

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5961990号
(P5961990)

(45) 発行日 平成28年8月3日 (2016.8.3)

(24) 登録日 平成28年7月8日 (2016.7.8)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 5 4
 A 6 3 F 7/02 3 2 9

請求項の数 5 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2011-264714 (P2011-264714)	(73) 特許権者	000001432
(22) 出願日	平成23年12月2日 (2011.12.2)		グローリー株式会社
(65) 公開番号	特開2012-161592 (P2012-161592A)		兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号
(43) 公開日	平成24年8月30日 (2012.8.30)	(74) 代理人	100087701
審査請求日	平成26年10月16日 (2014.10.16)		弁理士 稲岡 耕作
(31) 優先権主張番号	特願2011-8912 (P2011-8912)	(74) 代理人	100101328
(32) 優先日	平成23年1月19日 (2011.1.19)		弁理士 川崎 実夫
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(72) 発明者	神谷 祥仁
			兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号 グローリー株式会社内
		(72) 発明者	関本 崇穂
			兵庫県姫路市下手野1丁目3番1号 グローリー株式会社内
		審査官	辻野 安人
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 景品管理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技店舗に設置され、景品と遊技媒体との交換処理を行う景品管理装置であって、
 店員が確認および操作を行うための店側表示操作部と、客が確認および操作を行うための客側表示操作部とを有し、

前記客側表示操作部は、客が操作入力した情報に関連する情報を表示可能であり、

前記店側表示操作部は、前記客側表示操作部で表示された情報と同様の情報を表示可能であり、

前記客側表示操作部における表示内容と前記店側表示操作部における表示内容とを同じタイミングで変化させる制御部を有することを特徴とする、景品管理装置。

【請求項 2】

前記客側表示操作部における客操作でエラーが発生した場合、当該エラーに関する情報が前記店側表示操作部に表示可能であることを特徴とする、請求項 1 記載の景品管理装置。

【請求項 3】

前記店側表示操作部において前記エラーの解除操作が可能であることを特徴とする、請求項 2 記載の景品管理装置。

【請求項 4】

遊技店舗の会員が保有している会員用記録媒体の識別子を読み取る読取手段を備え、

前記客側表示操作部は、前記読取手段が読み取った前記会員用記録媒体と関連付けられ

た暗証番号を入力可能な暗証番号入力手段を有し、

前記客が操作入力した情報とは、前記暗証番号であることを特徴とする、請求項1～3のいずれかに記載の景品管理装置。

【請求項5】

前記店側表示操作部と前記客側表示操作部とは別体であり、両者は互いに通信可能に接続されていることを特徴とする、請求項1～4のいずれかに記載の景品管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技店舗に設置され、景品と遊技媒体との交換処理を行うための景品管理装置に関する。

10

【背景技術】

【0002】

パチンコ店等の遊技店舗には、客が獲得した遊技媒体（たとえば、パチンコ玉）を景品に交換するための景品カウンタが設けられている。客は、獲得したパチンコ玉の数（獲得数）を記録したレシートやカードを景品カウンタに持ち込む。店員は、景品カウンタを挟んで客と向かい合った状態で接客を行う。

景品カウンタには、景品管理装置が設置されている（たとえば、特許文献1参照）。景品管理装置は、景品と遊技媒体との交換による景品払出しおよび景品の在庫を管理している。景品管理装置は、客のレシートやカードから獲得数を読み取ることができる。景品管理装置が獲得数を読み取った後に、遊技店舗の店員が、客が所望する種類の景品を選択し、景品の個数を景品管理装置に入力すると、景品管理装置は、該当する景品を客に払い出すときに、その景品と交換するのに必要なパチンコ玉数を客の獲得数から差し引くとともに、景品の在庫を更新する。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-22508号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

景品管理装置には、客が確認および操作を行うための客側表示操作部（たとえば、液晶タッチパネル）が備えられたものがある。客側表示操作部には、客向けの情報や、客によって操作されるキー等が表示される。客は、客側表示操作部において、表示された情報を確認しつつ、キーを操作することによって、選択したい景品を特定したり、必要に応じて暗証番号を入力したりする。

【0005】

このような客側表示操作部は、客にとってアクセスしやすい位置に設けられている。この場合、景品カウンタを挟んで客と向かい合っている店員にとっては、客側表示操作部に目が届き難いので、客による客側表示操作部の操作状況や、客側表示操作部における表示内容が把握しにくい。

40

たとえば、客が客側表示操作部における暗証番号入力の手順を間違えることでエラーが生じても、不馴れた客にとっては、どういうエラーが生じたのかということや、エラーの解除方法がわからない。一方、客側表示操作部に目が届き難い店員にとっては、客からの通報がなければ、エラーが生じたということ自体がわからない。そして、エラーを解除するために客と店員とが口頭でコミュニケーションを図ろうとしても、遊技店舗は一般的に騒々しいところなので、聞き間違いが生じ得る。

【0006】

そこで、店員は、エラーが生じると、その都度、持ち場を離れて客側へ回ってエラーを解除しなければならず、使い勝手が悪い。

50

この発明は、かかる背景のもとでなされたもので、客側表示操作部を備える構成において使い勝手の向上を図ることができる景品管理装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項1記載の発明は、遊技店舗に設置され、景品と遊技媒体との交換処理を行う景品管理装置であって、店員が確認および操作を行うための店側表示操作部と、客が確認および操作を行うための客側表示操作部とを有し、前記客側表示操作部は、客が操作入力した情報に関連する情報を表示可能であり、前記店側表示操作部は、前記客側表示操作部で表示された情報と同様の情報を表示可能であり、前記客側表示操作部における表示内容と前記店側表示操作部における表示内容とを同じタイミングで変化させる制御部を有することを特徴とする、景品管理装置である。

10

【0008】

請求項2記載の発明は、前記客側表示操作部における客操作でエラーが発生した場合、当該エラーに関する情報が前記店側表示操作部に表示可能であることを特徴とする、請求項1記載の景品管理装置である。

請求項3記載の発明は、前記店側表示操作部において前記エラーの解除操作が可能であることを特徴とする、請求項2記載の景品管理装置である。

【0009】

請求項4記載の発明は、遊技店舗の会員が保有している会員用記録媒体の識別子を読み取る読取手段を備え、前記客側表示操作部は、前記読取手段が読み取った前記会員用記録媒体と関連付けられた暗証番号を入力可能な暗証番号入力手段を有し、前記客が操作入力した情報とは、前記暗証番号であることを特徴とする、請求項1～3のいずれかに記載の景品管理装置である。

20

【0010】

請求項5記載の発明は、前記店側表示操作部と前記客側表示操作部とは別体であり、両者は互いに通信可能に接続されていることを特徴とする、請求項1～4のいずれかに記載の景品管理装置である。

【発明の効果】

【0011】

請求項1記載の発明によれば、景品管理装置は、店側表示操作部と、客側表示操作部とを有している。店側表示操作部は、店員が確認および操作を行うためのものであり、客側表示操作部は、客が確認および操作を行うためのものである。

30

景品管理装置では、客側表示操作部は、客が操作入力した情報に関連する情報を表示可能であり、店側表示操作部は、客側表示操作部で表示された情報と同様の情報を表示可能である。そのため、店員は、店側表示操作部の表示を見ることによって、持ち場に居ながらの状態、客による客側表示操作部の操作状況や、客側表示操作部における表示内容を速やかに把握できる。

【0012】

その結果、使い勝手の向上を図ることができる。

40

請求項2記載の発明によれば、客側表示操作部における客操作でエラーが発生した場合、当該エラーに関する情報が店側表示操作部に表示可能であるので、店員は、店側表示操作部の表示を見ることによって、持ち場に居ながらの状態、客からの通報がなくても、当該エラーが生じたということやエラーの種類等を速やかに把握できる。その結果、使い勝手の更なる向上を図ることができる。

【0013】

さらに、請求項3記載の発明によれば、店側表示操作部において前記エラーの解除操作が可能であるので、店員は、持ち場に居ながらの状態、前記エラーを解除でき、使い勝手がよい。

請求項4記載の発明によれば、景品管理装置は、遊技店舗の会員が保有している会員用

50

記録媒体の識別子を読み取る読取手段を備えていて、客側表示操作部は、読取手段が読み取った会員用記録媒体と関連付けられた暗証番号を入力可能な暗証番号入力手段を有している。

【0014】

そして、客が客側表示操作部（暗証番号入力手段）で操作入力した情報とは、暗証番号である。そのため、店側表示操作部には、暗証番号に関連する情報が表示されるので、店員は、店側表示操作部の表示を見ることによって、持ち場に居ながらの状態で、客による暗証番号の入力状況をリアルタイムで把握でき、使い勝手がよい。

請求項5記載の発明によれば、店側表示操作部と客側表示操作部とは別体であり、両者は互いに通信可能に接続されていてもよい。

10

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】図1は、遊技店舗内の景品カウンタKを示す模式的な斜視図である。

【図2】図2は、景品管理装置2の運用イメージを示す斜視図である。

【図3】図3は、景品管理装置2の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】図4は、ターミナルコンピュータ50のデータベース51で管理されている内容を示す図である。

【図5】図5は、景品管理装置2のPOS端末3によって実行される処理の手順を示すフローチャートである。

【図6】図6において、(a)は、会員端末4の客側表示操作部24の表示の一例を示す図であり、(b)は、POS端末3の店側表示操作部20の表示の一例を示す図である。

20

【図7】図7において、(a)および(b)は、客側表示操作部24の表示の一例を示す図であり、(c)および(d)は、店側表示操作部20の表示の一例を示す図である。

【図8】図8は、会員端末4の客側表示操作部24およびPOS端末3の店側表示操作部20のそれぞれの表示の変形例を示して、図8(a)から図8(d)に向けてデータ入力が順番に進行している。

【図9】図9は、POS端末3によって実行される処理の手順の変形例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0016】

30

以下には、図面を参照して、この発明の実施形態について具体的に説明する。

図1は、遊技店舗内の景品カウンタKを示す模式的な斜視図である。

図1を参照して、たとえばパチンコ店などの遊技店舗内には、遊技台での遊技によって獲得したパチンコ玉やメダル等の遊技媒体（ここでは、パチンコ玉）を景品に交換するための景品カウンタKが設けられている。景品カウンタKの背後には、棚Tが配置されていて、棚Tには、タバコやお菓子やジュース等のいわゆる一般景品が陳列されている。遊技店舗の店員は、景品カウンタKと棚Tとの間（持ち場）に立って接客を行う。

【0017】

景品カウンタK上には、景品払出装置1と、景品管理装置2とが配置されている。

ここで、景品には、前述した一般景品の他に、貴金属等の有価物が内蔵されたカード状の特殊景品がある。特殊景品には、その価値に応じて、たとえば大景品、中景品、小景品という複数の種類がある。景品払出装置1は、内蔵した特殊景品を客に払い出すものである。

40

【0018】

景品管理装置2は、POS端末3（制御ユニット）と、会員端末4（カード用インタフェース部）と、カードR/W（Read/Write）端末5（カード用インタフェース部）とを含んでいる。POS端末3と、会員端末4と、カードR/W端末5とは、それぞれ別々に独立して設けられた端末装置である。POS端末3と、会員端末4およびカードR/W端末5のそれぞれとは、通信可能に接続されている。

【0019】

50

POS端末3は、通信回線（図示せず）を介して、景品払出装置1や遊技店舗内のターミナルコントローラ（図示せず）に対して通信可能に接続されている。POS端末3は、景品（一般景品および特殊景品を含む）の在庫を管理している。POS端末3は、客が獲得したパチンコ玉と景品との交換処理を行う機能を主に有している。

会員端末4に関し、客には、遊技店舗に会員登録した会員客がおり、会員端末4は、会員客に対してPOS端末3で景品交換処理をする際に用いられる。

【0020】

ここで、（会員）客は、遊技店舗から付与されたカードを保有しており、このカードには、客が遊技で獲得したパチンコ玉数に関する情報が記憶されている。また、各カード（会員カード）には、識別子であるカードID（識別番号）が割り振られている。

10

会員端末4およびカードR/W端末5は、客のカードを受け付けることができ、受け付けたカードとPOS端末3との間でデータの送受信を行うことができる。また、会員端末4およびカードR/W端末5は、カードリード/ライト装置であり、客のカードに記憶された情報（データ）を読み取ってPOS端末3に送信したり、この情報を書き換えたりする。

【0021】

景品管理装置2全体の運用イメージの概略を説明すると、まず、客が獲得したパチンコ玉は、計数機（図示せず）によって計数され、その計数データであるパチンコ玉の獲得数（遊技媒体数）は、レシートやカード（ここでは、カード）等の遊技媒体数記憶手段に記憶される。

20

カードとして、磁気カードやICチップを備えたICカード（ここでは、ICカード）が挙げられる。カード自体に計数データが記憶されてもよいし、各カードに割り振られたカードIDに関連付けて、計数データがターミナルコントローラ（図示せず）内のデータベースに記憶されてもよい。

【0022】

また、会員客個人が保有している携帯電話が会員カード（つまり、会員用記録媒体）の役割を果たしてもよい。この場合、携帯電話に内蔵されたICチップの製造番号（IDm）がカードIDと同じ識別子の役割（識別情報としての役割）を果たし、客個人の携帯電話のIDmに関連付けて、計数データがターミナルコントローラ（図示せず）内のデータベースに記憶される。

30

【0023】

なお、データベース（図示せず）では、当日獲得されたパチンコ玉（いわゆる「持玉（もちだま）」）の数に限らず、会員客が前日以前に獲得したパチンコ玉（いわゆる「貯玉（ちょだま）」）の数も計数データとして管理している。なお、パチンコ玉以外の遊技媒体であるメダルにおいて、貯玉に対応するものは、「貯メダル（ちょめだる）」と呼ばれる。貯玉および貯メダルは、遊技店舗に預けられる遊技媒体である。

【0024】

また、計数データがレシートに記憶（記録）される場合には、計数データを示すバーコードがレシートに印刷される。

客は、パチンコ玉の計数後に、前述したカードを景品カウンタKに持ち込む。客は、図1における景品カウンタKの手前側で店員の接客を受ける。そのため、客と店員とは、景品カウンタKを挟んで向かい合うことになる。

40

【0025】

景品管理装置2では、会員端末4やカードR/W端末5が、持ち込まれたカードに記憶された計数データを読み取ったり、このカードのカードIDを読み取ったりする。POS端末3は、会員端末4やカードR/W端末5から計数データを受け取る（取得する）。または、POS端末3は、会員端末4やカードR/W端末5からカードIDを受け取り、このカードIDに関連付けられた計数データをターミナルコントローラのデータベース（図示せず）から呼び出したりすることで、このカードの持ち主（客）の計数データを取得する。

50

【0026】

そして、一般景品の場合、計数データ（パチンコ玉の獲得数）の範囲内で交換可能な一般景品が選択されると、店員によって一般景品が客に払い出されるとき等に、POS端末3は、払い出された一般景品について在庫を更新する。特殊景品の場合、計数データの範囲内で交換可能な特殊景品が選択されると、POS端末3は、景品払出装置1に対して特殊景品の払い出し指示を送信するとともに、払い出す特殊景品について在庫を更新する。景品払出装置1は、POS端末3からの指示に沿って特殊景品を客に払い出す。

【0027】

景品の在庫の更新は、景品とパチンコ玉との交換に基づく交換実績であり、景品交換が繰り返されることで、景品管理装置2（POS端末3）は、景品の在庫の更新を繰り返して交換実績収集を行う。

以降では、POS端末3、会員端末4およびカードR/W端末5のそれぞれの詳細を、この順番で個別に説明する。

【0028】

まず、POS端末3の詳細について説明する。

図2は、景品管理装置2の運用イメージを示す斜視図である。

図2を参照して、POS端末3は、本体10と、ディスプレイ11と、バーコードリーダ12とを備えている。

本体10は、上下に扁平なボックス形状である。本体10の上面には、キーボード13が設けられている。キーボード13は、店員が景品管理装置2にデータ信号を入力する（入力操作する）ための入力操作部を構成する。キーボード13は、テンキー14と、一般景品選択キー15とを主に含んでいる。一般景品選択キー15は、多数設けられていて、それぞれの表面には、いずれかの一般景品の名前が記されている。キーボード13を操作することによって所望の指示や情報を景品管理装置2に入力できるので、使い勝手がよい。

【0029】

また、本体10の上面において、キーボード13以外の領域には、モード切換部16と、用紙排出口17とが設けられている。

モード切換部16は、本体10の上面に露出される位置に鍵穴16Aが形成されたシリンダー錠である。鍵穴16Aに専用の鍵（図示せず）を差し込んでモード切換部16を所定角度だけ回動させることによって、景品管理装置2の運転モードを、景品交換を行う景品交換モードや、景品交換モード以外のモードに切り換えることができる。景品交換モード以外のモードとして、景品管理装置2における設定内容を変更する設定モードや、会員客の登録内容等を変更する会員処理モードや、景品の在庫集計を行う集計モードや、在庫データの変更等を行う在庫処理モードや、在庫データ等のクリアを行うクリアモード等がある。モード切換部16は、店員がモード切換のための信号を景品管理装置2に入力する（入力操作する）ための入力操作部を構成する。

【0030】

用紙排出口17は、細長いスリット状である。たとえば、景品の在庫集計を行ったときに、用紙排出口17には、集計結果を記載した用紙が本体10の内部から排出される。

本体10において、図2における手前側端面には、電源スイッチ18とメディア差込口19とが設けられている。電源スイッチ18を操作することによって、景品管理装置2の電源をオン／オフすることができる。メディア差込口19は、奥側へ窪むU字をなすスリット状である。景品管理装置2内のデータを外部に持ち出す場合、または、外部のデータを景品管理装置2に取り込みたい場合には、データを記憶したメディア（図示せず）がメディア差込口19に対して抜き差しされる。

【0031】

ディスプレイ11は、板状であり、図2における姿勢を基準として、本体10の奥側端部から奥側上方へ傾斜して延びている。ディスプレイ11において、図2における手前側の側面には、略矩形状の店側表示操作部20が設けられている。店側表示操作部20は、

液晶表示器であり、その上には、透明なタッチパネルスイッチ 21（店側操作部）が積層されている。タッチパネルスイッチ 21 は、店側表示操作部 20 に含まれる。店側表示操作部 20 は、景品カウンタ K の店員側に対向している。店側表示操作部 20 には、店舗の店員の確認および操作のために必要な種々のデータが表示される（後述する）。また、店側表示操作部 20 のタッチパネルスイッチ 21 には各種ボタンやキー（後述する）が表示され、タッチパネルスイッチ 21 は、店員によって入力操作される入力操作部として機能する。つまり、店側表示操作部 20 は、店員が確認および操作を行うためのものである。

【0032】

バーコードリーダ 12 は、把持できるグリップ形状であり、その先端部に、バーコードを読み取るためのバーコード読取部 22 を有している。バーコードリーダ 12 は、電気ケーブル 23 を介して本体 10 に対して電氣的に接続されている。計数データが記憶されたレシートのバーコードをバーコードリーダ 12 で読み取ることによって、計数データを本体 10 に入力することができる。

【0033】

なお、キーボード 13 のテンキー 14 を操作することによっても、計数データを本体 10 に入力することができる。

会員端末 4 は、電気ケーブル 28 を介して POS 端末 3 に対して通信可能に接続されている。

会員端末 4 は、たとえば、やや略直方体のボックス形状であり、その上面は、図 2 における手前側へ向けて湾曲しながら下側へ傾斜している。会員端末 4 の上面には、客側表示操作部 24 と、携帯電話セット部 25 と、カード出入口 26 とが、図 2 における奥側からこの順番で並んで設けられている。

【0034】

客側表示操作部 24 は、たとえば液晶のタッチパネルであり、景品カウンタ K に来た客側に対向している。客側表示操作部 24 には、客向けの情報が表示されるとともに、客によって操作されるボタンやキー（後述する）が表示される。そのため、客は、客側表示操作部 24 に表示された情報を確認するとともに、客側表示操作部 24 に表示されたボタンやキーを操作することができる。

【0035】

携帯電話セット部 25 は、下向きに窪む凹部である。会員端末 4 は、携帯電話セット部 25 の下側に、携帯電話読取部 27（読取手段）を内蔵している。携帯電話読取部 27 は、携帯電話セット部 25 にセットされた携帯電話 M の IDm を読み取ることができる。

カード出入口 26 は、細長いスリット状である。カード出入口 26 に対して客のカード（IC カード）C が出し入れされる。カード C は、客自身または客からカード C を預かった店員によってカード出入口 26 に差し込まれることで、会員端末 4 にセットされる。会員端末 4 は、カード C の IC チップを認識することで、カード C がセットされたことを認識し、セットされたカード C の IC チップに記憶された客のカード ID や計数データを読み出して POS 端末 3 に入力する。また、会員端末 4 は、IC チップ内のデータを書き換えることもできる。

【0036】

カード R/W 端末 5 は、電気ケーブル 32 を介して POS 端末 3 に対して通信可能に接続されている。

カード R/W 端末 5 は、略ボックス形状であり、その上面には、カード出入口 29 と、表示部 30 とが、図 2 における奥側からこの順番で並んで設けられている。

カード出入口 29 は、細長いスリット状である。カード出入口 29 に対してカード C が出し入れされる。カード C は、会員端末 4 と同様に、カード出入口 29 に差し込まれることで、カード R/W 端末 5 にセットされる。カード R/W 端末 5 は、カード C の IC チップを認識することで、カード C がセットされたことを認識し、セットされたカード C の IC チップに記憶された客のカード ID や計数データを読み出して POS 端末 3 に入力する。また、カード R/W 端末 5 は、IC チップ内のデータを書き換えることもできる。

【0037】

表示部30は、液晶表示器であり、景品カウンタKに來た客側を臨んでいる。表示部30には、客向けの情報が表示される。

ここで、前述したように客と店員とは景品カウンタKを挟んで向かい合うことになるので、景品カウンタKの店員側に対向する店側表示操作部20（POS端末3）と、景品カウンタKに來た客側に対向する客側表示操作部24（会員端末4）および表示部30（カードR/W端末5）とは、景品カウンタKにおいて背中合わせの状態で配置されている（図1も参照）。そのため、店員は、客側表示操作部24および表示部30には目が届かず、客は、店側表示操作部20には目が届かない。

【0038】

10

図3は、景品管理装置2の電氣的構成を示すブロック図である。

図3を参照して、景品管理装置2において、POS端末3は、制御部40（暗証番号受け付け手段、受け付けエラー表示手段、クリア入力受け付け手段、店側表示制御手段）を備えている。制御部40は、CPUおよびそのプログラム等を記憶したメモリ（ROM、RAM等）を備えている。制御部40は、POS端末3にインストールされたプログラムによる処理手段となり、プログラムに従って演算処理等の所定の処理を実行する。制御部40のメモリには、遊技店舗で取り扱われる景品の在庫（景品毎の在庫数）が記憶されている。

【0039】

20

制御部40（POS端末3）には、前述した店側表示操作部20、キーボード13、モード切換部16、電源スイッチ18、バーコードリーダ12、会員端末4およびカードR/W端末5と、前述したターミナルコンピュータ50とが電氣的に接続されている。

会員端末4は、前述した携帯電話読取部27の他に、カード読取部31（読取手段）を内蔵している。カード読取部31は、カード出入口26に差し込まれた（会員）カードCのICチップに記憶された客のカードIDや計数データを読み出してPOS端末3（制御部40）に送信したり、この計数データを書き換えたりすることができる。

【0040】

なお、カードR/W端末5にも、カード読取部31と同様のカード読取部（図示せず）を内蔵している。また、会員端末4およびカードR/W端末5のそれぞれが、CPUおよびメモリを備えた制御部を内蔵していてもよい。

30

図4は、ターミナルコンピュータ50のデータベース51で管理されている内容を示す図である。

【0041】

ターミナルコンピュータ50は、様々なデータを記憶・管理するデータベース51を有している。

たとえば、データベース51には、図4に示すように、会員客毎に、その会員客の会員カードCについての（会員カードCと関連付けられた）カードID（携帯電話の場合は、IDm）、暗証番号、貯玉および貯メダル（まとめて「貯媒体」という）の数（貯媒体数）が記憶されている。

【0042】

40

ここで、パチンコ玉およびメダルのそれぞれには、複数の貸し出しレートが設定されている。たとえば、パチンコ玉の貸し出しレートには、4円／1玉の通常レートと、1円／1玉の低レートとがあり、メダルの貸し出しレートには、20円／1枚の通常レートと、10円／1枚の低レートとがある。このように、通常レートの他に低レートが設定されているのは、低レートで遊技媒体を貸し出すことによって、初心者等が気軽に遊技できるようにし、客に対して遊技店舗へ何度も足を運んでもらうようにするためである。

【0043】

そこで、データベース51では、貯媒体数が、各遊技媒体の貸し出しレート毎に分けて記憶されている。図4では、通常レートの貯玉の数（貯玉数）は、「パチンコ4円」という見出しの欄（「（貯媒体）口座」ともいう）で記憶され、低レートの貯玉数は、「パチ

50

ンコ1円」という見出しの欄（口座）で記憶されている。そして、通常レート of 貯メダル数（貯メダル数）は、「メダル20円」という見出しの欄（口座）で記憶され、低レートの貯メダル数は、「メダル10円」という見出しの欄（口座）で記憶されている。

【0044】

暗証番号は、各口座に記憶された（預けられた）貯媒体を引き下ろすときに、必要となる4桁の数字であり、会員客によって事前に設定されている。

図4では、カードID（またはIDm）が「01234」の会員客についてのデータがデータベース51に記憶されている。データベース51では、この会員客について、暗証番号が「0123」であり、パチンコ4円の口座に23450玉の貯玉が預けられていて、パチンコ1円の口座に2100玉の貯玉が預けられていて、メダル20円の口座に16枚の貯メダルが預けられていて、メダル10円の口座に50枚の貯メダルが預けられていることが記憶されている。

10

【0045】

また、データベース51には、会員客の氏名や住所等の会員情報が、会員客毎に記憶されている。

図5は、景品管理装置2のPOS端末3によって実行される処理の手順を示すフローチャートである。図6において、(a)は、会員端末4の客側表示操作部24の表示の一例を示す図であり、(b)は、POS端末3の店側表示操作部20の表示の一例を示す図である。図7において、(a)および(b)は、客側表示操作部24の表示の一例を示す図であり、(c)および(d)は、店側表示操作部20の表示の一例を示す図である。

20

【0046】

次に、図5～図7を参照して、景品管理装置2によって実行される処理について説明する。以下では、会員客が貯玉を特殊景品に交換する場合を想定している。

まず、景品管理装置2が、景品交換モードにあって景品交換に係る処理が行われていない待機状態にある場合、POS端末3の店側表示操作部20および会員端末4の客側表示操作部24のそれぞれには、何も表示されていないか、または、所定の待機画面（図示せず）が表示されている（図2参照）。

【0047】

図5を参照して、待機状態において、制御部40（図3参照）は、会員端末4のカード出入口26またはカードR/W端末5のカード出入口29（図2参照）に会員のカード（会員カード）Cが差し込まれてカード読取部（会員端末4の場合、カード読取部31であり、図3参照）による会員カードCのカードIDの読み取りがあったか否かを監視している（ステップS1）。また、ステップS1において、制御部40は、会員端末4の携帯電話セット部25（図2参照）に携帯電話Mがセットされて携帯電話読取部27（図3参照）によって携帯電話MのIDmが読み取られたか否かも監視している。

30

【0048】

会員端末4およびカードR/W端末5は、会員カードC（会員端末4の場合は、会員カードCまたは携帯電話M）を受け付けると、会員カードCに記憶されたカードIDまたは携帯電話Mに記憶されたIDmという会員データを制御部40（POS端末3）に送信する。

40

会員端末4またはカードR/W端末5による会員カードCのカードIDまたは携帯電話MのIDmの読み取りがあると（ステップS1でYES）、制御部40は、店側表示操作部20および客側表示操作部24（図2参照）のそれぞれに入力画面を表示する（ステップS2）。

【0049】

客側表示操作部24に表示される入力画面60は、図6(a)に示されている。制御部40は、入力画面60において、「暗証番号を入力して下さい」という見出しを表示し、見出しの下に、確認マーク61と、テンキー62（暗証番号入力手段）とを表示する。

確認マーク61は、丸いマークである。確認マーク61は、前述した暗証番号の桁数に応じた数（ここでは4つ）だけ設けられていて、4つの確認マーク61は、横に並んで配

50

置されている。各確認マーク61は、デフォルトの段階では白丸である。客は、客側表示操作部24においてテンキー62を押すことによって自分の暗証番号を会員端末4に入力する。そして、テンキー62を押す毎に、確認マーク61が、制御部40の制御によって、左端の確認マーク61から順番に、白丸から黒丸へと変化する。図6(a)は、テンキー62を3回押した直後の状態（暗証番号における3桁分の数字が入力された直後の状態）を示している。このような黒丸が、客が操作入力した情報（ここでは、暗証番号）に関連する情報である。

【0050】

店側表示操作部20に表示される入力画面64は、図6(b)に表示されている。制御部40は、入力画面64において、読み取ったカードIDまたはIDmに対応する会員情報（氏名、住所等）を、ターミナルコンピュータ50のデータベース51（図3および図4参照）から読み出して表示するとともに、入力確認欄65と、入力状況表示欄66（後述する）とを表示する。

【0051】

入力確認欄65には、暗証番号の桁数に応じた4つの丸い確認マーク67が横に並んで表示されている。各確認マーク67は、デフォルトの段階では白丸である。前述したように客が客側表示操作部24（会員端末4）のテンキー62（図6(a)参照）を押すと、その都度、確認マーク67が、制御部40の制御によって、左端の確認マーク67から順番に、白丸から黒丸へと変化する。つまり、客がテンキー62を押す度に、客側表示操作部24の確認マーク61および店側表示操作部20の確認マーク67のそれぞれが、制御部40の制御によって、左端のものから順に白丸から黒丸へと同じタイミングで変化する。図6(b)も、図6(a)と同様に、テンキー62を3回押した直後の状態（暗証番号における3桁分の数字が入力された直後の状態）を示している。このように、制御部40は、客側表示操作部24（会員端末4）において入力された暗証番号を受け付けるとともに、会員端末4における暗証番号の入力状況を入力確認欄65の確認マーク67によって店員へ向けてモニター表示する。つまり、店側表示操作部20は、客側表示操作部24で表示された情報（ここでは、暗証番号に関連する情報）と同様の情報を表示できる。そのため、店員は、店側表示操作部20の表示を見ることによって、持ち場に居ながらの状態

客による客側表示操作部24の操作状況（ここでは、暗証番号を何桁入力したのかという入力状況）や、客側表示操作部24における表示内容（前述した黒丸の表示数）をリアルタイムで速やかに把握できる。その結果、使い勝手の向上を図ることができる。

【0052】

このように、店員は、店側表示操作部20において、確認マーク67が左端のものから順に白丸から黒丸へと変化していくのを見ることで、客が暗証番号を何桁目まで入力しているのか（暗証番号の入力状況）をリアルタイムで把握することができる。なお、このとき、確認マーク67が1つずつ白丸から黒丸に変化することを見ることによって、店員には、客が暗証番号を何桁目まで入力しているのかということは把握できるが、暗証番号の具体的な数字は特定できないので、暗証番号が流出することによる不測の事態を防止できる。

【0053】

なお、入力画面64において入力状況表示欄66の下に表示されているのは、後述するクリアキー68である。

図5を参照して、制御部40は、客が会員端末4のテンキー62（図6(a)参照）を押すことで暗証番号の入力があったか否かを監視している（ステップS3）。つまり、制御部40は、客側表示操作部24の確認マーク61および店側表示操作部20のそれぞれの確認マーク67（図6参照）が白丸から黒丸へ変化したか否かを監視している。

【0054】

そして、制御部40は、暗証番号の入力があった場合において（ステップS3でYES）、その入力がOKであるか否かを確認する（ステップS4）。ここで、入力がOKであることは、所定時間内にテンキー62が暗証番号の桁数分（4回）だけ押されることであ

る。入力がOKであれば、客側表示操作部24の確認マーク61および店側表示操作部20の確認マーク67（図6参照）の全てが黒丸になっている。このように、制御部40は、正しく暗証番号を受け付けているか否かを判別する。

【0055】

入力がOKであれば（ステップS4でYES）、制御部40は、入力された暗証番号の認証を行う（ステップS5）。具体的には、制御部40は、入力された4桁の暗証番号が、ステップS1で読み取ったカードIDまたはIDmに関連付けてデータベース51で記憶されている暗証番号（図4参照）と一致しているか否かを確認する。入力された暗証番号がデータベース51の暗証番号と一致していれば、認証はOKである。

【0056】

認証がOKであれば（ステップS5でYES）、制御部40は、ステップS1で読み取ったカードIDまたはIDmの会員客の貯媒体（貯玉または貯メダル）に基づく処理を行う。

具体的には、制御部40は、まず、この会員客について、貯媒体の口座がデータベース51に複数あるか否かを確認する（ステップS6）。このとき、制御部40は、データベース51（図4参照）を参照して、該当する会員客（カードIDまたはIDm）について、貯媒体数が1以上ある口座が複数あるか否かを確認する。図4のカードIDが「01234」の会員客の場合、貯媒体数が1以上ある口座は、「パチンコ4円」、「パチンコ1円」、「メダル20円」および「メダル10円」という4つの口座である。

【0057】

口座が複数あれば（ステップS6でYES）、制御部40は、店側表示操作部20および客側表示操作部24のそれぞれに口座選択画面を表示する（ステップS7）。

客側表示操作部24に表示される口座選択画面70（表示部）は、図7（a）に示されている。制御部40は、口座選択画面70において、選択ボタン71を選択可能な口座の数だけ並べて表示する。選択ボタン71は、選択可能ないずれかの口座に対応している。前述したカードIDが「01234」の会員客の場合には、4つの口座があるので（図4参照）、4つの選択ボタン71（つまり、客の有する4つの貯媒体口座）が客側表示操作部24の口座選択画面70に表示される。

【0058】

図7（a）では、上下に並んだ4つの選択ボタン71のうち、一番上の選択ボタン71は、「パチンコ4円」の口座に対応していて、上から2番目の選択ボタン71は、「パチンコ1円」の口座に対応している。そして、上から3番目の選択ボタン71は、「メダル20円」の口座に対応していて、上から4番目（一番下）の選択ボタン71は、「メダル10円」の口座に対応している。

【0059】

各選択ボタン71には、対応する口座名（「パチンコ4円」、「パチンコ1円」、「メダル20円」および「メダル10円」のいずれか）が記されているとともに、その口座で記憶されている（預けられている）貯媒体の数（貯媒体数）と、この貯媒体数と交換可能な特殊景品の総数とが記されている。たとえば、「パチンコ4円」の口座の選択ボタン71には、その口座の貯媒体数（23450玉）と、23450玉の貯玉と交換可能な特殊景品の数（大景品16個と中景品3個と小景品1個）とが記されている。

【0060】

客は、口座選択画面70に表示された複数の選択ボタン71（口座）の中から所望の口座を選択したい場合には、その口座に対応する選択ボタン71を押せばよい。

店側表示操作部20に表示される口座選択画面72は、図7（c）に示されている。制御部40は、口座選択画面72において、選択ボタン73を選択可能な口座の数だけ並べて表示する。前述したカードIDが「01234」の会員客の場合には、4つの口座があるので（図4参照）、4つの選択ボタン73が店側表示操作部20の口座選択画面72に表示される。

【0061】

図7(c)では、上下に並んだ4つの選択ボタン73のうち、一番上の選択ボタン73は、「パチンコ4円」の口座に対応していて、上から2番目の選択ボタン73は、「パチンコ1円」の口座に対応している。そして、上から3番目の選択ボタン73は、「メダル20円」の口座に対応していて、上から4番目(一番下)の選択ボタン73は、「メダル10円」の口座に対応している。各選択ボタン73には、対応する口座名(「パチンコ4円」、「パチンコ1円」、「メダル20円」および「メダル10円」のいずれか)だけが記されている。各選択ボタン73には、会員客の貯媒体数の情報が流出することを防止するために、対応する口座の貯媒体数は記されていない。

【0062】

なお、店側表示操作部20および客側表示操作部24における口座選択画面の表示内容には、いろいろなパターンがあって、設定等によって変更可能である。具体的には、客側表示操作部24には、一のパターンとして、交換可能な特殊景品の数(交換可能数)の表示はなく、貯媒体数および貸し出しレートが表示され、別のパターンとして、交換可能数および貯媒体数の表示はなく、貸し出しレートだけが表示される。また、店側表示操作部20には、一のパターンとして、交換可能数、貯媒体数および貸し出しレートの全てが表示され、別のパターンとして、交換可能数の表示はなく、貯媒体数および貸し出しレートが表示される。

【0063】

そして、図5を参照して、客が客側表示操作部24の口座選択画面70におけるいずれかの選択ボタン71(図7(a)参照)を押して所望の口座を選択すると(ステップS8でYES)、制御部40は、店側表示操作部20に客の口座選択結果を表示する(ステップS10)。具体的には、制御部40は、図7(b)でドットを付して示すように、客によって押された選択ボタン71(図7(b)では一番上の「パチンコ4円」の選択ボタン71)を強調表示するとともに、図7(d)に示すように、店側表示操作部20の口座選択画面72において、その選択ボタン71に対応する(同じ口座名の)選択ボタン73を同様に強調表示する。つまり、制御部40は、客によって客側表示操作部24の口座選択画面70の選択ボタン71により選択された口座を、店側表示操作部20に表示する。換言すれば、制御部40は、客による口座の選択内容を店側表示操作部20の口座選択画面72において店員へ向けてモニター表示する。客側表示操作部24において強調表示された選択ボタン71(図7(b)参照)は、客が操作入力した情報(選択した所望の口座)に関連する情報であり、店側表示操作部20において強調表示された選択ボタン73(図7(d)参照)は、客側表示操作部24で表示された情報(選択した所望の口座)と同様の情報である。

【0064】

そのため、店員は、店側表示操作部20の表示を見ることによって、持ち場に居ながらの状態、客による客側表示操作部24の操作状況(ここでは、客がどの選択ボタン71を押してどの口座を選択したのか)や、客側表示操作部24における表示内容(強調表示された選択ボタン71)を速やかかつ容易に把握できる。その結果、使い勝手の向上を図ることができる。具体的には、店側表示操作部20を見ていた店員は、強調表示された選択ボタン73によって、その選択ボタン73の口座が選ばれたことを把握できる。そのため、遊技台の動作音やBGMによって騒々しい店舗内において、客から口座を口頭で聞かなくても、店側表示操作部20を見れば、どの口座が客に選択されたのかを正確に把握できる。

【0065】

店員は、ステップS10で強調表示された選択ボタン73を押すことによって、その選択ボタン73の口座の選択を確定することができる。これにより、選択された口座からの貯媒体の引き落とし(後述する)を円滑に実施できる。そのため、使い勝手の一層の向上を図ることができる。

ここで、店員が、客から口座を口頭で聞く場合において、客から口座を聞き間違い、間違った口座の選択を一旦確定してしまうと、その後の修正が大変である。しかし、この発

10

20

30

40

50

明では、どの口座が客に選択されたのかを店員が店側表示操作部 20 で正確に把握できることにより、口座の選択間違いに起因するトラブルを防止できる。

【0066】

なお、図 5 を参照して、客が選択ボタン 71 を押すことなく所定時間が経過すると（ステップ S 8 で NO、ステップ S 9 で YES）、制御部 40 は、今回の取引をキャンセルして（ステップ S 11）、待機状態に戻る。

そして、店員によって口座の選択が確定されると（ステップ S 12 で YES）、制御部 40 は、当該口座から貯媒体数を呼び出す（ステップ S 13）。このとき、データベース 51 で記憶されている当該口座の貯媒体数（図 4 参照）に変化はない。また、貯媒体の口座が 1 つしかない場合には（ステップ S 6 で NO）、制御部 40 は、直ちに当該口座から貯媒体数を呼び出す（ステップ S 13）。 10

【0067】

なお、店員が口座の選択を確定することなく所定時間が経過すると（ステップ S 12 で NO、ステップ S 14 で YES）、制御部 40 は、今回の取引をキャンセルして（ステップ S 11）、待機状態に戻る。なお、ここでは、キャンセル処理は自動で行うようにしているが、店員の操作によりキャンセル処理が行われるようにしてもよい。

そして、制御部 40 は、ステップ S 13 で呼び出した貯媒体数に基づいて、景品交換処理を行う（ステップ S 15）。具体的には、制御部 40 は、選択された口座の選択ボタン 71（図 7（b）参照）に記されている交換可能な特殊景品の種類および個数を含む景品払出命令を景品払出装置 1（図 1 参照）に送信する。また、客から交換したい特殊景品の種類および個数が別途店員に伝えられた場合、店員が、その種類および個数を POS 端末 3 のキーボード 13（図 2 参照）において入力する。制御部 40 は、入力された特殊景品の種類および個数を含む景品払出命令を景品払出装置 1 に送信する。 20

【0068】

景品払出装置 1 は、受信した景品払出命令に基づいて、指定された種類の特殊景品を指定された個数だけ客に払い出す。

制御部 40 は、景品交換処理として、景品払出命令を景品払出装置 1 に送信した後に、今回の景品払出命令に係る特殊景品についての在庫数を減らして更新する。

なお、一般景品の景品交換処理の場合、店員は、バーコードリーダー 12（図 2 参照）を把持する。そして、店員は、客によって指定された一般景品を、棚 T（図 1 参照）から指定された数だけ取り出す。ここで、各一般景品には、それぞれの景品名を識別するためのバーコードが付与されている。店員は、棚 T から取り出した各一般景品のバーコードにバーコードリーダー 12 のバーコード読取部 22（図 2 参照）を接近させてバーコードリーダー 12 に各景品のバーコードを読み取らせた後、バーコードの読み取りが完了した景品を客に払い出す。制御部 40 は、景品交換処理として、バーコードリーダー 12 が（一般）景品のバーコードを読み取る毎に、その景品が客に正しく払い出されたとして、その景品の在庫数を減らして更新する。なお、一般景品の選択があったときに、その都度在庫数が更新されてもよい。 30

【0069】

また、制御部 40 は、景品交換処理の一環として、ステップ S 13 で呼び出した貯媒体数を、今回の景品交換に最終的に必要な遊技媒体数だけ差し引くことによって更新する。そして、制御部 40 は、更新した貯媒体数（「更新後の貯媒体数」という）をターミナルコンピュータ 50 のデータベース 51（図 4 参照）に送信する。更新後の貯媒体数を受信したターミナルコンピュータ 50 は、データベース 51 において該当する（更新前の）貯媒体数を、前述した更新後の貯媒体数に書き換える。この書き換えにより、データベース 51 の該当する口座から貯媒体が景品交換に必要な数だけ引き落とされたことになる。 40

【0070】

なお、会員端末 4 のカード出入口 26 またはカード R/W 端末 5 のカード出入口 29（図 2 参照）に差し込まれた会員カード C に貯媒体数が記憶されている場合には、会員カード C に記憶されている貯媒体数は、前述した更新後の貯媒体数に書き換えられる。 50

そして、景品交換処理の後、会員端末4のカード出入口26またはカードR/W端末5のカード出入口29（図2参照）から会員カードCが取り外されたり、会員端末4の携帯電話セット部25（図2参照）から携帯電話Mが取り外されたりすると、一連の景品交換に係る取引が終了する。

【0071】

一方、暗証番号の入力があった場合において（ステップS3でYES）、暗証番号の全ての桁数分（ここでは、4桁分）の入力がされていないことにより、その入力がOKでない場合には（ステップS4でNO）、制御部40は、暗証番号の受け付けエラーが生じたことを店側表示操作部20に表示する（ステップS16）。具体的に、制御部40は、図6（b）に示すように、店側表示操作部20の入力画面64の入力状況表示欄66に、「入力エラーです」というメッセージを表示する。つまり、制御部40は、暗証番号入力後の会員端末4の状況（図6（a）参照）を、店側表示操作部20の入力状況表示欄66において店員へ向けてモニター表示する。そのため、客側表示操作部24における客操作でエラーが発生した場合、当該エラーに関する情報が店側表示操作部20に表示される。

10

【0072】

受け付けエラーが生じたことが店側表示操作部20に表示されることから、店側表示操作部20を見た店員は、持ち場に居ながらの状態で、客からの通報がなくても、エラーが生じたことと、そのエラーが暗証番号の受け付けエラーであること（つまり、エラーの種類）とを速やかに把握できる。その結果、使い勝手の向上を図ることができる。

また、このとき、制御部40は、店側表示操作部20にエラーを表示したのに応じて、入力画面64において入力状況表示欄66の下方に、クリアキー68を表示する。クリアキー68は、タッチパネルスイッチ21に含まれる。店員は、クリアキー68を押すことによって、客のテンキー62（図6（a）参照）による今回の入力をクリアして全ての確認マーク61および67を白丸に戻す（図6参照）。これによって、客は、客側表示操作部24においてテンキー62（図6（a）参照）を押して暗証番号を再入力できる。つまり、制御部40は、客側表示操作部24から客によって入力された暗証番号の入力クリア操作（エラーの解除操作）を、店員が店側表示操作部20のクリアキー68（タッチパネルスイッチ21）により行えるようにする。

20

【0073】

これにより、店員は、客によって客側表示操作部24から入力された暗証番号の入力クリア操作を、持ち場に居ながらの状態で、タッチパネルスイッチ21のクリアキー68によって実行できる。これにより、暗証番号の受け付けエラーが生じた場合、店員は、持ち場を離れて客側（客側表示操作部24側）へ回らなくても、持ち場に居ながらの状態で、速やかにエラーを解除できる。その結果、使い勝手の向上を図ることができる。また、受け付けエラーの解除にかかる時間を短縮できる分、一人の客に対する接客時間を短縮することができるので、景品交換を求めて景品カウンタKに並ぶ次の客を長時間待たせずに済む。

30

【0074】

また、図5を参照して、入力がOKであっても（ステップS4でYES）、認証がOKでない場合には（ステップS5でNO）、制御部40は、店側表示操作部20にエラーを表示する（ステップS17）。具体的に、制御部40は、店側表示操作部20の入力画面64の入力状況表示欄66（図6（b）参照）に、「暗証番号が間違っています」というメッセージを表示する。つまり、制御部40は、暗証番号入力後の会員端末4の状況を店側表示操作部20の入力状況表示欄66において店員へ向けてモニター表示する。そのため、ステップS4で入力エラー（受け付けエラー）があった場合と同様に、客側表示操作部24における客操作でエラー（ここでは、暗証番号間違い）が発生した場合、当該エラーに関する情報が店側表示操作部20に表示される。また、このとき、制御部40は、入力画面64において入力状況表示欄66の下方に、クリアキー68を表示する（図6（b）参照）。つまり、店員は、持ち場に居ながらの状態で、店側表示操作部20において、エラーの発生および種類を速やかに把握できるとともに、エラーの速やかな解除操作が可

40

50

能である。

【0075】

ステップS16またはS17において店側表示操作部20にエラーが表示されると、制御部40は、店員がクリアキー68を押すという入力クリア操作があるか否かを監視する(ステップS18)。

入力クリア操作があれば(ステップS18でYES)、制御部40は、今回の客による暗証番号の入力をクリアして(ステップS19)、客による暗証番号の再入力を待つ(ステップS3)。

【0076】

一方、入力クリア操作がされることなく所定時間が経過すると(ステップS18でNO, ステップS20でYES)、制御部40は、今回の取引をキャンセルして(ステップS11)、待機状態に戻る。なお、ここでは、キャンセル処理は自動で行うようにしているが、店員の操作によりキャンセル処理が行われるようにしてもよい。

以上のように、この発明に係る景品管理装置2では、別々に設けられたPOS端末3および会員端末4(図2参照)において、会員端末4における客のテンキー62(図6(a)参照)の操作状況が、POS端末3の店側表示操作部20の入力確認欄65(図6(b)参照)にモニター表示される。そのため、店員は、持ち場にしながら店側表示操作部20の表示を見ることで、会員端末4における客の操作状況をリアルタイムで正確に把握できる。さらに、暗証番号の入力が正しくない場合には、店員が、持ち場にしながら店側表示操作部20のクリアキー68によって、暗証番号の入力をクリアできる。

【0077】

この発明は、以上の実施形態の内容に限定されるものではなく、請求項記載の範囲内において種々の変更が可能である。

たとえば、客の(貯媒体)口座が複数あって、これらの口座を示す複数の選択ボタン71(図7(a)参照)のいずれかを客が押して口座を選択すると(ステップS8でYES)、店員の操作を介することなく、直ちに口座選択が確定して(ステップS12でYES)、当該口座から貯媒体数の呼び出しが行われてもよい(ステップS13)。

【0078】

また、会員カードCが会員端末4のカード出入口26またはカードR/W端末5のカード出入口29(図2参照)に差し込まれている場合において、店員がクリアキー68を押すと(ステップS18でYES)、ステップS19において、暗証番号の入力がクリアされるだけでなく、会員カードCがカード出入口26または29から自動排出されてもよい。

【0079】

また、前述した実施形態の景品管理装置2では、POS端末3と会員端末4とが別体であって、互いに通信可能に接続されているため、POS端末3の店側表示操作部20と会員端末4の客側表示操作部24とが別体であって、両者は互いに通信可能に接続されている(図2参照)。これに代え、POS端末3と会員端末4とが一体化されていてもよく、さらには、これらとカードR/W端末5とが一体化されていてもよい。

【0080】

また、前述した実施形態では、会員カードCのICチップを会員端末4およびカードR/W端末5で読み取るとしたが、会員カードCは、ICカードでなく、磁気カードであってもよく、その場合、会員端末4およびカードR/W端末5は、会員カードCから磁気データを読み取る。なお、カードCは、他の種類のカードであってもよい。そして、カードCの代わりに携帯電話を用いる場合には、携帯電話のIDmを識別情報としたが、メールアドレスや電話番号等といった携帯電話を識別できる情報であれば、どのようなものでも、識別情報として用いることができ、これらのいずれかの識別情報が会員端末4およびカードR/W端末5で読み取り可能であればよい。

【0081】

また、前述した実施形態では、客側表示操作部24において客が自分の暗証番号を会員

10

20

30

40

50

端末4に入力するためにテンキー62を押す毎に、確認マーク61が1つずつ白丸から黒丸へと変化し、この変化に連動して、店側表示操作部20における確認マーク67も、1つずつ白丸から黒丸へと変化するようになっている（図6参照）。

ここで、暗証番号や客の誕生日や電話番号といった個人情報を入力する際、客側表示操作部24には、客が入力したデータ（数字や文字）が、黒丸となった確認マーク61でなく、実際の数字や文字として表示されてもよい。このようなデータ入力形式を通常入力モードという。通常入力モードでは、客側表示操作部24において客が入力したデータ（数字や文字）の全て（つまり、個人情報）が、客側表示操作部24に表示されたまま丸見えになっていて、周囲の者に覗き見される虞があり、セキュリティ上の問題が生じ得る。

【0082】

そこで、以下に示すシークレット入力モードで、データ入力できるとよい。なお、通常入力モードとシークレット入力モードとは、景品管理装置2における設定によって、任意に選択できる。

詳しくは、一例として、客による客側表示操作部24（ここでは、テンキー62）の操作によって、「1234」という個人情報のデータ（1234という数字そのもの）を、「1」、「2」、「3」、「4」の順で1桁ずつ入力するとする。この場合、図8および図9を参照して、客による客側表示操作部24の操作によって当該データ（ここでは、1桁目の「1」）の入力があれば（図9のステップS31でYES）、前述した制御部40（図3参照）は、そのデータ（入力データ）を自身のメモリに保持する（ステップS32）。

【0083】

そして、制御部40は、先程の入力データを、客側表示操作部24および店側表示操作部20のそれぞれに表示する（ステップS33）。ただし、制御部40は、客側表示操作部24には、当該入力データの具体的な内容（ここでは、「1」）を表示するものの、店側表示操作部20には、当該入力データの具体的な内容は示さずに、前述した実施形態と同様に、1桁目の確認マーク67を白丸から黒丸へと変化させる（図8（a）参照）。

【0084】

そして、客による客側表示操作部24の操作によって、次のデータ入力（ここでは、2桁目の「2」の入力）があれば（ステップS34でYES）、制御部40は、当該次のデータ（次の入力データ）を自身のメモリに保持する（ステップS35）。

そして、制御部40は、先程の次の入力データを、客側表示操作部24および店側表示操作部20のそれぞれに表示する（ステップS36）。その際、制御部40は、客側表示操作部24には、先の入力データの具体的な内容（ここでは、1桁目の「1」）をシークレットマーク80（ここでは、「*」）に変更して表示し、当該次の入力データの具体的な内容（ここでは、「2」）を表示する（図8（b）参照）。一方、制御部40は、店側表示操作部20では、当該次の入力データの具体的な内容は示さずに、1桁目の場合と同様に、2桁目の確認マーク67を白丸から黒丸へと変化させる（図8（b）参照）。

【0085】

4桁中2桁分のデータ入力があった後（ステップS37でNO）、さらに次のデータ入力（ここでは、3桁目の「3」の入力）があれば（ステップS34でYES）、2桁目のときと同じ手順によって、制御部40は、図8（c）に示すように、客側表示操作部24では、3桁目の入力データを、具体的な数字「3」で示すものの、入力済みの1桁目および2桁目の入力データを、シークレットマーク80（ここでは、「*」）に変更して表示する（ステップS36）。また、制御部40は、店側表示操作部20では、1桁目および2桁目の場合と同様に、3桁目の確認マーク67を白丸から黒丸へと変化させる。

【0086】

4桁中3桁分のデータ入力があった後（ステップS37でNO）、最後のデータ入力（ここでは、4桁目の「4」の入力）があれば（ステップS34でYES）、2桁目および3桁目のときと同じ手順によって、制御部40は、図8（d）に示すように、客側表示操作部24では、4桁目の入力データを、具体的な数字「4」で示すものの、入力済みの1

10

20

30

40

50

桁目～3桁目の入力データを、シークレットマーク80（ここでは、「*」）に変更して表示する（ステップS36）。また、制御部40は、店側表示操作部20では、1桁目～3桁目の場合と同様に、4桁目の確認マーク67を白丸から黒丸へと変化させる。

【0087】

このように最後のデータ入力があった場合、つまり、規定の桁数（ここでは4桁）のデータ入力があれば（ステップS37でYES）、制御部40は、4桁分の入力データを登録する（ステップS38）。そして、制御部40は、前述したステップS5（図5参照）以降の認証確認等の処理を行う。

一方、所定時間経過しても次のデータ入力がない場合には（ステップS34でNO、ステップS39でYES）、制御部40は、今回の取引がキャンセルされたものとして、今までのデータ入力を無効とする（ステップS40）。 10

【0088】

以上のように、この変形例では、客側表示操作部24に情報が入力されると、制御部40は、客側表示操作部24において、先程入力されたばかりの情報の具体的内容（数字や文字）を表示する一方で、当該情報より先に入力済みの情報については、当該入力済みの情報をシークレットマーク80に変換表示することによって、具体的内容が分からないようにする。

【0089】

この場合、客は、客側表示操作部24において、新しくデータを入力するまでの間は、直前に入力したデータの具体的な内容（図8（a）における「1」、図8（b）における「2」、図8（c）における「3」、図8（d）における「4」）については、正しく入力できたか否かを確認できるうえに、それ以外のデータの内容は、秘密にすることができる。そのため、客が入力する個人情報全体を保護することができる。つまり、データ入力の際、個人情報についてのセキュリティ（プライバシー）を守りつつ、利便性の向上を図ることができる。 20

【0090】

なお、この場合においても、店員は、客が入力したデータの桁数は分かるが、データの具体的な内容は分からないので、店側表示操作部20における個人情報についてのセキュリティは引き続き守られている（図8参照）。

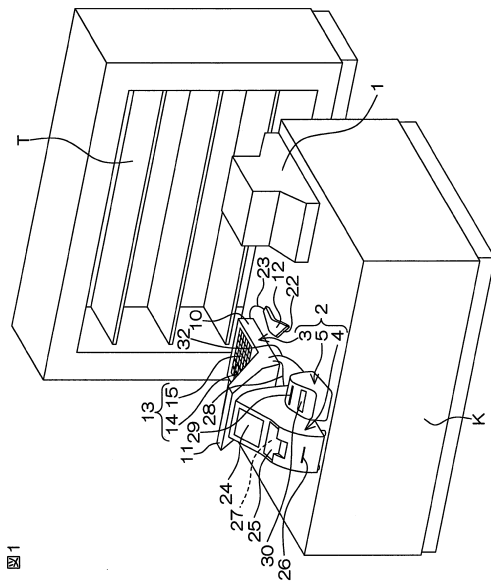
なお、シークレットマーク80は、前述した黒丸でもよい。逆に、黒丸の代わりに、「*」のマークを用いることもできる。 30

【符号の説明】

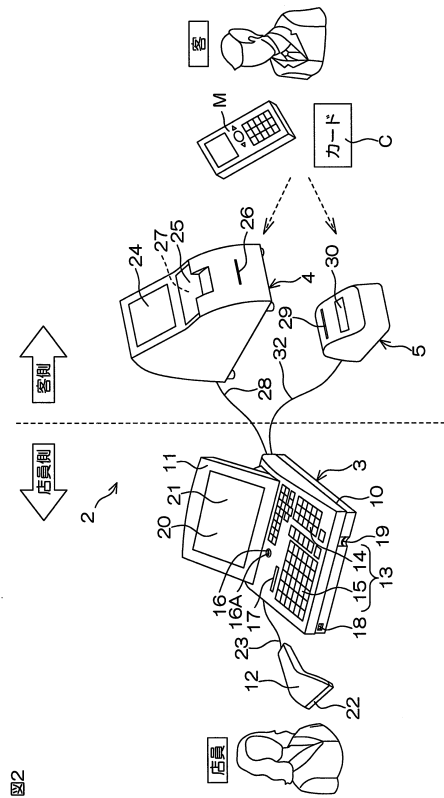
【0091】

- 2 景品管理装置
- 20 店側表示操作部
- 24 客側表示操作部
- 27 携帯電話読取部
- 31 カード読取部
- 62 テンキー
- C カード

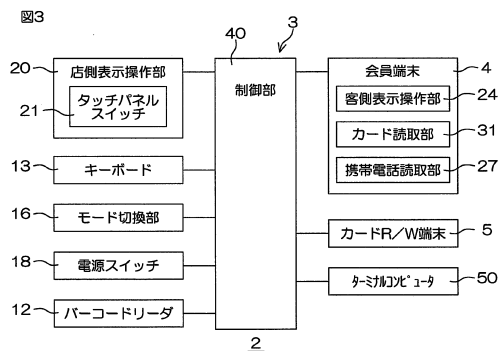
【図 1】



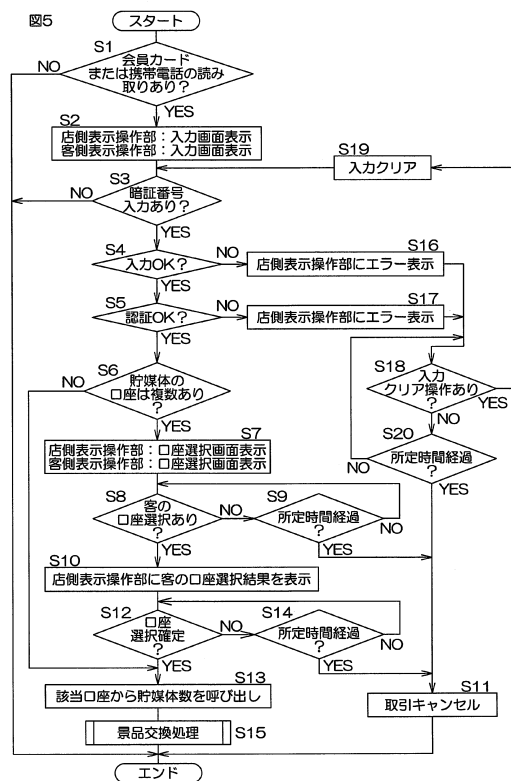
【図 2】



【図 3】



【図 5】



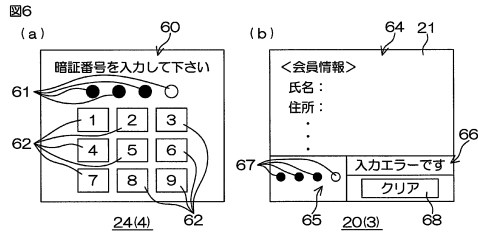
【図 4】

図4

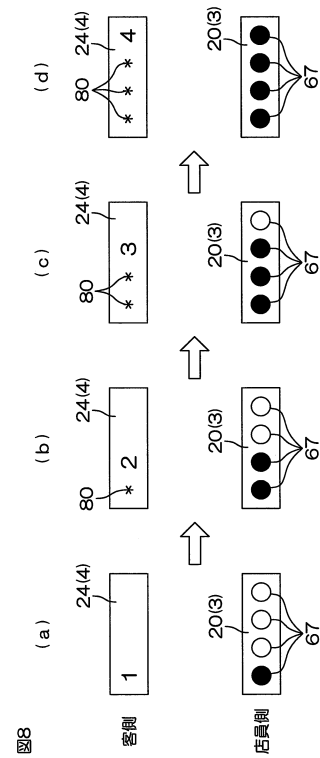
カードID	暗証番号	貯媒体数			
		1円 4円	1円 1円	メダル 20円	メダル 10円
01234	0123	23450	2100	16	50

51 (50)

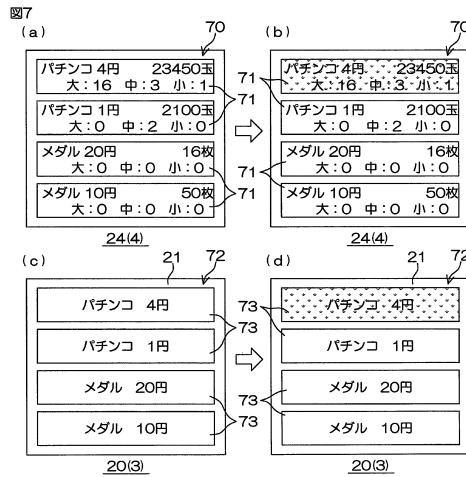
【図 6】



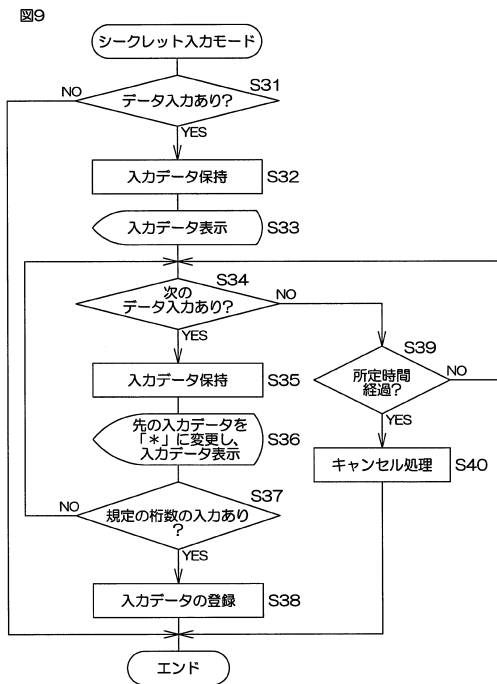
【図 8】



【図 7】



【図 9】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-188179 (JP, A)
特開2007-260217 (JP, A)
特開2008-073169 (JP, A)
特開2001-062127 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02