより、来園客が活動場所で費やした時間量は、いずれも互いに内部ネットワークにより接続される来園客識別器の処理装置と、デバイスリーダの処理装置と、主処理装置106とに記憶される。

40

#### 【0024】

デバイスリーダ104は更に、活動場所の金銭登録機に配置される。このデバイスリーダ104は、来園客が活動場所で費やす金額を追跡し、且つ記憶するように構成され、この金額も来園客が主たるアトラクションの待ち行列で費やす時間に適用される。本明細書において用いられる場合、「主たるアトラクション」は、人気が高いために待ち行列が特に長くなりがちな、テーマパークの乗り物と仮想娯楽設備とを含むことを意図している。

50

「主たるアトラクション」は、本明細書において、単に「乗り物」とも称する。

**【0025】**

再び図1を参照すると、デバイスリーダ104は更に、主たるアトラクション110（例えば観覧車）の入口に配置される。来園客114は、自身の識別装置102を呈示してデバイスリーダ（例えばキオスク、RFID読み取り装置等）に走査させる。これにより、デバイスリーダは、待ち行列における該来園客のステータスを該来園客に通知し、来園客のステータスは、該来園客が園内中の活動場所で費やす時間と金額とに対応する。遊園地側は、その後、来園客が活動場所において費やした時間と金額とに対応するこの所定の量だけ該来園客の待ち順を繰り上げる。例えば、遊園地の経営者は、これまであまり人気がなかったレストラン等の園内の活動場所を選定し、来園客がそのレストランでXの時間量又は金額を費やした場合は、人気のある乗り物のところで待ち時間をXの時間量だけ短縮することができると来園客に呼び掛ける。10

**【0026】**

再び図1を参照すると、主処理装置106は、各々の読み取り装置104及び来園客識別装置102と、線118、120及び122により示される有線LAN網又は無線通信（例えばワイファイ、ブルートゥース（商標）等）からなる園内ネットワークシステムを介して通信する。主処理装置106は、主要ハードウェア構成要素（例えばハードディスク記憶装置及びネットワーク構成要素）と共にデータ記憶及びデータ検索等の複数の実行機能のための主要ソフトウェア構成要素を含む。来園客識別装置とデバイスリーダは、来園客とネットワークとの間におけるインターフェースとして作用する。本発明の一実施形態において、ネットワークは、完全に自動化され、キオスク等の複数のサブシステムを来園客と園内ネットワークとの間における多数のインターフェースとして含む。20

**【0027】**

キオスクがデバイスリーダとして用いられる例示的実施形態において、来園客は、いかなる所定の活動場所108のキオスクでも、バーコード付きチケット、磁気帯チケット、ピン数、携帯電話識別子、ホテルの部屋の鍵又はクレジットカードのいずれかからなる自身の識別装置を用いてチェックインする。その活動場所で金銭を費やした場合は、金銭登録機で来園客識別器を使用して、費やした金額が主処理装置106及び/又は来園客識別装置102に記憶されるようとする。来園客は、その後、キオスク104で二次的活動のチェックアウトを行う。30

**【0028】**

来園客は、二次的な場所で費やした時間に基づいて自身の待ち順が繰り上げられる乗り物に指定されている乗り物110を承知しているため、この所定の乗り物のキオスクへと向かう。来園客はキオスクに自身の識別装置を呈示して、これにより、待ち列の後方で待たなければならなかった場合の位置よりXの時間量だけ待ち列の前方に繰り上げられる。テーマパークの乗り物の待ち列は、周知の速度で移動するため、遊園地の従業員は、来園客が周知の時間だけ待つことになる位置、例えば乗り物に乗るまでX分かかることが周知の位置に来園客を挿入することができる。この特定の実施形態において、各待ち列は、来園客を待ち列の適切な場所に挿入する係員を有する。しかし、本発明の任意の実施形態では、識別装置を使用している来園客を挿入するために補助的な待ち列が用いられる。40

**【0029】**

本システムは、経営者が、土産物店等の人気の低い二次的アトラクションを利用する動機を来園客に与えることを可能にする。例えば、遊園地経営者は、ABC土産物店で1分費やす毎に大人気の乗り物であるXYZの待ち時間が2分短縮されることを正式に公表する。これにより、列に並んで立っていることより店内を歩き回ることの方が優遇され、このことが来園客の満足度を高めるため、来園客がこの二次的な場所を訪れる可能性は高くなる。本来なら目にしなかった物品を購入する来園客もいるため、店の収益も増加する。

**【0030】**

本システムは、来園客に人気の低い二次的アトラクションを利用する動機を与える一方で、来園客に人気の高い二次的アトラクションを利用する動機をも与える機会を経営者に50

更に提供する。例えば、非常に人気のあるレストランでは、席待ちの長蛇の列ができる可能性が極めて高い。来園客は、そのレストランで食事をしたいが食事のために列に並んで待つのなら、同じだけの時間を人気のある乗り物の列に並んで過ごす（そして飲食スタンドでより安価な食事を購入する）ことを選ぶ場合もある。しかし、本システムは、来園客が食事待ちに費やす時間を人気のある乗り物の待ち行列に適用できるようにする機能を経営者に提供する。この場合は、来園客はレストランと乗り物との両方を楽しむことができ、レストランの待ち列で費やされるあらゆる時間がその特定の乗り物の待ち列で費やされる時間に適用されるため、来園客の満足度が高まる。更に、来園客が何気なく飲食スタンドに向かうのではなく、進んでレストランの列に並んで待ち、より高価な食品に金銭を費やす傾向が強くなるため、遊園地の利益は増加する。

10

【0031】

【表1】

## テーマパーク待ち列対応

## 1. 来園客獲得点数表

## 1) レストラン

ランクA テーブルサービス

ランクB セルフサービス

ランクC スタンド

## 2) 小売店

## 3) その他の設備（カーニバルゲーム等）

## 4) アトラクション

ン

ランクC 低人気

## 5) 年間パス所持者

## 消費金額

消費額 \$ 1 = 1 点

消費額 \$ 1 = 1 点

消費額 \$ 1 = 1 点

## 消費金額

消費額 \$ 1 = 1 点

## 消費金額

消費額 \$ 1 = 1 点

## 消費金額

なし

## 消費金額

なし

## 消費金額

なし

## 消費金額

パス購入 = 360 点

## 消費時間

1分 = 1点

利用1回 = 20点

利用1回 = 10点

## 消費時間

なし

## 消費時間

なし

## 消費時間

利用1回 = 10点

20

30

本発明の例示的実施形態において、来園客が所定の乗り物の待ち列で費やす時間量を、来園客が所定の場所で費やす時間量だけ減らす方法は、表1に示される来園客獲得点数表システムを用いることを含む。表1を参照すると、遊園地経営者は、異なる種類のレストランを格付けする。ランクAは、テーブルサービス式レストラン（例えば給仕係により給仕が行なわれる）であり、ランクBは、セルフサービス式レストラン（例えばビュッフェ式レストラン）であり、ランクCは、飲食スタンド（例えばカーニバル風ファンネルケーキ・スタンド）である。レストランの各ランクに対して、経営者は、特定の消費金額／時間量が多くの特定の点数に対応させることを確定させる。本例では、消費金額の列において、消費額1ドルは全てのランクのレストランに関して1点とされる一方で、消費時間の列では、ランクAのレストランで費やされる1分も1点とされる。しかし、飲食スタンドで費やされる時間を測定する際の困難は、来園客が一般に食品を持ち歩いて任意のベンチに座るところにあるため、経営者は「利用1回」毎に点数を与えること、すなわちランクBのレストランに行って買い物をした場合は30点、ランクCのレストランに行って買い物をした場合は10点を与えることにする。

40

50

**【0032】**

更に表1を参照すると、小売式の店舗（例えば土産物店）又はカーニバルゲーム（例えば風船割りダーツ）は、獲得点数1点に対応し、これらのアトラクションで費やされる時間では来園客はいかなる点数も獲得することはできない。

**【0033】**

経営者は、主たるアトラクションも格付けできる。最も人気の高いアトラクション（例えばジェットコースター）はランクAに格付けされ、中程度の人気のものはランクBに格付けされ、最も人気の低いものはランクCに格付けされる。来園客は、ランクCのアトラクションに乗ると、表1に示されるように、10点を獲得する。最後に、この例示的実施形態では、来園客は、5の行に示されるように、年間パス所持者になることによって360点を獲得する。10

**【0034】****【表2】**

来園客消費点数表

## アトラクション

ランク A 最高人気	優先利用 1回につき合計 120 点必要
ランク B 標準	優先利用 1回につき合計 60 点必要

20

次に表2を参照すると、来園客消費点数表が示されている。一旦来園客が表1に示される点数を獲得すると、来園客は「優先利用権」を購入してランクA又はBの主たるアトラクションの待ち順を繰り上げてもらうことができる。ランクAのアトラクションで待ち順が繰り上げられるためには120点が必要とされ、ランクBのアトラクションで待ち順が繰り上げられるためには60点が必要とされる。「優先利用権」とは、来園客が二次的アトラクション及び低ランクの主たるアトラクションで点数を稼ぐことによって、該来園客の待ち順が優先利用権を獲得しなかった来園客より繰り上げられることを意味する。

**【0035】**

次に図2を参照すると、200で示されるテーマパークの乗り物の待ち列に対応する方法をより分かりやすく例証する流れ図が示されている。この流れ図には例示的な段階的方法が示されているが、当業者には、これらの段階を再構成又は順序変更しても、同様の結果を得られることが理解されよう。30

**【0036】**

この方法は、図に示されるように、経営者側機能202と来園客側機能204とに分けられる。来園客への識別装置の提供（206）は、遊園地入口で行なわれ、無料であり、又は任意で、園内中の何箇所もの貸出し所で貸し出される装置を来園客がその日一日中賃借する。来園客識別器は、バーコード付きチケット、磁気帯チケット、ピン数、携帯電話識別子、ホテルの部屋の鍵及びクレジットカードを含む。

**【0037】**

経営者は、次に、何箇所もの所定の活動場所（例えば土産物店、レストラン、カーニバルゲーム、娯楽演芸、飲食スタンド）にデバイスリーダを設置し（208）、パンフレット、看板、又は来園客識別器のスピーカ呼出、又は表示装置等の電子的方法により、来園客にどの場所が指定場所であるかを伝える。40

**【0038】**

来園客は、その後、これらの所定の活動場所の1箇所以上に行くことを選択する（210）。来園客が行くことを選択する場合は、来園客は、設けられたデバイスリーダで自身の来園客識別器を使用してチェックインすることができる。次に、来園客は、Xの時間量とXの金額とを所定の場所で費やすことを選択する（212）。時間は、チェックイン／チェックアウト方法により追跡され、消費金額は、来園客識別器と金銭登録機のデバイス

50

リーダを用いて追跡される。

【0039】

経営者は、デバイスリーダを何箇所もの所定の主たるアトラクション（例えば乗り物）にも設けることができる（214）。経営者は、更にまた、どの主たるアトラクションで来園客識別システムを利用して待ち時間の短縮を受けられるかに関する情報を来園客に提供する。その後、来園客は、特定の主たるアトラクションを利用するすることを選択する（216）。

【0040】

経営者は、次に、費やされた時間及び金額を来園客が選択したアトラクションの待ち行列に適用して、その待ち行列における時間量を公表された量に対応する量だけ減らす（218）。例えば、二次的アトラクションAでの10分は主たるアトラクションBでの10分の待ち時間に相当すると公表されており、主たるアトラクションBが1時間待ちである場合は、来園客は待ち順を前に飛び越して約50分待つだけで乗り物に乗ることができると推測される（220）。

10

【0041】

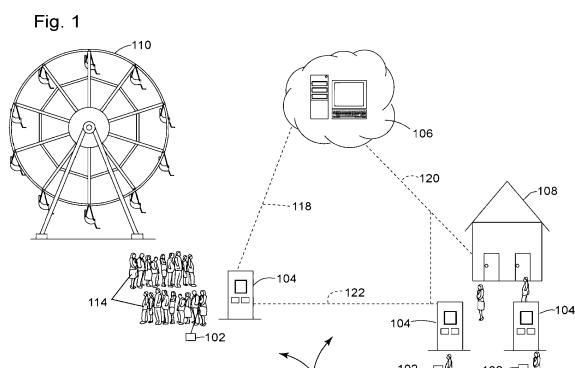
本発明の任意の実施形態では、更にまた、来園客が園内中のデバイスリーダ又は園内中の金銭登録機で待ち時間を購入することができる。この時間は、あらゆる来園客識別装置により適用される。

【0042】

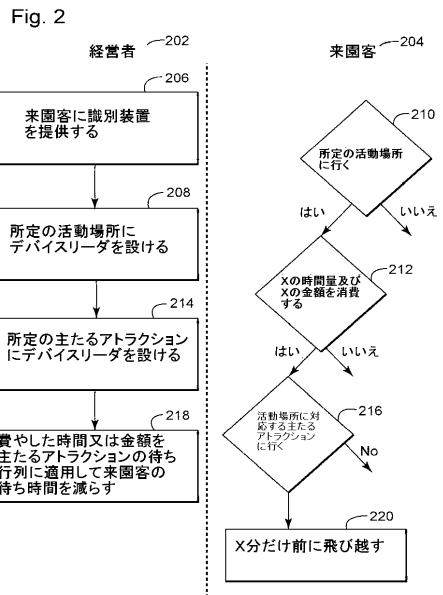
本発明の様々な実施形態の特定の特徴が示されている図面もあれば示されていない図面もあるが、これは単に便宜のためである。本発明の原理によれば、1つの図面の特徴が他のいずれかの図面に示される特徴のいずれか又は全部と組み合わされる。本明細書において用いられる「含む」、「からなる」、「有する」及び「備える」という言葉は、広範且つ包括的に解釈されるべきであって、何らかの物理的相互接続に制限されるわけではない。更に、本明細書に開示のいかなる実施形態も唯一の可能な実施形態と解釈されるべきではない。むしろ、改変形態及びその他の実施形態が添付の特許請求の範囲内に含まれることを意図している。

20

【図1】



【図2】



---

フロントページの続き

(74)代理人 100109070

弁理士 須田 洋之

(74)代理人 100109335

弁理士 上杉 浩

(72)発明者 夏山 桂三

534-0016 大阪府大阪市都島区友渕町1-5-5-G2702

(72)発明者 ブラム, スティーブン・シー

アメリカ合衆国、32835、フロリダ州、オーランド、バードモア・ヒル・サークル、7718

番

(72)発明者 シュワルツ, ジャスティン・マイケル

アメリカ合衆国、32835、フロリダ州、オーランド、バードモア・ヒル・サークル、7718

番

審査官 小原 正信

(56)参考文献 特開2004-287879(JP,A)

特開2003-132271(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00-50/34

G06K 17/00