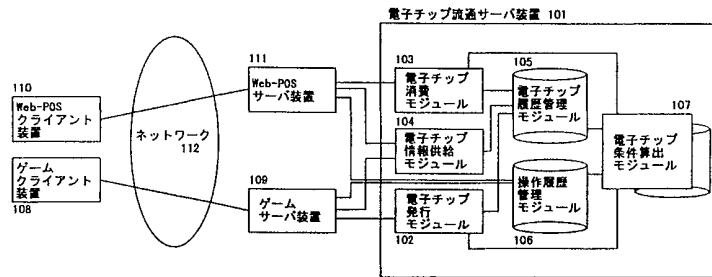




<p>(51) 国際特許分類6 G06F 17/60</p>	<p>A1</p>	<p>(11) 国際公開番号 WO99/60501</p> <p>(43) 国際公開日 1999年11月25日(25.11.99)</p>
<p>(21) 国際出願番号 PCT/JP99/02625</p> <p>(22) 国際出願日 1999年5月20日(20.05.99)</p> <p>(30) 優先権データ 特願平10/139056 1998年5月21日(21.05.98)</p> <p>(71) 出願人 (米国を除くすべての指定国について) 株式会社 アクセルリンケージラボ (AXLE LINKAGE LABO INC.)[JP/JP] 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前五丁目7番15号 Tokyo, (JP)</p> <p>(72) 発明者; および (75) 発明者/出願人 (米国についてののみ) 柳 政壮(YOO, Sung-Sam)[JP/JP] 〒113-0033 東京都文京区本郷4丁目1番6号 インタービジョン株式会社内 Tokyo, (JP)</p> <p>(74) 代理人 野村泰久(NOMURA, Yasuhisa) 〒102-0084 東京都千代田区二番町8番地の20 二番町ビル Tokyo, (JP)</p>	<p>(81) 指定国 CN, JP, KR, US, 欧州特許 (DE, FR, GB)</p> <p>添付公開書類 国際調査報告書</p>	

(54)Title: ELECTRONIC CHIP DISTRIBUTING METHOD, ELECTRONIC CHIP DISTRIBUTING SERVER, AND ELECTRONIC CHIP DISTRIBUTING SYSTEM

(54)発明の名称 電子チップ流通方法、電子チップ流通サーバ装置、及び電子チップ流通システム



- 101 ... ELECTRONIC CHIP DISTRIBUTING SERVER
- 102 ... ELECTRONIC CHIP ISSUING MODULE
- 103 ... ELECTRONIC CHIP CONSUMPTION MODULE
- 104 ... ELECTRONIC CHIP INFORMATION PROVIDING MODULE
- 105 ... ELECTRONIC CHIP HISTORY MANAGING MODULE
- 106 ... OPERATION HISTORY MANAGING MODULE
- 107 ... ELECTRONIC CHIP CONDITION CALCULATING MODULE
- 108 ... GAME CLIENT
- 109 ... GAME SERVER
- 110 ... Web-POS CLIENT
- 111 ... Web-POS SERVER
- 112 ... NETWORK

(57) Abstract

A user can play a network game using a game client (108) and receive electronic chips issued according to the score of the game. An electronic chip issuing module (102) dynamically determines the conversion rate from the score to the number of electronic chips in cooperation with a game server (109) with reference to an electronic chip condition calculating module (107). The user can purchase a commodity through a Web-POS client (110) and receive a discount by using electronic chips issued to each user. An electronic chip consumption module (103) dynamically determines the conversion rate from electronic chip to coin in cooperation with a Web-POS server (111) with reference to the electronic chip condition calculating module (107). Since the conversion rates are thus dynamically changed, diverse sales promoting effects are produced.

(57)要約

ユーザは、ゲームクライアント装置108を使ってネットワークゲームができ、その得点に応じて電子チップの発行を受けられる。得点から電子チップ数への交換レートは、電子チップ発行モジュール102が、ゲームサーバ装置109と連携して、電子チップ条件算出モジュール107を参照しながら動的に決定する。ユーザは、Web-POSクライアント装置110を使って、商品を購入でき、ユーザ毎に発行されている電子チップを自由に使って割引を受けられる。電子チップから貨幣への交換レートは、電子チップ消費モジュール103が、Web-POSサーバ装置111と連携して、電子チップ条件算出モジュール107を参照しながら動的に決定する。上記各交換レートが動的に変化させられることにより、多様な販売促進効果が生み出される。

PCTに基づいて公開される国際出願のパンフレット第一頁に掲載されたPCT加盟国を同定するために使用されるコード(参考情報)

AE	アラブ首長国連邦	DM	ドミニカ	KZ	カザフスタン	RU	ロシア
AL	アルバニア	DE	エストニア	LC	セントルシア	SD	スーダン
AM	アルメニア	ES	スペイン	LI	リヒテンシュタイン	SE	スウェーデン
AT	オーストリア	FI	フィンランド	LK	スリ・ランカ	SG	シンガポール
AU	オーストラリア	FR	フランス	LR	リベリア	SI	スロヴェニア
AZ	アゼルバイジャン	GA	ガボン	LS	レソト	SK	スロヴァキア
BA	ボスニア・ヘルツェゴビナ	GB	英国	LT	リトアニア	SL	シエラ・レオネ
BB	バルバドス	GD	グレナダ	LU	ルクセンブルグ	SN	セネガル
BE	ベルギー	GE	グルジア	LV	ラトヴィア	SZ	スワジランド
BF	ブルキナ・ファソ	GH	ガーナ	MA	モロッコ	TD	チャード
BG	ブルガリア	GM	ガンビア	MC	モナコ	TG	トーゴ
BJ	ベナン	GN	ギニア	MD	モルドヴァ	TJ	タジキスタン
BR	ブラジル	CW	ギニア・ビサウ	MG	マダガスカル	TZ	タンザニア
BY	ベラルーシ	GR	ギリシャ	MK	マケドニア旧ユーゴスラヴィア共和国	TM	トルクメニスタン
CA	カナダ	HR	クロアチア			TR	トルコ
CF	中央アフリカ	HU	ハンガリー	ML	マリ	TT	トリニダード・トバゴ
CG	コンゴ	ID	インドネシア	MN	モンゴル	UA	ウクライナ
CH	スイス	IE	アイルランド	MR	モーリタニア	UG	ウガンダ
CI	コートジボアール	IL	イスラエル	MW	マラウイ	US	米国
CM	カメルーン	IN	インド	MX	メキシコ	UZ	ウズベキスタン
CN	中国	IS	アイスランド	NE	ニジェール	VN	ヴェトナム
CR	コスタ・リカ	IT	イタリア	NL	オランダ	YU	ユーゴスラビア
CU	キューバ	JP	日本	NO	ノールウェー	ZA	南アフリカ共和国
CY	キプロス	KE	ケニア	NZ	ニュージーランド	ZW	ジンバブエ
CZ	チェッコ	KG	キルギスタン	PL	ポーランド		
DE	ドイツ	KP	北朝鮮	PT	ポルトガル		
DK	デンマーク	KR	韓国	RO	ルーマニア		

## 明 細 書

電子チップ流通方法、電子チップ流通サーバ装置、及び電子チップ流通システム

5

### 技術分野

本発明は、ネットワークを介して電子チップを流通させる技術に関する。

### 背景技術

10 従来、販売促進を目的として、特定の商店街又は特定のメーカ等において、ユーザによる商品の購入時に、割引券又は商品購入チケットを配布することがよく行われている。ユーザは、次回の買い物において、その割引券等を使用することにより、購入金額の割引を受けることができる。

このような割引券サービスは、期間や商品を限定することにより、ユーザ  
15 の購買意欲を増大させ、販売促進効果を生み出すことができる。

近年のインターネット等のコンピュータネットワークの普及により、例えばインターネット上のバーチャルモール等でのオンラインショッピングにおいて、各商品のWeb購入フォーム等を用いた注文時に、サーバコンピュータが、上述のような割引券等に相当するチケットデータを発行し、それをユーザ毎にデータベースとして管理する従来技術も知られている。ユーザは、  
20 次回のオンラインショッピング時に、例えばユーザIDを入力することにより、自分に対して発行されているチケットデータ分の割引を受けることができる。

しかし、このような従来技術においては、チケットデータの配布条件は、  
25 予め商品種別毎又はメーカ別毎等に固定的に割り当てられており、それによ

り発揮される販売促進効果も固定的であるという問題点を有していた。

従って、例えば既にユーザに発行されているチケットデータを対象として、例えば期間を限定した販売促進キャンペーンなどを実現することは困難であるという問題点を有していた。

- 5 本発明は、上述の課題を解決するものであり、その目的は、柔軟かつ強力な販売促進効果を発揮することのできるオンライン割引機能を実現することにある。

#### 発明の開示

- 10 本発明は、電子チップを流通させるための電子チップ流通技術を前提とする。

まず、ユーザによる所定の発行操作に対して、設定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップが発行される。具体的には例えば、ユーザによるゲーム操作又は商品の購入操作に対して、電子チップを発行する。この場  
15 合、電子チップ発行条件は例えば、ゲーム操作の得点と電子チップの単位との換算レートと、その電子チップの有効期限とを含む。

- 次に、ユーザによる例えば商品の注文操作又はゲーム操作等の所定の消費操作に対して、設定されている電子チップ消費条件に基づき電子チップの消費が受け付けられる。この電子チップ消費条件は例えば、電子チップの単位  
20 と貨幣の単位との換算レートと、その電子チップの有効期限とを含む。

また、ユーザに、そのユーザが保有する電子チップに関する情報（チップ残高、有効期限、交換レート等）が、電子チップ情報として供給される。

更に、電子チップの発行履歴及び電子チップの消費履歴が管理される。

- そして、電子チップの発行・消費履歴に基づき、電子チップ発行条件・消費条件が算出される。この場合、ユーザによる所定の発行・消費操作の履歴  
25

が更に管理され、電子チップの発行・消費履歴の各管理内容及びユーザによる所定の発行・消費操作の履歴の各管理内容に基づき、電子チップ発行条件及び電子チップ消費条件が算出されるように構成することもできる。また、ユーザ全体で又はユーザ毎に個別に、共通の電子チップ発行条件又は電子チップ消費条件が算出されるように構成することができる。

上述の発明の構成において、ユーザによるゲーム操作に対し、電子チップ発行条件に基づき電子チップが発行され、そのゲーム操作に対する応答として、そのゲーム操作に対応付けられている広告が表示されるように構成することができる。

10 以上の発明の構成により、ユーザは、店舗で買い物やパチンコ等をした後に、店舗内に設置されたゲームクライアント装置を使ってビンゴゲームなどのネットワークゲームを行うことができ、ゲームの得点に応じて電子チップの発行を受けることができる。その後ユーザは、同一店舗内又は他の各店舗等に設置されたWeb-POSクライアント装置を使って様々な商品の注文  
15 を行うことができ、このときユーザ毎に発行されている電子チップを自由に  
使って割引を受けることができる。このように、本発明では、電子チップを  
販売促進のために効果的に流通させることが可能となる。

この場合特に、電子チップの発行のための交換レート、より具体的には例えばゲームの得点を電子チップに換算するための交換レートと、電子チップ  
20 の消費のための交換レート、より具体的には例えば商品購入時に使用する電子チップの貨幣への交換レートを、電子チップ流通サーバ装置によって、種々の条件に基づいて動的に変化させることが可能となる。

この結果、例えば加入期間が長く又はアクセスが多いユーザに対する販売促進効果をますます高める、アクセスが少ないゲーム種別に対するアクセス  
25 を高める、売上の少ない店舗に対する販売促進効果を高める、有効期限が迫

っている電子チップの消費を促進させる等の、多様な販売促進効果を容易に生み出すことが可能となる。

また本発明では、操作履歴管理モジュールの内容に基づくユーザリサーチも可能となる。

- 5     或いは本発明では、ユーザは、自宅のパソコンからインターネットに接続してゲーム、クイズ、アンケートなどに回答し、それに基づいて電子チップを取得できると共に、ユーザのパソコンに必ずそのゲーム等のスポンサー企業の広告を表示させることができる。即ちユーザは、電子チップをもらえることを期待してゲーム、クイズ、又はアンケート等に積極的に応答し、これ
- 10    に伴って広告企業の広告ホームページが必ずユーザのブラウザ画面に表示されるため、大きな販売促進効果を生み出すことが可能となる。

#### 図面の簡単な説明

図1は、本発明による電子チップ流通システムの第1の実施の形態の構成図、

- 15    図2は、第1の実施の形態において電子チップ条件算出モジュールが管理する電子チップ発行条件データベースのデータ構成図、

図3は、第1の実施の形態において電子チップ履歴管理モジュールが管理するデータベースのデータ構成図、

- 20    図4は、第1の実施の形態におけるゲームクライアント装置の表示例の説明図、

図5は、第1の実施の形態におけるWeb-POSクライアント装置の表示例の説明図、

図6は、第1の実施の形態において電子チップ条件算出モジュールが管理する電子チップ消費条件データベースのデータ構成図、

- 25    図7は、第1の実施の形態において操作履歴管理モジュールが管理するゲ

ーム履歴データベースのデータ構成図、

図 8 は、第 1 の実施の形態において操作履歴管理モジュールが管理する売上履歴データベースのデータ構成図、

5 図 9 は、第 1 の実施の形態において操作履歴管理モジュールが管理するユーザ履歴データベースのデータ構成図、

図 10 は、本発明による電子チップ流通システムの第 2 の実施の形態の構成図、

図 11 は、第 2 の実施の形態において電子チップ発行管理サーバ装置が管理する電子チップ発行条件データベースのデータ構成図である。

## 10 発明を実施するための最良の形態

以下、図面を参照しながら、本発明の各好適な実施の形態について詳細に説明する。

### 第 1 の実施の形態

本発明の第 1 の実施の形態では、ユーザは、店舗で買い物やパチンコ等をした後に、店舗内に設置されたゲームクライアント装置を使ってビンゴゲームなどのネットワークゲームを行うことができる。ユーザは、ゲームの得点に応じて電子チップの発行を受けることができる。ゲームの運用に際しては、商品メーカーや商店街等がスポンサーとなる。その後、ユーザは、同一店舗内又は他の各店舗等に設置された Web-POS クライアント装置を使って様々な商品の注文を行うことができ、このときユーザ毎に発行されている電子チップを自由に使って割引を受けることができる。注文した商品は、例えば同一商店街のなかの他の店舗で又は直接宅配により受け取ることができる。

ここで本発明に関連する大きな特徴として、ゲームの得点を電子チップに換算するための交換レートと、商品購入時に使用する電子チップの貨幣への交換レートが、電子チップ流通サーバ装置によって、種々の条件に基づいて

- 動的に変化させられる。この結果、例えば店舗への来店数が多くネットワークゲームのアクセス回数が多いユーザに対しては、ゲームの得点から電子チップへの交換レートを高く設定したり、ユーザ全体としての商品注文数が少ない店舗に対しては電子チップから貨幣への交換レートを高く設定したりすることにより、多様な販売促進効果を容易に生み出すことが可能となる。

図1は、本発明により実現される電子チップ流通システムの第1の実施の形態の構成図である。

ユーザは、ゲームクライアント装置108を操作して、ネットワークゲームを実行する。

- 10 ゲームサーバ装置109は、インターネットや専用線網等のネットワーク112を介して、ユーザが操作するゲームクライアント装置108に、ネットワークゲームを実行させる。また、ゲームサーバ装置109は、電子チップ流通サーバ装置101内の電子チップ発行モジュール102に、ゲーム種別及び得点と、ユーザIDとを通知する。通知は、例えば電子メールを使っ
- 15 て行われる。

- ゲームクライアント装置108とゲームサーバ装置109によるネットワークゲームの運用形態は、本出願人による“特願平9-246009号”特許出願に詳細に開示されている。このようなネットワークゲームシステムを採用した場合、ゲーム参加者に対してユーザ認証が行われ、一定期間にわた
- 20 って例えば1日1回というようなゲーム進行がなされるため、ユーザは長時間にわたってゲームを楽しむことができる。また例えば、このネットワークゲームシステムを商店のサービスイベントに利用した場合、固定客を確保することができる。1日1回のゲーム進行により、毎日店頭に顧客が来るようにするといった販売促進効果を生み出せる。更に、ゲーム進行期間を限定でき
- 25 るため、ゲーム参加者が一定期間に必ず来店するようにできるという効果も



得られる。加えて、ゲーム端末としてPOS端末等が利用されるため、小さい商店でも特別に端末を設置しなくても、顧客をゲームに参加させることができ、低コストで集客効果をあげることができる。

本発明の第1の実施の形態では、このようなネットワークゲームシステム  
5 に、電子チップ発行機能を持たせることにより、更に効果的な販売促進効果を実現するものである。

電子チップ流通サーバ装置101は、電子チップの流通及び交換レート等を制御するコンピュータである。

電子チップ発行モジュール102は、ゲームクライアント装置108とゲームサーバ装置109を介して実行されたユーザによるネットワークゲーム  
10 の操作に対し、設定されている電子チップ発行条件に基づいて電子チップを発行する。

電子チップ発行条件は、電子チップ条件算出モジュール107によって管理される電子チップ発行条件データベースに保持されている。図2は、電子  
15 チップ発行条件データベースのデータ構成図である。このデータベースのテーブルのユーザID毎及びゲーム種別毎の各組合せに対応するレコードには、電子チップ条件算出モジュール107によって算出された交換レートと有効期限が登録されている。

電子チップ発行モジュール102は、ゲームサーバ装置109から通知されたゲーム種別及び得点とユーザIDとに基づいて、電子チップ発行条件データベース上のレコードを検索し、検索されたレコードから、交換レートと有効期限を抽出する。  
20

次に同モジュール102は、ゲームサーバ装置109から通知された得点に、上述の交換レートを乗算することによって、チップ発行数を算出する。

そして、同モジュール102は、算出したチップ発行数を電子チップ履歴  
25

管理モジュール105が管理するデータベースに登録する。図3は、そのデータベースのデータ構成図である。このデータベースのテーブルのユーザID及び有効期限毎の各組合せに対応するレコードには、その有効期限に対応する電子チップのそのユーザIDに対応するユーザへのチップ発行数、チップ消費数、チップ残高、及びチップの期限切れ数が登録されている。電子チップ発行モジュール102は、算出したチップ発行数を、ゲームサーバ装置109から通知されているユーザID及び電子チップ発行条件データベース(図2)から抽出した有効期限に対応するレコードに登録する。

なお、該当するレコードが存在しない場合には、新規レコードが登録され、存在する場合には、そのレコードのチップ発行数及びチップ残高に、新たなチップ発行数が加算される。

一方、電子チップ発行モジュール102は、電子チップ発行条件データベース(図2)内の全レコード内容を、一定期間毎にゲームサーバ装置109に送信している。この送信は、例えば電子メールで行われる。

また、電子チップ情報供給モジュール104は、電子チップ履歴管理モジュール105が管理するデータベース(図3)内の全レコード内容を、一定期間毎にゲームサーバ装置109に送信している。この送信も、例えば電子メールで行われる。

ゲームサーバ装置109は、ユーザID及びゲーム種別毎に、ゲームクライアント装置108に送信するHTML(ハイパーテキストマークアップ言語)のゲームフォームデータに、電子チップ発行モジュール102及び電子チップ情報供給モジュール104から通知されている交換レート、有効期限、及びチップ残高等の各種情報を、例えば、Netscape Communications Corporationが開発したJavaScript言語を使って埋め込む。ここで、チップ残高は、電子チップ履歴管理モ

ジュール105が管理するデータベース（図3）上の1つ以上のレコードのうち、ゲームクライアント装置108を操作するユーザのユーザIDを有しかつ有効期限が切れていないレコードの、各チップ残高の合計値である。

ユーザは、ゲームクライアント装置108を使い、例えば図4に示される  
5 ようなゲームフォーム画面を使ってゲームを行う。このフォーム画面には、ゲーム画面の他に、“今回の得点”、“現在の交換レート”、“今回の取得チップ数”、“有効期限”、“現在の総チップ数”等が表示される。“現在の交換レート”と“有効期限”の各フィールドには、ゲームサーバ装置109から送信された交換レートと有効期限が表示される。ゲームの進行に従って“今回の得点”が更新されると、ゲームサーバ装置109から送信された交換レートを  
10 使って、“今回の取得チップ数”のフィールド値が自動的に計算され表示される。また、ゲームサーバ装置109から送信されたチップ残高から“今回の取得チップ数”のフィールド値が減算されることにより、“現在の総チップ数”が自動的に計算される。これらの自動計算及び表示は、例えば、  
15 HTMLゲームフォームデータに埋め込まれたJavaScript言語による計算コードを、ゲームクライアント装置108が実行する動作として実現される。

以上のようにして、ユーザは、ネットワークゲームを行いながら、電子チップの今回の取得数や有効期限、現在の交換レート、及び現在自分が保有する  
20 総チップ数等を確認することができる。

次に、ユーザは、店舗等に設置されたWeb-POSクライアント装置110又は自宅のパソコンによって実現されるWeb-POSクライアント装置110を使って、オンラインショッピング又は地域の商店街の各店舗の商品の注文を行うことができる。

25 このための販売時点情報の制御は、ネットワーク112を介して接続され

るWeb-POSサーバ装置111が実行する。Web-POSクライアント装置110とWeb-POSサーバ装置111による販売時点情報（POS）制御は、本出願人による”特願平3546号”特許出願に詳細に開示されている。

- 5 このシステムは、HTTP（ハイパーテキストトランスファプロトコル）プロトコルに基づいて通信を行うWebサーバ・クライアントシステム上で、POS機能が実現されることを特徴とする。これによって、低価格なPOSシステムを実現することが可能となると同時に、POS専用線を敷設することなくインターネット等の公衆ネットワークやLAN（ローカルエリアネットワーク）を用いてサーバ装置とクライアント装置を接続することが可能となる。また、Webサーバ・クライアントシステムは、現在インターネット等において広く普及しているホームページ公開・閲覧機能を実現するシステムであり、汎用的なワークステーション及びパーソナルコンピュータを用いて簡単に実現することができる。このため、クライアント装置からサーバ装置に登録される商品売上げ情報又は商品注文情報を、HTTP通信や電子メール通信によって、各商品供給元等に簡単に送信することが可能となるという特徴も有する。

- 15 本実施の形態では、この柔軟性を利用して、電子メール等の手段を用いて、電子チップ流通サーバ装置101内の電子チップ消費モジュール103及び電子チップ情報供給モジュール104からWeb-POSサーバ装置111に、電子チップ情報が通知され、逆に、Web-POSサーバ装置111から電子チップ流通サーバ装置101内の電子チップ消費モジュール103に、電子チップの消費情報が通知される。

- 25 図5は、Web-POSクライアント装置110に表示されるWeb-POSフォーム画面例を示す図である。ユーザは、タッチパネル等を用いて、

図5の3分割されたフレーム画面のうちの上段の第1フレームに表示されているカテゴリリスト中の所望の商品カテゴリと、その選択した商品カテゴリに属する中断の第2フレームに表示されているPLU（プライスブックアップ）リスト中の所望の商品名を選択し、キーボードを用いて、第2フレームに表示されている数量入力フィールドに数量を入力するだけで、POS管理のための明細フォームを第3フレーム上に自動的に取得することができる。

この場合に、明細行の金額の合計が自動計算されて”商品額：”として表示されるほか、電子チップの有効期限”期限：”、チップ残高”残高：”、交換レート”レート：”等が表示される。ユーザは、各有効期限の電子チップ毎に今回使用したいチップ数を”使用：”フィールドに入力することで、その数に交換レートが乗算されることにより、割引金額”換算：”を表示させることができる。この結果、”商品額：”のフィールド値から各有効期限毎の”換算：”のフィールド値を減算して得られる値が、”小計：”として得られ、更に”税額：”が自動計算され、最終的に”注文金額：”が算出される。

以上の一連の自動計算及び表示は、例えば、Web-POSフォームデータに埋め込まれたJavaScript言語による計算コードを、Web-POSクライアント装置110が実行する動作として実現される。このための具体的な制御は、前述した”特願平10-13546号”特許出願に開示したソフトウェア制御技術を使えば、容易に実現することができる。

ここで、電子チップ消費モジュール103は、電子チップ条件算出モジュール107で管理される図6に示されるデータ構成を有する電子チップ消費条件データベース内の全レコードのクライアントIDと有効期限と交換レートを、一定期間毎にWeb-POSサーバ装置111に送信している。この

送信は、例えば電子メールで行われる。各クライアントIDは、各Web-POSクライアント装置110を識別するためのコードで、交換レートは、電子チップの1単位あたりの貨幣金額を示す情報である。このように、本実施の形態では、各Web-POSクライアント装置110を設置する店舗毎

5 に交換レートを独立して設定することができる。

また、電子チップ情報供給モジュール104は、電子チップ履歴管理モジュール105が管理するデータベース（図3）内の全レコード内容を、一定期間毎にWeb-POSサーバ装置111に送信している。この送信も、例えば電子メールで行われる。

10 そして、Web-POSサーバ装置111は、Web-POSクライアント装置110のクライアントID及びそれを操作するユーザID毎に、Web-POSクライアント装置110に送信するHTMLによるWeb-POSフォームデータに、電子チップ消費モジュール103及び電子チップ情報供給モジュール104から通知されている各有効期限、各チップ残高、及び

15 各交換レート等の情報を、JavaScript言語等を使って埋め込む。

以上のようにして、Web-POSクライアント装置110に図5に示されるようなWeb-POSフォーム画面を表示させることができ、ユーザは、自分が保有する電子チップを自由に使うことができる。

ユーザがこのフォーム画面上で例えば”オーダー”ボタンを押すと、電子チップの消費数情報を含む販売時点情報がフォームデータとして、Web-POS

20 POSクライアント装置110からWeb-POSサーバ装置111に送信される。

Web-POSサーバ装置111は、販売時点情報を内部のデータベースに登録すると共に、ユーザIDと、電子チップの各有効期限及び各有効期限

25 毎の消費数情報を、例えば電子メールによって、電子チップ流通サーバ装置

101内の電子チップ消費モジュール103に通知する。

電子チップ消費モジュール103は、Web-POSサーバ装置111から通知された電子チップの各有効期限毎の消費数情報を、同サーバ装置111から通知されたユーザID及び各有効期限に対応するレコードの、“チップ消費数”フィールドに加算し、そのレコードのチップ残高を更新する。

一方、ゲームサーバ装置109は、一定期間毎に、例えば電子メールにより、期間、ユーザID、及びゲーム種別毎のユーザのアクセス回数を、電子チップ流通サーバ装置101内の操作履歴管理モジュール106に送信する。操作履歴管理モジュール106は、それらの情報を、例えば図7に示される

10 データ構成を有するゲーム履歴データベースに登録する。

また、Web-POSサーバ装置111は、一定期間毎に、例えば電子メールにより、期間及びクライアントID毎の商品の総売上高を、電子チップ流通サーバ装置101内の操作履歴管理モジュール106に送信する。操作履歴管理モジュール106は、それらの情報を、例えば図8に示されるデー

15 タ構成を有する売上履歴データベースに登録する。

加えて、操作履歴管理モジュール106は、ユーザID毎に、そのユーザの加入期間と、総売上高を、例えば図9に示されるデータ構成を有するユーザ履歴データベースに登録する。

電子チップ条件算出モジュール107は、上述の操作履歴管理モジュール

20 106が管理するゲーム履歴データベース、売上履歴データベース、及びユーザ履歴データベースの各内容と、電子チップ流通サーバ装置101が管理する例えば図3に示されるデータ構成を有するデータベースの内容とに基づいて、例えば図2に示されるデータ構成を有する電子チップ発行条件データベースと、例えば図3に示されるデータ構成を有する電子チップ消費条件デ

25 ータベースの内容を更新する。

具体的には、電子チップ条件算出モジュール107は、例えば図7のゲーム履歴データベースにおいて、ユーザID毎のアクセス回数に応じて所定の関数に従って交換レートが変化するように、又はユーザID毎の期間の経過に沿ったアクセス回数の変化に応じて所定の関数に従って交換レートが変化

5 するように、図2の電子チップ発行条件データベースの内容を更新する。

或いは、電子チップ条件算出モジュール107は、例えば図7のゲーム履歴データベースにおいて、アクセス回数が少ないゲーム種別ほど所定の関数に従って交換レートが大きくなるように、又は期間の経過に従ってアクセス回数が少なくなる割合が大きいゲーム種別ほど所定の関数に従って交換レ

10 トが大きくなるように、図2の電子チップ発行条件データベースの内容を更新する。

また、電子チップ条件算出モジュール107は、例えば図9のユーザ履歴データベースにおいて、加入期間が長いユーザIDほど所定の関数に従って交換レートが大きくなるように、又は総買上高が高いユーザIDほど所定の

15 関数に従って交換レートが大きくなるように、図2の電子チップ発行条件データベースにおける交換レートを更新する。

また、電子チップ条件算出モジュール107は、例えば図8の売上履歴データベースにおいて、総売上高が低いクライアントIDほど所定の関数に従って交換レートが大きくなるように、又は期間の経過に従って総売上高が低

20 くなる割合が大きいクライアントIDほど所定の関数に従って交換レートが大きくなるように、図6の電子チップ消費条件データベースにおける交換レートを更新する。

更には、電子チップ条件算出モジュール107は、図6の電子チップ消費条件データベースにおいて、有効期限が近づいているレコードほど交換レ

25 トが小さくなるように、そのレコード内容を更新する。



以上示したようにして、ゲームの得点を電子チップに換算するための交換レートと、商品購入時に使用する電子チップの貨幣への交換レートが、電子チップ流通サーバ装置 101 内の電子チップ条件算出モジュール 107 によって、種々の条件に基づいて動的に変化させられる。

- 5 この結果、加入期間が長く又はアクセスが多いユーザに対する販売促進効果をますます高める、アクセスが少ないゲーム種別に対するアクセスを高める、売上の少ない店舗に対する販売促進効果を高める、有効期限が迫っている電子チップの消費を促進させる等の、多様な販売促進効果を容易に生み出すことが可能となる。
- 10 以上説明した第 1 の実施の形態で、前述したように、ゲームサーバ装置 109 から電子チップ流通サーバ装置 101 へのゲーム種別及び得点の通知、電子チップ発行モジュール 102 からゲームサーバ装置 109 への電子チップ発行条件の通知、電子チップ情報供給モジュール 104 からゲームサーバ装置 109 及び Web-POS サーバ装置 111 への電子チップ履歴管理モジュール 105 の内容の通知、電子チップ消費モジュール 103 から Web-POS サーバ装置 111 への電子チップ消費条件の通知、及び Web-POS サーバ装置 111 から電子チップ消費モジュール 103 へのユーザ ID 及び電子チップの消費数情報等の通知は、それぞれ電子メールを使って行うことができる。
- 15 20 この場合に、例えば電子メールの To: ヘッダフィールドの設定内容によりその電子メールに格納されている情報の通知先モジュールを制御することができ、上述の格情報も特定のフォーマットに従って通知することができる。このように電子メールを使用することにより、種々のサーバ同士を簡単な制御で接続することができると共に、人間が理解できるメールコマンドセット  
25 の形式が採用されることにより、保守等も容易になる。

上述の第1の実施の形態では、電子チップの発行はゲームクライアント装置108とゲームサーバ装置109によるゲームの実行時に行われ、電子チップの消費はWeb-POSクライアント装置110とWeb-POSサーバ装置111による商品の販売・注文時点に行われるが、本発明はこれに限  
5 られるものではなく、電子チップの発行又は消費のために種々のサーバ装置を接続することができる。

例えば、上述の第1の実施の形態では、電子チップの発行は、ゲームクライアント装置108とゲームサーバ装置109によるゲームの実行において行われるが、Web-POSクライアント装置110とWeb-POSサーバ装置111による商品の販売時点で行われてもよい。  
10

また、電子チップ条件算出モジュール107による電子チップ発行条件及び電子チップ消費条件の算出は、上述の第1の実施の形態で規定されるパラメータに基づくものに限定されるものではなく、電子チップ履歴管理モジュール105及び操作履歴管理モジュール106が管理する種々の管理内容に  
15 基づいて行われるように構成することができる。

### 第2の実施の形態

本発明の第2の実施の形態は、上述した本発明の第1の実施の形態と同様の機能に加えて、電子チップを発行するスポンサー企業の広告を一般ユーザーに効果的に提供することを可能にする。

20 図2は、本発明により実現される電子チップ流通システムの第2の実施の形態の構成図である。

図1に示される第1の実施の形態では、1つの電子チップ流通サーバ装置101が電子チップの流通の全体を制御しているが、第2の実施の形態では、電子チップ管理センター1001内のLAN1007に接続される電子チップ発行管理サーバ装置1002、電子チップ発行ゲームサーバ装置1003、  
25

広告企業WWWサーバ装置1004、電子チップ履歴管理サーバ装置1005、及び電子チップ消費サーバ装置1006が相互に連携することにより、電子チップの流通の全体を制御する。LAN1007は、ルータ装置1008を介して、インターネット1009に接続される。

- 5 まず、電子チップ発行管理サーバ装置1002は、図1に示される第1の実施の形態における電子チップ条件算出モジュール107と同様の機能を有する。

この場合、広告を希望する企業は、インターネット1009に接続される広告企業クライアント装置1010から、電子チップ発行管理サーバ装置1002が提供する電子チップ申請用ホームページにアクセスする。広告企業クライアント装置1010は、インターネット1009に接続できブラウザアプリケーションが実装された通常のパソコンである。この装置1010の操作者がブラウザ画面から上記ホームページのURLを入力すると、上記ホームページを要求するURLデータが、インターネット1009、ルータ装置1008、及びLAN1007を介して、電子チップ発行管理サーバ装置1002に送られる。

電子チップ発行管理サーバ装置1002上では、WWWサーバプログラムが稼働している。このプログラムは、広告企業クライアント装置1010からの電子チップ申請用ホームページのURLデータの入力に応答して、まず、  
20 企業IDとパスワードを入力させるためのHTTP（ハイパーテキストトランスファプロトコル）形式のログインフォームデータを広告企業クライアント装置1010に送信する。

広告企業クライアント装置1010の操作者（広告を希望する企業の担当者）は、ブラウザ画面上に表示されたログインフォームにおいて、企業ID  
25 とパスワードを入力した後、そのフォーム上に表示されているサブミットボ

タンをマウスでクリックする。この結果、上記企業IDとパスワードが入力されたフォームデータが、広告企業クライアント装置1010から、インターネット1009、ルータ装置1008、及びLAN1007を介して、電子チップ発行管理サーバ装置1002に送られる。

- 5 電子チップ発行管理サーバ装置1002は、上記企業IDとパスワードを、特には図示しないが、企業ユーザ認証ファイルを参照して認証した後、電子チップに関するゲーム種別、チップ上限数、交換レート、及び有効期限を入力させるためのHTTP形式の電子チップ申請用フォームデータを広告企業クライアント装置1010に送信する。
- 10 広告企業クライアント装置1010の操作者は、ブラウザ画面上に表示された電子チップ申請用フォームにおいて、上記各必要事項を入力した後、そのフォーム上に表示されているサブミットボタンをマウスでクリックする。この結果、上記各必要事項が入力されたフォームデータが、広告企業クライアント装置1010から、インターネット1009、ルータ装置1008、
- 15 及びLAN1007を介して、電子チップ発行管理サーバ装置1002に送られる。

- 電子チップ発行管理サーバ装置1002はまず、図11に示されるデータ構造を有する電子チップ発行条件データベースに新たなレコードを追加した後、そのレコードの企業IDフィールドに上記認証した企業IDを書き込み、
- 20 続いて、受信した上記電子チップ申請用フォームデータから、ゲーム種別、チップ上限数、交換レート、及び有効期限を取り出した後、上記レコードの対応するフィールドに書き込む。

- 次に、一般ユーザは、インターネット1009に接続されるユーザクライアント装置1011から、電子チップ発行ゲームサーバ装置1003が提供する各種ゲームホームページ、クイズホームページ、又はアンケートホーム
- 25

ページ（以下、これらを総称してアミューズメントホームページという）にアクセスする。ユーザクライアント装置1011は、広告企業クライアント装置1010と同様の通常のパソコンである。この装置1011の操作者（以下、一般ユーザという）がブラウザ画面から上記アミューズメントホームページのURLを入力すると、上記ホームページを要求するURLデータが、

5 インターネット1009、ルータ装置1008、及びLAN1007を介して、電子チップ発行ゲームサーバ装置1003に送られる。

電子チップ発行ゲームサーバ装置1003は、図1に示される第1の実施の形態におけるゲームサーバ装置109の機能と、電子チップ流通サーバ装置101内の電子チップ発行モジュール102の機能と、必要に応じて電子チップ流通サーバ装置101内の電子チップ情報供給モジュール104の機能を含む。

10

また、電子チップ発行ゲームサーバ装置1003上では、WWWサーバプログラムが稼働している。このプログラムは、ユーザクライアント装置1011からのアミューズメントホームページのURLデータの入力にตอบสนองして、

15 ゲームフォームデータ、クイズフォームデータ、又はアンケートフォームデータ（以下、これらを総称してアミューズメントフォームデータという）をユーザクライアント装置1011に送信する。

一般ユーザは、ブラウザ画面上に表示されたアミューズメントフォームを使って、ゲーム、クイズを楽しんだり、アンケートに答えたりした後、そのフォーム上に表示されているサブミットボタンをマウスでクリックする。この結果、ゲーム、クイズ、又はアンケートに対する回答等を含むフォームデータが、ユーザクライアント装置1011から、インターネット1009、ルータ装置1008、及びLAN1007を介して、電子チップ発行ゲーム

20

サーバ装置1003に送られる。

25

- 電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、上記フォームデータから企業 ID と、ゲーム種別と、ゲーム、クイズ、又はアンケートに対する回答と、ユーザ ID とを取り出す。そして、上記装置 1003 は、上記企業 ID 及びゲーム種別に基づいて、LAN 1007 を介して接続されている電子チップ発行管理サーバ装置 1002 に、交換レートと有効期限を要求する。この要求は、例えば電子メールによって行うことができる。電子チップ発行管理サーバ装置 1002 は、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 から受信した企業 ID 及びゲーム種別をキーとして、図 11 に示される電子チップ発行条件データベースを検索することにより、交換レートと有効期限を取得し、
- 5 それらを電子メール等によって電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 に返信する。なお、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、電子チップ発行管理サーバ装置 1002 が管理する電子チップ発行条件データベースに直接アクセスして、上記交換レートと有効期限を取得するように構成されてもよい。
- 10 続いて、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、上記ゲーム、クイズ、又はアンケートに対する回答（正解／不正解、又は得点）と上記交換レートとから、チップ発行数を算出する。
- そして、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、算出したチップ発行数を、上記企業 ID 及びゲーム種別と共に、電子チップ発行管理サーバ装置 1002 に送信する。電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、上記
- 20 企業 ID 及びゲーム種別をキーとして、図 11 に示される電子チップ発行条件データベース上の該当するレコードを検索して、検索されたレコードのチップ発行数フィールドに登録されているチップ発行数に上記電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 から受信したチップ発行数を累算し、その累算結果によって上記チップ発行数フィールドの内容を置き換える。なお、電子チ
- 25

チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、電子チップ発行管理サーバ装置 1002 が管理する電子チップ発行条件データベースに直接アクセスして、上記チップ発行数を更新するように構成されてもよい。

- 続いて、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、上記算出したチップ発行数と上記電子チップ発行管理サーバ装置 1002 から取得した有効期限を、前記フォームデータから取り出したユーザ ID と共に、電子チップ履歴管理サーバ装置 1005 に送信する。電子チップ履歴管理サーバ装置 1005 は、図 1 に示される第 1 の実施の形態における電子チップ履歴管理モジュール 105 の機能を含み、一般的なユーザ情報（氏名、住所等）のデータベースと共に、同モジュール 105 が管理する図 3 に示されるデータベースと同様のデータベースを管理する。同サーバ装置 1005 は、上記電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 から受信したユーザ ID 及び有効期限をキーとして、上記データベース上の該当するレコードを検索し、検索されたレコードのチップ発行数フィールドに登録されているチップ発行数に上記電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 から受信したチップ発行数を累算し、その累算結果によって上記チップ発行数フィールドの内容を置き換える。なお、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、電子チップ履歴管理サーバ装置 1005 が管理する上記データベースに直接アクセスして、上記チップ発行数を更新するように構成されてもよい。
- 20 以上のようにして、一般ユーザは、特定の広告企業に関連するゲーム、クイズ、又はアンケートに回答することにより、電子チップをもらうことができる。

- 最後に、電子チップ発行ゲームサーバ装置 1003 は、ユーザクライアント装置 1011 から受信したフォームデータから取り出した企業 ID 及びゲーム種別に対応する広告企業のホームページを表示する命令を生成し、それ

をLAN1007に接続されている広告企業WWWサーバ装置1004に送信する。なお、広告企業WWWサーバ装置1004は、必ずしもLAN1007に接続されている必要はなく、インターネット1009を介して広告企業自身のLAN等に接続されていてもよい。上記命令はHTTP形式のサーババリダイレクション命令であり、文字列“Location:”と、それに続く広告企業WWWサーバ装置1004上の該当するホームページのURLデータとから構成される。

10 広告企業WWWサーバ装置1004は、上記サーババリダイレクション命令によって指定されるURLに対応するホームページを、ユーザクライアント装置1011に送信する。

上記広告企業WWWサーバ装置1004から送信されたホームページには、一般ユーザが前記アミューズメントホームページを使って行ったゲーム、クイズ、又はアンケート等に対する回答が掲載されており、一般ユーザはその回答を確認することができる。これと同時に、上記広告企業WWWサーバ装置1004から送信されたホームページには、上記広告企業の広告が掲載されている。

20 従って、一般ユーザは、前記ゲーム、クイズ、又はアンケート等に応答することにより、必ず広告企業の広告ホームページを見ることになり、その代わりとして電子チップをもらうことができる。一般ユーザは、電子チップをもらえることを期待してゲーム、クイズ、又はアンケート等に積極的に応答し、これに伴って広告企業の広告ホームページが必ず上記一般ユーザのブラウザ画面に表示されるため、大きな販売促進効果を生み出すことが可能となる。

25 次に、電子チップ消費サーバ装置1006は、図1に示される第1の実施の形態におけるWeb-POSサーバ装置111の機能と、電子チップ流通



サーバ装置 101 内の電子チップ消費モジュール 103 及び電子チップ情報供給モジュール 104 の各機能とを含み、これらの装置によって実現される第 1 の実施の形態の場合と同様の電子チップの消費機能を実現する。

まず電子チップ発行管理サーバ装置 1002 は、図 1 に示される第 1 の実施の形態における電子チップ条件算出モジュール 107 が管理する電子チップ消費条件データベースと同様のデータベース（図 6 参照）を管理する。そして、電子チップ消費サーバ装置 1006 は、それに対応するクライアント ID（商店街等の各店舗に対応）を、電子メール等によって電子チップ発行管理サーバ装置 1002 に送信することにより、そのクライアント ID に対応する有効期限と交換レートを要求する。

電子チップ発行管理サーバ装置 1002 は、上記クライアント ID をキーとして、図 6 に示されるデータ構造を有する電子チップ消費条件データベースを検索することにより、有効期限と交換レートを取得し、それを電子メール等によって電子チップ消費サーバ装置 1006 に送信する。ここで、電子チップ消費条件データベース内の各クライアント ID（店舗）ごとの有効期限と交換レートは、電子チップ管理センター 1001 の管理者等によって設定される。なお、交換レートは、第 1 の実施の形態の場合と同様に、電子チップの 1 単位あたりの貨幣金額を示す情報である。

また、電子チップ消費サーバ装置 1006 は、電子チップ履歴管理サーバ装置 1005 が管理するデータベース（図 3）内の全レコード内容を、一定期間毎に取得する。この取得も、例えば電子メールで行われる。

そして、電子チップ消費サーバ装置 1006 は、ユーザクライアント装置 1011 に送信する HTML による Web-POS フォームデータに、同装置 1011 から予め入力されているユーザ ID に対応する電子チップの有効期限、チップ残高、及び交換レート等の情報を、JavaScript 言語

等を使って埋め込む。

この結果、一般ユーザは、インターネット1009に接続されるユーザクライアント装置1011から、電子チップ消費サーバ装置1006が提供する、第1の実施の形態において説明したようなWeb-POSフォーム画面

5 (図5参照)を表示させることができ、自分が保有する電子チップを自由に使用できる。

一般ユーザがこのフォーム画面上で商品の購入情報を入力した後に、“オーダー”ボタン等を押すと、電子チップの消費数情報を含む販売時点情報がフォームデータとして、ユーザクライアント装置1011から電子チップ消費

10 サーバ装置1006に送信される。

電子チップ消費サーバ装置1006は、販売時点情報を内部のデータベースに登録すると共に、ユーザIDと、電子チップの各有効期限及び各有効期限毎の消費数情報を、例えば電子メールによって、電子チップ履歴管理サーバ装置1005に通知する。

15 電子チップ履歴管理サーバ装置1005は、電子チップ消費サーバ装置1006から通知された電子チップの各有効期限毎の消費数情報を、同装置1006から通知されたユーザID及び各有効期限に対応するレコードの、“チップ消費数”フィールド(図3参照)に加算し、そのレコードのチップ残高を更新する。

20 一方、電子チップ消費サーバ装置1006は、次のように構成することもできる。即ち、同装置1006は、一般ユーザに電子チップの残高に応じて景品を選択させるようなフォーム画面を表示する。

一般ユーザがこのフォーム画面上で可能な景品を選択した後に、“オーダー”ボタン等を押すと、電子チップの消費数情報を含む景品選択情報がフォー

25 ムデータとして、ユーザクライアント装置1011から電子チップ消費サー

バ装置 1006 に送信される。

電子チップ消費サーバ装置 1006 は、景品選択情報を配送準備用のデータベースに登録すると共に、ユーザ ID と、電子チップの各有効期限及び各有効期限毎の消費数情報を、例えば電子メールによって、電子チップ履歴管

5 理サーバ装置 1005 に通知する。

電子チップ履歴管理サーバ装置 1005 は、電子チップ消費サーバ装置 1006 から通知された電子チップの各有効期限毎の消費数情報を、同装置 1006 から通知されたユーザ ID 及び各有効期限に対応するレコードの、”チップ消費数” フィールド (図 3 参照) に加算し、そのレコードのチップ残

10 高を更新する。

更に、電子チップ消費サーバ装置 1006 の代わりに、第 1 の実施の形態で説明した図 1 に示される構成を有する第 2 の電子チップ流通システムを接続し、電子チップを元手としてゲームサーバ装置 109 とゲームクライアント装置 108 で仮想カジノや対戦ゲーム等を行わせ、その結果取得できる第

15 2 の電子チップを Web-POS サーバ装置 111 と Web-POS クライアント装置 110 とで消費させるような構成も採用することができる。

## 請求の範囲

1. 電子チップを流通させるための電子チップ流通方法であって、  
ユーザによる所定の発行操作に対して、設定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行し、  
ユーザによる所定の消費操作に対して、設定されている電子チップ消費条件に基づき前記電子チップの消費を受け付け、  
前記ユーザに、そのユーザが保有する電子チップに関する情報を、電子チップ情報として供給し、
- 10 前記電子チップの発行履歴及び前記電子チップの消費履歴を管理し、  
該電子チップの発行履歴及び消費履歴に基づき、前記電子チップ発行条件及び前記電子チップ消費条件を算出する、  
過程を含むことを特徴とする電子チップ流通方法。
2. 請求項1に記載の方法であって、
- 15 前記ユーザによる前記所定の発行操作の履歴及び前記所定の消費操作の履歴を管理し、  
前記電子チップの発行履歴及び前記電子チップの消費履歴の各管理内容と、前記所定の発行操作の履歴及び前記諸知恵の消費操作の履歴の各管理内容とに基づき、前記電子チップ発行条件及び前記電子チップ消費条件を算出する、
- 20 過程を更に含むことを特徴とする電子チップ流通方法。
3. 請求項1に記載の方法であって、  
前記電子チップ消費条件は、前記電子チップの単位と貨幣の単位との換算レートと、該電子チップの有効期限とを含む、  
ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 25 4. 請求項1に記載の方法であって、

前記ユーザ全体で共通の前記電子チップ発行条件又は前記電子チップ消費条件を算出する過程を含むことを特徴とする電子チップ流通方法。

5. 請求項 1 に記載の方法であって、

5 前記ユーザ毎に個別の前記電子チップ発行条件又は前記電子チップ消費条件を算出する過程を含むことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。

6. 請求項 1 に記載の方法であって、

ユーザによるゲーム操作に対し、前記電子チップ発行条件に基づき前記電子チップを発行する過程を含むことを特徴とする電子チップ流通方法。

7. 請求項 6 に記載の方法であって、

10 前記電子チップ発行条件は、前記ゲーム操作の得点と前記電子チップの単位との換算レートと、該電子チップの有効期限とを含む、

ことを特徴とする電子チップ流通方法。

8. 請求項 1 に記載の方法であって、

15 ユーザによる商品の購入操作に対し、前記電子チップ発行条件に基づき前記電子チップを発行する過程を含むことを特徴とする電子チップ流通方法。

9. 請求項 1 に記載の方法であって、

ユーザによる商品の購入操作に伴い、前記電子チップ消費条件に基づき前記電子チップの消費を受け付ける過程を含むことを特徴とする電子チップ流通方法。

20 10. 請求項 1 に記載の方法であって、

ユーザによるゲーム操作に伴い、前記電子チップ消費条件に基づき前記電子チップの消費を受け付ける過程を含むことを特徴とする電子チップ流通方法。

11. 請求項 1 に記載の方法であって、

25 ユーザによるゲーム操作に対し、前記電子チップ発行条件に基づき前記電

子チップを発行し、

該ゲーム操作に対する応答として、該ゲーム操作に対応付けられている広告を表示する、

過程を更に含むことを特徴とする電子チップ流通方法。

- 5 1 2. 電子チップを流通させるための電子チップ流通サーバ装置であって、ユーザによる所定の発行操作に対して、設定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行する電子チップ発行モジュールと、
- ユーザによる所定の消費操作に対して、設定されている電子チップ消費条件に基づき前記電子チップの消費を受け付ける電子チップ消費モジュールと、
- 10 前記ユーザに対して、そのユーザが保有する電子チップに関する情報を、電子チップ情報として供給する電子チップ情報供給モジュールと、
- 前記電子チップ発行モジュールによる前記電子チップの発行履歴及び前記電子チップ消費モジュールによる前記電子チップの消費履歴を管理する電子チップ履歴管理モジュールと、
- 15 該電子チップ履歴管理モジュールの管理内容に基づき、前記電子チップ発行条件及び前記電子チップ消費条件を算出する電子チップ条件算出モジュールと、
- を含むことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 1 3. 請求項 1 2 に記載の装置であって、
- 20 前記ユーザによる前記所定の発行操作の履歴及び前記所定の消費操作の履歴を管理する操作履歴管理モジュールを更に含み、
- 前記電子チップ条件算出モジュールは、前記電子チップ履歴管理モジュール及び前記操作履歴管理モジュールの各管理内容に基づき、前記電子チップ発行条件及び前記電子チップ消費条件を算出する、
- 25 ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。

- 1 4. 請求項 1 2 に記載の装置であって、  
前記電子チップ消費条件は、前記電子チップの単位と貨幣の単位との換算レートと、該電子チップの有効期限とを含む、  
ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 5 1 5. 請求項 1 2 に記載の装置であって、  
前記電子チップ条件算出モジュールは、前記ユーザ全体で共通の前記電子チップ発行条件又は前記電子チップ消費条件を算出する、  
ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 1 6. 請求項 1 2 に記載の装置であって、  
10 前記電子チップ条件算出モジュールは、前記ユーザ毎に個別の前記電子チップ発行条件又は前記電子チップ消費条件を算出する、  
ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 1 7. 請求項 1 2 に記載の装置であって、  
前記電子チップ発行モジュールは、ユーザによるゲーム操作に対して、設  
15 定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行する、  
ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 1 8. 請求項 1 7 に記載の装置であって、  
前記電子チップ発行条件は、前記ゲーム操作の得点と前記電子チップの単位との換算レートと、該電子チップの有効期限とを含む、  
20 ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。
- 1 9. 請求項 1 2 に記載の電子チップ流通サーバ装置を含む電子チップ流通システムであって、  
ネットワークゲームを実行するゲームクライアント装置と、  
該ゲームクライアント装置に前記ネットワークゲームを実行させると共に、  
25 前記電子チップ発行モジュールに前記ネットワークゲームの得点とそれを実

行したユーザの識別情報とを少なくとも通知するゲームサーバ装置とを含み、

前記電子チップ流通サーバ装置内の電子チップ発行モジュールは、前記ゲームサーバ装置から通知される前記ネットワークゲームの得点とそれを実行したユーザの識別情報及び前記電子チップ発行条件とに基づいて前記電子チ

5 ップを発行し、

前記電子チップ情報供給モジュールは、前記ゲームサーバ装置を介して前記ゲームクライアント装置に対して、それを操作するユーザが保有する電子チップに関する情報を、電子チップ情報として供給する、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

10 20. 請求項19に記載のシステムであって、

前記電子チップ発行モジュールと前記ゲームサーバ装置は、それらの間の通信を、電子メールを使って行う、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

15 21. 請求項13に記載の電子チップ流通サーバ装置を含む電子チップ流通システムであって、

ネットワークゲームを実行するゲームクライアント装置と、

前記ゲームクライアント装置に前記ネットワークゲームを実行させると共に、前記電子チップ発行モジュールに前記ネットワークゲームの得点とそれを実行したユーザの識別情報とを少なくとも通知するゲームサーバ装置とを

20 含み、

前記操作履歴管理モジュールは、前記ゲームサーバ装置を介して前記ネットワークゲームの実行履歴を取得して管理する、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

22. 請求項21に記載のシステムであって、

25 前記操作履歴管理モジュールと前記ゲームサーバ装置は、それらの間の通



信を、電子メールを使って行う、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

23. 請求項12に記載の電子チップ流通サーバ装置を含む電子チップ流通システムであって、

5 前記電子チップの消費情報を含む販売時点情報を入力する販売時点情報クライアント装置と、

該販売時点情報クライアント装置から前記販売時点情報を収集すると共に、前記電子チップ消費モジュールに、前記販売時点情報に含まれる前記電子チップの消費情報と該電子チップを消費したユーザの識別情報とを少なくとも

10 通知する販売時点情報サーバ装置とを含み、

前記電子チップ情報供給モジュールは、前記販売時点情報サーバ装置を介して前記販売時点情報クライアント装置に対して、それを操作するユーザが保有する電子チップに関する情報を、電子チップ情報として供給する、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

15 24. 請求項23に記載のシステムであって、

前記電子チップ消費モジュールと前記販売時点情報サーバ装置は、それらの間の通信を、電子メールを使って行う、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

20 25. 請求項13に記載の電子チップ流通サーバ装置を含む電子チップ流通システムであって、

前記電子チップの消費情報を含む販売時点情報を入力する販売時点情報クライアント装置と、

該販売時点情報クライアント装置から前記販売時点情報を収集すると共に、前記電子チップ消費モジュールに、前記販売時点情報に含まれる前記電子チ

25 ップの消費情報と該電子チップを消費したユーザの識別情報とを少なくとも

通知する販売時点情報サーバ装置とを含み、

前記操作履歴管理モジュールは、前記販売時点情報サーバ装置を介して前記販売時点情報の収集履歴を取得して管理する、  
ことを特徴とする電子チップ流通システム。

5 26. 請求項25に記載のシステムであって、

前記操作履歴管理モジュールと前記販売時点情報サーバ装置は、それらの間の通信を、電子メールを使って行う、  
ことを特徴とする電子チップ流通システム。

27. 請求項12に記載の装置であって、

10 前記電子チップ発行モジュールは、ユーザによる商品の購入操作に対して、設定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行する、  
ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。

28. 電子チップを流通させるための電子チップ流通システムであって、

15 ユーザによる所定の発行操作に対して、設定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行する電子チップ発行サーバ装置と、

ユーザによる所定の消費操作に対して、設定されている電子チップ消費条件に基づき前記電子チップの消費を受け付ける電子チップ消費サーバ装置と、

20 前記電子チップ発行サーバ装置による前記電子チップの発行履歴及び前記電子チップ消費サーバ装置による前記電子チップの消費履歴を管理する電子チップ履歴管理サーバ装置と、

前記電子チップの発行条件と前記電子チップの消費条件とを管理する電子チップ発行管理サーバ装置と、

を含むことを特徴とする電子チップ流通システム。

29. 請求項28に記載のシステムであって、

25 前記電子チップ発行サーバ装置は、ユーザによるゲーム操作に対して、前

記電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行する、

ことを特徴とする電子チップ流通サーバ装置。

30. 請求項28に記載のシステムであって、

前記電子チップ発行サーバ装置は、

- 5 ユーザによるゲーム操作に対し、前記電子チップ発行条件に基づき前記電子チップを発行し、

該ゲーム操作に対する応答として、該ゲーム操作に対応付けられている広告を表示する、

ことを特徴とする電子チップ流通システム。

- 10 31. コンピュータにより使用されたときにそれによって読み出されるプログラムを記録した記録媒体であって、

ユーザによる所定の発行操作に対して、設定されている電子チップ発行条件に基づき電子チップを発行する電子チップ発行機能と、

- 15 ユーザによる所定の消費操作に対して、設定されている電子チップ消費条件に基づき前記電子チップの消費を受け付ける電子チップ消費機能と、

前記ユーザに対して、そのユーザが保有する電子チップに関する情報を、電子チップ情報として供給する電子チップ情報供給機能と、

- 20 前記電子チップ発行機能による前記電子チップの発行履歴及び前記電子チップ消費機能による前記電子チップの消費履歴を管理する電子チップ履歴管理機能と、

該電子チップ履歴管理機能の管理内容に基づき、前記電子チップ発行条件及び前記電子チップ消費条件を算出する電子チップ条件算出機能と、

を前記コンピュータに行わせるためのプログラムを記録したコンピュータ読出し可能記録媒体。

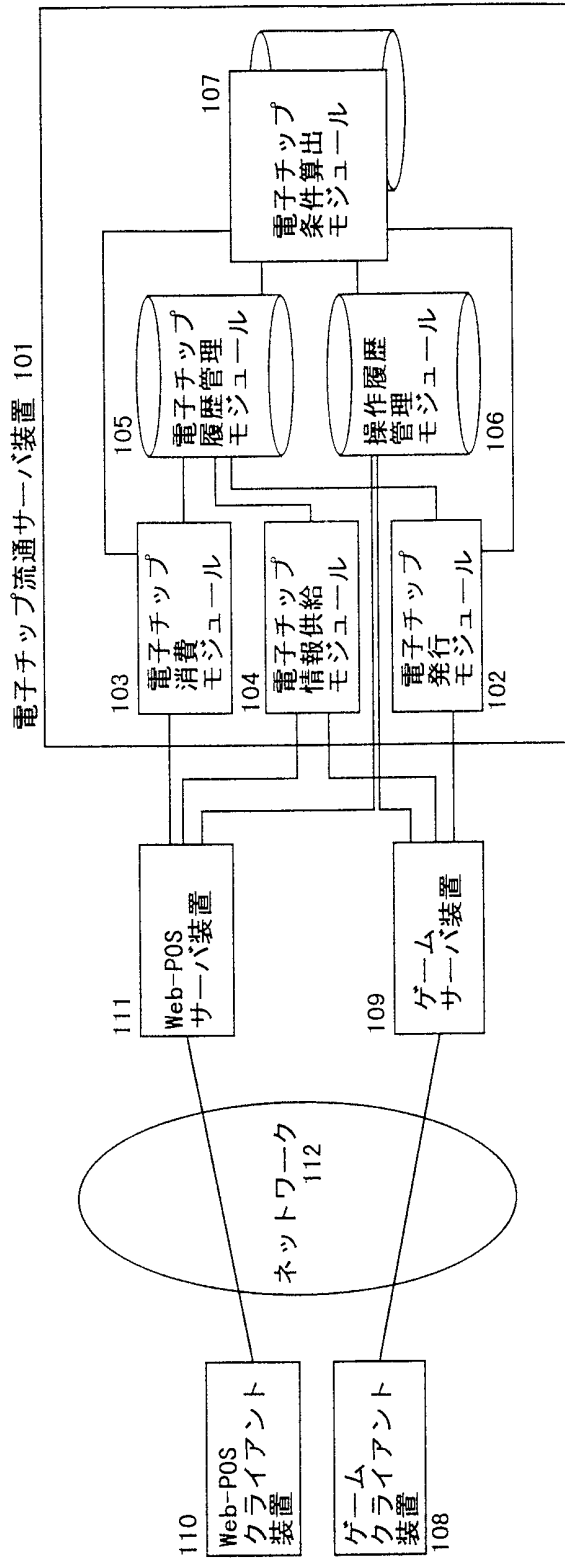


図 1

ユーザID	ゲーム種別	交換レート	有効期限

図2

ユーザID	有効期限	チップ発行数	チップ消費数	チップ残高	期限切れ数

図3

(ゲーム画面)

今回の得点	2300点
現在の交換レート	0.01チップ / 1点
今回の取得チップ数	23チップ
有効期限	1998/07/31
現在の総チップ数	1450チップ

図4

商品カテゴリー :	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">             靴              家電              食品           </div>																																															
注文商品 :	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">             MD              CD              DVD           </div>																																															
数量 :	<input style="width: 50px;" type="text" value="1"/>																																															
<input type="button" value="オート"/> <input type="button" value="削除"/>																																																
<注文商品明細> <span style="float: right;">商品額 : <input style="width: 50px;" type="text" value="43000"/></span>																																																
電子チップ情報																																																
期限 : <input style="width: 50px;" type="text" value="98/05"/>	残高 : <input style="width: 50px;" type="text" value="450"/>																																															
使用 : <input style="width: 50px;" type="text" value="1000"/>	レート : <input style="width: 50px;" type="text" value="5円/チップ"/>																																															
換算 : <input style="width: 50px;" type="text" value="5000"/>																																																
期限 : <input style="width: 50px;" type="text" value="98/06"/>	残高 : <input style="width: 50px;" type="text" value="100"/>																																															
使用 : <input style="width: 50px;" type="text" value="0"/>	レート : <input style="width: 50px;" type="text" value="7円/チップ"/>																																															
換算 : <input style="width: 50px;" type="text" value="0"/>																																																
期限 : <input style="width: 50px;" type="text" value="98/07"/>	残高 : <input style="width: 50px;" type="text" value="200"/>																																															
使用 : <input style="width: 50px;" type="text" value="0"/>	レート : <input style="width: 50px;" type="text" value="8円/チップ"/>																																															
換算 : <input style="width: 50px;" type="text" value="0"/>																																																
注文金額 : <input style="width: 50px;" type="text" value="39900"/> 税額 : <input style="width: 50px;" type="text" value="1900"/> 小計 : <input style="width: 50px;" type="text" value="38000"/>																																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">カ行 リ</th> <th style="width: 10%;">メ-カ コ-ト</th> <th style="width: 10%;">商品 番号</th> <th style="width: 25%;">商 品 名</th> <th style="width: 10%;">単価</th> <th style="width: 10%;">数 量</th> <th style="width: 10%;">金 額</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>靴</td> <td>00019</td> <td>00002</td> <td>白い靴</td> <td>8000</td> <td>1</td> <td>8000</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>家電</td> <td>00103</td> <td>00231</td> <td>MD</td> <td>35000</td> <td>1</td> <td>35000</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> <td><input style="width: 30px;" type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>		カ行 リ	メ-カ コ-ト	商品 番号	商 品 名	単価	数 量	金 額	1.	靴	00019	00002	白い靴	8000	1	8000	2.	家電	00103	00231	MD	35000	1	35000	3.	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	4.	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	5.	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>
カ行 リ	メ-カ コ-ト	商品 番号	商 品 名	単価	数 量	金 額																																										
1.	靴	00019	00002	白い靴	8000	1	8000																																									
2.	家電	00103	00231	MD	35000	1	35000																																									
3.	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>																																									
4.	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>																																									
5.	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 30px;" type="text"/>																																									

図5



クライアントID	有効期限	交換レート

図6

期間	ユーザID	ゲーム種別	アクセス回数

図7

期間	クライアントID	総売上高

図8

ユーザID	加入期間	総売上高

図9

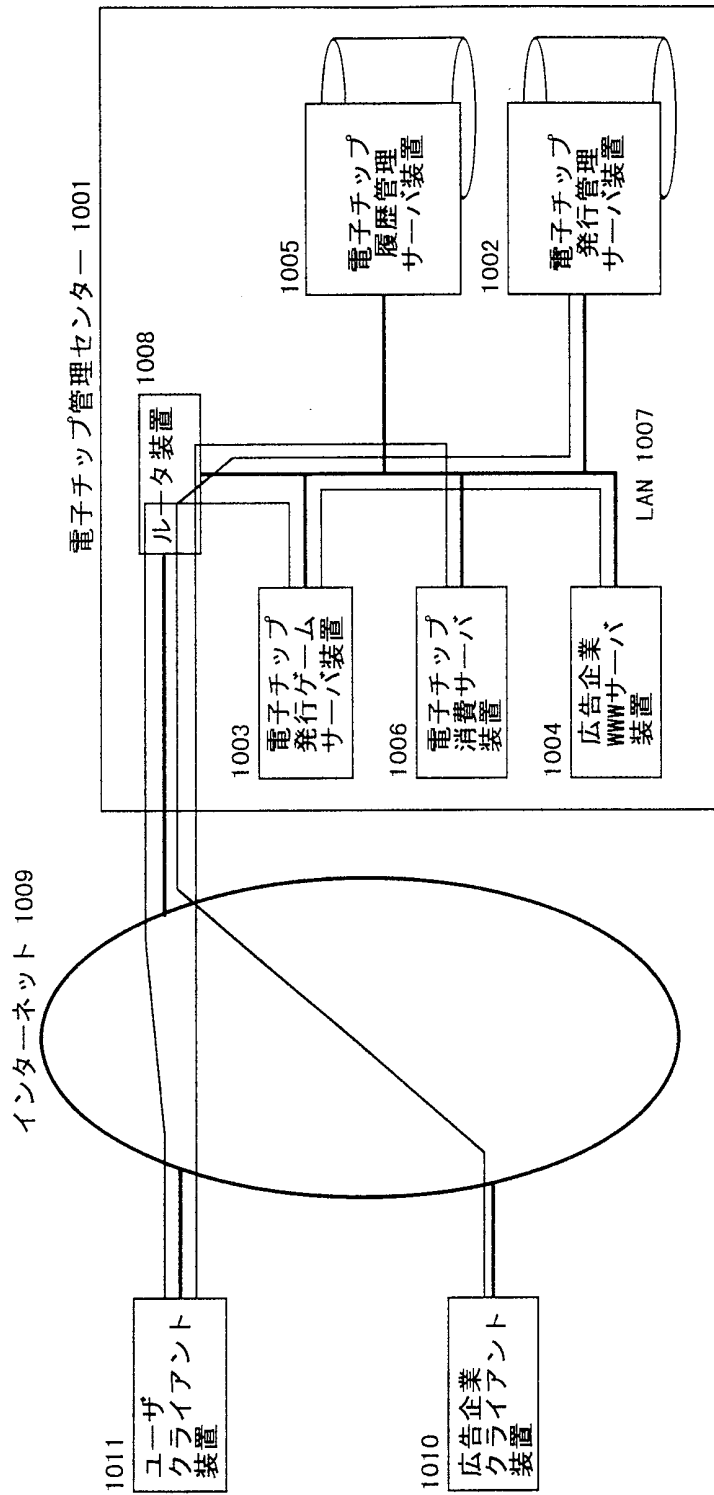


図10

企業ID	ゲーム種別	チップ上限数	チップ発行数	交換レート	有効期限

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP99/02625

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER  
Int.Cl<sup>5</sup> G06F17/60

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)  
Int.Cl<sup>5</sup> G06F17/60, A63F9/22

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched  
Jitsuyo Shinan Koho 1926-1999 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1994-1999  
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-1999 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1996-1999

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)  
JICST File on Science and Technology

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP, 6-295390, A (Fujitsu Ltd.), 21 October, 1994 (21. 10. 94) (Family: none)	12-30
E, X	JP, 11-154182, A (Toshiba Tec K.K.), 8 June, 1999 (08. 06. 99) (Family: none)	12-16, 23-28
A	JP, 63-14297, A (Omron Tateisi Electronics Co.), 21 January, 1988 (21. 01. 88) & EP, 253240, A	12, 28

Further documents are listed in the continuation of Box C.  See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search  
13 August, 1999 (13. 08. 99)

Date of mailing of the international search report  
24 August, 1999 (24. 08. 99)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP99/02625

## Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 1 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1.  Claims Nos.: 1 to 11, 31

because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

The subject matters of claims 1 to 11 relate to a method of doing business which does not require an examination. The computer program, as recorded on a medium, stated in claim 31 relates to a procedure for doing business which does not require an examination.

2.  Claims Nos.:

because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3.  Claims Nos.:

because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

## Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 2 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

1.  As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.

2.  As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.

3.  As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4.  No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

**Remark on Protest**  The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.

No protest accompanied the payment of additional search fees.



A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))			
Int. Cl <sup>6</sup> G06F17/60			
B. 調査を行った分野			
調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))			
Int. Cl <sup>6</sup> G06F17/60, A63F9/22			
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの			
日本国実用新案公報 1926-1999年 日本国公開実用新案公報 1971-1999年 日本国実用新案登録公報 1994-1999年 日本国登録実用新案公報 1996-1999年			
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)			
JICST科学技術文献ファイル			
C. 関連すると認められる文献			
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号	
X	J P, 6-295390, A (富士通株式会社) 21. 10月. 1994 (21. 10. 94) (ファミリーなし)	12-30	
E, X	J P, 11-154182, A (東芝テック株式会社) 8. 6月. 1999 (08. 06. 99) (ファミリーなし)	12-16, 23-28	
A	J P, 63-14297, A (立石電機株式会社) 21. 1月. 1988 (21. 01. 88) & E P, 253240, A	12, 28	
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。		<input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。	
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願		の日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献	
国際調査を完了した日	13. 08. 99	国際調査報告の発送日	24.08.99
国際調査機関の名称及びあて先	日本国特許庁 (ISA/J P) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 宮島 潤	5 L 8420 電話番号 03-3581-1101 内線 3560

## 第 I 欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第 1 ページの 2 の続き)

法第 8 条第 3 項 (PCT 17 条(2)(a)) の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1.  請求の範囲 1-11, 31 は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。つまり、  
請求の範囲 1-11 は、事業活動に関する方法そのものであるから、調査をすることを要しない対象に係るものである。また、媒体に記録されたものとして請求の範囲 31 に記載されたコンピュータプログラムは、事業活動に関する手順そのものであるから、請求の範囲 31 は、調査をすることを要しない対象に係るものである。
2.  請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3.  請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、従属請求の範囲であって PCT 規則 6.4(a) の第 2 文及び第 3 文の規定に従って記載されていない。

## 第 II 欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第 1 ページの 3 の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

1.  出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2.  追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3.  出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4.  出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

## 追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。
- 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。