

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-144374  
(P2014-144374A)

(43) 公開日 平成26年8月14日(2014.8.14)

(51) Int.Cl.		F I			テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02	(2006.01)	A 6 3 F 7/02	3 5 4		2 C 0 8 8
G 0 6 Q 30/02	(2012.01)	G 0 6 Q 30/02	1 4 0		
G 0 6 Q 20/06	(2012.01)	G 0 6 Q 20/06	1 0 0		

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2014-88705 (P2014-88705)	(71) 出願人	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22) 出願日	平成26年4月23日 (2014.4.23)	(71) 出願人	591085972 日本ゲームカード株式会社 東京都渋谷区渋谷3丁目28番13号
(62) 分割の表示	特願2010-207957 (P2010-207957) の分割	(74) 代理人	100093687 弁理士 富崎 元成
原出願日	平成22年9月16日 (2010.9.16)	(74) 代理人	100106770 弁理士 円城寺 貞夫
		(74) 代理人	100107951 弁理士 山田 勉
		(72) 発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ポイントシステム

(57) 【要約】

【課題】会員の登録店舗への来店やポイント集めを好適に動機付けできるポイントシステムを提供する。

【解決手段】システムサーバは、ポイントシステムの管理会社が提供し、いずれの店舗グループの会員であっても交換可能な第1景品を登録すると共に(図5(a))、店舗グループに属する登録店舗が当該登録店舗で提供し、当該店舗グループの会員のみが交換可能な第2景品を登録する(図5(b), (c))ので、該第2景品の提供を受けるために会員が登録店舗に来店する動機付けがされると共に、該第2景品と交換するために会員が必要なポイントを貯めるポイント集めの動機付けがされる。

【選択図】 図5

(a) システムサーバのディスプレイ：第1景品登録画面

商品ID	商品名	ポイント
K-0001	スマートフォン	200
K-0002	5,000円分お買い得券	100
K-0003	海外旅行抽選券	50
.	.	.

設定内容は、  
システムで記憶

(b) 遊技場サーバのディスプレイ：第2景品登録画面

商品ID	商品名	ポイント
A-0001	ドリンク無料券	15
A-0002	優先入場券	30
.	.	.

設定内容は、  
システムで記憶

(c) システム端末のディスプレイ：第2景品登録画面

商品ID	商品名	ポイント
A1-0001	うどん一杯無料券	20
A1-0002	ドリンク無料券	10
A1-0003	ドリンク無料券	10
.	.	.

設定内容は、  
システムで記憶

商品ID	商品名	ポイント
A2-0001	10,000円分お買い得券	100
A2-0002	5,000円分お買い得券	60
A2-0003	2,500円分お買い得券	40
.	.	.

設定内容は、  
システムで記憶

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の登録店舗が属する複数の店舗グループにおける各々の前記登録店舗にて会員が行う所定行為に応じてポイントを付与するポイント付与条件を設定するポイント付与条件設定手段と、

前記会員が前記登録店舗において前記所定行為を行ったことに基づいて、前記設定されたポイント付与条件に応じたポイントを当該会員に付与するポイント付与手段と、

前記会員毎に、前記付与されたポイントを記憶するポイント記憶手段と、

前記会員が所望する景品の提供要求を受け付けたことに基づいて、前記記憶している当該会員のポイントを使用して前記景品と交換するための景品交換処理を行う景品交換処理手段と、

を備えるポイントシステムであって、

前記ポイント記憶手段は、前記会員が、複数の前記店舗グループのうちのいずれの会員であるかを記憶し、

前記景品として、当該ポイントシステムの管理機関が提供し、いずれの店舗グループの会員であっても交換可能な第 1 景品を登録する第 1 景品登録手段と、

前記景品として、前記店舗グループに属する登録店舗が当該登録店舗で提供し、当該店舗グループの会員のみが交換可能な第 2 景品を登録する第 2 景品登録手段と、をさらに備えることを特徴とするポイントシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、会員が登録店舗において所定行為（来店や消費等）を行ったことに基づいて付与されるポイントを使用して景品と交換するポイントシステムに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来より、特許文献 1 に示すように、会員が登録店舗において所定行為（来店や消費等）を行ったことに基づいて付与されるポイントを使用して景品と交換するポイントシステムが知られている。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 187139 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

かかるポイントシステムにおいて、該ポイントシステムの管理会社が運営するインターネット上のサイトに会員がアクセスして、該サイトで当該会員のポイントを使用して景品と交換できるようにすると、会員にとって便利であると共に、登録店舗において景品を確保して陳列する必要が無いという利点がある反面、景品と交換するために会員が登録店舗に来店する必要がなくなるため、登録店舗への来店を動機付けしないという欠点があり、会員が来店しないと、登録店舗において消費が促進されない。

## 【0005】

また登録店舗において、前記ポイントを使用した値引きが行われるようにすると、該値引きを受けるために会員が登録店舗に来店するようにはなるという利点がある反面、該ポイントを貯めておかずにすぐに値引きに使用するようになるため、ポイント集めを動機付けしないという欠点があり、会員がポイント集めをしないと、登録店舗はポイント相当額の運用益やポイントの死蔵益を得られない。

## 【0006】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、会員の登録店舗

10

20

30

40

50

への来店やポイント集めを好適に動機付けできるポイントシステムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を採る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【0008】

まず手段1は、

複数の登録店舗（遊技場やテナント）が属する複数の店舗グループ（A、B、Cグループ）における各々の前記登録店舗にて会員が行う所定行為（来店や消費）に応じてポイントを付与するポイント付与条件を設定するポイント付与条件設定手段（遊技場サーバ10、テナント端末21、22、23）と、

前記会員が前記登録店舗において前記所定行為を行ったことに基づいて、前記設定されたポイント付与条件に応じたポイントを当該会員に付与するポイント付与手段（サーバ03、サーバ13の処理を行う遊技場サーバ10）と、

前記会員毎に、前記付与されたポイントを記憶するポイント記憶手段（システムサーバ30のシステムポイントDB、遊技場サーバ10のグループポイントDB）と、

前記会員が所望する景品（商品、サービス、割引等）の提供要求を受け付けたこと（サーバ13、サーバ23でYES）に基づいて、前記記憶している当該会員のポイントを使用して前記景品と交換するための景品交換処理を行う景品交換処理手段（サーバ14、サーバ17、サーバ24、サーバ25の処理を行うシステムサーバ30）と、

を備えるポイントシステム（1）であって、

前記ポイント記憶手段は、前記会員が、複数の前記店舗グループのうちのいずれの会員であるかを記憶し、

前記景品として、当該ポイントシステムの管理機関が提供し、いずれの店舗グループの会員であっても交換可能な第1景品を登録する第1景品登録手段（システムサーバ30）と、

前記景品として、前記店舗グループに属する登録店舗が当該登録店舗で提供し、当該店舗グループの会員のみが交換可能な第2景品を登録する第2景品登録手段（システムサーバ30）と、をさらに備えることを特徴とするポイントシステムである。

【0009】

この手段1に係るポイントシステムによれば、会員のポイントを使用して交換可能な景品として、店舗グループに属する登録店舗が当該登録店舗で提供し、当該店舗グループの会員のみが交換可能な第2景品が登録されるので、該第2景品の提供を受けるために会員が登録店舗に来店する動機付けがされると共に、該第2景品と交換するために会員が必要なポイントを貯めるポイント集めの動機付けがされる。

【0010】

また手段2に係る発明は、

手段1に記載したポイントシステム（1）であって、

前記景品交換処理手段（システムサーバ30）は、前記第2景品の提供要求を受け付けたことに基づいて、前記景品交換処理として、前記交換する第2景品を特定可能な情報が記録された交換券を発行するための処理（サーバ25）を行い、

複数の前記登録店舗（遊技場A、テナントA1、A2、A3）の各々に設けられ、前記交換券の記録情報を読み取る交換券受付手段（景品交換端末31、テナント端末21、22、23）をさらに備えることを特徴とするポイントシステムである。

【0011】

この手段2に係るポイントシステムによれば、第2景品の景品交換処理として交換券が発行され、登録店舗に設けられる交換券受付手段で該交換券の記録情報が読み取られることにより、該記録情報から特定される第2景品が当該登録店舗で提供されるので、登録店

10

20

30

40

50

舗への来店の确实性を担保できる。

【0012】

また手段3に係る発明は、

手段1又は2に記載したポイントシステム(1)であって、

前記付与されたポイントを、前記所定行為を行った登録店舗(遊技場A、テナントA1、A2、A3)毎に集計すると共に、前記第2景品と交換する景品交換処理で使用されたポイントを、当該第2景品を提供する登録店舗毎に集計するポイント集計手段(遊技場サーバ10のグループポイントDB)をさらに備えることを特徴とするポイントシステムである。

【0013】

この手段3に係るポイントシステムによれば、登録店舗毎に付与ポイント数と使用ポイント数とが集計されるので、該登録店舗毎の損益状況を確認できる。

10

【0014】

また手段4に係る発明は、

手段1～3のいずれか1つに記載したポイントシステム(1)であって、

前記ポイント記憶手段(遊技場サーバ10のグループポイントDBの付与履歴DB)は、いずれの登録店舗(遊技場A、テナントA1、A2、A3)における所定行為に基づいて付与されたポイントかを識別可能に記憶することを特徴とするポイントシステムである。

【0015】

この手段4に係るポイントシステムによれば、いずれの登録店舗における所定行為に基づいて付与されたポイントかを識別可能なので、会員の来店動向や消費動向を把握できる。

20

【0016】

さらに手段5に係る発明は、

手段1～5のいずれか1つに記載したポイントシステム(1)であって、

ポイント付与条件設定手段(遊技場サーバ10、テナント端末21、22、23)は、前記登録店舗(遊技場A、テナントA1、A2、A3)毎に前記ポイント付与条件を設定可能であることを特徴とするポイントシステムである。

【0017】

この手段5に係るポイントシステムによれば、登録店舗毎にポイント付与条件を設定可能なので、登録店舗の営業形態に応じて好適にポイントを付与できる。

30

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】図1は本発明に係るポイントシステムの一例を表す概念図である。

【図2】図2(a)は遊技場サーバのディスプレイに表示されるポイント付与条件設定画面の一例を表す図であり、図2(b)はテナント端末のディスプレイに表示されるポイント付与条件設定画面の一例を表す図である。

【図3】図3は遊技場サーバが記憶しているグループポイントDBの一例を表す図である。

40

【図4】図4はシステムサーバが記憶しているシステムポイントDBの一例を表す図である。

【図5】図5(a)はシステムサーバのディスプレイに表示される第1景品登録画面の一例を表す図であり、図5(b)は遊技場サーバのディスプレイに表示される第2景品登録画面の一例を表す図である。図5(c)はテナント端末のディスプレイに表示される第2景品登録画面の一例を表す図である。

【図6】図6(a)はポイント付与処理の一例を表すフローチャートであり、図6(b)はポイント使用処理の一例を表すフローチャートであり、図6(c)は決済処理の一例を表す図である。

【図7】図7はシステムサーバが行う処理の一例を表すフローチャート、及び所定端末(

50

携帯端末、景品交換端末)のディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。以下においては、データベースを「DB」、リーダ/ライタを「R/W」、ステップSを「S」と略記する。

【0020】

本発明は、図1に示すように、会員が登録店舗(遊技場やテナント)において所定行為(来店や消費等)を行ったことに基づいて付与されるポイントを使用して景品と交換するポイントシステム1であって、該ポイントは、複数の登録店舗が属する複数の店舗グループ(A、B、Cグループ)の各々で会員登録をした各店舗グループの会員に対して当該店舗グループ毎に付与され(図4を参照)、ポイントシステム1の管理会社が提供する第1景品(図7(a)を参照)は、いずれの店舗グループの会員であっても交換可能である一方、各店舗グループに属する各登録店舗が当該登録店舗で(即ち現地で)提供する第2景品(図7(b)(c)を参照)は、当該店舗グループの会員のみが交換可能である点に特徴がある。

10

【0021】

具体的には、図4に示すように、ポイント会員IDがA-000001であるAグループの会員は、該会員の90ポイントを使用して、管理会社がインターネットのサイト上で提供する第1景品と交換できると共に、Aグループに属する登録店舗(図1に示す遊技場A、テナントA1、A2、A3)が当該登録店舗で提供する第2景品とも交換できるが、BグループやCグループに属する登録店舗が提供する第2景品とは交換できない。同様に、Bグループの会員は、第1景品及びBグループの第2景品とは交換できるが、A、Cグループの第2景品とは交換できず、またCグループの会員は、第1景品及びCグループの第2景品とは交換できるが、A、Bグループの第2景品とは交換できない。なお店舗グループの数は3つには限られず、2以上の任意の数であれば良い。

20

【0022】

なお図3に示すように、ある店舗グループ(ここではAグループ)で付与されたポイントは、該店舗グループに属するいずれの登録店舗(遊技場A、テナントA1、A2、A3)で付与されたかが識別可能であるが、当該店舗グループ内であれば、いずれの登録店舗で付与されたポイントであっても、すべての登録店舗が提供する第2景品を獲得可能である。具体的には、Aグループの会員ならば、遊技場Aで付与されたポイントで、テナントA1、A2、A3が提供する第2景品を獲得可能である。これにより、当該店舗グループ内で会員が様々な登録店舗に来店するという、回遊性の向上が見込まれる。

30

【0023】

図1に戻り、ポイントシステム1は、該ポイントシステム1の管理会社に設けられるシステムサーバ30と、各店舗グループ(A、B、Cグループ)の各々において、遊技場に設けられ、システムサーバ30と通信可能な遊技場サーバ10と、各テナントに設けられ、遊技場サーバ10と通信可能なテナント端末とを少なくとも備える。またポイントシステム1は、各店舗グループの各々において、当該店舗グループのビル入口に設けられ、遊技場サーバ10と通信可能な入口端末11と、遊技場に設けられ、システムサーバ30と通信可能な景品交換端末31も備える。

40

【0024】

なお、各店舗グループの各々に設けられる遊技場サーバ10、入口端末11、テナント端末、及び景品交換端末31は同様であるため、以下においては、Aグループに設けられるそれらについて説明する。このAグループでは、うどん店であるテナントA1にテナント端末21、衣料品店であるテナントA2にテナント端末22、医院であるテナントA3にテナント端末23が、各々設けられているが、テナント数は特に限定されない。

【0025】

またポイントシステム1では、遊技可能カード2、遊技不能カード3、及び携帯端末4が使用される。なお、以下においては、遊技可能カード2と遊技不能カード3とを区別し

50

ない場合には、単に「カード」と称する。このカードは、各店舗グループに属するいずれかの登録店舗で会員登録した、当該店舗グループの会員に対して発行される。

【0026】

遊技可能カード2は、ある店舗グループの遊技場での遊技を希望する会員に対して発行され、当該店舗グループのビル入口及び各テナントで使用可能であると共に、当該店舗グループの遊技場で使用可能な記録媒体である。この遊技可能カード2には、当該店舗グループの会員であること及び当該遊技可能カード2を個々に識別可能であり、当該遊技可能カード2を所持する会員のポイントを特定可能な情報であるポイント会員IDが記録されていると共に、遊技用価値の大きさであるプリペイド残額を特定可能なカードIDと、獲得した遊技媒体を貯蓄してなる貯蓄価値の大きさである貯玉数を特定可能な遊技場会員IDとが記録されている。この遊技可能カード2は、例えばICカードであり、前記ポイント会員ID、カードID、及び遊技場会員IDは、ICチップに記録されている。

10

【0027】

遊技不能カード3は、ある店舗グループの遊技場での遊技を希望しない会員に対して発行され、当該店舗グループのビル入口及び各テナントで使用可能であるが、当該店舗グループの遊技場では使用不能な記録媒体である。この遊技不能カード3には、当該店舗グループの会員であること及び当該遊技不能カード3を個々に識別可能であり、当該遊技不能カード3を所持する会員のポイントを特定可能な情報であるポイント会員IDが記録されている。この遊技不能カード3は、例えば磁気カードであり、前記ポイント会員IDは、磁気ストライプに記録されている。

20

【0028】

携帯端末4は、会員が所持しており、インターネットを介してシステムサーバ30と通信可能なもの（携帯電話、スマートフォン、PC等）である。この携帯端末4を所持している会員は、該携帯端末4からインターネットを介してシステムサーバ30にアクセスすることにより、当該会員のポイントを使用して景品を獲得できる。なお携帯端末4を所持していない会員は、遊技場Aに設けられる景品交換端末31からシステムサーバ30にアクセスすることにより、当該会員のポイントを使用して景品を獲得できる。

【0029】

以下、図1～図5を参照して、ポイントシステム1の構成要素について説明する。

【0030】

遊技場サーバ10は、遊技場Aの所定箇所（例えば事務所内）に設けられ、図示しない通信部、制御部（CPU、RAM、ROM、EEPROM等）、ハードディスク、ディスプレイ、及び入力装置等を備えるコンピュータである。

30

【0031】

この遊技場サーバ10には、複数のカードユニットが接続されている。各カードユニットは、遊技機であるパチンコ機に対応して設けられ、遊技可能カード2を受け付けた際に（図6（a）のSa01を参照）、該遊技可能カード2のポイント会員IDを、遊技場サーバ10に対して送信し（同Sa02を参照）、該遊技可能カード2のカードIDから特定されるプリペイド残額を使用して遊技媒体を貸与する貸与処理を行うと共に、該遊技可能カード2の遊技場会員IDから特定される貯玉数を使用して遊技媒体を払い出す再プレイ処理を行うものであり、該受け付けた遊技可能カード2を返却して遊技を終了する際に（同Sa11を参照）、該遊技可能カード2のポイント会員IDと、前記貸与処理に使用されたプリペイド残額である消費金額とを、遊技場サーバ10に対して送信する（同Sa12を参照）。

40

【0032】

この遊技場サーバ10は、当該遊技場において会員が行う所定行為（来店や消費）に応じてポイントを付与するポイント付与条件を設定するポイント付与条件設定手段として機能するものである。具体的には、遊技場サーバ10において、ポイント付与条件設定モードを起動すると、図2（a）に示すポイント付与条件設定画面がディスプレイに表示される。ここでは、遊技場への来店（カードユニットでの遊技可能カード2の受付）に応じた

50

来店ポイントを付与するか否か（何ポイント付与するか）と、遊技場での消費（カードユニットでの貸与処理）に応じた消費ポイントを付与するか否か（消費金額何円毎に何ポイント付与するか）と、付与する消費ポイントに上限を設けるか否か（1日あたり何ポイントを上限にするか）を設定可能である。このように、付与する消費ポイントに上限を設けることで、消費金額を抑えて射幸心の抑止に繋げることができる。そして、ここでの設定内容は、遊技場サーバ10で記憶される。

【0033】

また遊技場サーバ10は、図3に示すグループポイントDBをハードディスクで記憶しており、該グループポイントDBには、登録店舗毎ポイントDBと、付与履歴DBと、使用履歴DBとが含まれている。

10

【0034】

登録店舗毎ポイントDBでは、会員毎（ポイント会員ID毎）に、付与ポイント数が、該ポイントが付与された登録店舗毎（即ちビル入場、遊技場A、テナントA1、テナントA2、テナントA3）に集計されて記憶されていると共に、使用ポイント数も、該ポイントを使用して景品を提供した登録店舗毎（即ち遊技場A、テナントA1、テナントA2、テナントA3）及び管理会社について集計されて記憶されており、さらに付与ポイント数の合算値から使用ポイント数の合算値を減算した現在ポイント数も記憶されている。

【0035】

この登録店舗毎ポイントDBは、付与されたポイントを、所定行為を行った登録店舗毎に集計すると共に、第2景品と交換する景品交換処理で使用されたポイントを、当該第2景品を提供する登録店舗毎に集計するポイント集計手段として機能するものである。これによれば、登録店舗毎に付与ポイント数と使用ポイント数とが集計されるので、該登録店舗毎の損益状況を確認できる。

20

【0036】

付与履歴DBでは、ポイントが付与された履歴として、ポイント会員IDに対応付けて、該付与された日時、登録店舗、及びポイント数が記憶されている。使用履歴DBでは、ポイントが使用された履歴として、該使用された日時、登録店舗、及びポイント数が記憶されている。

【0037】

ここで登録店舗毎ポイントDB及び付与履歴DBは、いずれの登録店舗における所定行為に基づいて付与されたポイントかを識別可能に記憶するポイント記憶手段として機能するものである。これによれば、いずれの登録店舗における所定行為に基づいて付与されたポイントかを識別可能なので、会員の来店動向や消費動向を把握できる。

30

【0038】

入口端末11は、店舗グループのビル入口に設けられ、図示しない通信部、制御部（CPU、RAM、ROM、EEPROM等）、及びカードR/W等を備えるコンピュータである。この入口端末11は、カードR/Wにてカード（遊技可能カード2、遊技不能カード3）を受け付けた際に（図6（a）のSa01を参照）、該カードのポイント会員IDを、遊技場サーバ10に対して送信する（同Sa02を参照）。

【0039】

テナント端末21、22、23は、各々テナントA1、A2、A3の所定箇所（例えば精算レジ）に設けられ、図示しない通信部、制御部（CPU、RAM、ROM、EEPROM等）、ハードディスク、ディスプレイ、入力装置、カードR/W、及びバーコードリーダー等を備えるコンピュータである。

40

【0040】

このテナント端末21、22、23も、遊技場サーバ10と同様に、各々のテナントA1、A2、A3において会員が行う所定行為（来店や消費）に応じてポイントを付与するポイント付与条件を設定するポイント付与条件設定手段として機能するものである。具体的には、例えばテナント端末21において、ポイント付与条件設定モードを起動すると、図2（b）に示すポイント付与条件設定画面がディスプレイに表示される。ここでは、テ

50

ナント A 1 への来店（カード R / W でのカードの受付）に応じた来店ポイントを付与するか否か（何ポイント付与するか）と、テナント A 1 での消費（精算レジでの精算）に応じた消費ポイントを付与するか否か（消費金額何円毎に何ポイント付与するか）を設定可能である。なお図 2（a）で説明したのとは異なり、付与する消費ポイントに上限を設けるか否かは設定不能である。また「商品毎設定」ボタンを押下すると、別画面において、商品毎に何ポイントを付与するかを設定可能である。そして、ここでの設定内容は、遊技場サーバ 10 で記憶される。

【 0 0 4 1 】

なおテナント端末 2 2 , 2 3 においても、テナント端末 2 1 と同様にして、テナント A 2 , A 3 への来店や消費に応じたポイント付与条件を設定可能である。このように、登録店舗毎にポイント付与条件を設定可能なので、登録店舗の営業形態に応じて好適にポイントを付与できる。

10

【 0 0 4 2 】

システムサーバ 3 0 は、管理会社に設けられ、図示しない通信部，制御部（CPU，RAM，ROM，EEPROM等），ハードディスク，ディスプレイ，及び入力装置等を備えるコンピュータである。

【 0 0 4 3 】

このシステムサーバ 3 0 は、図 4 に示すシステムポイント DB をハードディスクで記憶している。このシステムポイント DB では、各店舗グループ（A，B，Cグループ）のテーブルが設けられており、各テーブルでは、当該店舗グループの会員毎（ポイント会員 ID 毎）に、暗証番号と、ポイント数とが記憶されている。このシステムポイント DB は、会員毎に、付与されたポイントを記憶し、かつ該会員が、複数の店舗グループのうちのいずれの会員であるかを記憶するポイント記憶手段として機能するものである。

20

【 0 0 4 4 】

このシステムサーバ 3 0 において、第 1 景品登録モードを起動すると、図 5（a）に示す第 1 景品登録画面がディスプレイに表示される。ここでは、管理会社がインターネットのサイト上で提供する第 1 景品の景品 ID，景品名，及び獲得に必要なポイント数を設定可能である。そして、ここでの設定内容は、システムサーバ 3 0 で記憶される。この第 1 景品登録画面における設定内容を記憶するシステムサーバ 3 0 は、ポイントを使用して獲得可能な景品として、ポイントシステム 1 の管理会社が提供し、いずれの店舗グループの会員であっても交換可能な第 1 景品を登録する第 1 景品登録手段として機能するものである。

30

【 0 0 4 5 】

また遊技場 A の遊技場サーバ 1 0 において、第 2 景品登録モードを起動すると、図 5（b）に示す第 2 景品登録画面がディスプレイに表示される。ここでは、遊技場 A が当該遊技場で提供する第 2 景品の景品 ID，景品名，及び獲得に必要なポイント数を設定可能である。そして、ここでの設定内容は、システムサーバ 3 0 で記憶される。

【 0 0 4 6 】

またテナント A 1 のテナント端末 2 1 において、第 2 景品登録モードを起動すると、図 5（c）上側に示す第 2 景品登録画面がディスプレイに表示される。ここでは、テナント A 1 が当該テナント A 1 で提供する第 2 景品の景品 ID，景品名，及び獲得に必要なポイント数を設定可能である。そして、ここでの設定内容は、システムサーバ 3 0 で記憶される。

40

【 0 0 4 7 】

さらにテナント A 2 のテナント端末 2 2 において、第 2 景品登録モードを起動すると、図 5（c）下側に示す第 2 景品登録画面がディスプレイに表示される。ここでは、テナント A 2 が当該テナント A 2 で提供する第 2 景品の景品 ID，景品名，及び獲得に必要なポイント数を設定可能である。そして、ここでの設定内容は、システムサーバ 3 0 で記憶される。

【 0 0 4 8 】

50



なおテナント A 3 のテナント端末 2 3 においても、図 5 ( c ) に示すのと同様にして、テナント A 3 が当該テナント A 3 で提供する第 2 景品の景品 ID , 景品名 , 及び獲得に必要なポイント数を設定可能であるが、本例ではテナント A 3 が医院であるため、該第 2 景品は設定されていないものとする。

【 0 0 4 9 】

これら第 2 景品登録画面における設定内容を記憶するシステムサーバ 3 0 は、ポイントを使用して獲得可能な景品として、店舗グループに属する登録店舗が当該登録店舗で提供し、当該店舗グループの会員のみが交換可能な第 2 景品を登録する第 2 景品登録手段として機能するものである。

【 0 0 5 0 】

なお第 1 景品登録画面及び第 2 景品登録画面で登録される景品は、図 5 に示すように、商品には限られず、サービス ( 役務 ) や割引等、ポイントの対価として会員に提供されるあらゆるものが含まれる。

【 0 0 5 1 】

図 1 に戻り、景品交換端末 3 1 は、図示しない通信部 , 制御部 ( CPU , RAM , ROM , EEPROM 等 ) , ハードディスク , ディスプレイ , 入力装置 , バーコードリーダ , 及びプリンタ等を備えるコンピュータである。

【 0 0 5 2 】

次に、図 6 , 図 7 を参照して、ポイントシステム 1 の作用について説明する。

【 0 0 5 3 】

図 6 ( a ) は、ポイント付与処理の一例を表すフローチャートである。まず S a 0 1 で、入口端末 1 1 が遊技可能カード 2 又は遊技不能カード 3 を受け付けるか、カードユニットが遊技可能カード 2 を受け付けるか、又はテナント端末 2 1 が遊技可能カード 2 又は遊技不能カード 3 を受け付けると、S a 0 2 で、これらカードから読み取ったポイント会員 ID を遊技場サーバ 1 0 に対して送信する。

【 0 0 5 4 】

該ポイント会員 ID を受信した遊技場サーバ 1 0 は、S a 0 3 で、図 2 で設定されて記憶しているポイント付与条件に基づいて、来店ポイントを算出して付与し、S a 0 4 で、図 3 ( b ) に示す付与履歴 DB において、前記受信したポイント会員 ID と、来店ポイントを付与した日時と、前記ポイント会員 ID の送信元に基づく登録店舗 ( 入口端末 1 1 ならばビル入口 , カードユニットならば遊技場 , テナント端末ならばテナント ) と、前記付与したポイント数とを記憶し、S a 0 5 で、図 3 ( a ) に示す登録店舗毎ポイント DB において、前記ポイント会員 ID の、前記送信元に基づく登録店舗の付与ポイント数に、前記付与したポイント数を加算更新すると共に、前記現在ポイント数に、前記付与したポイント数を加算更新して、S a 0 6 で、当該ポイント会員 ID と前記付与したポイント数とをシステムサーバ 3 0 に対して送信する。

【 0 0 5 5 】

該ポイント会員 ID 及び付与したポイント数を受信したシステムサーバ 3 0 は、S a 0 7 で、図 4 に示すシステムポイント DB において、該受信したポイント会員 ID の会員が属する店舗グループのテーブルにおいて、該ポイント会員 ID のポイント数に、前記付与したポイント数を加算更新する。

【 0 0 5 6 】

次に S a 1 1 で、遊技場で遊技が終了してカードユニットから遊技可能カード 2 が排出されるか、又はテナントで精算が完了して遊技可能カード 2 又は遊技不能カード 3 が排出されると、S a 1 2 で、該カードのポイント会員 ID と消費金額及び / 又は精算された商品の商品 ID とを遊技場サーバ 1 0 に対して送信する。

【 0 0 5 7 】

該ポイント会員 ID と消費金額及び / 又は商品 ID とを受信した遊技場サーバ 1 0 は、S a 1 3 で、図 2 で設定されて記憶しているポイント付与条件に基づいて、消費ポイントを算出して付与し、S a 1 4 で、図 3 ( b ) に示す付与履歴 DB において、前記受信した

10

20

30

40

50

ポイント会員IDと、消費ポイントを付与した日時と、前記ポイント会員IDの送信元に基づく登録店舗（カードユニットならば遊技場，テナント端末ならばテナント）と、前記付与したポイント数とを記憶し、S a 1 5で、図3（a）に示す登録店舗毎ポイントDBにおいて、前記ポイント会員IDの、前記送信元に基づく登録店舗の付与ポイント数に、前記付与したポイント数を加算更新すると共に、前記現在ポイント数に、前記付与したポイント数を加算更新して、S a 1 6で、当該ポイント会員IDと前記付与したポイント数とをシステムサーバ30に対して送信する。

**【0058】**

該ポイント会員ID及び付与したポイント数を受信したシステムサーバ30は、S a 1 7で、図4に示すシステムポイントDBにおいて、該受信したポイント会員IDの会員が属する店舗グループのテーブルにおいて、該ポイント会員IDのポイント数に、前記付与したポイント数を加算更新する。

10

**【0059】**

図7は、システムサーバ30が行う処理の一例を表すフローチャート，及び所定端末（携帯端末4，景品交換端末31）のディスプレイに表示される画面の一例を表す図である。システムサーバ30は、S b 0 1で、会員が操作する所定端末から送信されてくるアクセス要求の受信を待機し、該S b 0 1でアクセス要求の受信が有ると（YES）、S b 0 2で、D 1 1に示すログイン画面を所定端末に対して送信して、S b 0 3で、該所定端末から送信されてくるログイン要求の受信を待機する。

20

**【0060】**

D 1 1では、ポイント会員ID及び暗証番号の入力欄が表示され、会員が該入力欄にポイント会員ID（ここではA - 0 0 0 0 0 1）及び暗証番号を入力してログインボタンをクリックすると、該入力したポイント会員ID及び暗証番号を含むログイン要求が、所定端末からシステムサーバ30に対して送信される。

**【0061】**

システムサーバ30は、S b 0 3でログイン要求の受信が有ると（YES）、S b 0 4で、該ログイン要求に含まれる暗証番号と、該ログイン要求に含まれるポイント会員IDに対応付けて図4に示すシステムポイントDBで記憶している暗証番号とを照合し、S b 0 5で、照合OKか否かを判定する。このS b 0 5で照合NG（NO）と判定した場合には、S b 0 6で、図示しない照合NG画面を所定端末に対して送信する照合NG処理を行って、ENDとなる。一方、S b 0 5で照合OK（YES）と判定した場合には、S b 0 7で、前記ポイント会員IDに対応付けて図4に示すシステムポイントDBで記憶しているポイント（ここでは90ポイント）を抽出し、S b 0 8で、D 1 2に示すポイント画面を所定端末に対して送信して、S b 0 9及びS b 1 0で、該所定端末から送信されてくる第1景品表示要求又は第2景品表示要求の受信を待機する。

30

**【0062】**

D 1 2では、景品交換に使用可能なポイントとして、前記抽出したポイントが表示されると共に、景品提供元として、管理会社と、当該会員が属する店舗グループ（ここではAグループ）とが表示され、会員が景品交換を希望するどちらかの景品提供元をクリックすると、管理会社がクリックされた場合には、その旨を示す第1景品表示要求が、所定端末からシステムサーバ30に対して送信され、店舗グループがクリックされた場合には、その旨を示す第2景品表示要求が、所定端末からシステムサーバ30に対して送信される。

40

**【0063】**

システムサーバ30は、前記S b 0 9で第1景品表示要求の受信が有ると（YES）、S b 1 1で、前記図5（a）で設定されて記憶している、管理会社提供の第1景品を抽出し、S b 1 2で、D 1 3に示す第1景品表示画面を所定端末に対して送信して、S b 1 3で、該所定端末から送信されてくる第1景品提供要求の受信を待機する。

**【0064】**

D 1 3では、景品交換に使用可能なポイントが表示されると共に、前記抽出した景品及び該景品の獲得に必要なポイント数が表示され、会員が獲得を希望するいずれかの景品を

50

クリックすると、該景品が選択された旨を示す第 1 景品提供要求が、所定端末からシステムサーバ 30 に対して送信される。

【 0 0 6 5 】

システムサーバ 30 は、S b 1 3 で第 1 景品提供要求の受信が有ると ( Y E S )、当該会員のポイントが、前記 D 1 3 で選択された景品の獲得に必要なポイント数以上 ( 即ちポイントが足りている ) ならば、S b 1 4 で、図 4 に示すシステムポイント DB で記憶している当該会員のポイントから、前記選択された景品の獲得に必要なポイント数を減算するポイント減算処理を行い、S b 1 5 で、D 1 4 に示す配送先入力画面を所定端末に対して送信して、S b 1 6 で、該所定端末から送信されてくる送信先情報の受信を待機する。

【 0 0 6 6 】

D 1 4 では、住所、氏名、及び電話番号の入力欄が表示され、会員が該入力欄に住所、氏名、及び電話番号を入力してログインボタンをクリックすると、該入力した住所、氏名、及び電話番号を含む配送先情報が、所定端末からシステムサーバ 30 に対して送信される。

【 0 0 6 7 】

システムサーバ 30 は、S b 1 6 で配送先情報の受信が有ると ( Y E S )、S b 1 7 で、前記選択された景品を該配送先情報が示す配送先に配送するための配送処理を行って、E N D となる。

【 0 0 6 8 】

またシステムサーバ 30 は、前記 S b 1 0 で第 2 景品表示要求の受信が有ると ( Y E S )、S b 2 1 で、前記図 5 ( b ) ( c ) で設定されて記憶している、該第 2 景品表示要求が示す店舗グループに属する各登録店舗提供の第 2 景品を抽出し、S b 2 2 で、D 1 5 に示す第 2 景品表示画面を所定端末に対して送信して、S b 2 3 で、該所定端末から送信されてくる第 2 景品提供要求の受信を待機する。

【 0 0 6 9 】

D 1 5 では、景品交換に使用可能なポイントが表示されると共に、前記抽出した景品、該景品の提供元の登録店舗、及び該景品の獲得に必要なポイント数が表示され、会員が獲得を希望するいずれかの景品をクリックすると、該景品が選択された旨を示す第 2 景品提供要求が、所定端末からシステムサーバ 30 に対して送信される。

【 0 0 7 0 】

システムサーバ 30 は、S b 2 3 で第 2 景品提供要求の受信が有ると ( Y E S )、当該会員のポイントが、前記 D 1 5 で選択された景品の獲得に必要なポイント数以上 ( 即ちポイントが足りている ) ならば、S b 2 4 で、図 4 に示すシステムポイント DB で記憶している当該会員のポイントから、前記選択された景品の獲得に必要なポイント数を減算するポイント減算処理を行い、S b 2 5 で、D 1 6 に示す交換券発行画面を所定端末に対して送信して、E N D となる。

【 0 0 7 1 】

D 1 6 では、獲得した景品、該景品の提供元の登録店舗、及び該景品の獲得に使用したポイント数が表示されると共に、該景品を特定可能なバーコードが表示される。

【 0 0 7 2 】

そして所定端末が携帯端末 4 の場合には、前記景品が遊技場提供景品 ( 例えばドリンク無料券 ) ならば、該バーコードを当該遊技場の景品交換端末 3 1 のバーコードリーダで読み取らせることにより、該バーコードから特定される景品の内容を記載した交換券が該景品交換端末 3 1 のプリンタから発行されて、当該交換券を使用することで、景品の提供を会員が受けられ、また前記景品がテナント提供景品 ( 例えはうどん一杯無料券 ) ならば、前記バーコードを当該テナントのテナント端末のバーコードリーダで読み取らせることにより、該バーコードから特定される景品の提供を会員が受けられる ( 即ちレジでの精算時にうどんが一杯無料になる ) 。

【 0 0 7 3 】

また所定端末が景品交換端末 3 1 の場合には、前記景品が遊技場提供景品ならば、当該

10

20

30

40

50

景品の内容を記載した交換券が該景品交換端末31のプリンタから発行されて、当該交換券を使用することで、景品の提供を会員が受けられ、また前記景品がテナント提供景品ならば、D16の内容を記録したレシートが印刷されて発行され、該レシートのバーコードを当該テナントのテナント端末のバーコードリーダーで読み取らせることにより、該バーコードから特定される景品の提供を会員が受けられる。

【0074】

これによれば、第2景品の景品交換処理として交換券が発行され、登録店舗に設けられる交換券受付手段（景品交換端末31、テナント端末）で該交換券の記録情報（バーコード）が読み取られることにより、該記録情報から特定される第2景品が当該登録店舗で提供されるので、登録店舗への来店の実性を担保できる。

10

【0075】

そして、以上に説明したように、このポイントシステム1によれば、会員のポイントを使用して交換可能な景品として、店舗グループに属する登録店舗が当該登録店舗で提供し、当該店舗グループの会員のみが交換可能な第2景品が登録されるので、該第2景品の提供を受けるために会員が登録店舗に来店する動機付けがされると共に、該第2景品と交換するために会員が必要なポイントを貯めるポイント集めの動機付けがされる。

【0076】

図6(b)は、ポイント使用処理の一例を表すフローチャートである。まずSa21で、システムサーバ30が図7のSb14,又はSb24に示すポイント減算処理を行うと、Sb22で、該ポイント減算処理の対象となったポイント会員ID及び使用ポイントを遊技場サーバ10に対して送信する。

20

【0077】

該ポイント会員ID及び使用ポイントを受信したシステムサーバ30は、Sa23で、図3(c)に示す使用履歴DBにおいて、前記受信したポイント会員IDと、使用ポイントを使用した日時と、第2景品の提供元の登録店舗と、使用ポイントとを記憶し、Sa24で、図3(a)に示す登録店舗毎ポイントDBにおいて、前記ポイント会員IDの、前記提供元に基づく登録店舗の使用ポイント数に、前記受信した使用ポイントを加算更新すると共に、前記現在ポイント数から、前記受信した使用ポイントを減算更新する。

【0078】

図6(c)は、決済処理の一例を表す図である。まず(1)テナントが付与したポイント相当額については、図3(b)で記憶している付与履歴に基づいて、各テナントが付与したポイント相当額を算出して、該算出したポイント相当額を各テナントに対して請求することにより、該ポイント相当額が各テナントから店舗グループに対して支払われる。また(2)第2景品の交換に使用したポイント相当額については、図3(c)で記憶している使用履歴に基づいて、各テナントが提供した第2景品との交換に使用したポイント相当額を算出して、該算出したポイント相当額を各テナントに対して支払う。さらに(3)第1景品の交換に使用したポイント相当額についても、図3(c)で記憶している使用履歴に基づいて、管理会社が提供した第1景品との交換に使用したポイント相当額を算出して、該算出したポイント相当額を管理会社に対して支払う。

30

【0079】

最後に、本発明の変形例について説明する。

40

【0080】

上記の実施形態では、遊技可能カード2がICカードである例について説明したが、これに限らず、該遊技可能カード2は磁気カードであっても良い。また上記の実施形態では、遊技不能カード3が磁気カードである例について説明したが、これに限らず、該遊技不能カード3はICカードであっても良い。さらにカード形状ではなく、コイン形状であっても良い。

【0081】

上記の実施形態では、図2(a)に示すように、遊技場サーバ10がポイント付与条件設定手段として機能して、遊技場におけるポイント付与条件を設定する例について説明し

50

たが、これに限らず、システムサーバ30がポイント付与条件設定手段として機能して、遊技場におけるポイント付与条件を設定するものであっても良い。

【0082】

上記の実施形態では、図2(b)に示すように、テナント端末21, 22, 23がポイント付与条件設定手段として機能して、各テナントA1, A2, A3におけるポイント付与条件を設定する例について説明したが、これに限らず、遊技場サーバ10又はシステムサーバ30がポイント付与条件設定手段として機能して、各テナントA1, A2, A3におけるポイント付与条件を設定するものであっても良い。

【0083】

上記の実施形態では、図2(a)に示すように、遊技場で付与する消費ポイントに上限を設定可能な例について説明したが、これに限らず、該上限を設定不能なものであっても良い。また上記の実施形態では、図2(b)に示すように、テナントで付与する消費ポイントに上限を設定不能な例について説明したが、これに限らず、該上限を設定可能なものであっても良い。

10

【0084】

上記の実施形態では、図2(b)に示すように、商品毎に付与するポイントを設定する例について説明したが、これに限らず、ある商品群(例えばきつねうどん, 月見うどん, 天ぷらうどん等を含む「うどん」という商品群)について一律に付与するポイントを設定するものであっても良い。

【0085】

上記の実施形態では、ビル入口, 遊技場, 及び各テナントの各々で来店ポイントが付与される例について説明したが、これに限らず、店舗グループ全体で1日1回だけ来店ポイントが付与されるものであっても良い。

20

【0086】

上記の実施形態では、図6(a)のSa03, Sa13に示すように、遊技場サーバ10がポイント付与手段として機能して、ポイントを付与する例について説明したが、これに限らず、システムサーバ30がポイント付与手段として機能して、ポイントを付与するものであっても良い。

【0087】

上記の実施形態では、図7のD14に示すように、配送先入力画面で配送先の入力を会員から受け付け、該入力を受け付けた配送先に第1景品を配送する処理を行う例について説明したが、これに限らず、例えば図4に示すシステムポイントDBにおいて、ポイント会員IDに対応付けて配送先を登録しておき、配送先入力画面で配送先の入力を会員から受け付けずに、当該会員のポイント会員IDに対応付けて登録されている配送先に第1景品を配送する処理を行うものであっても良く、これによれば、会員が配送先を入力する手間が省ける。なお第1景品を登録店舗で受け取れるようにしても良い。

30

【0088】

上記の実施形態において、第1景品と交換する際に、同一人が複数の店舗グループで会員登録をしている場合には、当該会員の各店舗グループのポイントを合算して使用できるようにしても良い。

40

【符号の説明】

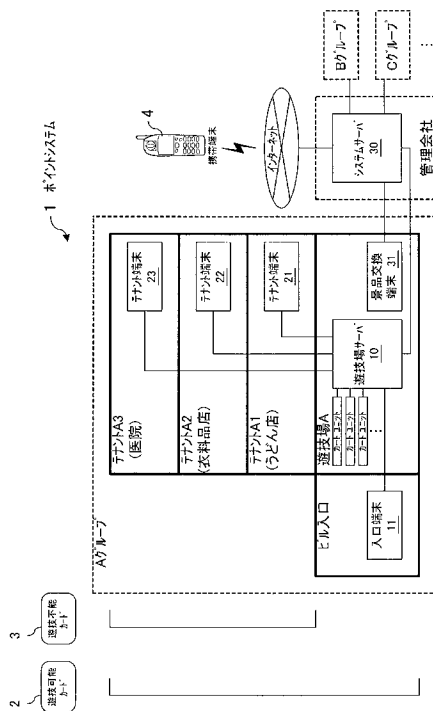
【0089】

- 1 ... ポイントシステム
- 2 ... 遊技可能カード(テナント及び遊技場で使用可能)
- 3 ... 遊技不能カード(テナントのみで使用可能)
- 4 ... 携帯端末
- 10 ... 遊技場サーバ
- 11 ... 入口端末
- 21, 22, 23 ... テナント端末
- 30 ... システムサーバ

50

3 1 ... 景品交換端末

【 図 1 】



【 図 2 】

(a) 遊技場ターボのディスプレイ：ポイント付与条件設定画面

遊技場ターボ ポイント付与条件設定画面

来店  1 ポイント

消費金額  円毎  1 ポイント

上限 1日あたり  ポイント

設定内容は、遊技場ターボで記憶

(b) ティント端末のディスプレイ：ポイント付与条件設定画面

ティントターボ ポイント付与条件設定画面

来店  ポイント

消費金額  円毎  ポイント

↓商品毎設定

ティントターボ ポイント付与条件設定画面

商品ID	商品名	ポイント
001	きつねうどん	3
002	月見うどん	2
003	天ぷらうどん	5
.	.	.

設定内容は、遊技場ターボで記憶

設定内容は、遊技場ターボで記憶

設定内容は、遊技場ターボで記憶

【 図 3 】

遊技場サーバ(Aグループ)のグループポイントDB

(a)登録店舗毎ポイントDB

ポイント会員ID	ビル入場	遊技場A	テナントA1	テナントA2	テナントA3	管理会社	合計
A-000001	20	100	10	80	90	-	260
A-000002	****	****	****	****	****	-	****
A-500001	****	****	****	****	****	-	****
A-500002	****	****	****	****	****	-	****
合計	****	****	****	****	****	-	****

使用ポイント数

ポイント会員ID	ビル入場	遊技場A	テナントA1	テナントA2	テナントA3	管理会社	合計
A-000001	-	0	20	100	0	50	170
A-000002	-	****	****	****	****	****	****
A-500001	-	****	****	****	****	****	****
A-500002	-	****	****	****	****	****	****
合計	-	****	****	****	****	****	****

現在ポイント数

ポイント会員ID	ビル入場	遊技場A	テナントA1	テナントA2	テナントA3	管理会社	合計
A-000001	-	-	-	-	-	-	90
A-000002	-	-	-	-	-	-	****
A-500001	-	-	-	-	-	-	****
A-500002	-	-	-	-	-	-	****
合計	-	-	-	-	-	-	****

(b)付与履歴DB

ポイント会員ID	日時	登録店舗	ポイント数
A-000001	09.01.12:00	テナントA1	3
A-123456	09.01.11:59	遊技場A	10
A-224354	09.01.11:59	ビル入場	1
A-571233	09.01.11:57	テナントA3	3
A-002244	09.01.11:56	遊技場A	3

(c)使用履歴DB

ポイント会員ID	日時	登録店舗	ポイント数
A-002244	09.01.11:47	テナントA1	20
A-320141	09.01.11:36	テナントA2	100
A-114455	09.01.11:10	管理会社	50
A-000001	09.01.11:05	遊技場A	15
A-571000	09.01.11:00	テナントA1	10

【 図 4 】

システムサーバのシステムポイントDB

Aグループ

ポイント会員ID	暗証番号	ポイント
A-000001	****	90
A-000002	****	****
.	.	.
A-500001	****	****
A-500002	****	****
.	.	.

Bグループ

ポイント会員ID	暗証番号	ポイント
B-000001	****	****
B-000002	****	****
.	.	.
B-500001	****	****
B-500002	****	****
.	.	.

Cグループ

ポイント会員ID	暗証番号	ポイント
C-000001	****	****
C-000002	****	****
.	.	.
C-500001	****	****
C-500002	****	****
.	.	.

【 図 5 】

(a) システムサーバのディスプレイ: 第1景品登録画面

景品ID	景品名	ポイント
K-0001	スマートフォン	200
K-0002	5,000円ギフト券	100
K-0003	海外旅行抽選券	50

設定内容は、システムサーバで記憶

(b) 遊技場サーバのディスプレイ: 第2景品登録画面

景品ID	景品名	ポイント
A-0001	ドリンク無料券	15
A-0002	優先入場券	30

設定内容は、システムサーバで記憶

(c) テナント端末のディスプレイ: 第2景品登録画面

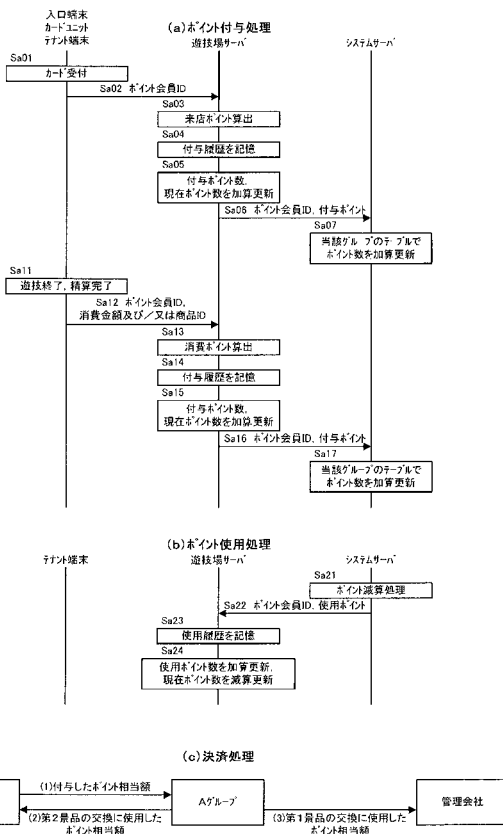
景品ID	景品名	ポイント
A1-0001	うどん一杯無料券	20
A1-0002	ドリンク無料券	10
A1-0003	ドリンク無料券	10

設定内容は、システムサーバで記憶

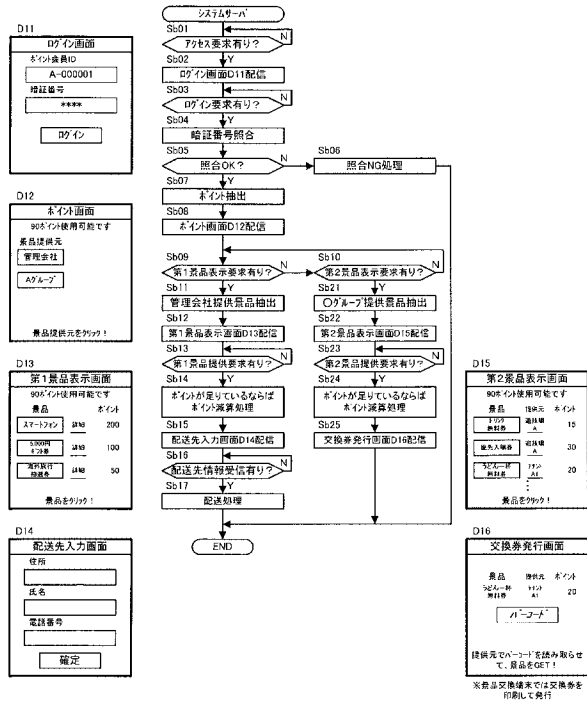
商品ID	商品名	ポイント
A2-0001	10,000円分お買い得券	100
A2-0002	5,000円分お買い得券	60
A2-0003	2,500円分お買い得券	40

設定内容は、システムサーバで記憶

【 図 6 】



【 図 7 】





フロントページの続き

(72)発明者 城谷 龍弥

東京都渋谷区渋谷三丁目2番13号 渋谷新南口ビル 日本ゲームカード株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BC80 CA02 CA11 CA31 CA35