

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4753622号
(P4753622)

(45) 発行日 平成23年8月24日 (2011. 8. 24)

(24) 登録日 平成23年6月3日 (2011. 6. 3)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)
G 0 6 Q 20/00 (2006. 01)A 6 3 F 7/02 3 5 2 F
A 6 3 F 7/02 3 2 8
A 6 3 F 7/02 3 4 O
G 0 6 F 17/60 4 1 O C
G 0 6 F 17/60 4 1 O E

請求項の数 2 (全 65 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2005-147213 (P2005-147213)
(22) 出願日 平成17年5月19日 (2005. 5. 19)
(65) 公開番号 特開2006-320584 (P2006-320584A)
(43) 公開日 平成18年11月30日 (2006. 11. 30)
審査請求日 平成20年4月15日 (2008. 4. 15)(73) 特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(74) 代理人 100064746
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】 遊技用電子マネーシステム

(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て遊技場に設置された遊技機での遊技を可能にするための遊技可能化処理を実行する遊技可能化処理手段とを含む遊技用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楽しむことが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楽しむ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、

ユーザが前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済に利用する金融機関を特定するための金融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金融機関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、

前記携帯端末側金融機関情報出力手段から送信されてきた前記金融機関情報を受信したことを条件として、当該金融機関情報を、当該金融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識別情報と対応付けて記憶するサーバ側金融機関情報記憶手段を備え、

前記携帯端末は、さらに、

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、

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

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

前記サービス提供用サーバは、さらに、

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

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

前記チャージ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、前記サーバ側金融機関情報記憶手段に記憶された金融機関情報から、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を識別するための識別情報に対応付けて記憶された金融機関情報を検索する金融機関情報検索手段と、

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

前記携帯端末は、さらに、

前記通信先指定情報出力手段から送信されてきた前記通信先指定情報により指定される金融機関のサーバに対し、前記決済を要求する決済要求情報を送信するために出力する決済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、

該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、かつ前記チャージ額情報出力手段から送信されてきたチャージ額情報が示すチャージ額の決済が終了したことを条件として、当該チャージ額の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電子マネー情報出力手段を備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネー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、前記遊技可能化処理手段により前記遊技可能化処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

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

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた選択額情報が示

10

20

30

40

50

す複数種類のチャージ額の選択肢を表示することを特徴とする、遊技用電子マネーシステム。

【請求項2】

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て遊技場に設置された遊技機での遊技を可能にするための遊技可能化処理を実行する遊技可能化処理手段とを含む遊技用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楽しむことが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楽しむ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、

ユーザが前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済に利用する金融機関を特定するための金融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金融機関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、

前記携帯端末側金融機関情報出力手段から送信されてきた前記金融機関情報を受信したことを条件として、当該金融機関情報を、当該金融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識別情報と対応付けて記憶するサーバ側金融機関情報記憶手段を備え、

前記携帯端末は、さらに、

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、

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

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

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末の前記電子マネー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、予め定められた上限額とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段と、

前記チャージ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、前記サーバ側金融機関情報記憶手段に記憶された金融機関情報から、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を識別するための識別情報に対応付けて記憶された金融機関情報を検索する金融機関情報検索手段と、

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

前記携帯端末は、さらに、

前記通信先指定情報出力手段から送信されてきた前記通信先指定情報により指定される金融機関のサーバに対し、前記決済を要求する決済要求情報を送信するために出力する

10

20

30

40

50

決済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、

該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、かつ前記チャージ額情報出力手段から送信されてきたチャージ額情報が示すチャージ額の決済が終了したことを条件として、当該チャージ額の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電子マネー情報出力手段を備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記特定プログラム記憶手段に記憶された前記特定プログラムが示す処理手順に従って、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネー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、前記遊技可能化処理手段により前記遊技可能化処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

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

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた選択額情報が示す複数種類のチャージ額の選択肢を表示することを特徴とする、遊技用電子マネーシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技用電子マネーシステム、サービス提供用サーバ、携帯端末、および、電子マネーアプリケーションプログラムに関する。詳しくは、電子マネーを扱うのに適した遊技用電子マネーシステム、サービス提供用サーバ、携帯端末、および、電子マネーアプリケーションプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

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、特許文献1。）。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、遊技者は、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。

【特許文献1】特開2002-224423号公報（たとえば、第0035段落）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、特許文献1に開示されている技術によれば、電子マネーのチャージは、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、入金機に出向く必要がある。

【0004】

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遊技者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。

【0005】

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、遊技機の稼動に与える悪影響を減少させることが可能な遊技用電子マネーシステム、サービス提供用サーバ

10

20

30

40

50

、携帯端末、および、電子マネーアプリケーションプログラムを提供することである。

【課題を解決するための手段およびその具体例】

【0006】

(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て遊技場(たとえば、遊技場30)に設置された遊技機(たとえば、パチンコ遊技機700、スロットマシン等)での遊技を可能にするための遊技可能化処理(たとえば、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)を実行する遊技可能化処理手段(たとえば、図24~図28)とを含む遊技用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、

10

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、

20

前記サービス提供用サーバは、

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

前記携帯端末は、さらに、

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

30

ユーザが前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済に利用する金融機関を特定するための金融機関情報(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金融機関情報出力手段(たとえば、ステップS110, S112)とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記携帯端末側金融機関情報出力手段から送信されてきた前記金融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、当該金融機関情報を、当該金融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金融機関情報記憶手段(たとえば、ステップS224, S234)を備え、

40

前記携帯端末は、さらに、

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、

前記特定プログラムが示す処理手順に従って、複数種類のチャージ額の選択肢(たとえば、図22(b)の購入金額選択画面の購入希望金額の選択肢)を表示し(たとえば、ステップS139)、該選択肢のうちから、ユーザの所望するチャージ額(たとえば、購入希望金額)の指定を受付けるチャージ額受付手段(たとえば、ステップS141)と、

前記特定プログラムが示す処理手順に従って、該チャージ額受付手段により指定を受

50

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

前記サービス提供用サーバは、さらに、

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

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

10

前記チャージ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、前記サーバ側金融機関情報記憶手段に記憶された金融機関情報から、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を識別するための識別情報に対応付けて記憶された金融機関情報を検索する金融機関情報検索手段（たとえば、ステップS246）と、

該金融機関情報検索手段により検索された金融機関情報から特定される金融機関のサーバ（たとえば、金融機関サーバ500）を前記決済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

、
前記携帯端末は、さらに、

前記通信先指定情報出力手段から送信されてきた前記通信先指定情報により指定される金融機関のサーバに対し、前記決済を要求する決済要求情報（たとえば、バリューの購入に対する決済に関する情報）を送信するために出力する決済要求情報出力手段（たとえば、ステップS119）を備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

該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（たとえば、ステップS253においてYESの場合）、かつ前記チャージ額情報出力手段から送信されてきたチャージ額情報が示すチャージ額の決済が終了したこと（たとえば、ステップS269においてYESの場合）を条件として、当該チャージ額の電子マネー情報（たとえば、バリュー発行情報）を前記要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段（たとえば、ステップS277）を備え、

30

前記携帯端末は、さらに、

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

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、前記遊技可能化処理手段により前記遊技可能化処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段（たとえば、非接触型ICチップ190の制御部191）とを備え、

40

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、前記複数種類のチャージ額の選択肢を示す選択額情報（たとえば、残高情報に含まれる表示金額リスト情報）を前記要求元携帯端末に送信するために出力する選択額情報出力手段（たとえば、ステップS256）を備え、

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた選択額情報が示

50

す複数種類のチャージ額の選択肢を表示する（たとえば、ステップS 1 3 9）。

【0007】

このような構成によれば、携帯端末は、チャージ要求情報をサービス提供用サーバに送信することにより、事前に電子マネー情報を加算あるいは遊技中であっても席を離れることなく電子マネー情報を加算することができるため、遊技機の稼動に与える悪影響を減少させることができる。

【0008】

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

また、サービス提供用サーバは、携帯端末からチャージ要求情報を受信することにより、記憶されている金融機関情報から当該携帯端末の識別情報に対応する金融機関情報を検索し、該検索された金融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金融機関のサーバに決済要求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、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。

【0011】

(2) 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て遊技場（たとえば、遊技場30）に設置された遊技機（たとえば、パチンコ遊技機700、スロットマシン等）での遊技を可能にするための遊技可能化処理（たとえば、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）を実行する遊技可能化処理手段（たとえば、図24～図28）とを含む遊技用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、

ユーザが前記電子マネー情報のチャージに関する対価の決済に利用する金融機関を特定するための金融機関情報（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金融機関情報出力手段（たと

10

20

30

40

50

えば、ステップ S 1 1 0 , S 1 1 2) とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記携帯端末側金融機関情報出力手段から送信されてきた前記金融機関情報を受信したこと(たとえば、ステップ S 2 2 1 , S 2 2 3 において Y E S の場合)を条件として、当該金融機関情報を、当該金融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識別情報(たとえば、携帯端末情報、携帯 I D、会員 I D 等)と対応付けて記憶するサーバ側金融機関情報記憶手段(たとえば、ステップ S 2 2 4 , S 2 3 4)を備え、

前記携帯端末は、さらに、

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 S 1 3 3)と、

前記特定プログラムが示す処理手順に従って、複数種類のチャージ額の選択肢(たとえば、図 2 2 (b) の購入金額選択画面の購入希望金額の選択肢)を表示し(たとえば、ステップ S 1 3 9)、該選択肢のうちから、ユーザの所望するチャージ額(たとえば、購入希望金額)の指定を受付けるチャージ額受付手段(たとえば、ステップ S 1 4 1)と、

前記特定プログラムが示す処理手順に従って、該チャージ額受付手段により指定を受けたチャージ額を示すチャージ額情報(たとえば、第 1 口座振替依頼情報)を前記サービス提供用サーバに送信するために出力するチャージ額情報出力手段(たとえば、ステップ S 1 4 2)とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

前記チャージ要求情報送信元の携帯端末である要求元携帯端末の前記電子マネー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)と、予め定められた上限額(たとえば、携帯上保持限度額(3 0 0 0 0 円))とに基づいて、電子マネー情報のチャージを許容するか否かを判定するチャージ許容判定手段(たとえば、ステップ S 2 5 1)と、

前記チャージ要求情報出力手段から送信されてきた前記チャージ要求情報を受信したこと(たとえば、ステップ S 2 4 1 において Y E S の場合)を条件として、前記サーバ側金融機関情報記憶手段に記憶された金融機関情報から、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を識別するための識別情報に対応付けて記憶された金融機関情報を検索する金融機関情報検索手段(たとえば、ステップ S 2 4 6)と、

該金融機関情報検索手段により検索された金融機関情報から特定される金融機関のサーバ(たとえば、金融機関サーバ 5 0 0)を前記決済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、U R L を含む引継画面情報)を、前記要求元携帯端末に送信するために出力する通信先指定情報出力手段(たとえば、ステップ S 2 6 8)とを備え、

前記携帯端末は、さらに、

前記通信先指定情報出力手段から送信されてきた前記通信先指定情報により指定される金融機関のサーバに対し、前記決済を要求する決済要求情報(たとえば、バリューの購入に対する決済に関する情報)を送信するために出力する決済要求情報出力手段(たとえば、ステップ S 1 1 9)を備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

該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(たとえば、ステップ S 2 5 1 において Y E S の場合)、かつ前記チャージ額情報出力手段から送信されてきたチャージ額情報が示すチャージ額の決済が終了したこと(たとえば、ステップ S 2 6 9 において Y E S の場合)を条件として、当該チャージ額の電子マネー情報(たとえば、バリュー発行情報)を前記要求元携帯端末に送信するために出力する電子マネー情報出力手段(たとえば、ステップ S 2 7 7)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

10

20

30

40

50

て、前記電子マネー情報出力手段から送信されてきた前記電子マネー情報を、前記電子マネー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、バリュー発行時処理）を実行する電子マネー情報処理実行手段（たとえば、ステップS154～S158）と、

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、前記遊技可能化処理手段により前記遊技可能化処理が実行されるときに用いられる額の電子マネー情報を減算する電子マネー情報減算手段（たとえば、非接触型ICチップ190の制御部191）とを備え、

前記サービス提供用サーバは、さらに、

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

前記チャージ額受付手段は、該選択額情報出力手段から送信されてきた選択額情報が示す複数種類のチャージ額の選択肢を表示する（たとえば、ステップS139）。

【0012】

このような構成によれば、携帯端末は、チャージ要求情報をサービス提供用サーバに送信することにより、事前に電子マネー情報を加算あるいは遊技中であっても席を離れることなく電子マネー情報を加算することができるため、遊技機の稼動に与える悪影響を減少させることができる。

【0013】

また、携帯端末は、複数種類のチャージ額の選択肢をサービス提供用サーバから受取り表示する。このため、サービス提供用サーバにおいてチャージ額の選択肢が変更された場合であっても、ユーザに適切なチャージ額を選択させることができる。

また、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、記憶されている金融機関情報から当該携帯端末の識別情報に対応する金融機関情報を検索し、該検索された金融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金融機関のサーバに決済要求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、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。

【発明を実施するための最良の形態】

【0042】

〔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、これに限らず、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。

【0043】

（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。

【0044】

遊技場30に設置される機器には、券売機300と、カードユニット600と、パチンコ遊技機700と、店舗サーバ800とが含まれる。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。

【0045】

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。

【0046】

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) 210 と、バリュー購入時 AP 212 と、バリュー発行時 AP 213 と、残高管理 AP 214 と、利用者情報 DB (DataBase) 221 と、発行情報 DB 222 とを備える。

【0047】

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。

10

【0048】

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、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、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。

【0049】

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。

20

【0050】

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。

【0051】

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

30

【0052】

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。

【0053】

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。

40

【0054】

電子マネー管理サーバ 200 は、初期登録時 AP 211 や、バリュー購入時 AP 212 や、バリュー発行時 AP 213 や、残高管理 AP 214 や、利用者情報 DB 221 や、発行情報 DB 222 などの機能によって、携帯電話 100 や遊技場 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。

【0055】

決済サーバ 280 は、請求情報 DB 281 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。

50

【 0 0 5 6 】

リモート発行サーバ 4 0 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 からの非接触型 I C チップ 1 9 0 への情報の書込みを管理する。

【 0 0 5 7 】

金融機関サーバ 5 0 0 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。

【 0 0 5 8 】

電子マネー管理サーバ 2 0 0、リモート発行サーバ 4 0 0、および、金融機関サーバ 5 0 0 は、携帯電話インターネット網 9 1 0 を介して、携帯電話 1 0 0 と通信することが可能である。電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、専用線を介して、決済サーバ 2 8 0 およびリモート発行サーバ 4 0 0 と通信することが可能である。決済サーバ 2 8 0 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 9 2 0 を介して、金融機関サーバ 5 0 0 と通信することが可能である。

10

【 0 0 5 9 】

券売機 3 0 0 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 3 7 1 を発券する。券売機 3 0 0 は、後述するようにチップリーダライタを含み、前述したように、携帯電話 1 0 0 の非接触型 I C チップ 1 9 0 と通信することが可能である。

【 0 0 6 0 】

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

20

【 0 0 6 1 】

カードユニット 6 0 0 は、減算した価値に見合った遊技球を払出すことを指示する球貸操作信号をパチンコ遊技機 7 0 0 に送信する。カードユニット 6 0 0 は、パチンコ遊技機 7 0 0 に設けられた返却ボタン 6 3 2 の操作に応じて、プリペイドカード 3 7 1 を排出する。

30

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

40

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

50

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。

【００６７】

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、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。

【００６８】

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。

10

【００６９】

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。

【００７０】

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には、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が記憶される。

20

【００７１】

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け付けて、入力されたデータをデータ処理部１１０に受け渡す。

【００７２】

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や画像データを表示する。

30

【００７３】

音声入出力部１５０は、マイクおよびスピーカで構成される。音声入出力部１５０は、外部から入力された音声を電気信号に変えて、データ処理部１１０に受け渡し、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。

【００７４】

無線通信部１６０は、他の携帯電話や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に受け渡し、データ処理部１１０から他の携帯電話やサーバへ送信する信号をアンテナ１６１から出力させる。

【００７５】

40

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。

【００７６】

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におけるアプリケーションプログラムや、それらのサービスで用いられるバリ

50

ユーなどの電子マネーやサービスポイントなどのデータや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。

【0077】

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

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

本実施の形態においては、初期登録時ＡＰ２１１や、バリュー購入時ＡＰ２１２や、バリュー発行時ＡＰ２１３や、残高管理ＡＰ２１４が記憶部２２０に記憶される。また、前述した利用者情報ＤＢ２１１や発行情報ＤＢ２２２も、記憶部２２０に構成される。

【0083】

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

【0084】

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や画像データを表示する。

【0085】

通信部２６０は、携帯電話１００や他のサーバから、携帯電話インターネット網９１０や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に受け渡し、データ処理部２１０から携帯電話インターネット網９１０や他のネットワークを介して携帯電話１００や他のサーバに送信するデータを出力する。

【0086】

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。

【0087】

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

10

20

30

40

50

、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。

【００８８】

図４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４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。

【００８９】

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。

10

【００９０】

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や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やデータが記憶される。

【００９１】

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

【００９２】

20

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や画像データを表示する。

【００９３】

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に受け渡し、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。

【００９４】

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へ受け渡し、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。

30

【００９５】

貨幣処理機３８０は、コインや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へ受け渡す。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部へ返却する。

【００９６】

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。

40

【００９７】

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や、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。

【００９８】

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３

50

９３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。

【００９９】

チップリーダライタ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。

【０１００】

図５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５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、カードリーダライタ６７０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。

10

【０１０１】

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や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やデータが記憶される。

【０１０２】

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。

20

【０１０３】

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や画像データを表示する。

【０１０４】

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に受け渡し、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。

30

【０１０５】

カードリーダライタ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へ受け渡し、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、カードリーダライタ６７０は、返却ボタン６３２からデータ処理部６１０を介して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。

【０１０６】

データ処理部６１０は、ＭＰＵで構成される。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、または、カードリーダライタ６７０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、または、カードリーダライタ６７０に出力する。

40

【０１０７】

（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１４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１４（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。

【０１０８】

図１４（ａ）の画面は、「メニュー」画面である。図１４（ａ）の画面には、他のウェブ

50

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。

【0109】

また、図14(a)以後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。

【0110】

「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14(a)で説明した「メニュー」画面が表示される。

【0111】

図14(a)の画面で、「メニューリスト」のリンクが選択されると、図14(b)の画面が表示される。

【0112】

図14(b)の画面は、「メニューリスト」画面である。図14(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」が選択候補として反転表示されている。

【0113】

図14(b)の画面で、「趣味」のリンクが選択されると、図14(c)の画面が表示される。

【0114】

図14(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」が選択候補として反転表示されている。

【0115】

図14(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14(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から初期登録時AP211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。

【0116】

図6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210の処理の流れを示すフローチャートである。図6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14(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。

【0117】

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。登録要求が送信されてきていないと判断した場合(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。

【0118】

図14に進んで、図14(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14(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

10

20

30

40

50

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。

【0119】

図7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7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14(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100は、初期登録時AP211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。

10

【0120】

図6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。

20

【0121】

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。

30

【0122】

図15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15(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。

【0123】

図15(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や、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」や、図14(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。

【0124】

図15(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15(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や、メール送信画面を表示するためのリンクである「ここをクリック!(空メール送信画面へ)」や、図14(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15(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15(c)のメール送信画面が表示される。

40

【0125】

図15(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表示される。また、メール送信画面の題

50

名および本文には、何も入力されていない。

【0126】

図7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15(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15(c)のメール送信画面のメールを送信する。つまり、空メールを送信する。

【0127】

図6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。

10

【0128】

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。

【0129】

図16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。

20

【0130】

図16(a)は、携帯電話100の電子メール機能において、新着メッセージの件数を示す画面である。ここでは、「メール 未読001」の表示によって、新着の電子メールのうち、未読のものが1件であることが示されている。

【0131】

図16(a)の画面で、「メール 未読001」が選択されると、図16(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。

【0132】

30

図16(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。

【0133】

図7に戻って、ステップS105で、データ処理部110は、図16(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の機種情報を初期登録時AP211に送信する。

【0134】

40

図6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同時に携帯電話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)、ステップS211で、データ処理部210は、送信されてきた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。

【0135】

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S211でYESの場合)、ステップS212で、データ処理部210は、利用同意画面を携帯電話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S214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

50

(ステップS 2 1 1でNOの場合)、ステップS 2 1 3で、データ処理部 2 1 0は、非対応機種報知画面を携帯電話 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。

【0 1 3 6】

図 1 6に進んで、図 1 6 (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 1 6 (c)の画面は、図 1 5 (a)の画面と同様であるので、説明は繰返さない。

【0 1 3 7】

図 1 6 (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 1 6 (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や、サービス規約のウェブページへのリンクである「サービス規約を読む(必須)」や、サービス規約に同意し登録手続を先に進めるためのリンクである「同意して登録する」が表示される。ここでは、「同意して登録する」が選択候補として反転表示されている。

【0 1 3 8】

図 7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 1 6 (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(携帯IDともいう)を初期登録時AP 2 1 1に送信する。

【0 1 3 9】

図 6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 4 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、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、受信した携帯端末情報で示される携帯電話 1 0 0に対応する未チャージ削除カウンタのカウント値が3以上であるか否かを判断する。

【0 1 4 1】

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 1 0 0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電話 1 0 0ごとに計数するためのカウンタである。

【0 1 4 2】

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。

【0 1 4 3】

図 1 7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 1 7 (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 4 4】

図 1 7 (a)の画面には、登録回数が制限を越えている旨の文章や、図 1 4 (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 4 5】

図 6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

10

20

30

40

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、送信されてき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。

【0146】

図17に進んで、図17(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17(b)の画面には、電子マネー遊技使用サービスにおけるパリュウの利用の方法を示す文章と、モバイルバンキングへの登録を促す旨の文章と、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」と、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」とが表示される。

10

【0147】

図7に戻って、ステップS109で、データ処理部110は、図17(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17(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17(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。

【0148】

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初期登録時AP211に送信する。

20

【0149】

図6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。

【0150】

図17(c)の画面は、図17(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17(c)の画面には、モバイルバンキングの業態の選択を促す旨の文章と、都市銀行を選択するためのリンクである「都市銀行」と、地方銀行を選択するためのリンクである「地方銀行」と、第2地銀を選択するためのリンクである「第2地銀」と、労働金庫を選択するためのリンクである「労働金庫」と、信用金庫を選択するためのリンクである「信用金庫」と、信用組合を選択するためのリンクである「信用組合」と、その他の金融機関を選択するためのリンクである「その他」とが表示される。ここでは、図17(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

【0151】

図17(d)の画面は、図17(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17(d)の画面には、利用するモバイルバンキングの選択を促す旨の文章、および、都市銀行のうちのいずれかを選択するためのリンクである「やまと銀行」「三友銀行」「ダイヤモンド銀行」「リエゾン銀行」が表示される。ここでは、図17(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

【0152】

図18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。

【0153】

図18(a)の画面は、図17(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18(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。

【0154】

図7に戻って、ステップS111で、データ処理部110は、図18(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)、データ処理部110は、初期登録時AP211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が送信される。

10

【0155】

図6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。

【0156】

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、金融機関情報とともに受信した携帯端末情報と対応する利用者情報DB221に登録された携帯端末情報に対応させて、金融機関指定情報を利用者情報DB221に登録する。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に問合せ、存在する場合に登録するようにしてもよい。

20

【0157】

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。

【0158】

図18に進んで、図18(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18(b)の画面には、電子マネーの最新情報等のお知らせメール(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と、「希望する」のラジオボタンと、「希望しない」のラジオボタンと、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」と、図14(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」とが表示される。

30

【0159】

図7に戻って、ステップS113で、データ処理部110は、図18(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初期登録時AP211に送信する。

40

【0160】

図6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を仮登録するものであってもよい。次いで、ステップS228で、データ処理部21

50

0 は、電子マネーアプリ 1 1 1 のダウンロードを確認する画面を携帯電話 1 0 0 に送信する。

【 0 1 6 1 】

図 1 8 に進んで、図 1 8 (c) は、ステップ S 2 2 8 で携帯電話 1 0 0 に送信されるダウンロードを確認する画面である。図 1 8 (c) の画面には、バリューの利用方法の文章と、電子マネーアプリ 1 1 1 のダウンロードを促す旨の文章と、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」と、電子マネーアプリ 1 1 1 のサイズを示す文章とが表示される。

【 0 1 6 2 】

図 7 に戻って、ステップ S 1 1 5 で、データ処理部 1 1 0 は、図 1 8 (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 1 1 1 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 S 1 1 5 で Y E S の場合）、ステップ S 1 1 6 で、データ処理部 1 1 0 は、電子マネーアプリ 1 1 1 のダウンロード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初期登録時 A P 2 1 1 に送信する。

10

【 0 1 6 3 】

図 6 に戻って、ステップ S 2 3 1 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 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 S 2 3 1 で Y E S の場合）、ステップ S 2 3 2 で、電子マネーアプリ 1 1 1 を携帯電話 1 0 0 に送信する。

20

【 0 1 6 4 】

図 1 8 に進んで、携帯電話 1 0 0 で電子マネーアプリ 1 1 1 の受信が開始されると、図 1 8 (c) の画面は、図 1 8 (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 1 8 (c) の画面上に表示される。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

図 1 9 は、本実施の形態における電子マネーシステム 1 0 に携帯電話 1 0 0 を初期登録するときに携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される第 6 の表示画面図である。図 1 9 (a) は、電子マネーアプリ 1 1 1 の起動中に表示される画面である。図 1 9 (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」の文字と、全起動プロセスのうちの経過したプロセスの割合を示すグラフとが表示される。

30

【 0 1 6 7 】

図 8 は、本実施の形態における携帯電話 1 0 0 で実行される電子マネーアプリ 1 1 1 の処理のうちアプリダウンロード時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、電子マネーアプリ 1 1 1 が起動されると、ステップ S 1 2 1 で、データ処理部 1 1 0 は、携帯端末情報を初期登録時 A P 2 1 1 に送信する。

【 0 1 6 8 】

40

図 6 に戻って、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 3 3 で、携帯電話 1 0 0 から携帯端末情報を受信して、受信した携帯端末情報が仮登録されているか否かを判断する。携帯端末情報が仮登録されていないと判断した場合（ステップ S 2 3 3 で N O の場合）、データ処理部 2 1 0 は、実行する処理をステップ S 2 0 1 に戻す。

【 0 1 6 9 】

一方、携帯端末情報が仮登録されていると判断した場合（ステップ S 2 3 3 で Y E S の場合）、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 3 4 で、仮登録された会員 I D を読み出し、携帯端末情報および当該携帯端末情報に対応する電子メールアドレスであってステップ S 2 0 7 で受信した電子メールアドレスと対応させて、利用者情報 D B 2 2 1 に本登録させ

50

る。そして、ステップS 2 3 5で、データ処理部2 1 0は、本登録した携帯端末1 0 0に対応する未チャージ削除カウンタのカウント値を1加算する。なお、加算された未チャージ削除カウンタは、会員から脱退した場合であっても利用者情報DB 2 2 1において保持される。

【0 1 7 0】

次に、ステップS 2 3 6で、データ処理部2 1 0は、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を携帯電話1 0 0に確保させるための情報である領域確保情報を携帯電話1 0 0に送信する。その後、データ処理部2 1 0は、実行する処理をステップS 2 0 1に戻す。

【0 1 7 1】

図8に進んで、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 2で、初期登録時AP 2 1 1から領域確保情報を取得したか否かを判断する。領域確保情報を取得したと判断した場合（ステップS 1 2 2でYESの場合）、ステップS 1 2 3で、データ処理部1 1 0は、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域を確保するための処理の開始を要求する領域確保処理開始要求をリモート発行サーバ4 0 0に送信する。

10

【0 1 7 2】

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

20

【0 1 7 3】

図8に戻って、携帯電話1 0 0のデータ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 4で、リモート発行サーバ4 0 0から領域確保実行情報を受信したか否かを判断する。領域確保実行情報を受信していないと判断した場合（ステップS 1 2 4でNOの場合）、データ処理部1 1 0は、実行する処理をステップS 1 2 1に戻す。

【0 1 7 4】

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

30

【0 1 7 5】

次いで、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 6で、リモート発行サーバ4 0 0から領域確保終了情報を受信したことによって、領域確保処理が終了したか否かを判断する。領域確保処理が終了したと判断した場合（ステップS 1 2 6でYESの場合）、データ処理部1 1 0は、ステップS 1 2 7で、バリュー購入時処理を実行する。

【0 1 7 6】

図9は、本実施の形態における携帯電話1 0 0で実行される電子マネーアプリ1 1 1の処理の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9を参照して、ステップS 1 3 1で、データ処理部1 1 0は、非接触型ICチップ1 9 0の記憶部1 9 2の電子マネー遊技使用サービス用の領域からバリュー残高を取得して、電子マネーアプリ1 1 1の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、実行する処理をステップS 1 3 2に進める。

40

【0 1 7 7】

図19に進んで、図19(b)は、ステップS 1 3 1で表示される起動時初期画面である。図19(b)の画面には、非接触型ICチップ1 9 0の製造時から与えられているチップIDが0 0 0 0 2 0 0 0 0 1 2 3 9 8であることと、ステップS 1 3 7で取得された非接触型ICチップ1 9 0に記憶されているバリューの残高が0円であることと、バリューを購入するためのリンクである「バリュー購入」と、購入済みのバリューを非接触型ICチップ1 9 0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

50

ージ」と、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」とが表示される。

【０１７８】

（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２０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。

【０１７９】

図２０（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。

10

【０１８０】

図２０（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」「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。

【０１８１】

図９に戻って、図２０（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、まず、ステップＳ１３１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Ｓ１３２に進める。

20

【０１８２】

図２０に進んで、図２０（ｂ）の画面は、ステップＳ１３１で表示される起動時初期画面である。図２０（ｂ）の画面は、前述した図１９（ｂ）の画面と同様であるので、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１９（ｂ）の画面では、０円であるのに対して、図２０（ｂ）の画面では、１０００円である。

【０１８３】

データ処理部１１０は、ステップＳ１３２で、バリュー購入が選択されたか否かを判断する。図２０（ｂ）の画面で「バリュー購入」のリンクが選択されると、データ処理部１１０は、ステップＳ１３２で、バリュー購入が選択されたと判断し、ステップＳ１３３で、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バリュー購入時ＡＰ２１２に送信する。

30

【０１８４】

図１０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。

【０１８５】

図１０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と判断した場合（ステップＳ２４１でＮＯの場合）、データ処理部２１０は、ステップＳ２４１を繰返す。

40

【０１８６】

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Ｓ２４１でＹＥＳの場合）、データ処理部２１０は、ステップＳ２４２で、チャージ要求情報に含まれる会員ＩＤおよび携帯端末情報が利用者情報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した場合（ステップＳ２４２でＮＯの場合）、ステップＳ２４３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Ｓ２４１に戻す。

50

【 0 1 8 7 】

図 2 0 に進んで、図 2 0 (c) は、ステップ S 2 4 3 で表示される使用不可画面である。図 2 0 (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と、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」とが表示される。

【 0 1 8 8 】

図 1 0 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。未チャージバリューがあるか否かについては、後述する発行情報 D B 2 2 2 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 1 0 0 に書込まれた未チャージバリューは、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。

10

【 0 1 8 9 】

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ステップ S 2 7 6 に進める。

20

【 0 1 9 0 】

図 2 0 に進んで、図 2 0 (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 0 (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、チャージを促す旨の文章が表示される。この画面が表示された後、図 1 3 で後述するバリュー発行時 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 1 9 1 】

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

30

【 0 1 9 2 】

次に、ステップ S 2 4 6 で、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 4 1 で受信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 に対応する金融機関指定情報を利用者情報 D B 2 2 1 から検索して読出す。また、ステップ S 2 4 7 で、データ処理部 2 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 の記憶部 2 2 0 に予め記憶された表示金額リスト情報を読出す。

【 0 1 9 3 】

表示金額リスト情報は、ユーザが携帯電話 1 0 0 で選択可能なバリューの金額のリストを示す情報であり、本実施の形態においては、「1000円」「5000円」「10000円」「20000円」「30000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や1日購入限度額などに基づいて、電子マネー遊技使用サービスの提供者によって予め定められる。携帯上保持限度額は、携帯電話 1 0 0 にチャージできるバリューの限度額である。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。

40

【 0 1 9 4 】

次いで、ステップ S 2 5 1 で、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 4 1 で受信したチャージ要求情報に含まれる携帯電話 1 0 0 にチャージされているバリュー残高に、ステップ S 2 4 7 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（本実施の形態では1000円）を加算した額が30000円以下であるか否かを判断する。

【 0 1 9 5 】

50

なお、本実施の形態においては、携帯上保持限度額を30000円としたので、ステップS251で30000円以下であるか否かを判断した。しかし、これに限定されず、携帯上保持限度額は、他の金額であってもよい。

【0196】

バリュー残高に最低購入金額を加算した額が30000円以下でない場合（ステップS251でNOの場合）、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に送信する。

【0197】

図21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2の表示画面図である。

10

【0198】

図21(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21(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と、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」とが表示される。

【0199】

図10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30000円以下である場合（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30000円以下であるか否かを判断する。

20

【0200】

なお、本実施の形態においては、1日購入限度額を、携帯上保持限度額と同額としたので、ステップS252で30000円以下であるか否かを判断した。しかし、これに限定されず、1日購入限度額は、携帯上保持限度額と同額でなくてもよい。

【0201】

当日積算額に最低購入金額を加算した額が30000円以下でない場合（ステップS253でNOの場合）、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に送信する。

30

【0202】

図21に進んで、図21(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21(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と、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」とが表示される。

【0203】

図10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30000円以下である場合（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。

40

【0204】

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。

【0205】

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。

50

【 0 2 0 6 】

次に、ステップ S 2 5 6 で、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 4 6 で読出した金融機関指定情報、ステップ S 2 4 7 で読出した表示金額リスト情報、および、ステップ S 2 5 5 で算出した購入可能金額情報を残高情報として、携帯電話 1 0 0 に送信する。

【 0 2 0 7 】

図 9 に戻って、ステップ S 1 3 4 で、データ処理部 1 1 0 は、バリュー購入時 A P 2 1 2 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 S 1 3 4 で Y E S の場合）、ステップ S 1 3 5 で、データ処理部 1 1 0 は、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。

10

【 0 2 0 8 】

図 2 1 に進んで、図 2 1 (c) は、ステップ S 1 3 5 で表示されるアドレス確認画面である。図 2 1 (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と、確認の対象である電子メールアドレスと、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 1 0 0 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」と、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 1 0 0 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」とが表示される。

【 0 2 0 9 】

20

図 9 に戻って、ステップ S 1 3 6 で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 1 (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 1 3 6 で Y E S の場合）、ステップ S 1 3 7 で、データ処理部 1 1 0 は、金融機関確認画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 2 1 0 】

図 2 2 は、本実施の形態における電子マネーシステム 1 0 において携帯電話 1 0 0 にバリューをチャージするときに携帯電話 1 0 0 の表示部 1 4 0 に表示される第 3 の表示画面図である。

【 0 2 1 1 】

30

図 2 2 (a) は、ステップ S 2 5 0 で携帯電話 1 0 0 に送信される請求情報送信画面である。図 2 2 (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と、利用するモバイルバンキングの金融機関の名称と、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」と、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。」とが表示される。

【 0 2 1 2 】

図 9 に戻って、ステップ S 1 3 8 で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 2 (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）、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 3 9 で、購入金額選択画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

40

【 0 2 1 3 】

一方、金融機関変更が選択されたと判断した場合（ステップ S 1 4 0 a で Y E S の場合）、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 4 0 b で、金融機関変更問合せ情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信する。以降、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 から金融機関変更問合せ情報を受信した場合、金融機関変更問合せ情報に対応する画面（図 1 7 (c) , (d) , 図 1 8 (a) 等参照）を携帯電話 1 0 0 に送信する。そして、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 から金融機関指定情報を受信したと判断した場合、変更した金融機関の金融機関指定情報を携帯端末情報に対応させて、利用者情報 D B 2 2 1 に登録する処理を行なう。なお、

50

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。

【 0 2 1 4 】

「確認」のリンクが選択された場合、図 2 2 に進んで、図 2 2 (b) は、ステップ S 1 3 9 で表示される購入金額選択画面である。図 2 2 (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と、購入およびチャージの限度額に関する文章と、購入希望金額の選択肢と対をなしたラジオボタンと、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

【 0 2 1 5 】

ここで、ステップ S 1 3 4 で受信された残高情報に含まれる購入可能金額情報で示される購入可能金額を超える金額のラジオボタンは、表示はされるが、選択はできない。また、購入希望金額のラジオボタンのいずれかが選択されない限り、「送信」のリンクは選択できない。なお、本実施の形態においては、購入可能金額を超える金額の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、購入可能金額範囲内の金額の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ラジオボタンを表示させないように、電子マネーアプリ 1 1 1 の処理手順に従い表示制御するものであってもよい。

20

【 0 2 1 6 】

図 9 に戻って、図 2 2 (a) の画面で、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 2 1 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 Y E S の場合）、データ処理部 1 1 0 は、ステップ S 1 4 2 で、購入希望金額および会員 I D を示す情報を含む第 1 口座振替依頼情報をバリュー購入時 A P 2 1 2 に送信する。

30

【 0 2 1 8 】

図 1 0 に戻って、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 1 9 】

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。

【 0 2 2 0 】

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。

40

【 0 2 2 1 】

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 2 2 】

50

なお、本実施形態においては、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 2 3】

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 2 4】

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

【0 2 2 5】

図9に戻って、ステップS 1 4 3で、データ処理部1 1 0は、バリュー購入時AP 2 1 2から合計金額確認情報を受信したか否かを判断する。合計金額確認情報を受信したと判断した場合（ステップS 1 4 3でYESの場合）、ステップS 1 4 4で、データ処理部1 1 0は、合計金額確認情報に基づいて、合計金額確認画面を表示部1 4 0に表示させる。

【0 2 2 6】

図22に進んで、図22(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22(c)の画面には、合計金額の確認を求める旨の文章と、合計金額を確認して第2口座振替依頼情報を送信するためのリンクである「確認」と、1つ前の図22(b)の購入金額選択画面に戻るためのリンクである「こちら。」とが表示される。

【0 2 2 7】

図9に戻って、ステップS 1 4 5で、データ処理部1 1 0は、図22(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バリュー購入時AP 2 1 2に送信する。

【0 2 2 8】

図10に戻って、ステップS 2 6 5で、データ処理部2 1 0は、携帯電話1 0 0から第2口座振替依頼情報を受信したか否かを判断する。第2口座振替依頼情報を受信していないと判断した場合（ステップS 2 6 5でNOの場合）、データ処理部2 1 0は、実行する処理をステップS 2 6 9に進める。

【0 2 2 9】

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

【0 2 3 0】

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

【0 2 3 1】

図22に進んで、図22(e)は、ステップS 2 6 7で携帯電話1 0 0に送信されるタイムスタンプチェックエラー画面である。図22(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がす旨の文章と、図20(b)の

10

20

30

40

50

起動時初期画面に戻るためのリンクである「手順を中止する（アプリのメニュー画面に戻る）」とが表示される。

【 0 2 3 2 】

図 1 0 に戻って、一方、異常がないと判断した場合（ステップ S 2 6 6 で N O の場合）、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 6 8 で、モバイルバンキングへ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を携帯電話 1 0 0 に送信する。引継画面情報には、少なくとも、携帯端末情報に対応させて利用者情報 D B 2 2 1 に登録されている金融機関指定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 U R L が含まれる。

10

【 0 2 3 3 】

図 7 に戻って、ステップ S 1 1 7 で、データ処理部 1 1 0 は、バリュー購入時 A P 2 1 2 から引継画面情報を受信したか否かを判断する。引継画面情報を受信したと判断した場合（ステップ S 1 1 7 で Y E S の場合）、ステップ S 1 1 8 で、データ処理部 1 1 0 は、引継画面情報に基づいて、モバイルバンキング遷移確認画面を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 2 3 4 】

図 2 2 に進んで、図 2 2 (d) は、ステップ S 1 1 8 で表示されるモバイルバンキング遷移確認画面である。図 2 2 (d) の画面には、手順がモバイルバンキングへ遷移される旨の文章と、その旨の確認を入力するためのリンクである「確認」と、図 2 0 (b) の起動時初期画面に戻るためのリンクである「手順を中止する（アプリのメニュー画面に戻る）」とが表示される。

20

【 0 2 3 5 】

図 7 に戻って、ステップ S 1 1 9 で、データ処理部 1 1 0 は、図 2 2 (d) の画面で「確認」のリンクが選択されると、バリューの購入に対する決済に関する情報を金融機関サーバ 5 0 0 に送信し、以後、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が実行される。

【 0 2 3 6 】

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

30

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

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

40

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

図 1 1 を参照して、まず、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 7 0 0 で、ステップ S 2 6 9 で決済サーバ 2 8 0 から受信した消込速報で示される購入番号が発行情報 D B 2 2 2 に登録されているか否かを判断する。購入番号が登録されていないと判断した場合（ステップ S 2 7 0 0 で N O の場合）、ステップ S 2 7 0 1 で

50

、データ処理部 210 は、エラー処理を行なう。たとえば、警報を発生する。

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

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。バリュー購入記録は、発行情報 DB222 に記憶され、会員 ID ごとに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。

【0244】

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。

【0245】

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 のバリュー発行時処理を自動的に起動させるための情報が含まれている。バリュー発行時処理が起動すると、後述するバリュー発行要求情報が電子マネー管理サーバ 200 に送信する処理が行なわれる。

【0246】

図 23 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 4 の表示画面図である。

【0247】

図 23 (a) は、携帯電話 100 の電子メール機能において、新着メッセージの件数を示す画面である。ここでは、「メール 未読 001」の表示によって、新着の電子メールのうち、未読のものが 1 件であることが示されている。

【0248】

図 23 (a) の画面で、「メール 未読 001」が選択されると、図 23 (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。

【0249】

図 23 (b) の電子メールには、購入されたバリューのチャージを促がすリンクが表示される。図 23 (b) の画面で、リンクが選択されると、電子マネーアプリ 111 のバリュー発行時処理が起動される。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 0 】

図 1 2 は、本実施の形態における携帯電話 1 0 0 で実行される電子マネーアプリ 1 1 1 の処理の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 1 2 を参照して、ステップ S 1 5 1 で、データ処理部 1 1 0 は、図 1 9 (b) の画面で「 I C チップへの購入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、バリューの発行が選択されたか否かを判断する。なお、図 2 3 (b) の画面で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起動された場合は、ステップ S 1 5 1 では、常に、バリューの発行が選択されたと判断する。

【 0 2 5 1 】

バリューの発行が選択されたと判断した場合（ステップ S 1 5 1 で Y E S の場合）、ステップ S 1 5 2 で、データ処理部 1 1 0 は、バリューのチャージを要求するための情報であって会員 I D および携帯端末情報を含むバリュー発行要求情報を、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のバリュー発行時 A P 2 1 3 に送信する。

10

【 0 2 5 2 】

本実施の形態においては、電子メールに付されたリンクが選択されると、バリュー発行時処理が起動し、ステップ S 1 5 2 においてバリュー発行要求情報が自動的に送信される例について説明した。しかし、これに限らず、リンクが選択されると、電子マネーアプリ 1 1 1 が自動的に起動され、図 2 0 (b) で説明した画面が表示されるものであってもよい。また、リンクが選択されると、図 2 0 (a) で説明したアプリケーションプログラムを選択するための画面が表示されるものであってもよい。この場合には、その後のユーザの操作に基づいて、バリュー発行時処理が起動される。

20

【 0 2 5 3 】

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

【 0 2 5 4 】

図 1 3 を参照して、まず、ステップ S 2 7 1 で、データ処理部 2 1 0 は、携帯電話 1 0 0 からバリュー発行要求情報を受信したことによって、バリュー発行要求があったか否かを判断する。

【 0 2 5 5 】

次に、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 D B 2 1 1 に登録された利用可能なものであるか否かを判断する。利用可能なものでないと判断した場合（ステップ S 2 7 2 で N O の場合）、ステップ S 2 7 3 で、データ処理部 2 1 0 は、使用不可画面を携帯電話 1 0 0 に送信する。使用不可画面は、図 2 0 (c) で説明した画面と同様の画面である。

30

【 0 2 5 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 Y E S の場合）、ステップ S 2 7 4 で、データ処理部 2 1 0 は、会員 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 D B 2 2 2 に記憶されているか否かを判断する。未チャージバリューがないと判断した場合（ステップ S 2 7 4 で N O の場合）、ステップ S 2 7 5 で、データ処理部 2 1 0 は、未チャージバリュー無画面を携帯電話 1 0 0 に送信する。

40

【 0 2 5 7 】

図 2 3 に進んで、図 2 3 (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 2 3 (c) の画面には、未受取のバリューがない旨の文章と、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 」とが表示される。

【 0 2 5 8 】

図 1 3 に戻って、未チャージバリューがあると判断した場合（ステップ S 2 7 4 で Y E S の場合）、データ処理部 2 1 0 は、ステップ S 2 7 6 で、発行情報 D B 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

50

276aで、未チャージバリュウのバリュウ購入記録が発行情報DB222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ウ購入記録が発行情報DB222に記憶されているか否かを判断する。そして、書込済に設定されていないバリュウ購入記録が記憶されている場合（ステップS276aでYESの場合）、当該バリュウ購入記録をバリュウ書込済に設定する。一方、書込済に設定されていないバリュウ購入記録がない場合（ステップS276aでNOの場合）、データ処理部210は、ステップS277で、携帯電話100にリモート発行サーバ400からステップS276で書込済に設定したバリュウ購入記録から特定される額のバリュウを書込ませるためのバリュウ発行情報を携帯電話100に送信する。バリュウ発行情報は、少なくとも書込み可能なバリュウを特定するための情報を含む。

10

【0259】

なお、本実施の形態においては、ステップS277においてバリュウ発行情報が送信されるバリュウ購入記録をステップS276においてバリュウ書込済に設定することにより、登録状態を送信済状態に更新する例について説明したが、これに限らず、当該バリュウ購入記録を消去することにより、登録状態を送信済状態に更新するようにしてもよい。

【0260】

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ウ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ウを書込ませるためのバリュウ発行情報を携帯電話100に送信する例について説明したが、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ウ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ウ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構成してもよい。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ウを書込ませるためのバリュウ発行情報を携帯電話100に送信するように構成してもよい。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ウを書込むことができる。

20

【0261】

図12に戻って、ステップS153で、データ処理部110は、バリュウ発行時AP213からバリュウ発行情報を受信したか否かを判断する。バリュウ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領域にバリュウ発行情報から特定されるバリュウ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。

30

【0262】

図1に戻って、リモート発行サーバ400は、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領域にバリュウを記憶させるためのバリュウ書込実行情報を、携帯端末情報で示される携帯電話100に送信する。

【0263】

図12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から書込実行情報を受信したか否かを判断する。

40

【0264】

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、書込実行情報で示されるバリュウを非接触型ICチップ190の記憶部192の電子マネー遊技使用サービス用の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領域にバリュウが記憶されている場合には、記憶されているバリュウに新たに書込むバリュウを加算するための処理が行なわれる。すなわち、書込

50

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。

【0265】

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 に記憶部 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、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。

【0266】

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。

10

【0267】

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。

20

【0268】

図 23 に進んで、図 23 (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 23 (d) の画面には、図 19 (b) の画面と同様のチップ ID と、バリューのチャージが完了した旨の文章と、今回のチャージ金額が 1000 円であることと、チャージ後のバリュー残高が 11000 円であることと、バリュー使用時の注意事項とが表示される。

【0269】

（電子マネーシステム 10 でのバリューの使用の説明）

図 24 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 24 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。

30

【0270】

図 25 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 25 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 の残額管理 AP214 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。

【0271】

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 29 および図 30 で説明する。

40

【0272】

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。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。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）、データ処理部 310 は、実行する処理をステップ S313 に進める。

【0273】

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 の残額管理 AP214 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。

50

【 0 2 7 4 】

不正端末情報は、携帯 I D を含み、携帯 I D で示される携帯電話 1 0 0 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 2 9 および図 3 0 で説明する。

【 0 2 7 5 】

不正端末情報を受信したと判断した場合（ステップ S 3 1 3 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 1 4 で、不正端末情報を記憶部 3 2 0 に記憶させる。ステップ S 3 1 4 の後、データ処理部 3 1 0 は、実行する処理をこの不正登録処理の呼出元の処理である図 2 4 の発券処理に戻す。一方、不正端末情報を受信していないと判断した場合（ステップ S 3 1 3 で N O の場合）、データ処理部 3 1 0 は、実行する処理を図 2 4 の発券処理に戻す。

10

【 0 2 7 6 】

図 2 4 に戻って、次に、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 0 で、投入額加算処理を実行する。

【 0 2 7 7 】

図 2 6 は、本実施の形態における券売機 3 0 0 で実行される投入額加算処理の流れを示すフローチャートである。図 2 6 を参照して、まず、ステップ S 3 2 1 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。

【 0 2 7 8 】

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 1 で N O の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 2 で、図 2 5 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。

20

【 0 2 7 9 】

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 2 3 で、チップリーダライタ 3 9 0 によって携帯電話 1 0 0 の非接触型 I C チップ 1 9 0 からバリュー残高が読み込まれたか否かを判断する。

【 0 2 8 0 】

携帯電話 1 0 0 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 S 3 2 3 で Y E S の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 4 で、バリュー残高とともに読み込まれた携帯 I D が図 2 5 の不正登録処理で記憶部 3 2 0 に記憶された不正端末情報により示される携帯 I D であるか否かを判断する。つまり、不正な携帯電話 1 0 0 であるか否かを判断する。

30

【 0 2 8 1 】

不正携帯電話でないと判断した場合（ステップ S 3 2 4 で N O の場合）、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 2 6 で、読み込んだバリューの残高をバリュー残額としてセットする。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 3 0 に進める。

【 0 2 8 2 】

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場合（ステップ S 3 2 2 で Y E S の場合）、携帯電話 1 0 0 からバリュー残高が読み込まれていないと判断された場合（ステップ S 3 2 3 で N O の場合）、不正携帯電話であると判断された場合（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、実行する処理を、この投入額加算処理の呼出元の処理である発券処理に戻す。

40

【 0 2 8 3 】

また、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 1 で Y E S の場合）、ステップ S 3 2 7 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カウントする。

【 0 2 8 4 】

50

そして、ステップS 3 2 9で、データ処理部3 1 0は、現金のカウント額を現金投入額としてセットまたはセットされている現金投入額に加算する。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 3 0に進める。

【0 2 8 5】

ステップS 3 3 0では、データ処理部3 1 0は、有効化制御を実行する。有効化制御が実行されることにより、操作部3 3 0の金額ボタンのうちバリュー残額と現金投入額との合計額以下の金額ボタンへの操作を有効に受け付け可能になるとともに、有効となった金額ボタンに設けられているランプを点灯させる。その後、データ処理部3 1 0は、実行する処理を、この投入額加算処理の呼出元の処理である発券処理に戻す。

【0 2 8 6】

図2 4に戻って、ステップS 3 4 1で、データ処理部3 1 0は、図2 6の投入額加算処理のステップS 3 3 0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、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。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 4 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。

【0 2 8 7】

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 4 1でY E Sの場合）、データ処理部3 1 0は、ステップS 3 4 2で、操作信号で示される金額ボタンの金額を購入金額としてセットする。ステップS 3 4 3で、データ処理部3 1 0は、バリュー残額がセットされているか否かを判断する。つまり、携帯電話1 0 0のバリューを使用してプリペイドカードを購入しようとしているか否かを判断する。

【0 2 8 8】

バリュー残額がセットされていると判断した場合（ステップS 3 4 3でY E Sの場合）、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。つまり、携帯電話1 0 0のバリューだけを使用して操作された金額ボタンの金額のプリペイドカードを購入でき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 4 4でN Oの場合）、ステップS 3 4 5において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 2 8 9】

具体的には、データ処理部3 1 0は、複数種類の電子マネーのうちバリューを引落対象として指定する電子マネー識別情報と、引落額相当のバリューを減算する旨を示す減算額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 2 9 0】

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 2 9 1】

そして、ステップS 3 4 6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。その後、データ処理部3 1 0は、実行する処理をステッ

10

20

30

40

50

プ S 3 6 1 に進める。

【 0 2 9 2 】

データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 4 6 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が行なわれる。なお、所定条件（判断回数・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 2 9 3 】

一方、購入金額がバリュース残額よりも大きな額であると判断した場合（ステップ S 3 4 4 で Y E S の場合）、ステップ S 3 4 7 において、バリュース残額を携帯電話 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。そして、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 4 8 において、減算終了コマンドが受信されるまでステップ S 3 4 6 と同様の判断が繰返し行なわれる。なお、この場合も同様に、所定条件が成立するまでに、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 2 9 4 】

データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 4 9 で、現在セットされている購入金額とバリュース投入額との差額を新たな購入金額としてセットする。そして、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 5 0 で、購入金額分を取込み、現金投入額と購入金額との差額を残額として返金するよう貨幣処理機 3 8 0 を制御する。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。

【 0 2 9 5 】

ステップ S 3 6 1 では、データ処理部 3 1 0 は、発券するプリペイドカード 3 7 1 のカード I D、購入に用いた現金額、購入に用いた携帯電話 1 0 0 の携帯 I D、および、購入に用いたバリュースの額（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 8 0 0 に送信する。

【 0 2 9 6 】

次に、ステップ S 3 6 2 で、データ処理部 3 1 0 は、操作された金額ボタンの額のプリペイドカード 3 7 1 を発券するよう、カードリーダーライタ 3 7 0 を制御する。そして、データ処理部 3 1 0 は、ステップ S 3 6 3 で、購入金額、バリュース残額、および現金投入額をリセットして、実行する処理をステップ S 3 1 0 に戻す。

【 0 2 9 7 】

図 2 7 は、本実施の形態におけるカードユニット 6 0 0 で実行される球貸処理の流れを示すフローチャートである。図 2 7 を参照して、まず、ステップ S 6 0 0 で、カードユニット 6 0 0 のデータ処理部 6 1 0 は、ユニット不正登録処理を実行する。

【 0 2 9 8 】

図 2 8 は、本実施の形態におけるカードユニット 6 0 0 で実行される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 2 8 を参照して、ステップ S 6 0 1 で、データ処理部 6 1 0 は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 の残額管理 A P 2 1 4 から店舗サーバ 8 0 0 を介して、不正カード I D を受信したか否かを判断する。

【 0 2 9 9 】

不正カード I D は、不正な携帯電話 1 0 0 で購入されたプリペイドカード 3 7 1 を識別するための I D である。不正カード I D を送信する処理については、後述する図 2 9 および図 3 0 で説明する。

【 0 3 0 0 】

不正カード I D を受信したと判断した場合（ステップ S 6 0 1 で Y E S の場合）、データ処理部 6 1 0 は、ステップ S 6 0 2 で、不正カード I D を記憶部 6 2 0 に記憶させる。ステップ S 6 0 2 の後、データ処理部 6 1 0 は、実行する処理をこのユニット不正登録処理の呼出元の処理である図 2 7 の球貸処理に戻す。一方、不正カード I D を受信していないと判断した場合（ステップ S 6 0 1 で N O の場合）、データ処理部 6 1 0 は、実行する

処理を図 27 の球貸処理に戻す。

【0301】

図 27 に戻って、次に、データ処理部 610 は、ステップ S 611 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。

【0302】

投入信号を受信していないと判断した場合（ステップ S 611 で NO の場合）、データ処理部 610 は、ステップ S 610 に進み、ステップ S 610 および S 611 の処理を繰返す。一方、投入信号を受信したと判断した場合（ステップ S 611 で YES の場合）、データ処理部 610 は、ステップ S 612 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。なお、本実施の形態においては、ステップ S 611 においてプリペイドカードが投入されたと判断されるまで、ステップ S 600 のユニット不正登録処理が繰り返し行なわれるため、最新の情報に基づきステップ S 612 の判断を行なうことができる。

【0303】

不正カード信号を受信したと判断した場合（ステップ S 612 で YES の場合）、データ処理部 610 は、実行する処理をステップ S 632 に進める。一方、不正カード信号を受信していないと判断した場合（ステップ S 612 で NO の場合）、データ処理部 610 は、ステップ S 613 で、カードリーダー 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 670 から受信する。

【0304】

次に、ステップ S 614 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 よりも大きい値でないと判断した場合（ステップ S 614 で NO の場合）、データ処理部 610 は、実行する処理をステップ S 632 に進める。

【0305】

一方、残高が 0 より大きい値であると判断した場合（ステップ S 614 で YES の場合）、データ処理部 610 は、ステップ S 615 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 S 615 で NO の場合）、データ処理部 610 は、実行する処理をステップ S 631 に進める。

【0306】

一方、球貸操作信号を受信したと判断した場合（ステップ S 615 で YES の場合）、データ処理部 610 は、ステップ S 616 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 S 617 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 670 を制御する。

【0307】

次いで、ステップ S 618 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 S 618 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 S 631 に進める。

【0308】

ステップ S 631 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 S 631 で NO の場合）、データ処理部 610 は、実行する処理をステップ S 613 に戻す

。

【0309】

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。

【0310】

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670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S600に戻す。

【0311】

図29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。

【0312】

図29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。

【0313】

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。

【0314】

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。

【0315】

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。

【0316】

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。

【0317】

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

【0318】

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。

【0319】

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

10

20

30

40

50

ップS 2 8 5でN Oの場合)、ステップS 2 8 8で、データ処理部2 1 0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。

【0 3 2 0】

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S 2 8 8でY E Sの場合)、ステップS 2 8 9で、データ処理部2 1 0は、携帯使用禁止情報を遊技場3 0側に送信する。また、ステップS 2 9 0で、データ処理部2 1 0は、携帯使用禁止情報を不正が発生した遊技場3 0と全国の遊技場側にも送信する。なお、データ処理部2 1 0が携帯使用禁止情報を、不正が発生した遊技場3 0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3 0と同じ商圏の他の遊技場や、不正が発生した遊技場3 0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S 2 8 8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2 1 0は、実行する処理をステップS 2 6 1に戻す。

10

【0 3 2 1】

図3 0は、本実施の形態における店舗サーバ8 0 0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3 0を参照して、店舗サーバ8 0 0のデータ処理部は、ステップS 8 1 1で、券売機3 0 0から取引情報を受信したか否かを判断する。

【0 3 2 2】

取引情報を受信したと判断した場合(ステップS 8 1 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 1 2で、取引情報に含まれる携帯I Dごとに、発券したプリペイドカード3 7 1のカードI D、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。

20

【0 3 2 3】

ステップS 8 1 2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S 8 1 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 1 3で、電子マネー管理サーバ2 0 0の残高管理A P 2 1 4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。

【0 3 2 4】

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S 8 1 4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 1 4で、記憶部に記憶された前回送信後の携帯電話1 0 0での取引情報を電子マネー管理サーバ2 0 0の残高管理A P 2 1 4に送信する。

30

【0 3 2 5】

ステップS 8 1 4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S 8 1 4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 1で、携帯使用禁止情報を電子マネー管理サーバ2 0 0の残高管理A P 2 1 4から受信したか否かを判断する。

【0 3 2 6】

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に送信する。

40

【0 3 2 7】

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の残高管理A P 2 1 4から受信したか否かを判断する。

【0 3 2 8】

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に送信する。

50

【 0 3 2 9 】

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 の残高管理 A P 2 1 4 から受信したか否かを判断する。

【 0 3 3 0 】

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。

10

【 0 3 3 1 】

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 3 3 2 】

図 3 1 は、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 が電子マネー遊技使用サービスを提供する際に用いるデータベースを説明するための図である。

【 0 3 3 3 】

図 3 1 (a) は、利用者情報 D B 2 2 1 を説明するための図である。利用者情報 D B 2 2 1 では、ステップ S 2 2 7 で発行される会員 I D およびステップ S 2 1 8 で登録される携帯端末情報に対応付けて、ステップ S 2 0 7 において受信した空メールから認識される携帯端末 1 0 0 の電子メールアドレス、ステップ S 2 2 4 において登録される金融機関指定情報（ステップ S 1 4 0 b において金融機関変更問合せ情報が送信された際の変更後の金融機関を特定するための金融機関指定情報を含む）、および、ステップ S 2 3 5 において加算される未チャージ削除カウンタのカウント値が記憶される。このため、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、会員 I D または携帯端末情報に基づき、当該会員 I D 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、および未チャージ削除カウンタのカウント値を容易に検索することができる。

20

【 0 3 3 4 】

図 3 1 (a) では、たとえば、携帯端末情報として「 M N 7 R E 」の携帯電話のユーザに対して、会員 I D として「 1 1 0 1 」が発行され、これらの会員 I D および携帯端末情報に対応付けて、電子メールアドレスとして「 m a i l t o @ j p 」、金融機関指定情報としてやまと銀行の指定口座を特定するための「 2 4 0 9 3 2 9 」、および未チャージ削除カウンタのカウント値として「 2 」が記憶されている。

30

【 0 3 3 5 】

図 3 1 (b) は、発行情報 D B 2 2 2 を説明するための図である。発行情報 D B 2 2 2 では、前述した会員 I D および携帯端末情報に対応付けて、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携帯電話 1 0 0 のバリュー残高、バリュー購入の際にステップ S 2 6 1 で発行される購入番号、ステップ S 2 6 2 における合計金額の算出に用いられる購入金額および手数料、ステップ S 2 6 6 でのタイムスタンプチェックに用いられるタイムスタンプ、ステップ S 2 7 0 4 で更新されたバリュー購入記録（未チャージバリューを含む）、ステップ S 2 7 0 5 で加算されるバリュー購入回数、ステップ S 2 7 0 6 で更新される当日積算額、ステップ S 2 7 0 7 で加算されるチャージ累計額、およびステップ S 2 9 1 で受信した取引情報に含まれる取引額が記憶される。このため、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、会員 I D または携帯端末情報に基づき、当該会員 I D 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、購入金額および手数料、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、未チャージバリューの額、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。

40

【 0 3 3 6 】

50

図 3 1 (b) では、たとえば、図 3 1 (a) で前述した会員 I D および携帯端末情報に対応付けて、バリュー残高として 1 1 0 0 0 円である旨の「 1 1 0 0 0 」、バリュー購入回数として 2 8 回目である旨の「 2 8 」、当日積算額として 6 0 0 0 円である旨の「 6 0 0 0 」、チャージ累計額として 2 4 0 0 0 円である旨の「 2 4 0 0 0 」、および取引額として 2 2 0 0 0 円である旨の「 2 2 0 0 0 」が記憶されている。

【 0 3 3 7 】

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

10

【 0 3 3 8 】

購入番号として「 9 0 0 1 0 8 0 1 」に対応して、購入金額として 1 0 0 0 円である旨の「 1 0 0 0 」、および手数料として 0 円である旨の「 0 」、タイムスタンプとして「 2 0 0 5 0 4 2 8 1 5 3 4 5 7 」、未チャージバリューの額として 1 0 0 0 円である旨の「 1 0 0 0 」、および書込済情報として当該未チャージバリューが書込済でない旨の「 0 」が記憶されている。また、購入番号として「 9 0 0 0 5 5 8 7 」に対応して、購入金額として 5 0 0 0 円である旨の「 5 0 0 0 」、および手数料として 0 円である旨の「 0 」、タイムスタンプとして「 2 0 0 5 0 4 1 7 0 7 1 1 3 4 」、未チャージバリューの額として 5 0 0 0 円である旨の「 5 0 0 0 」、および書込済情報として当該未チャージバリューが既に書込済である旨の「 1 」が記憶されている。このように、発行情報 D B 2 2 2 には、購入番号に対応する購入履歴が記憶される。

20

【 0 3 3 9 】

以上、本実施の形態における電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータベースとして、利用者情報 D B 2 2 1 と発行情報 D B 2 2 2 とからなる構成について説明した。しかし、これに限らず、一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 I D および携帯端末情報に対応付けて、当該会員 I D 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。

【 0 3 4 0 】

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) 図 9 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 0 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 7 のウェブ処理に従って、ステップ S 1 1 9 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 2 のバリュー発行時処理に従って、未チャージバリューが記憶部 1 9 2 に書込まれる。これにより、携帯電話 1 0 0 から、チャージ要求情報を電子マネー管理サーバ 2 0 0 に送信することにより、いつでもどこでも事前にバリューをチャージあるいは遊技中であっても席を離れることなくバリューをチャージすることができるため、遊技場 3 0 に設置されているパチンコ遊技機 7 0 0 等の稼動に与える悪影響を減少させることができる。

30

40

【 0 3 4 1 】

(1 - 1) 前述した課題を解消するために、たとえば、携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 にアクセスしてバリューを購入できるようにし、対価の決済についてはユーザの指定した金融機関サーバにアクセスすることによりモバイルバンキングサービスを利用する場合であっても、バリューを購入しようとするたびに入金に利用する金融機関を指定する必要があり、手間がかかる不都合が生じる。しかし、本実施の形態においては、前述したように構成しているため、バリューチャージ時の手間を低減させることが可能である。具体的には、図 6 の初期登録時 A P に従って、ステップ S 2 1 9 ~ S 2 2 4 においてユーザに金融機関を選択させ、利用者情報 D B 2 2 1 に登録する。そして、電子マ

50

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10のバリュー購入時APに従って、ステップS246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S268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7のウェブ処理に従って、ステップS119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。

【0342】

10

(1-2) 図24の発券処理に従って、ステップS345またはS347において特定の種類の電子マネーであるバリューを引落対象として指定する電子マネー識別情報を含む減算要求信号が、券売機300から携帯電話100に送信され、当該電子マネー識別情報により指定されるバリューのみを用いてプリペイドカード371を購入することができるため、異なる種類のバリューを用いてプリペイドカード371が購入されることを防止することができる。

【0343】

(1-3) ステップS812において、プリペイドカード371の購入に用いたバリューの額と当該購入に用いた携帯電話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においてステップS812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。

20

【0344】

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を減算され、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を不正取引が発生した遊技場30に送信される。

【0345】

30

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、ステップS324において購入に用いられる携帯電話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、一致する場合ステップS326で残高をバリュー残額にセットしない処理が行なわれる。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。

【0346】

(1-4) 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2回の場合、ステップS286において不正端末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携帯電話100によるプリペイドカード317購入を禁止する。また、不正回数が3回の場合、ステップS289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30においては、ステップS311において、当該携帯使用禁止情報が記憶され、ステップS322によりバリューを用いてのプリペイドカード371購入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。

40

【0347】

(2-1) 前述した課題を解消するために、前述したように、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

50

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。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１０のバリュー購入時ＡＰに従って、ステップＳ２７０においてバリュー対価決済後処理が行なわれ、図１１のステップＳ２７０９において引継ぎ情報を付したメールが携帯電話１００に送信される。そして、携帯電話１００において、電子マネー管理サーバ２００からのメールに付された引継ぎ情報が選択されると、図１２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。

【０３４８】

(２－２) メールに付された引継ぎ情報を操作することにより、図１２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。

【０３４９】

(３－１) 前述した課題を解消するために、前述したように、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。また、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かった。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。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１０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Ｓ２６８において引継画面情報が送信されないため、ステップＳ１１９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。

【０３５０】

(３－２) 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13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。

【0351】

(3-3) 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。

【0352】

(4) 図9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、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17(c),(d),図18(a)等参照)を携帯電話100に送信し、携帯電話100から金融機関指定情報を受信したと判断した場合、変更した金融機関の金融機関指定情報を携帯端末情報に対応させて、利用者情報DB221に登録する処理を行なう。これにより、決済に利用する金融機関を変更することができるため、ユーザの利便性を向上させることができる。

【0353】

(5-1) 前述した課題を解消するために、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ない、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。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。

【0354】

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

10

20

30

40

50

送信されないので、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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

(５－２) 初期登録手数料が決済されたことを条件に、未チャージ削除カウンタのカウント値を減算する。このため、止むを得なく複数回登録をしておした場合に、登録後の初回チャージ時に初期登録手数料を決済しているのに、未チャージ削除カウンタのカウント値が所定回数を超えてしまって、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保ができなくなるといった不都合を防止できる。

10

【０３５７】

(５－３) 未チャージ削除カウンタのカウント値を管理しなくても、初期登録手数料の決済が終了しているか否かを示す情報を管理することによって、バリューの購入をせずに電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域の確保を繰返すことによって生じる未決済の初期登録手数料を低減させることができる。

【０３５８】

(６－１) 前述した課題を解消するために、たとえば、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ようにしてもよい。また、遊技へののめり込みを防止するためにチャージ額の上限を設ける必要がある。しかし、このようにした場合、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がす必要が生じ、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。しかし、このようにした場合、チャージ上限額の変更に伴ってチャージ額を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。具体的には、携帯電話１００は、図２２(ｂ)の購入金額選択画面の複数種類の購入希望金額の選択肢を電子マネー管理サーバ２００から受取り表示する。このため、電子マネー管理サーバ２００において上限額の変更が行なわれた場合にも、その変更に対応した選択肢を提供し、遊技者に適切な購入希望金額を選択させることができる。

20

30

【０３５９】

(６－２) 図２２(ｂ)で説明したように、複数種類の購入希望金額のうち、１日購入限度額(本実施形態においては３００００円)から当日積算額を減算したステップＳ２５５で算出される購入可能金額以下の購入希望金額の選択肢が指定可能であることを遊技者に認識させることができる。その結果、遊技者に、購入できない選択肢を選択させてしまうような無駄な操作をさせることを防止することができる。

40

【０３６０】

(６－３) 図２２(ｂ)で説明したように、複数種類の購入希望金額のうち、携帯上保持限度額(本実施形態においては３００００円)からバリュー残高を減算したステップＳ２５５で算出される購入可能金額以下の購入希望金額の選択肢が指定可能であることを遊技者に認識させることができる。その結果、遊技者に無駄な操作をさせることを防止することができる。

【０３６１】

(７－１) 前述した課題を解消するために、たとえば、遊技に現金を使用する場合と比較して、バリューを使用することにより利便性が向上する。しかし、このようにした場合、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

50

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。具体的には、電子マネー管理サーバ200は、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、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。

10

【0362】

（7-2） 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と判定された場合であっても、電子マネー管理サーバ200は、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、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。

20

【0363】

（7-3） 複数種類の購入可能金額のうち、1日購入限度額と当日積算額との差額の範囲内の購入可能金額の選択肢が指定可能であることを遊技者に認識させることができる。その結果、遊技者に無駄な操作をさせることを防止することができる。

【0364】

30

〔第2の実施の形態〕

次に、第2の実施の形態に係る電子マネーシステム10について説明する。前述した第1の実施の形態においては、電子マネー遊技使用サービスの提供者に対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6のステップS224において電子マネー管理サーバ200の利用者情報DB221に登録し、バリューを購入する際にステップS268において電子マネー管理サーバ200から金融機関のインターネットバンキングシステムにアクセス可能となるURLが含まれた引継画面情報が送信される例について説明した。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出し、読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について説明する。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。

40

【0365】

図32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210Aの処理の流れを示すフローチャートである。図32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18（b）参照）を携帯電話10

50

0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6で説明したので、説明は繰返さない。

【0366】

図33は、第2の実施の形態における携帯電話100により実行されるウェブ処理の流れを示すフローチャートである。図33は、図7のステップS109～S112およびステップS117～S119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。

【0367】

図34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の処理のうちアプリダウンロード時処理の流れを示すフローチャートである。図34を参照して、携帯電話100のデータ処理部110は、ステップS126において領域確保処理が終了したと判断した場合、ステップS126aにおいて電子マネーの対価を支払うためにユーザが利用する金融機関を記憶部120に登録するための金融機関登録処理を実行する。その後、データ処理部110は、実行する処理をステップS127に進め、バリュー購入時処理を実行する。なお、ステップS121～S126、およびステップS127の処理は、図8で説明したので、説明は繰返さない。

【0368】

図35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の処理のうちアプリダウンロード時処理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。

【0369】

金融機関登録処理が開始されると、図17(b)で説明したモバイルバンキング登録トップ画面が携帯電話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。

【0370】

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(図17(c),(d)、図18(a)参照)を携帯電話100の表示部140に表示する。一方、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)、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。

【0371】

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18(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。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 2 】

図 3 6 は、第 2 の実施の形態における携帯電話 1 0 0 で実行される電子マネーアプリ 1 1 1 の処理のうちバリュー購入時処理の流れを示すフローチャートである。図 3 6 を参照して、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部 1 1 0 は、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 7 において金融機関確認画面（図 2 2（a）参照）を表示部 1 4 0 に表示させる。

【 0 3 7 3 】

金融機関確認画面が表示されているときに、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 3 5 を用いて前述した金融機関登録処理を実行する。なお、第 1 の実施の形態で説明したように、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。

【 0 3 7 4 】

図 3 7 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 A の処理の流れを示すフローチャートである。図 3 7 を参照して、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、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 3 7 5 】

図 3 6 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 4 7 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 4 8 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 4 9 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。

【 0 3 7 6 】

なお、図 3 6 について、ステップ S 1 1 1 ~ S 1 3 6、ステップ S 1 3 7 ~ S 1 4 0 a、およびステップ S 1 4 1 ~ S 1 4 6 の処理は、図 9 で説明したので、説明は繰返さない。

【 0 3 7 7 】

また、図 3 7 は、図 1 0 のステップ S 2 4 6 が行なわれない点、図 1 0 のステップ S 2 5 6 において送信される残高情報に金融機関指定情報が含まれない点、および前述したステップ S 2 6 8 において決済開始情報が送信される点、を除き同様の処理が行なわれるため、説明は繰返さない。

【 0 3 7 8 】

次に、前述した第 2 の実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（ 1 ） 前述した第 2 の実施の形態においては、初期登録時に行なわれる図 3 4 のアプリ D L 時処理に従って、ステップ S 1 2 6 a においてユーザに金融機関を選択させ、記憶部 1 2 0 に登録する。一方、電子マネー管理サーバ 2 0 0 は、携帯電話 1 0 0 からのチャージ要求情報を受信することにより、図 3 7 のバリュー購入時 A P に従って、ステップ S 2 5 6 において残高情報を携帯電話 1 0 0 に送信する。残高情報を受信した携帯電話 1 0

0 は、図 3 6 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 1 3 6 a において記憶部 1 2 0 に登録された金融機関指定情報を読み出し、該読み出した金融機関の金融機関サーバのインターネットバンキングシステムへのアクセスをステップ S 1 4 9 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。

【0379】

(2) 前述した第 2 の実施の形態においては、図 3 6 のバリュー購入時処理に従って、ステップ S 1 4 0 a において金融機関変更が選択されたと判断した場合、図 3 5 の金融機関登録処理が行なわれ、変更した金融機関を決済に利用する金融機関として当該金融機関を特定するための金融機関指定情報を記憶部 1 2 0 に登録する処理が行なわれる。これにより、決済に利用する金融機関を変更することができるため、ユーザの利便性を向上させることができる。

10

【0380】

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。

【0381】

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、ステップ S 2 3 5 およびステップ S 2 7 0 3 で、一度もバリューを購入することなく、電子マネー遊技使用サービス用の記憶領域が削除された回数を未チャージ削除カウンタで計数することによって、初期登録手数料の決済が終了しているか否かを管理するようにした。そして、ステップ S 2 1 6 で、未チャージ削除カウンタのカウント値が所定回数に達したと判断したときに、ステップ S 2 3 6 で、領域確保情報を送信しないようにした。

20

【0382】

しかし、これに限定されず、初期登録手数料の決済が終了しているか否かを示す情報を管理して、その情報によって登録要求情報送信元の携帯電話の初期登録手数料が未決済であることが示されることを条件として、その携帯電話への領域確保情報の送信を禁止するようにしてもよい。

【0383】

30

(2) 前述した実施の形態においては、電子マネー管理サーバ 2 0 0 で当日積算額を管理し、最低購入金額との合計が所定額以上となるか否かにより、携帯電話 1 0 0 に格納されたバリュー残高の上限判定を行なうようにした。

【0384】

しかし、これに限らず、携帯電話 1 0 0 により電子マネーアプリ 1 1 1 が実行されることによって、受け付けられたチャージ希望金額の受付額と当日積算額との合計が所定額以上となるか否かの上限判定を行なうようにしてもよい。この場合、携帯電話 1 0 0 により電子マネーアプリケーションが実行されることによって、当日チャージ可能額の上限額に達するまでの当日格納可能余裕額、および、バリュー残高の上限額に達するまでの携帯電話 1 0 0 に格納可能な携帯格納可能余裕額を算出し、チャージ希望金額が表示される際に、当日格納可能余裕額および携帯格納可能余裕額未満の金額が表示されるようにしてもよい。

40

【0385】

(3) 前述した実施の形態においては、携帯電話 1 0 0 の非接触型 IC チップ 1 9 0 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 1 9 0 の記憶部 1 9 2 に記憶されたバリュー残高のバックアップが記憶部 1 2 0 にされるようにしてもよい。

【0386】

また、バリューがチャージされたとき、または、バリューの減算が完了したときのいずれかのときに、バックアップがされるようにしてもよい。

50

【 0 3 8 7 】

また、携帯電話 1 0 0 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。

【 0 3 8 8 】

また、携帯電話 1 0 0 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。

【 0 3 8 9 】

（ 4 ） 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。

10

【 0 3 9 0 】

（ 5 ） 前述した実施の形態においては、図 2 9 の残額管理 A P 2 1 4 によって、それぞれの会員 I D 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。

【 0 3 9 1 】

（ 6 ） ステップ S 2 8 1 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 S 2 8 4 で説明したように、不正取引を行なった会員 I D の携帯 I D の不正な携帯電話 1 0 0 で購入されたプリペイドカード 3 7 1 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。

20

【 0 3 9 2 】

また、ステップ S 2 8 1 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 S 2 8 6 で説明したように、不正取引を行なった会員 I D の携帯 I D の不正な携帯電話 1 0 0 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。

【 0 3 9 3 】

また、ステップ S 2 8 1 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 S 2 8 9 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。

30

【 0 3 9 4 】

（ 7 ） 前述した実施の形態では、電子マネー管理サーバ 2 0 0 の残高管理 A P 2 1 4 から店舗サーバ 8 0 0 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 3 0 0 のデータ処理部 3 1 0 は、記憶部 3 2 0 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 3 0 0 において、プリペイドカードの購入に使用されている携帯電話 1 0 0 の携帯 I D が記憶部 3 1 0 に記憶されている不正端末情報でないか、または記憶部 3 1 0 に携帯使用禁止情報が記憶されていないかが判断され、記憶されているときに取引不能にする。すなわち、前述した実施の形態では、券売機 3 0 0 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。

40

【 0 3 9 5 】

しかし、これに限らず、店舗サーバ 8 0 0 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 3 0 0 に送信し、券売機 3 0 0 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 8 0 0 のデータ処理部は、電子マネー管理サーバ 2 0 0 の残高管理 A P 2 1 4 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 8 0 0 の記憶部に記憶させる。一方、券売機 3 0 0 のデータ処理部 3 1 0 は、取引が行なわれる毎に、取引に用いられる携帯電話 1 0 0 の携帯 I D を店舗サーバ 8

50

00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。

【0396】

また、電子マネー管理サーバ200の残高管理AP214から店舗サーバ800に送信されてきた不正媒体情報に基づき、店舗サーバ800のデータ処理部は、当該不正媒体情報に含まれる携帯IDに対応して記憶部に記憶されているカードIDを不正カードIDとしてカードユニット600に送信し、カードユニット600の記憶部620に記憶させる。そして、カードユニット600において、球貸に使用されているプリペイドカードのカードIDが記憶部620に記憶されている不正カードIDでないかが判断され、不正カードIDであるときに球貸不能にする。すなわち、前述した実施の形態では、カードユニット600において、不正取引であるか否か判断され、不正取引であると判断されたときに球貸不能にする制御を行なう例について説明した。

【0397】

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AP214から店舗サーバ800に送信されてきた不正媒体情報に基づき、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。

【0398】

(8) 前述した実施の形態では、券売機300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なチップリーダライタが備えられており、携帯電話100のバリューを使用して発券処理を行ない、プリペイドカードを購入できる例について説明した。しかし、これに限らず、球貸処理を実行するカードユニット600についても、券売機300と同様に、チップリーダライタを備え、携帯電話100のバリューを使用して球貸処理を行ない、遊技球の払出しを行なうようにしてもよい。たとえば、ステップS611でNOと判断された場合に、チップリーダライタによって携帯電話100の非接触型ICチップ190からバリューの残高が読込まれたか否かを判断し、読込まれた場合にステップS614以降の処理と同様の処理を実行するものであってもよい。なお、この場合、ステップS616においては所定貸球相当のバリューを減算する旨を示す減算額情報と、電子マネー識別情報とを含む引落要求信号を携帯電話100に送信する。そして、携帯電話100からバリューの減算が終了した旨を示す減算終了信号を受信したことを条件として、ステップS618の処理を行なうようにしてもよい。また、不正取引を防止するために、ステップS600の後にステップS310と同様の処理を行ない、チップリーダライタによって携帯電話100の非接触型ICチップ190からバリューの残高が読込まれたと判断した場合であっても、ステップS322、S324と同様に、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場合や、当該携帯電話100の携帯IDが不正な携帯電話100の携帯IDである場合には、球貸処理を不能にするようにしてもよい。

【0399】

(9) 前述した実施の形態においては、電子マネーシステム 1 0 は、遊技場 3 0 に設置される装置、携帯電話 1 0 0、電子マネー管理サーバ 2 0 0、決済サーバ 2 8 0、リモート発行サーバ 4 0 0、および、金融機関サーバ 5 0 0 で構成されるようにした。

【 0 4 0 0 】

しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ 2 0 0 に、決済サーバ 2 8 0、リモート発行サーバ 4 0 0、および、金融機関サーバ 5 0 0 の機能が含まれるようにして、電子マネーシステム 1 0 が、遊技場 3 0 に設置される装置、携帯電話 1 0 0、および、電子マネー管理サーバ 2 0 0 で構成されるようにしてもよい。

【 0 4 0 1 】

(1 0) 前述した実施の形態では、電子マネーシステム 1 0 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 1 0 0、電子マネー管理サーバ 2 0 0、決済サーバ 2 8 0、券売機 3 0 0、カードユニット 6 0 0、および、店舗サーバ 8 0 0 の装置の発明として捉えることができる。

【 0 4 0 2 】

また、電子マネーアプリ 1 1 1、初期登録時 A P 2 1 1、バリュー購入時 A P 2 1 2、バリュー発行時 A P 2 1 3、および、残高管理 A P 2 1 4 のプログラムの発明として捉えることができる。

【 0 4 0 3 】

さらに、携帯電話 1 0 0、電子マネー管理サーバ 2 0 0、決済サーバ 2 8 0、券売機 3 0 0、カードユニット 6 0 0、および、店舗サーバ 8 0 0 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。

【 0 4 0 4 】

(1 1) 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償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 5 0 0 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。

【 0 4 0 5 】

(1 2) 前述した実施の形態においては、電子マネー管理サーバ 2 0 0 のデータ処理部によって、図 1 0 のステップ S 2 6 8 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 1 0 0 に送信され、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 によって、図 7 のステップ S 1 1 7 で、電子マネー管理サーバ 2 0 0 から引継画面情報が受信されたことに応じて、ステップ S 1 1 8、S 1 1 9 でモバイルバンキングに遷移され、決済が行なわれるようにした。つまり、携帯電話 1 0 0 と電子マネー管理サーバ 2 0 0 との接続が一旦分断され、決済のために携帯電話 1 0 0 から金融機関サーバ 5 0 0 にアクセスし、その後、再度、電子マネー管理サーバ 2 0 0 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。

【 0 4 0 6 】

しかし、これに限定されず、電子マネー管理サーバ 2 0 0 によって、ステップ S 2 6 8 で引継画面情報が送信されることに替えて、携帯電話 1 0 0 から電子マネー管理サーバ 2 0 0 を介して、金融機関サーバ 5 0 0 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 1 0 0 と金融機関サーバ 5 0 0 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 1 0 0 と電子マネー管理サーバ 2 0 0 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 1 0 0 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。

【 0 4 0 7 】

(1 3) 前述した実施の形態においては、携帯電話 1 0 0 のデータ処理部 1 1 0 によって図 7 のステップ S 1 1 2 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 2 0 0 のデータ処理部 2 1 0 によって、図 6 のステップ S 2 2 4 で、金融機関指定情報が利用者情報 D B 2 2 1 に登録されるようにした。

【 0 4 0 8 】

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、遊技者の携帯電話 1 0 0 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。

10

【 0 4 0 9 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は、上記した説明ではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【 0 4 1 0 】

【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。

20

【図 4】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 5】本発明に係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 6】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 7】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 8】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うちアプリダウンロード時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で実行される電子マネーアプリ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。

30

【図 10】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 11】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 12】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 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 14】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。

40

【図 15】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 16】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 17】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 18】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 19】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

50

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 20】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 21】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 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 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 4 の表示画面図である。

【図 24】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。

10

【図 25】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 26】本実施の形態における券売機で実行される投入額加算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 27】本実施の形態におけるカードユニットで実行される球貸処理の流れを示すフローチャートである。

【図 28】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 29】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。

20

【図 30】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 31】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データベースを説明するための図である。

【図 32】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 33】第 2 の実施の形態における携帯電話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 34】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処理のうちアプリダウンロード時処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図 35】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処理のうちアプリダウンロード時処理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 36】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 37】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。

【符号の説明】

【0411】

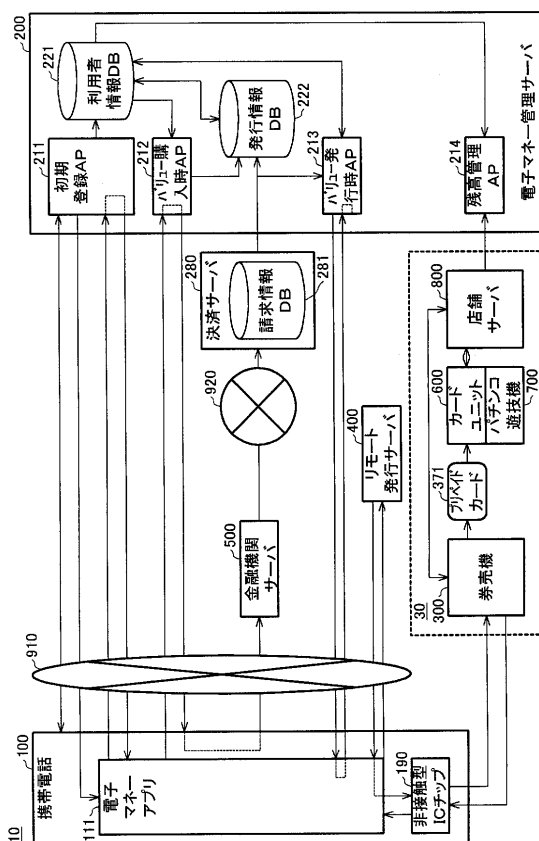
40

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, 211A 初期登録時 AP、212, 212A バリュー購入時 AP、213 バリュー発行時 AP、214 残高管理 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

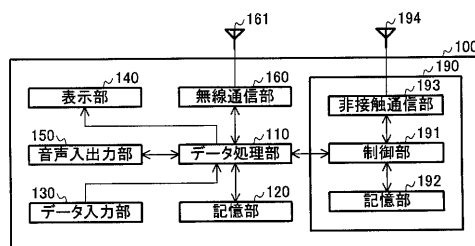
50

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、６９０ チップリーダーライタ、６９１ 制御部、６９２ 記憶部、６９３ 非接触通信部、６９４ アンテナ、７００ パチンコ遊技機、８００ 店舗サーバ。

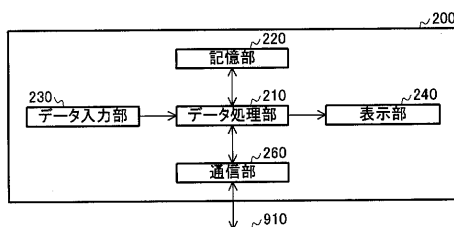
【 図 1 】



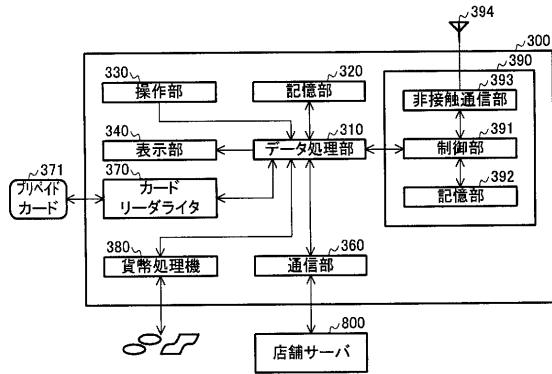
【 図 2 】



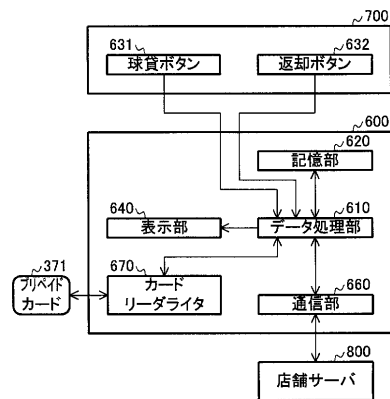
【 図 3 】



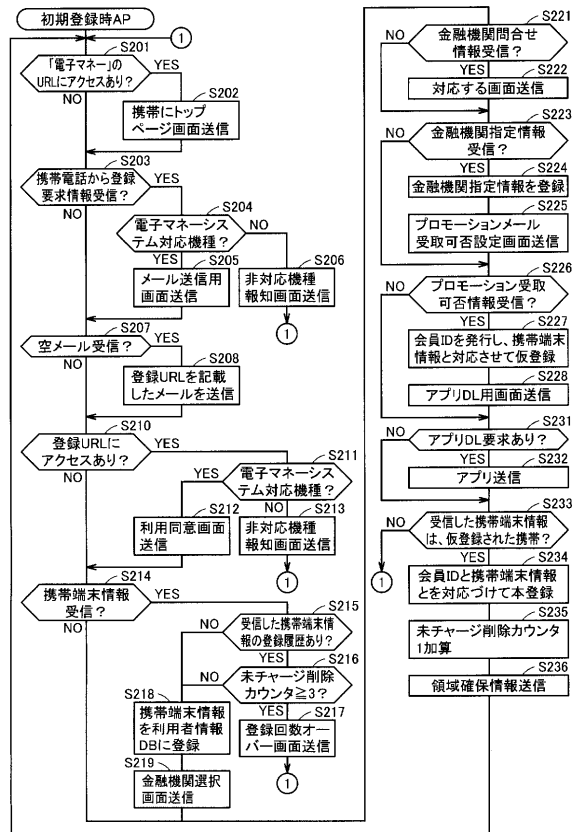
【図 4】



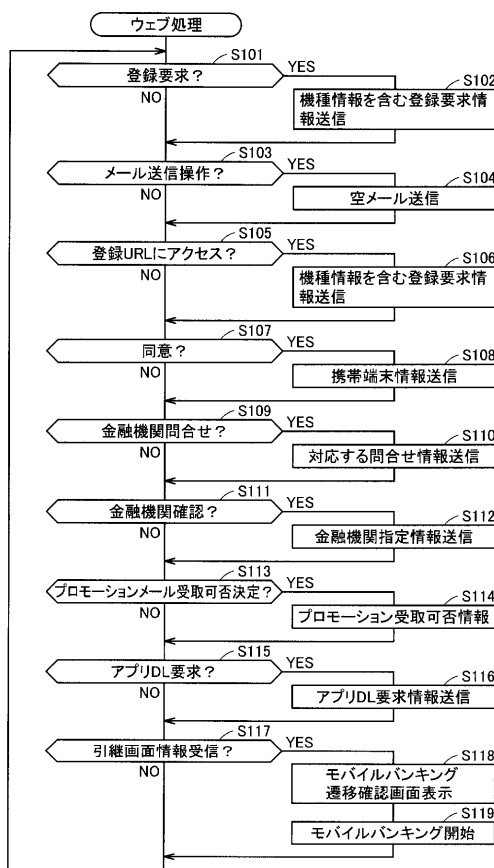
【図 5】



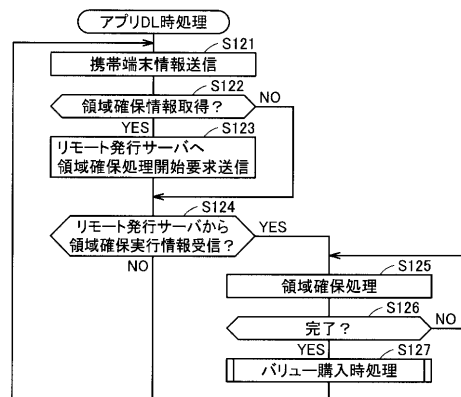
【図 6】



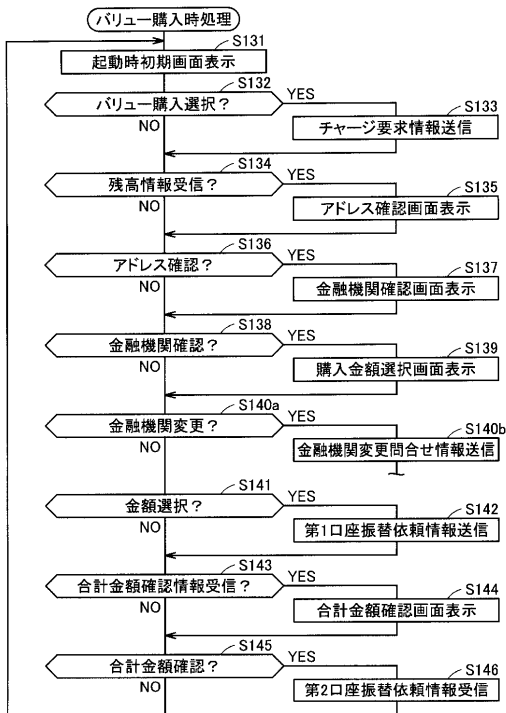
【図 7】



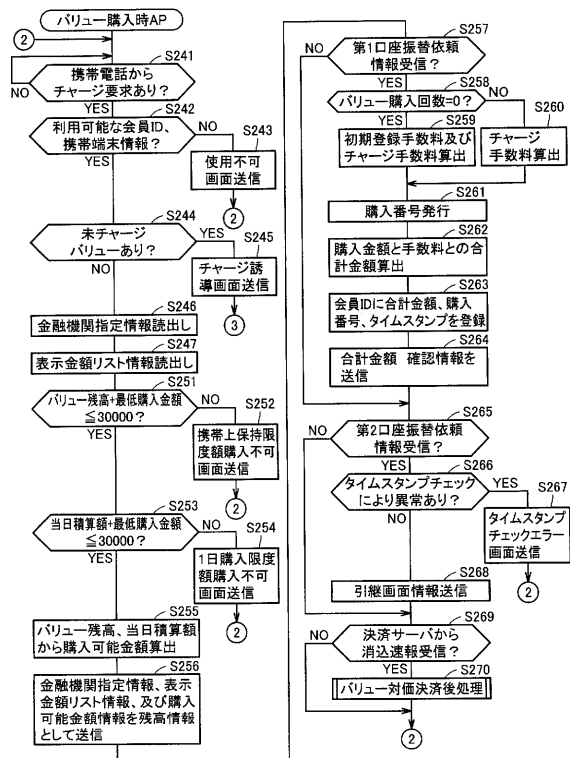
【図 8】



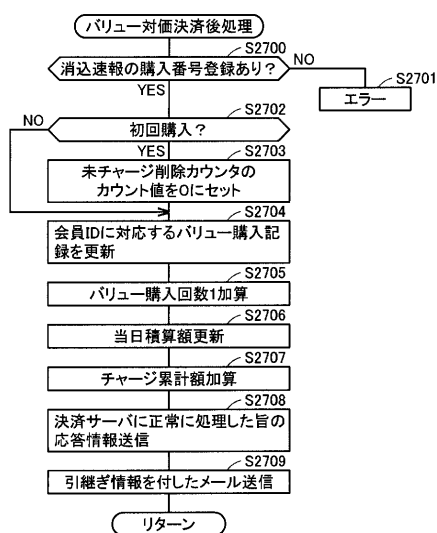
【図 9】



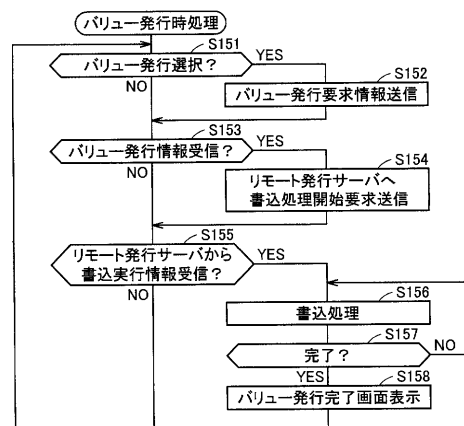
【図 10】



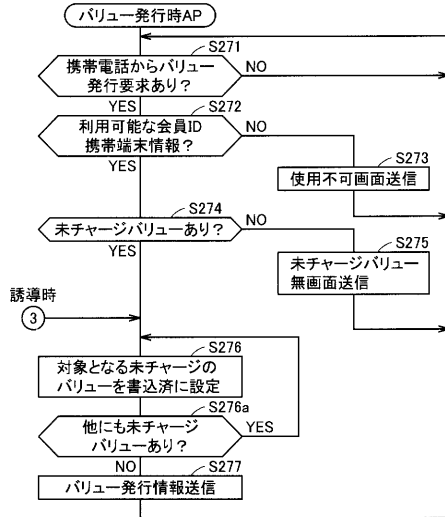
【図 11】



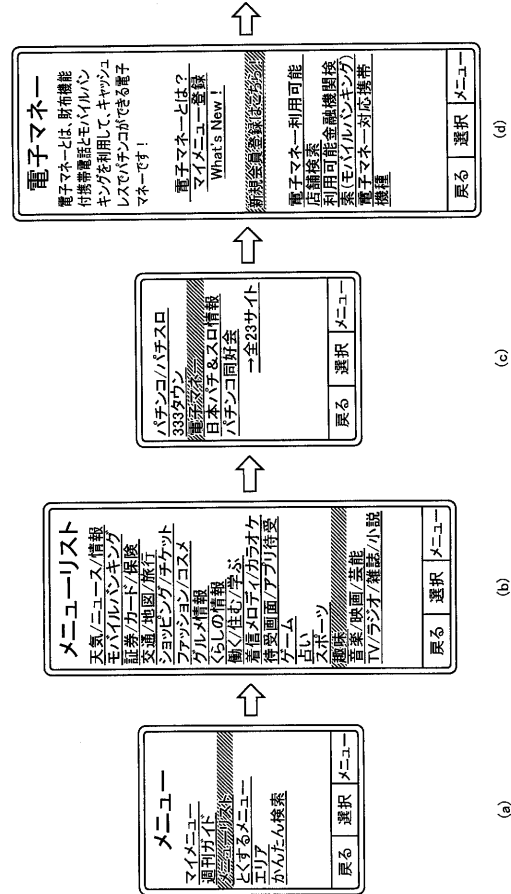
【図 12】



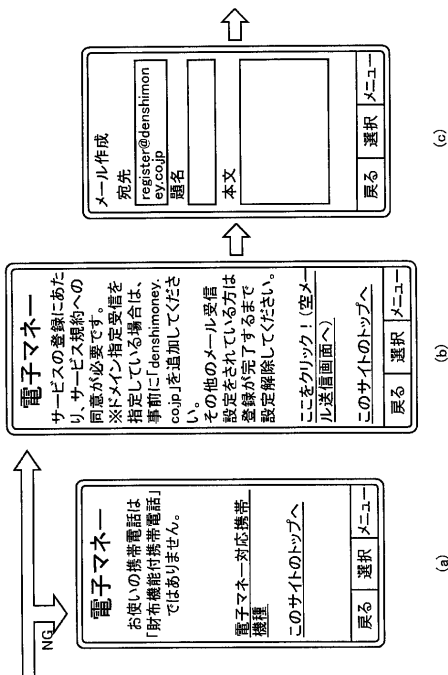
【図 13】



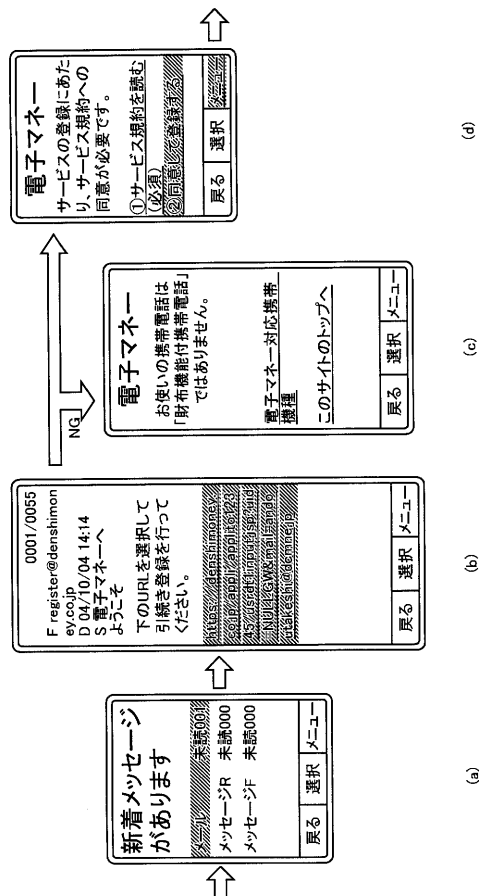
【図 14】



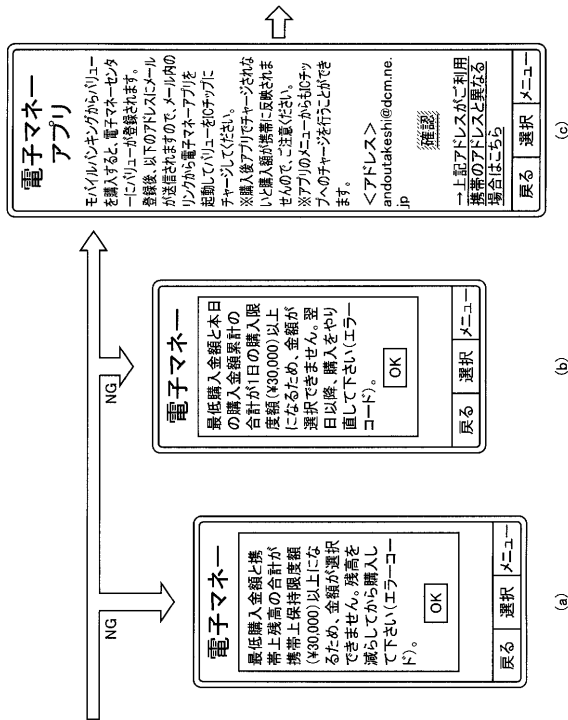
【図 15】



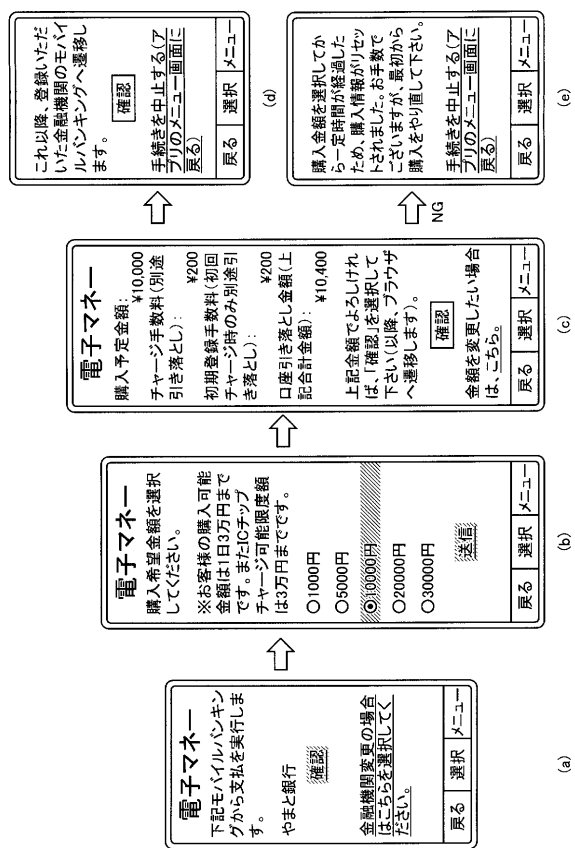
【図 16】



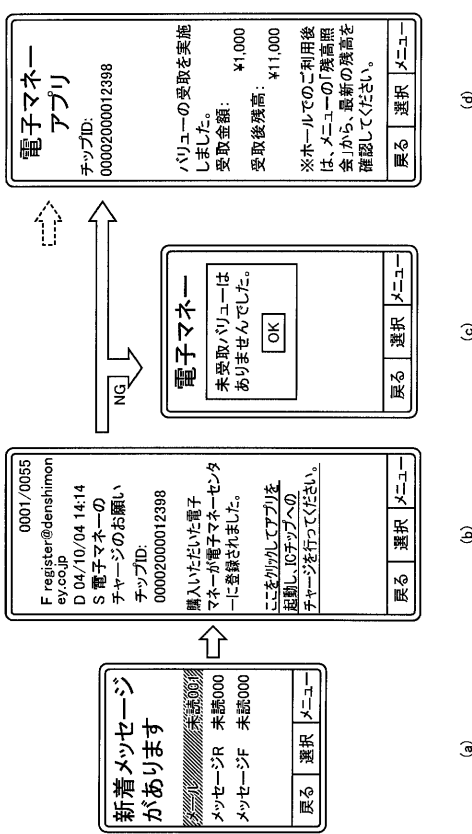
【図 2 1】



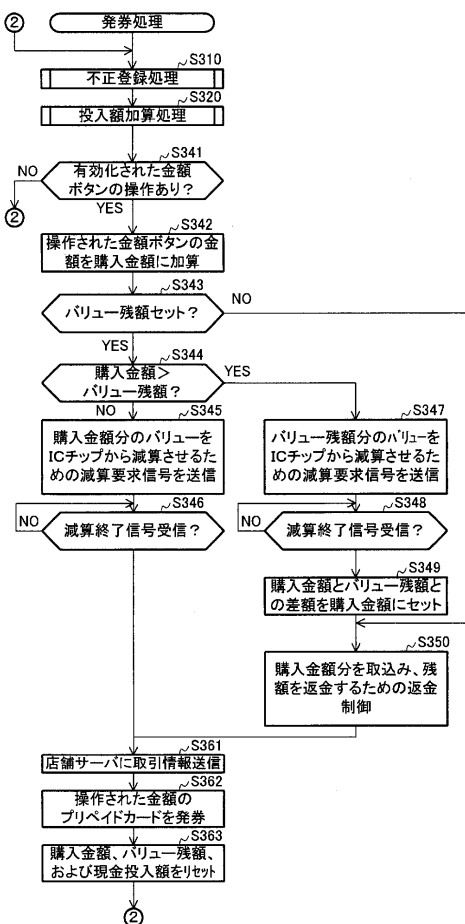
【図 2 2】



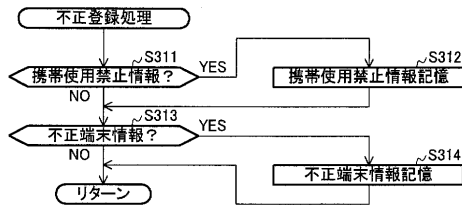
【図 2 3】



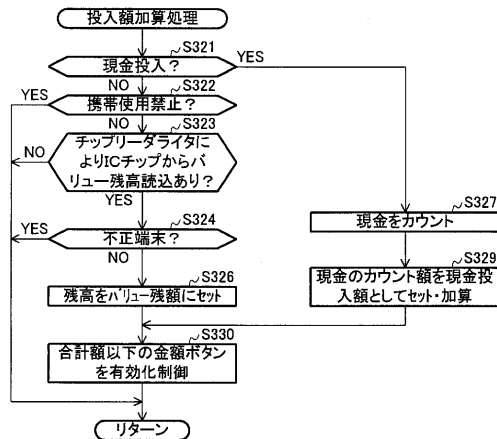
【図 2 4】



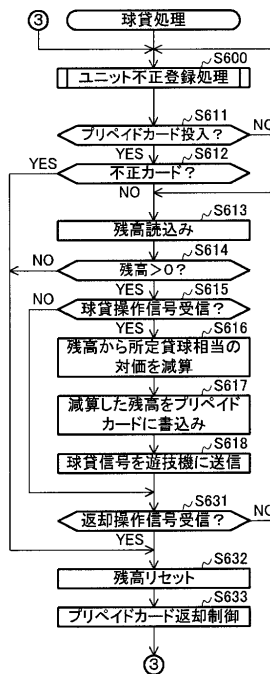
【図 25】



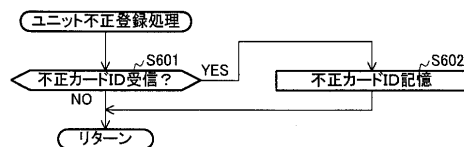
【図 26】



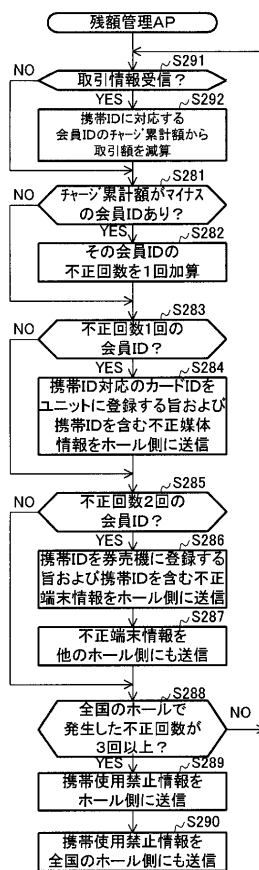
【図 27】



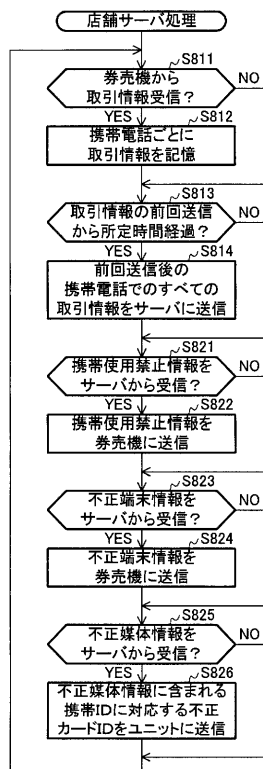
【図 28】



【図 29】



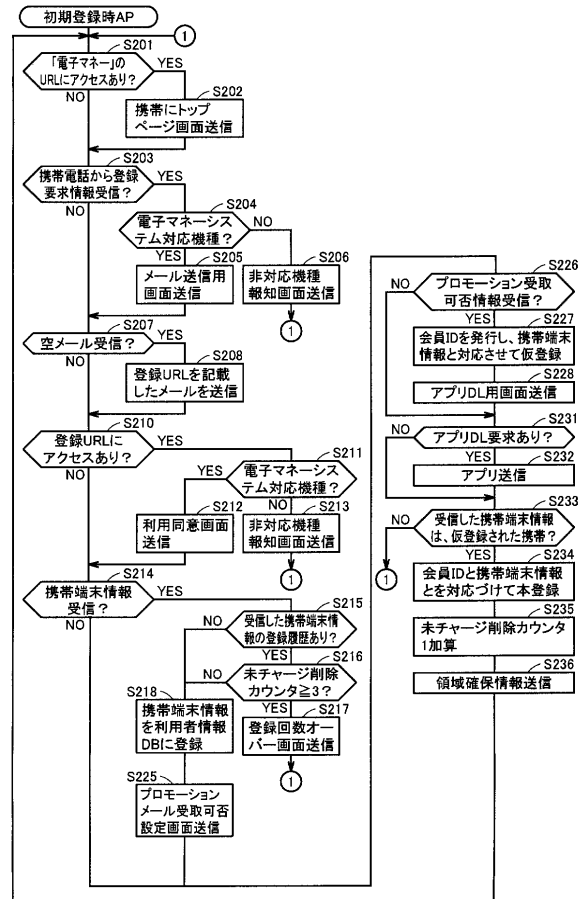
【図 30】



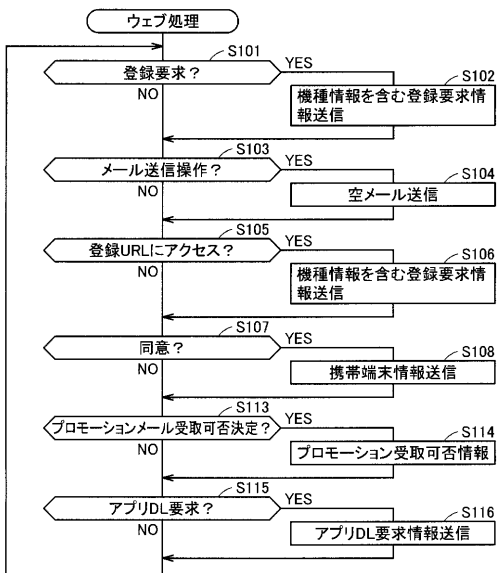
【図 3 1】

(a) 利用情報DB				(b) 発行情報DB									
会員ID	携帯端末情報	電子メールアドレス	金融機関指定情報	未チャージ削除カウンタ	手数料	購入金額	購入番号	購入履歴	タイムスタンプ	購入回数	当日振替額	チャージ累計額	取引額
1101	MN7RE	mailto@jp	2409329	2	0	1000	90010801	20050428	20050428	28	6000	24000	22000
...

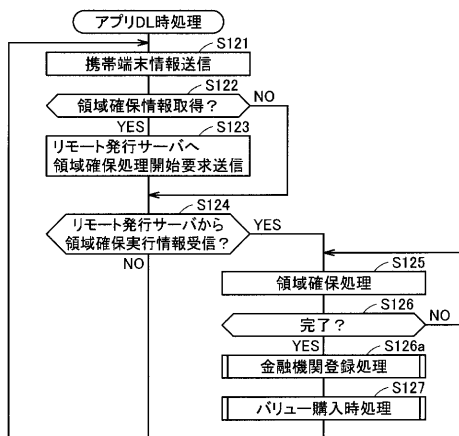
【図 3 2】



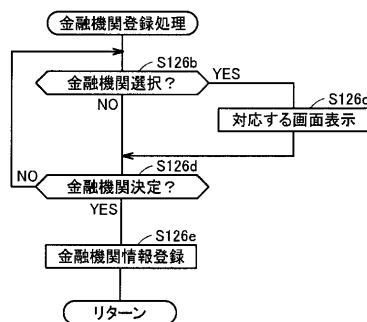
【図 3 3】



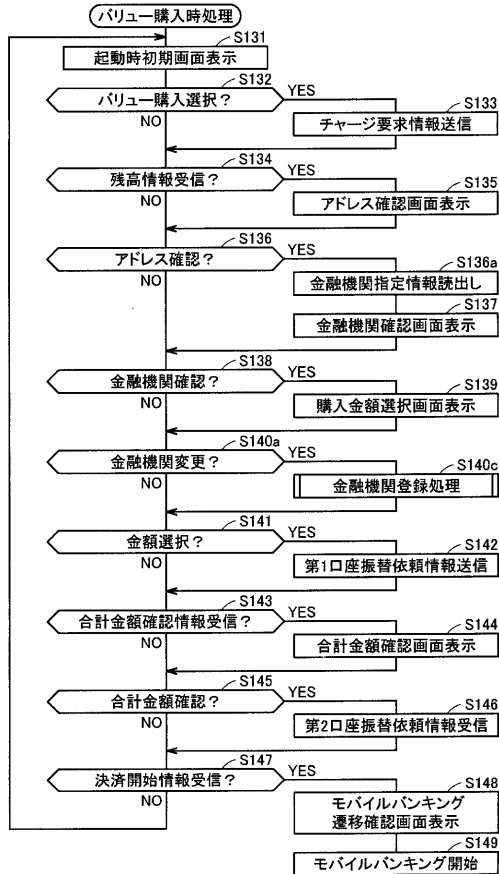
【図 3 4】



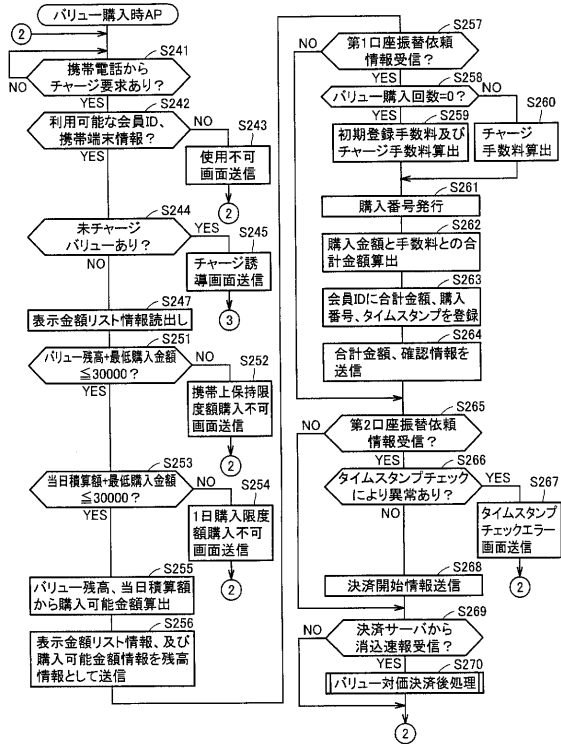
【図 3 5】



【図 36】



【図 37】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
G 0 6 F 17/60 4 0 8

- (72)発明者 鳥山 政歳
東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号 渋谷マークシティ 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 鷺尾 芳輝
東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号 渋谷マークシティ 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 村山 勉
東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号 渋谷マークシティ 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 田中 明弘
東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号 渋谷マークシティ 日本ゲームカード株式会社内
- (72)発明者 小田 直樹
東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号 渋谷マークシティ 日本ゲームカード株式会社内

審査官 篠崎 正

- (56)参考文献 特開2002-224423(JP,A)
特開2005-011116(JP,A)
特開2004-261395(JP,A)
特開2001-266030(JP,A)
特開2000-207509(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2
G 0 6 Q 2 0 / 0 0