(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2007-209444
(P2007-209444A)
(43)公開日　平成19年8月23日(2007.8.23)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	352F	2C088
		A63F	7/02	352L	
		A63F	7/02	332Z	
		A63F	7/02	328	

審査請求 未請求　請求項の数 8　OL　（全 11 頁）

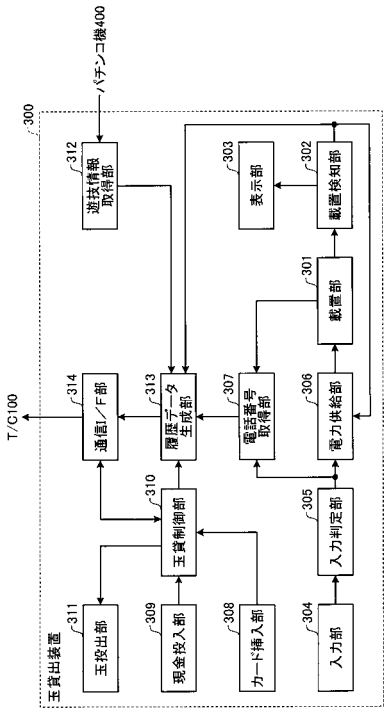
(21)出願番号　特願2006-30868(P2006-30868)
(22)出願日　平成18年2月8日(2006.2.8)

(71)出願人　000001432
グローリー株式会社
兵庫県姫路市下手野１丁目３番１号
(74)代理人　100114306
弁理士　中辻　史郎
(72)発明者　大里　英夫
兵庫県姫路市下手野一丁目３番１号　グローリー工業株式会社内
(72)発明者　丹谷　洋介
東京都台東区上野７丁目１２番１４号　グローリー・リンクス株式会社内

Fターム(参考)　2C088 BB21

(54)【発明の名称】遊技媒体貸出装置および遊技履歴データ収集方法

(57)【要約】
【課題】遊技客の遊技に関する高精度な情報を効率的に収集し、遊技客全体の動向を正確に把握すること。
【解決手段】載置部３０１は、携帯電話と接続する。表示部３０３は、接続された携帯電話の電話番号の取得に同意するか否かを遊技客に問い合わせる。入力判定部３０５は、遊技客が電話番号の取得に同意するか否かを判定する。遊技客が電話番号の取得に同意した場合、電力供給部３０６は、載置部３０１の携帯電話への充電を開始し、電話番号取得部３０７は、載置部３０１の携帯電話の電話番号を取得する。玉貸制御部３１０は、玉の貸し出しに関する玉貸情報を履歴データ生成部３１３へ出力する。遊技情報取得部３１２は、併設されたパチンコ機４００における遊技情報を取得する。履歴データ生成部３１３は、電話番号と玉貸情報および遊技情報とを対応付けて履歴データを生成する。
【選択図】　図２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置であって、
前記遊技客が有する携帯端末と接続する接続手段と、
前記接続手段によって接続された携帯端末に固有の識別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって識別情報が取得される際に、前記携帯端末への電力の供給を開始する供給手段と、
前記取得手段によって取得された識別情報と前記遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む前記遊技客の遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する生成手段と
を有することを特徴とする遊技媒体貸出装置。
【請求項２】
前記取得手段は、
前記遊技客が識別情報の取得に同意するか否かを入力する入力手段と、
前記入力手段への入力から前記遊技客が識別情報の取得に同意したか否かを判定する判定手段とを有し、
前記判定手段によって前記遊技客が同意したと判定された場合にのみ識別情報を取得することを特徴とする請求項１記載の遊技媒体貸出装置。
【請求項３】
前記生成手段は、
前記識別情報と自装置に併設された遊技機における遊技情報とが対応付けられた遊技履歴データを生成することを特徴とする請求項１記載の遊技媒体貸出装置。
【請求項４】
前記生成手段によって生成された遊技履歴データを送信する送信手段をさらに有することを特徴とする請求項１記載の遊技媒体貸出装置。
【請求項５】
前記供給手段は、
自装置に併設された遊技機における遊技が続行している間のみ、前記携帯端末への電力の供給を継続することを特徴とする請求項１記載の遊技媒体貸出装置。
【請求項６】
前記接続手段は、
前記遊技客が有する携帯電話と接続し、
前記取得手段は、
前記接続手段に接続された携帯電話の電話番号を取得する
ことを特徴とする請求項１記載の遊技媒体貸出装置。
【請求項７】
遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置であって、
前記遊技客が有する携帯端末と接続する接続手段と、
前記接続手段によって接続された携帯端末に固有の識別情報を取得する取得手段と、
前記取得手段によって識別情報が取得される際に、前記携帯端末へ優待情報を提供する提供手段と、
前記取得手段によって取得された識別情報と前記遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む前記遊技客の遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する生成手段と
を有することを特徴とする遊技媒体貸出装置。
【請求項８】
遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置における遊技履歴データ収集方法であって、
前記遊技客が有する携帯端末と接続する接続工程と、
前記接続工程にて接続された携帯端末に固有の識別情報を取得する取得工程と、

前記取得工程にて識別情報が取得される際に、前記携帯端末への電力の供給を開始する供給工程と、

前記取得工程にて取得された識別情報と前記遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む前記遊技客の遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する生成工程と

を有することを特徴とする遊技履歴データ収集方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置および遊技履歴データ収集方法に関し、特に、遊技客の遊技に関する高精度な情報を効率的に収集し、遊技客全体の動向を正確に把握する遊技媒体貸出装置および遊技履歴データ収集方法に関する。

【背景技術】

【０００２】

パチンコ機やパチスロ機などの遊技機を設置する遊技店においては、多くの遊技客を獲得し、常連客として定着させるための手段として、会員制が導入されることがある。すなわち、遊技店は、あらかじめ住所、氏名、年齢、および性別などの個人情報を登録した会員に対して専用の会員カードを発行し、この会員カードを用いて遊技を行う会員に各種の特典を付与したり、遊技機ごとの大当たり回数やスタート回数などの履歴情報を提示したりするサービスを提供している。このように、遊技店は、会員に対して提供するサービスを一般の遊技客に対するものと差別化することにより、常連客となる会員の獲得に努めている。

【０００３】

会員制が導入された遊技店では、遊技機に併設され遊技媒体である玉やメダルを貸し出す遊技媒体貸出装置によって、会員カードに記録された会員識別情報を読み取るとともに、会員カードが挿入されている間に遊技機から出力された遊技に関わる情報を収集することが可能となる。すなわち、会員が遊技媒体貸出装置に会員カードを挿入している間にこの会員の遊技に関わる情報を収集し、会員ごとの遊技履歴データとして記憶・管理することが可能となる。

【０００４】

遊技履歴データとして収集される情報は、例えば遊技時間、遊技に投資された遊技媒体の数、遊技によって獲得された遊技媒体の数、遊技媒体の貸し出しに利用された貸出額、およびこれらを使って算出される勝敗額などがある。これらの情報を正確に収集することができれば、例えば会員がどの遊技機にどの程度の投資をするかなどの会員の動向を分析することができ、より魅力的な店作りに資することができる。

【０００５】

また、例えば特許文献１においては、会員が遊技の途中で遊技媒体貸出装置から会員カードを取り出してしまい、会員ごとの遊技履歴情報の信頼性が低下することに対処する方法が開示されている。具体的には、特許文献１の技術では、プリペイドカードとして機能する会員カードが遊技媒体貸出装置に挿入されると、この会員の遊技履歴データを収集し始め、たとえ途中で会員カードが取り出されたとしても、次に新たにプリペイドカードまたは会員カードが遊技媒体貸出装置に挿入されるまでは、同一の会員が遊技を継続しているとみなされて遊技履歴データが収集される。

【０００６】

【特許文献１】特開２００３－２４６０３号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

しかしながら、上述の遊技履歴データの収集は対象者が会員のみに限定されており、真に遊技客の動向を反映した信頼できる情報を得ることができないという問題がある。つま

り、上述の方法によって収集された遊技履歴データは、遊技店の会員の遊技形態を把握するには有意義であるものの、遊技店に多くいる会員以外の遊技客の遊技形態を把握することはできず、遊技客全体の動向を分析するには不十分であると考えられる。

【０００８】

このため、通常、多くの遊技店では、係員が周期的に店内を見回り、各遊技機の稼働状況などを確認しているが、特に大規模な遊技店などでは多大な労力と時間を要することになり効率が悪い。また、係員の目視による確認では、収集された情報の精度にも限界がある。

【０００９】

本発明はかかる点に鑑みてなされたものであり、遊技客の遊技に関する高精度な情報を効率的に収集し、遊技客全体の動向を正確に把握することができる遊技媒体貸出装置および遊技履歴データ収集方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

上記課題を解決するために、本発明は、遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置であって、前記遊技客が有する携帯端末と接続する接続手段と、前記接続手段によって接続された携帯端末に固有の識別情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって識別情報が取得される際に、前記携帯端末への電力の供給を開始する供給手段と、前記取得手段によって取得された識別情報と前記遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む前記遊技客の遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する生成手段とを有することを特徴とする。

【００１１】

また、本発明は、上記発明において、前記取得手段は、前記遊技客が識別情報の取得に同意するか否かを入力する入力手段と、前記入力手段への入力から前記遊技客が識別情報の取得に同意したか否かを判定する判定手段とを有し、前記判定手段によって前記遊技客が同意したと判定された場合にのみ識別情報を取得することを特徴とする。

【００１２】

また、本発明は、上記発明において、前記生成手段は、前記識別情報と自装置に併設された遊技機における遊技情報とが対応付けられた遊技履歴データを生成することを特徴とする。

【００１３】

また、本発明は、上記発明において、前記生成手段によって生成された遊技履歴データを送信する送信手段をさらに有することを特徴とする。

【００１４】

また、本発明は、上記発明において、前記供給手段は、自装置に併設された遊技機における遊技が続行している間のみ、前記携帯端末への電力の供給を継続することを特徴とする。

【００１５】

また、本発明は、上記発明において、前記接続手段は、前記遊技客が有する携帯電話と接続し、前記取得手段は、前記接続手段に接続された携帯電話の電話番号を取得することを特徴とする。

【００１６】

また、本発明は、遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置であって、前記遊技客が有する携帯端末と接続する接続手段と、前記接続手段によって接続された携帯端末に固有の識別情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって識別情報が取得される際に、前記携帯端末へ優待情報を提供する提供手段と、前記取得手段によって取得された識別情報と前記遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む前記遊技客の遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する生成手段とを有することを特徴とする。

【００１７】

また、本発明は、遊技客が遊技に用いる遊技媒体の貸出処理を行う遊技媒体貸出装置における遊技履歴データ収集方法であって、前記遊技客が有する携帯端末と接続する接続工程と、前記接続工程にて接続された携帯端末に固有の識別情報を取得する取得工程と、前記取得工程にて識別情報が取得される際に、前記携帯端末への電力の供給を開始する供給工程と、前記取得工程にて取得された識別情報と前記遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む前記遊技客の遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する生成工程とを有することを特徴とする。

【発明の効果】

【００１８】

本発明によれば、遊技客が有する携帯端末と接続し、接続された携帯端末に固有の識別情報を取得し、識別情報が取得される際に、携帯端末への電力の供給を開始し、取得された識別情報と遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する。このため、遊技客ごとの遊技に関する情報を遊技客に固有の識別情報をキーとして自動的に収集することができ、遊技客の遊技に関する高精度な情報を効率的に収集し、遊技客全体の動向を正確に把握することができる。また、識別情報の取得の対価として供給される電力を携帯端末の充電などに利用することができ、遊技客の便宜を図ることができる。

【００１９】

また、本発明によれば、遊技客が識別情報の取得に同意するか否かを入力し、この入力から遊技客が識別情報の取得に同意したか否かを判定し、遊技客が同意したと判定された場合にのみ識別情報を取得するため、遊技客に無断で個人情報などを取得することがない。

【００２０】

また、本発明によれば、識別情報と自装置に併設された遊技機における遊技情報とが対応付けられた遊技履歴データを生成するため、遊技客ごとに遊技機における大当たり回数などの情報を収集することができ、各遊技客の遊技に関する分析をより詳細に行うことができる。

【００２１】

また、本発明によれば、生成された遊技履歴データを送信するため、例えばターミナルコントローラなどの管理装置において各遊技客の遊技履歴データを一括管理することができる。

【００２２】

また、本発明によれば、自装置に併設された遊技機における遊技が続行している間のみ、携帯端末への電力の供給を継続するため、携帯端末の充電のみを目的とした不正利用を排除し、より正確に遊技に関する情報を収集することができる。

【００２３】

また、本発明によれば、遊技客が有する携帯電話と接続し、接続された携帯電話の電話番号を取得するため、確実に遊技客に固有の識別情報を取得することができる。

【００２４】

また、本発明によれば、遊技客が有する携帯端末とし、接続された携帯端末に固有の識別情報を取得し、識別情報が取得される際に、携帯端末へ優待情報を提供し、取得された識別情報と遊技客へ貸出処理される遊技媒体の情報を含む遊技に関する情報とを対応付けて遊技履歴データを生成する。このため、遊技履歴データの収集に協力した遊技客は、遊技を有利に行うことができるので、遊技店は、より多くの遊技履歴データの収集を見込むことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２５】

以下、本発明の一実施の形態について、図面を参照して詳細に説明する。以下においては、遊技媒体として玉を使用するパチンコを例に挙げて説明するが、本発明は、遊技媒体としてメダルを使用するパチスロなどにも適用することができる。

【００２６】
図１は、本実施の形態に係る遊技システムの概略を示す図である。同図に示すように、本実施の形態に係る遊技システムは、ターミナルコントローラ（以下「Ｔ／Ｃ」と略記する）１００、島コントローラ２００、玉貸出装置３００、およびパチンコ機４００を有している。
【００２７】
Ｔ／Ｃ１００は、遊技店内を統括管理し、玉貸出装置３００から随時送信される遊技客ごとの遊技履歴データを島コントローラ２００を介して受信し、遊技履歴データを更新・記憶する。また、Ｔ／Ｃ１００には、図示しないカード発行装置などが接続されており、このカード発行装置によって発行されるプリペイドカードのカードＩＤと発行額を対応付けて記憶し、玉貸出装置３００から問い合わせられた場合に、プリペイドカードの残額を玉貸出装置３００へ返信する。島コントローラ２００は、遊技店内の「島」と呼ばれる単位区域ごとに複数の玉貸出装置３００を管理し、Ｔ／Ｃ１００と玉貸出装置３００との間のデータのやり取りを中継する。
【００２８】
玉貸出装置３００は、現金またはプリペイドカードが投入されると、投入金額またはプリペイドカードの残額に応じて遊技媒体である玉を投出する。また、玉貸出装置３００は、所定の位置に遊技客の携帯電話が載置可能に形成されており、携帯電話が載置されると遊技客の同意を得た上で携帯電話の電話番号を取得する。そして、取得された電話番号と遊技に関する情報とを関連付けてＴ／Ｃ１００へ送信する。また、このとき玉貸出装置３００は、電話番号の取得および遊技に関する情報の収集に対する対価として、携帯電話への充電を行う。玉貸出装置３００の具体的な構成については、後に詳述する。パチンコ機４００は、玉貸出装置３００に併設されており、遊技客は、玉貸出装置３００から借り受けた玉をパチンコ機４００の盤面に打ち出して遊技を行う。
【００２９】
図２は、本実施の形態に係る玉貸出装置３００の要部構成を示すブロック図である。同図に示す玉貸出装置３００は、載置部３０１、載置検知部３０２、表示部３０３、入力部３０４、入力判定部３０５、電力供給部３０６、電話番号取得部３０７、カード挿入部３０８、現金投入部３０９、玉貸制御部３１０、玉投出部３１１、遊技情報取得部３１２、履歴データ生成部３１３、および通信インタフェース（以下「通信Ｉ／Ｆ」と略記する）部３１４を有している。
【００３０】
載置部３０１は、携帯電話を固定可能に成形されており、携帯電話の充電端子に接する位置に電力供給部３０６から通電される金属部分が設けられ、この金属部分を介して携帯電話と接続する。載置検知部３０２は、載置部３０１への携帯電話の載置・離脱を検知し、携帯電話の載置が検知された場合は、その旨を表示部３０３へ通知し、携帯電話の離脱が検知された場合は、その旨を電力供給部３０６および履歴データ生成部３１３へ通知する。
【００３１】
表示部３０３は、載置検知部３０２から携帯電話の載置が通知された場合に、載置された携帯電話の電話番号の取得に同意するか否かを遊技客に問い合わせるメッセージを表示する。このとき、表示部３０３は、取得された電話番号は遊技履歴データの管理のためのみに用いられ外部へ漏洩することはない旨や、電話番号の取得に同意が得られた場合は携帯電話への充電を行う旨を同時に表示しても良い。
【００３２】
入力部３０４は、表示部３０３に表示された問い合わせに回答するために少なくともＯＫボタンおよびＮＧボタンを有しており、電話番号の取得に同意する（ＯＫボタン）か否（ＮＧボタン）かに関する遊技客の入力を受け付ける。
【００３３】
入力判定部３０５は、入力部３０４における遊技客の入力が電話番号の取得に同意を示

すものであったか否かを判定し、判定結果を電力供給部３０６および電話番号取得部３０７へ通知する。

【００３４】

電力供給部３０６は、入力判定部３０５から遊技客が電話番号の取得に同意した旨が通知された場合、載置部３０１へ電力を供給し、載置部３０１に載置された携帯電話への充電を開始する。また、電力供給部３０６は、載置検知部３０２から携帯電話の離脱が通知された場合、載置部３０１への電力供給を中止する。

【００３５】

電話番号取得部３０７は、入力判定部３０５から遊技客が電話番号の取得に同意した旨が通知された場合、載置部３０１に載置された携帯電話の電話番号を取得し、履歴データ生成部３１３へ出力する。なお、本実施の形態においては、電話番号取得部３０７が各遊技客を識別するための識別情報として携帯電話の電話番号を取得するものとしたが、識別情報は、各遊技客にユニークな情報であれば、携帯電話のメールアドレスや製造番号などでも良い。

【００３６】

カード挿入部３０８は、遊技客が玉の貸し出しを希望する際に、図示しないカード発行装置などで購入されたプリペイドカードの挿入を受け付ける。現金投入部３０９は、遊技客が玉の貸し出しを希望する際に、遊技客による現金の投入を受け付ける。

【００３７】

玉貸制御部３１０は、カード挿入部３０８に挿入されたプリペイドカードの残額または現金投入部３０９に投入された現金の金額に応じた数の玉を投出するよう玉投出部３１１に指示する。このとき、玉貸制御部３１０は、カード挿入部３０８に挿入されたプリペイドカードのカードＩＤを通信Ｉ／Ｆ部３１４から島コントローラ２００を介してＴ／Ｃ１００へ送信し、送信したカードＩＤに対応付けられてＴ／Ｃ１００に記憶されている残額を受け取る。

【００３８】

また、玉貸制御部３１０は、玉の貸し出しに関する玉貸情報を履歴データ生成部３１３へ出力する。具体的には、玉貸制御部３１０は、例えばプリペイドカードを用いて貸し出された玉数および現金を用いて貸し出された玉数などの玉貸情報を履歴データ生成部３１３へ出力する。玉投出部３１１は、玉貸制御部３１０の指示に従って、遊技媒体である玉を投出する。

【００３９】

遊技情報取得部３１２は、併設されたパチンコ機４００から遊技に関する遊技情報を取得し、履歴データ生成部３１３へ出力する。具体的には、遊技情報取得部３１２は、例えばパチンコ機４００の盤面に設けられたメインデジタルの回転数およびメインデジタルが揃った大当たり回数などの遊技情報を取得する。

【００４０】

履歴データ生成部３１３は、電話番号取得部３０７に取得された電話番号と玉貸制御部３１０から出力される玉貸情報および遊技情報取得部３１２から出力される遊技情報とを対応付けて履歴データを生成する。すなわち、履歴データ生成部３１３は、玉貸出装置３００に併設されるパチンコ機４００において遊技している遊技客の電話番号にこの遊技客の遊技に関する情報を関連付けた履歴データを生成する。

【００４１】

なお、履歴データ生成部３１３は、所定の周期で履歴データを生成しても良いし、玉貸情報から貸し出された玉数が所定数に達したタイミングを検出したり、遊技情報からメインデジタルの回転数が所定数に達したタイミングを検出したりすることにより、検出されたタイミングで履歴データを生成しても良い。また、履歴データ生成部３１３は、載置検知部３０２から携帯電話の離脱が通知された場合、電話番号と玉貸情報および遊技情報との対応付けを中止する。

【００４２】

通信Ｉ／Ｆ部３１４は、島コントローラ２００を介してＴ／Ｃ１００と通信を行う。具体的には、通信Ｉ／Ｆ部３１４は、履歴データ生成部３１３によって生成された履歴データを送信し、玉貸制御部３１０によって玉の貸し出しが行われる際には、カード挿入部３０８に挿入されたプリペイドカードのカードＩＤを送信し、このカードＩＤに対応付けられた残額を受信する。

【００４３】

次いで、上記のように構成された玉貸出装置３００による履歴データの収集動作について、図３に示すフロー図を参照しながら説明する。

【００４４】

まず、載置部３０１に遊技客の携帯電話が載置されると、載置検知部３０２によって、携帯電話の載置が検知され（ステップＳ１０１）、その旨が表示部３０３へ通知される。そして、表示部３０３に、載置部３０１に載置された携帯電話の電話番号を取得することに同意するか否かを遊技客に問い合わせるメッセージが表示される（ステップＳ１０２）。このメッセージを確認した遊技客は、入力部３０４に備えられたＯＫボタンまたはＮＧボタンを押下して電話番号の取得に同意するか否かを入力する。遊技客がＯＫボタンまたはＮＧボタンのいずれを押下したかは、入力判定部３０５へ通知され、入力判定部３０５によって、遊技客が電話番号の取得に同意した（ＯＫボタン押下）か否（ＮＧボタン押下）かが判定される（ステップＳ１０３）。

【００４５】

この判定の結果、遊技客が電話番号の取得に同意しなかった場合（ステップＳ１０３Ｎｏ）、玉貸出装置３００からは玉貸情報や履歴情報などを含む履歴データが送信されることなく、通常の玉貸処理が行われる。すなわち、カード挿入部３０８にプリペイドカードが挿入されたり、現金投入部３０９に現金が投入されたりすると、玉貸制御部３１０によって適宜通信Ｉ／Ｆ部３１４を介したＴ／Ｃ１００との通信などが行われ、玉投出部３１１から玉が投出される。

【００４６】

一方、ステップＳ１０３の判定の結果、遊技客が電話番号の取得に同意した場合（ステップＳ１０３Ｙｅｓ）、その旨が電話番号取得部３０７へ通知され、電話番号取得部３０７によって、載置部３０１に載置された携帯電話の電話番号が取得される（ステップＳ１０４）。このとき、電話番号取得部３０７は、例えば載置部３０１に設けられた充電用の金属部分などから載置された携帯電話の充電端子を介して電話番号を取得する。取得された電話番号は、履歴データ生成部３１３へ出力される。また、同時に、遊技客が電話番号の取得に同意した旨が入力判定部３０５から電力供給部３０６へ通知され、電力供給部３０６によって、載置部３０１に載置された携帯電話の充電端子への通電が開始される（ステップＳ１０５）。これにより、載置部３０１に載置された携帯電話の充電が開始されることになる。

【００４７】

また、遊技客は、カード挿入部３０８にプリペイドカードを挿入したり、現金投入部３０９に現金を投入したりして、玉投出部３１１から投出される玉を借り受け、玉貸出装置３００に併設されたパチンコ機４００における遊技を行う。遊技中、履歴データ生成部３１３によって、載置部３０１に載置された携帯電話を所持している遊技客の遊技に関する情報が収集される（ステップＳ１０６）。具体的には、玉貸に関する玉貸情報が玉貸制御部３１０から履歴データ生成部３１３へ出力され、パチンコ機４００における遊技に関する遊技情報が遊技情報取得部３１２によって取得され、履歴データ生成部３１３へ出力される。上述したように、玉貸情報としては、プリペイドカードを用いて貸し出された玉数、現金を用いて貸し出された玉数、およびこれらの玉数を総合した貸出額などが挙げられ、遊技情報としては、パチンコ機４００の盤面に設けられたメインデジタルの回転数およびメインデジタルが揃った大当たり回数などが挙げられる。

【００４８】

履歴データ生成部３１３によって、収集された情報は、電話番号取得部３０７から出力

された電話番号と対応付けられ、載置部３０１に載置された携帯電話の所持者に関する遊技の履歴データが生成される。この履歴データには、来店日、パチンコ機４００の識別情報、ならびに玉貸情報および遊技情報から求められる勝敗額などの情報が含まれるようにしても良い。そして、生成された履歴データは、通信Ｉ／Ｆ部３１４からＴ／Ｃ１００へ送信され（ステップＳ１０７）、Ｔ／Ｃ１００によって、例えば図４に示すようなテーブル形式で記憶される。

【００４９】

図４に示すように、遊技客を識別可能な電話番号をキーにして、この遊技客の遊技に関する情報がＴ／Ｃ１００に記憶されるため、遊技店では、遊技客ごとの遊技に関する情報を効率的に収集することができる。そして、各遊技客がどのパチンコ機４００にどの程度の金額を投資したかなどについて分析をすることが可能となり、遊技客全体の動向を正確に把握することができる。また、遊技客にとっては、携帯電話の電話番号と遊技に関する情報とが遊技店側に知られるものの、その対価として携帯電話の充電を行うことができる。

【００５０】

この遊技の間、載置検知部３０２は、遊技客によって携帯電話が載置部３０１から外されたか否かを監視している（ステップＳ１０８）。そして、携帯電話が載置部３０１から外されていなければ（ステップＳ１０８Ｎｏ）、引き続き玉貸情報および遊技情報の情報収集（ステップＳ１０６）と履歴データの送信（ステップＳ１０７）が行われる。一方、携帯電話が載置部３０１から外されると（ステップＳ１０８Ｙｅｓ）、その旨が載置検知部３０２から電力供給部３０６および履歴データ生成部３１３へ通知される。そして、履歴データ生成部３１３による履歴データの生成が中止され、結果として、通信Ｉ／Ｆ部３１４からの履歴データの送信が中止される（ステップＳ１０９）。同時に、電力供給部３０６による載置部３０１への電力供給が中止され、結果として、載置部３０１における携帯電話への充電が中止される（ステップＳ１１０）。

【００５１】

なお、載置部３０１から携帯電話が外された場合でも、次に新たに携帯電話が載置部３０１に載置されるまでは同一の遊技客によって遊技が継続されているものとして、履歴データ生成部３１３が既に電話番号取得部３０７によって取得されている電話番号と遊技に関する情報とを関連付けて履歴データを生成し、この履歴データが通信Ｉ／Ｆ部３１４から送信されるようにしても良い。ただし、この場合でも、載置検知部３０２からの通知に応じて、電力供給部３０６から載置部３０１への電力供給は中止される。

【００５２】

以上のように、本実施の形態によれば、玉貸出装置に携帯電話が載置されると、電話番号を取得して携帯電話を所持する遊技客の遊技に関する情報と対応付け、電話番号をキーとして遊技に関する情報を記憶する。このため、遊技客の遊技に関する高精度な情報を効率的に収集し、遊技客全体の動向を正確に把握することができる。また、電話番号の取得の対価として携帯電話が充電されるため、遊技客の便宜を図ることができる。

【００５３】

なお、上記実施の形態においては、携帯電話の電話番号を遊技客の識別情報として遊技に関する情報のキーに用いたが、携帯電話以外にも携帯音楽プレイヤなどの携帯端末の製造番号を遊技客の識別情報としても良い。また、上記実施の形態のように、携帯端末が携帯電話である場合は、携帯電話のメールアドレスや製造番号を識別情報として用いても良く、メールアドレスを識別情報とする場合には、取得されたメールアドレスに遊技店の会員制度への入会案内のメールを送信するなどとしても良い。このように、遊技に関する情報と対応付けられる遊技客の識別情報は、各遊技客にユニークであれば電話番号以外のもので良い。

【００５４】

また、上記実施の形態においては、玉貸出装置に携帯電話が載置され、遊技客が電話番号の取得に同意すれば、携帯電話の充電が開始されるものとしたが、併設された遊技台か

らの遊技情報に基づいて、遊技が行われている間のみ携帯電話の充電を行うようにしても良い。こうすることにより、携帯電話の充電のみを目的とした不正利用を排除し、より正確に遊技に関する情報を収集することができる。

【００５５】

さらに、上記実施の形態においては、電話番号の取得および遊技に関する情報の収集に対する対価として携帯電話の充電を行うものとしたが、携帯電話へ供給される電力は必ずしも携帯電話の充電に用いられなくても良い。すなわち、例えば携帯電話が載置される載置部付近にプラグの差込口やＵＳＢ（Universal Serial Bus）ポートなどを設け、これらの差込口やＵＳＢポートに電力を供給することにより、携帯電話の充電以外にも汎用的に電力を利用することができる。

【００５６】

また、遊技客に対する対価としては、遊技店の各遊技台に関する大当たり情報や設定情報などの優待情報を携帯電話へ提供するようにしても良い。すなわち、電話番号の取得に同意した遊技客については、例えば玉貸出装置に載置された携帯電話に特定のＵＲＬ（Uniform Resource Locator）が配信されるようにし、遊技客は、配信されたＵＲＬにアクセスすることで、遊技店において大当たりが多く発生している遊技台の情報や各遊技台の設定に関する情報など、遊技を有利に行うことができる優待情報を得るようにすることも可能である。この場合は、図２に示した玉貸出装置３００の要部構成において、電力供給部３０６を情報提供部などに代えれば良い。また、電力供給と情報提供とを同時に行うことも可能である。

【産業上の利用可能性】

【００５７】

本発明は、遊技客の遊技に関する高精度な情報を効率的に収集し、遊技客全体の動向を正確に把握する場合に適している。

【図面の簡単な説明】

【００５８】

【図１】本発明の一実施の形態に係る遊技システムの概略を示す図である。

【図２】一実施の形態に係る玉貸出装置の要部構成を示すブロック図である。

【図３】一実施の形態に係る玉貸出装置による履歴データの収集動作を示すフロー図である。

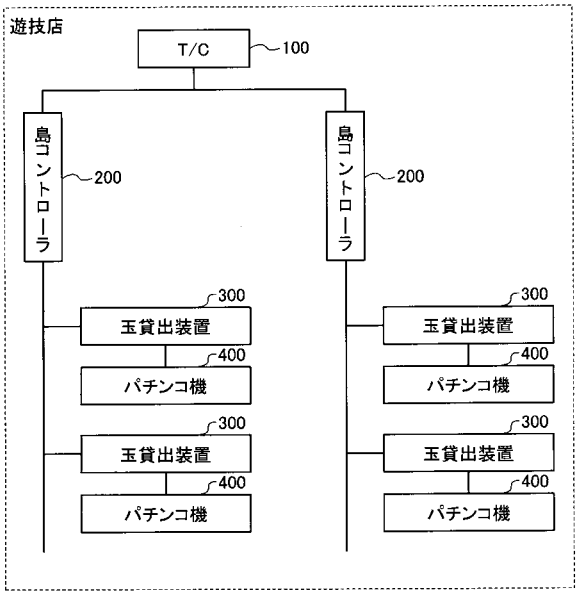
【図４】一実施の形態に係る履歴データを記憶するテーブルの一例を示す図である。

【符号の説明】

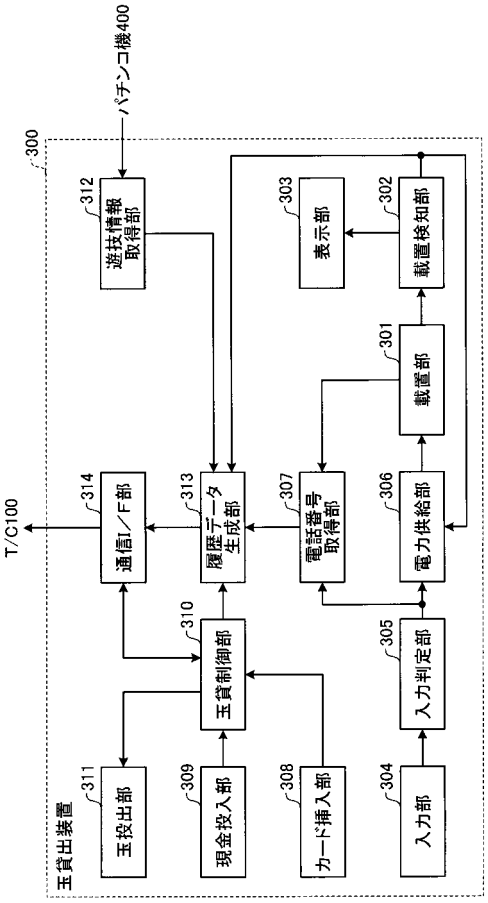
【００５９】

３０１　載置部
３０２　載置検知部
３０３　表示部
３０４　入力部
３０５　入力判定部
３０６　電力供給部
３０７　電話番号取得部
３０８　カード挿入部
３０９　現金投入部
３１０　玉貸制御部
３１１　玉投出部
３１２　遊技情報取得部
３１３　履歴データ生成部
３１４　通信Ｉ／Ｆ部

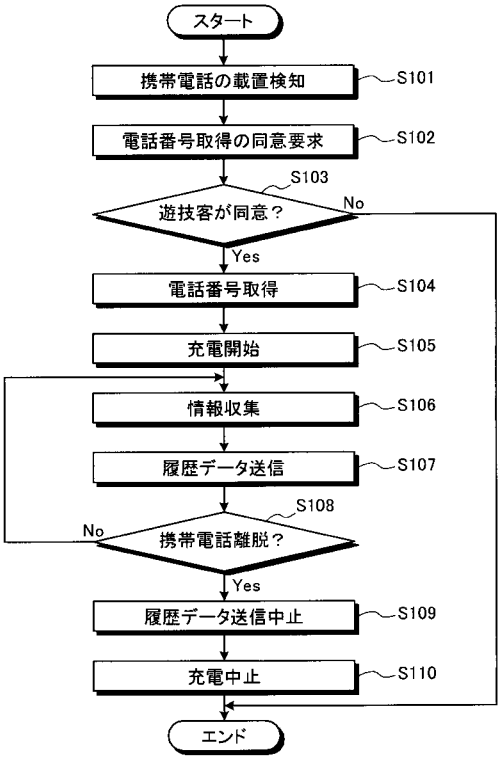
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

電話番号	来店日	遊技台ID	貸出額	勝敗額	回転数	大当たり回数	.....
090-0000-0000	6月12日	A123	20000円	+5000円	459	5	.....
090-1111-1111	6月12日	B456	13000円	-13000円	225	0	.....
....							