

(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2006-99299

(P2006-99299A)

(43) 公開日 平成18年4月13日(2006.4.13)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
G06Q 50/00 (2006.01)	G06F 17/60	118
G06Q 30/00 (2006.01)	G06F 17/60	324
G06Q 10/00 (2006.01)	G06F 17/60	506

審査請求 未請求 請求項の数 44 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2004-282894 (P2004-282894)	(71) 出願人	000004237 日本電気株式会社 東京都港区芝五丁目7番1号
(22) 出願日	平成16年9月29日 (2004.9.29)	(74) 代理人	100088812 弁理士 ▲柳▼川 信
		(72) 発明者	須川 美菜子 東京都港区芝五丁目7番1号 日本電気株式会社内

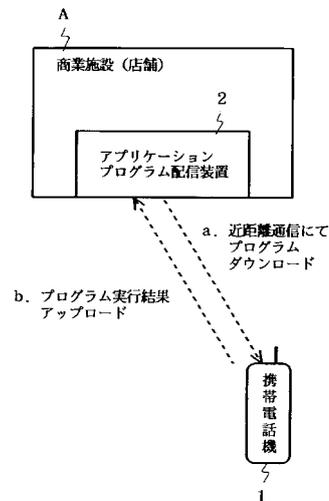
(54) 【発明の名称】 アプリケーション配信システム、配信装置、携帯端末及びアプリケーション配信方法並びにそのプログラム

(57) 【要約】

【課題】 アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設への集客に結び付けることが可能なアプリケーション配信システムを提供する。

【解決手段】 配信装置2は店舗等の商業施設A内に配置され、携帯電話機1からの要求に回答してアプリケーションプログラムを近距離通信方式にて顧客の携帯電話機1にダウンロードさせる。顧客が携帯電話機1にダウンロードしたアプリケーションプログラムを実行し、その実行結果を近距離通信方式にて通知してくると、配信装置2はその実行結果に応じたサービスや景品、あるいはゲームプログラムを検索し、その検索結果を顧客に提供するよう外部に通知する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信システムであって、

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する配信装置を有し、

前記配信装置から前記携帯端末に配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信システム。 10

【請求項 2】

前記近距離通信方式は、少なくともブルートゥース（登録商標）と無線 LAN（Local Area Network）と赤外線通信とのいずれかを含まれることを特徴とする請求項 1 記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 3】

前記アプリケーションプログラムは、複数台の前記配信装置から配信されるアプリケーションプログラム各々を結合して構築されることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 4】

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信システムであって、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る手段と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを前記携帯端末に有し、

前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信システム。 20 30

【請求項 5】

前記特定情報は、少なくとも URL（Uniform Resource Locator）を含むことを特徴とする請求項 4 記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 6】

前記特定情報は、少なくとも前記携帯端末を特定するための識別情報及びパスワードのいずれかを含まれることを特徴とする請求項 4 または請求項 5 記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 7】

前記提供媒体は、少なくともバーコードと二次元バーコードと IC タグとのいずれかを含まれることを特徴とする請求項 4 から請求項 6 のいずれか記載のアプリケーション配信システム。 40

【請求項 8】

前記携帯端末は、少なくとも携帯電話機とノート型パーソナルコンピュータと PDA（Personal Digital Assistant）と無線通信機能を持つ携帯型ゲーム端末とのいずれかを含まれることを特徴とする請求項 1 から請求項 7 のいずれか記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 9】

前記アプリケーションプログラムの実行結果は、少なくともゲームプログラムのクリア 50

度と前記ゲームプログラム上での得点と前記ゲームプログラムの実行時間とのいずれかを含むことを特徴とする請求項 1 から請求項 8 のいずれか記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 10】

前記アプリケーションプログラムの実行結果と前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数とに応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とする請求項 1 から請求項 9 のいずれか記載のアプリケーション配信システム。

【請求項 11】

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数に応じて配信内容を可変自在とすることを特徴とする請求項 1 から請求項 10 のいずれか記載のアプリケーション配信システム。

10

【請求項 12】

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信システムであって、
予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する手段と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを前記携帯端末に有し、

前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信システム。

20

【請求項 13】

携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信装置であって、

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する手段を有し、

前記携帯端末に配信したアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を前記携帯端末から受信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信装置。

30

【請求項 14】

前記近距離通信方式は、少なくともブルートゥース（登録商標）と無線 LAN（Local Area Network）と赤外線通信とのいずれかを含むことを特徴とする請求項 13 記載のアプリケーション配信装置。

【請求項 15】

前記アプリケーションプログラムの実行結果は、少なくともゲームプログラムのクリア度と前記ゲームプログラム上での得点と前記ゲームプログラムの実行時間とのいずれかを含むことを特徴とする請求項 13 または請求項 14 記載のアプリケーション配信装置。

40

【請求項 16】

前記アプリケーションプログラムの実行結果と前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数とに応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とする請求項 13 から請求項 15 のいずれか記載のアプリケーション配信装置。

【請求項 17】

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数に応じて配信内容を可変自在とすることを特徴とする請求項 13 から請求項 16 のいずれか記載のアプリケーション配信装置。

50

【請求項 18】

アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方が配信装置から配信される携帯端末であって、

前記配信装置から配信される前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて受信する手段を有し、

前記配信装置から配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を送信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを獲得可能とすることを特徴とする携帯端末。

【請求項 19】

前記近距離通信方式は、少なくともブルートゥース（登録商標）と無線 LAN（Local Area Network）と赤外線通信とのいずれかを含むことを特徴とする請求項 18 記載の携帯端末。

【請求項 20】

前記アプリケーションプログラムは、複数台の前記配信装置から配信されるアプリケーションプログラム各々を結合して構築されることを特徴とする請求項 18 または請求項 19 記載の携帯端末。

【請求項 21】

アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方がサーバ装置から配信される携帯端末であって、

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る手段と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを有し、

前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を前記配信装置に送信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを獲得可能とすることを特徴とする携帯端末。

【請求項 22】

前記特定情報は、少なくとも URL（Uniform Resource Locator）を含むことを特徴とする請求項 21 記載の携帯端末。

【請求項 23】

前記特定情報は、少なくとも自端末を特定するための識別情報及びパスワードのいずれかを含むことを特徴とする請求項 21 または請求項 22 記載の携帯端末。

【請求項 24】

前記提供媒体は、少なくともバーコードと二次元バーコードと IC タグとのいずれかを含むことを特徴とする請求項 21 から請求項 23 のいずれか記載の携帯端末。

【請求項 25】

少なくとも携帯電話機とノート型パーソナルコンピュータと PDA（Personal Digital Assistant）と無線通信機能を持つ携帯型ゲーム端末とのいずれかであることを特徴とする請求項 18 から請求項 24 のいずれか記載の携帯端末。

【請求項 26】

前記アプリケーションプログラムの実行結果は、少なくともゲームプログラムのクリア度と前記ゲームプログラム上での得点と前記ゲームプログラムの実行時間とのいずれかを含むことを特徴とする請求項 18 から請求項 25 のいずれか記載の携帯端末。

【請求項 27】

前記アプリケーションプログラムの実行結果と前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数とに応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とする請求項 18 から請求

10

20

30

40

50

項 2 6 のいずれか記載の携帯端末。

【請求項 2 8】

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数に応じて配信内容を可変自在とすることを特徴とする請求項 1 8 から請求項 2 7 のいずれか記載の携帯端末。

【請求項 2 9】

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方が配信される携帯端末であって、

予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する手段と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを有し

10

、
前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を送信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを獲得可能とすることを特徴とする携帯端末。

【請求項 3 0】

配信装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法であって、

前記配信装置側に、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する処理を有し、

20

前記配信装置から前記携帯端末に配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信方法

【請求項 3 1】

前記近距離通信方式は、少なくともブルートゥース（登録商標）と無線 LAN（Local Area Network）と赤外線通信とのいずれかを含まれることを特徴とする請求項 3 0 記載のアプリケーション配信方法。

30

【請求項 3 2】

前記アプリケーションプログラムは、複数台の前記配信装置から配信されるアプリケーションプログラム各々を結合して構築されることを特徴とする請求項 3 0 または請求項 3 1 記載のアプリケーション配信方法。

【請求項 3 3】

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法であって、

前記携帯端末側に、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る処理と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを有し、

40

前記サーバ装置から前記携帯端末に前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信方法。

【請求項 3 4】

前記特定情報は、少なくとも URL（Uniform Resource Locat

50

or)を含むことを特徴とする請求項33記載のアプリケーション配信方法。

【請求項35】

前記特定情報は、少なくとも前記携帯端末を特定するための識別情報及びパスワードのいずれかを含むことを特徴とする請求項33または請求項34記載のアプリケーション配信方法。

【請求項36】

前記提供媒体は、少なくともバーコードと二次元バーコードとICタグとのいずれかを含むことを特徴とする請求項33から請求項34のいずれか記載のアプリケーション配信方法。

【請求項37】

前記携帯端末は、少なくとも携帯電話機とノート型パーソナルコンピュータとPDA(Personal Digital Assistant)と無線通信機能を持つ携帯型ゲーム端末とのいずれかを含むことを特徴とする請求項30から請求項36のいずれか記載のアプリケーション配信方法。

10

【請求項38】

前記アプリケーションプログラムの実行結果は、少なくともゲームプログラムのクリア度と前記ゲームプログラム上での得点と前記ゲームプログラムの実行時間とのいずれかを含むことを特徴とする請求項30から請求項37のいずれか記載のアプリケーション配信方法。

【請求項39】

前記アプリケーションプログラムの実行結果と前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数とに応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とする請求項30から請求項38のいずれか記載のアプリケーション配信方法。

20

【請求項40】

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信回数に応じて配信内容を可変自在とすることを特徴とする請求項30から請求項39のいずれか記載のアプリケーション配信方法。

【請求項41】

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法であって、前記携帯端末側に、予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する処理と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを有し、前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とすることを特徴とするアプリケーション配信方法。

30

【請求項42】

配信装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法のプログラムであって、前記配信装置側のコンピュータに、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する処理を実行させ、前記配信装置から前記携帯端末に配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とさせるためのプログラム。

40

【請求項43】

50

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法のプログラムであって、前記携帯端末側のコンピュータに、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る処理と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを実行させ、前記サーバ装置から前記携帯端末に前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とさせるためのプログラム。 10

【請求項 4 4】

サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法のプログラムであって、前記携帯端末側のコンピュータに、予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する処理と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを実行させ、前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とさせるためのプログラム。 20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はアプリケーション配信システム、配信装置、携帯端末及びアプリケーション配信方法並びにそのプログラムに関し、特に集客に用いるためのゲームソフトウェア等のアプリケーションプログラムの配信方法に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、インターネット等のネットワークへの接続方法としては、ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) や FTT H (Fiber To The Home) 等のブロードバンド回線を用いたネットワークへの接続方法が普及してきている。 30

【0003】

また、PC (パーソナルコンピュータ) や PDA (Personal Digital Assistant) 等の情報処理端末に無線通信機能を搭載し、無線 LAN (Local Area Network) に接続することで、通信ケーブル等を用いることなく、ネットワークへの高速な接続を簡易に行われるようになってきている。

【0004】

これに伴って、ゲームソフトウェア等の大容量のアプリケーションをネットワークからダウンロードして情報処理端末にインストールすることも、安易に行えるようになってきている。特に、上述したような環境下においては、仮想空間上でキャラクタを動作させる通信ゲームやオンラインゲーム等のダウンロードも容易に行えるため、PC のみならず、通信機能を持つゲーム端末、携帯電話機等においても上記の通信ゲームやオンラインゲーム等が普及し始めている。 40

【0005】

一方、テレビ放送においても、双方向通信を可能とするデジタルテレビも開始されており、この双方向通信を用いてゲームのプログラムを配信する方法も提案されている (例えば、特許文献 1 参照)。 50

【0006】

【特許文献1】特開2002-94959号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記のアプリケーション配信方法では、有償、無償にかかわらず、Webサイトや放送局からアプリケーションプログラムをダウンロードするようになっているため、店舗等の商業施設が集客目的で上記のような方法によってアプリケーションプログラムを配信したとしても、そのアプリケーションプログラムの配信が店舗等の商業施設への集客に直接結び付くとは限らない。

10

【0008】

そこで、本発明の目的は上記の問題点を解消し、アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設への集客に結び付けることができるアプリケーション配信システム、配信装置、携帯端末及びアプリケーション配信方法並びにそのプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明によるアプリケーション配信システムは、携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信システムであって、

20

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する配信装置を備え、

前記配信装置から前記携帯端末に配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

【0010】

本発明による他のアプリケーション配信システムは、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信システムであって、

30

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る手段と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方をダウンロードする手段とを前記携帯端末に備え、

前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

【0011】

40

本発明による別のアプリケーション配信システムは、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信システムであって、

予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する手段と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを前記携帯端末に備え、

前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて

50

少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

【0012】

本発明によるアプリケーション配信装置は、携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信装置であって、

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する手段を備え、

前記携帯端末に配信したアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を前記携帯端末から受信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

10

【0013】

本発明による携帯端末は、アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方が配信装置から配信される携帯端末であって、

前記配信装置から配信される前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて受信する手段を備え、

前記配信装置から配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を送信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを獲得可能としている。

20

【0014】

本発明による他の携帯端末は、アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方がサーバ装置から配信される携帯端末であって、

前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る手段と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを備え、

前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を前記配信装置に送信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを獲得可能としている。

30

【0015】

本発明による別の携帯端末は、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方が配信される携帯端末であって、

予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する手段と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする手段とを備え、

40

前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果を送信した時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを獲得可能としている。

【0016】

本発明によるアプリケーション配信方法は、配信装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法であって、

前記配信装置側に、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する処理を備

50

え、

前記配信装置から前記携帯端末に配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

【0017】

本発明による他のアプリケーション配信方法は、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法であって、

前記携帯端末側に、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る処理と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを備え、

前記サーバ装置から前記携帯端末に前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

【0018】

本発明による別のアプリケーション配信方法は、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法であって、前記携帯端末側に、予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する処理と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを備え、前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能としている。

【0019】

本発明によるアプリケーション配信方法のプログラムは、配信装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法のプログラムであって、前記配信装置側のコンピュータに、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を近距離通信方式にて前記携帯端末に配信する処理を実行させ、前記配信装置から前記携帯端末に配信されたアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とさせている。

【0020】

本発明による他のアプリケーション配信方法のプログラムは、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法のプログラムであって、前記携帯端末側のコンピュータに、前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方の配信を受けるための特定情報を提供媒体から読取る処理と、前記提供媒体から読取った特定情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを実行させ、前記サーバ装置から前記携帯端末に前記サーバ装置からダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端

10

20

30

40

50

末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とさせている。

【0021】

本発明による別のアプリケーション配信方法のプログラムは、サーバ装置から携帯端末にアプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を配信するアプリケーション配信方法のプログラムであって、前記携帯端末側のコンピュータに、予め設定された複数の所定箇所の位置情報を収集する処理と、前記複数の所定箇所から収集した位置情報を基に前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方を前記サーバ装置からダウンロードする処理とを実行させ、前記サーバ装置から前記携帯端末にダウンロードした前記アプリケーションプログラム及び当該アプリケーションプログラムの設定情報の少なくとも一方に基づく当該アプリケーションプログラムの実行結果が前記携帯端末から送信された時に当該実行結果に応じて少なくともサービスと景品とのいずれかを提供可能とさせている。

10

【0022】

すなわち、本発明のアプリケーション配信システムは、店舗等の商業施設内にアプリケーションプログラムを近距離通信方式〔例えば、ブルートゥース（登録商標）、無線LAN（Local Area Network）、赤外線通信等〕にて顧客の携帯端末〔例えば、携帯電話機、ノート型PC（パーソナルコンピュータ）、PDA（Personal Digital Assistant）、無線通信機能を持つ携帯型ゲーム端末等〕にダウンロードさせるための配信装置を配置し、そのアプリケーションプログラムの実行結果（例えば、ゲームのクリア度、ゲームの得点、ゲームの実行時間等）を配信装置に提示することで、その実行結果に応じてサービスや景品、あるいはゲームプログラムそのものを提供可能としている。

20

【0023】

これによって、本発明のアプリケーション配信システムでは、顧客が店舗等の商業施設に足を運ばなければ、アプリケーションプログラムを入手することができず、しかもアプリケーションプログラムの実行結果を配信装置に提示しなければサービスや景品、あるいはゲームプログラムそのものを入手することができないので、アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設への集客に直接結び付けることが可能となる。

【0024】

また、上記のアプリケーションプログラムの配信は、店舗等の商業施設内に、URL（Uniform Resource Locator）や配信を受けるための情報（パスワードやID情報等）等を含む特定情報の提供媒体〔例えば、バーコード、二次元バーコード〔QRコード（登録商標）〕、IC（集積回路）タグ等〕を特定の場所に設置しておき、顧客の携帯端末にてその提供媒体から特定情報を入手し、その特定情報を基にインターネット等を介してアプリケーションプログラムのダウンロードを行うことでも可能である。

30

【0025】

さらに、本発明のアプリケーション配信システムでは、上記の配信装置や提供媒体を複数箇所に設置しておき、それらを順次辿り、分割されたアプリケーションプログラムを一つずつ顧客の携帯端末にダウンロードし、顧客の携帯端末内で結合し、一つのアプリケーションプログラムを入手可能とすることで、オリエンテーリング等のイベントに適用することも可能である。

40

【0026】

一方、本発明のアプリケーション配信システムでは、上記のオリエンテーリング等のイベントにおいて、予め決められたポイントを順次辿りながらそれらの位置情報を収集し、その収集した位置情報を基にアプリケーションプログラムを顧客の携帯端末にダウンロードして入手可能とすることで、オリエンテーリング等のイベントにおける達成条件に応じたアプリケーションプログラムの取得が可能となる。例えば、全てのポイントを回った時にAというアプリケーションプログラムを、1つまたは2つのポイントを回れなかった時

50

に、Aよりもレベルが低い（難易度が低い）Bというアプリケーションプログラムをそれぞれ取得するということが可能となる。

【発明の効果】

【0027】

本発明は、以下に述べるような構成及び動作とすることで、アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設への集客に結び付けることができるという効果が得られる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

次に、本発明の実施の形態について図面を参照して説明する。図1は本発明の実施の形態によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。図1において、本発明の実施の形態によるアプリケーション配信システムは携帯電話機1と、アプリケーションプログラム配信装置（以下、配信装置とする）2とから構成されており、配信装置2は商業施設（例えば、店舗やイベント会場、テーマパーク等の遊戯施設等）A内の特定位置に設置されている。

10

【0029】

携帯電話機1は移動体通信の機能のほかに、近距離通信〔例えば、ブルートゥース（登録商標）、無線LAN（Local Area Network）、赤外線通信等〕の機能またはURL（Uniform Resource Locator）や配信を受けるための情報（パスワードやID情報等）等を含む特定情報の提供媒体〔例えば、バーコード、二次元バーコード〔QRコード（登録商標）〕、IC（集積回路）タグ等〕から特定情報を取得する機能と、アプリケーションプログラム〔例えば、ゲームプログラム等〕やその設定データ（シナリオ、ゴルフ場のコースデータ、キャラクターデータ等）を蓄積する機能とを備えているものとする。

20

【0030】

配信装置2は上記の近距離通信の機能と、上記のアプリケーションプログラムや当該アプリケーションプログラムの実行結果とその実行結果に応じたサービスや景品の内容とを対応付ける情報を蓄積する機能とを少なくとも備えている。

【0031】

配信装置2は店舗等の商業施設A内に配置され、携帯電話機1からの要求に応答してアプリケーションプログラムを近距離通信方式にて顧客の携帯電話機1にダウンロードさせる（図1のa参照）。顧客が携帯電話機1にダウンロードしたアプリケーションプログラムを実行し、その実行結果を近距離通信方式にて通知してくると（図1のb参照）、配信装置2はその実行結果に応じたサービスや景品、あるいはゲームプログラムを検索し、その検索結果を顧客に提供しよう外部に通知する。

30

【0032】

これによって、本実施の形態では、顧客が店舗等の商業施設Aに足を運ばなければ、アプリケーションプログラムを入手することができず、しかもアプリケーションプログラムの実行結果を配信装置2に提示しなければサービスや景品、あるいはゲームプログラムそのものを入手することができないので、アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設Aへの集客に直接結び付けることができる。

40

【0033】

尚、上記の説明では、携帯電話機1について述べているが、携帯電話機1以外の、例えばノート型PC（パーソナルコンピュータ）、PDA（Personal Digital Assistant）、無線通信機能を持つ携帯型ゲーム端末等にも適用可能となっている。また、アプリケーションプログラムの実行結果としては、例えばゲームのクリア度、ゲームの得点、ゲームの実行時間等を用いることができる。

【実施例1】

【0034】

次に、本発明の実施例について図面を参照して説明する。図2は本発明の第1の実施例による携帯電話機1の構成を示すブロック図である。図2において、携帯電話機1はCP

50

U (中央処理装置) 11と、制御プログラム12aを含むメインメモリ12と、無線通信部13と、近距離通信方式によるデータ送受信を行う近距離通信部14と、記憶装置15と、入力装置16と、出力装置17と、カメラ18とを内部バス110で相互に接続して構成されている。

【0035】

記憶装置15にはアプリケーションプログラム(例えば、ゲーム等のプログラム)151と、アプリケーションデータ(例えば、ゲーム等におけるシナリオやゴルフ場のコース情報等の設定データ)152と、アプリケーション実行結果153とが蓄積自在となっている。

【0036】

図3は本発明の第1の実施例による配信装置2の構成を示すブロック図である。図3において、配信装置2はCPU21と、制御プログラム22aを含むメインメモリ22と、データ通信部23と、近距離通信方式によるデータ送受信を行う近距離通信部24と、データベース25と、入力装置26と、出力装置27とを内部バス210で相互に接続して構成されている。

【0037】

データベース25にはアプリケーションプログラム(例えば、ゲーム等のプログラム)251と、アプリケーションデータ(例えば、ゲーム等におけるシナリオやゴルフ場のコース情報等の設定データ)252と、アプリケーションプログラムの実行結果とその実行結果に応じたサービスや景品の内容とを対応付けるアプリケーション実行結果対照表253とが蓄積されている。

【0038】

図4は本発明の第1の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。本発明の第1の実施例によるアプリケーション配信システムは、上述した本発明の実施の形態によるアプリケーション配信システムと同様の構成となっている。そこで、これら図1～図4を参照して本発明の第1の実施例によるアプリケーション配信システムの動作について説明する。尚、図4に示す動作は携帯電話機1及び配信装置2においてCPU11, 21が制御プログラム12a, 22aを実行することで実現される。また、携帯電話機1を持つ顧客は予め店舗等の商業施設Aのセンタ装置(図示せず)に登録され、ID(識別情報)やパスワードが付与されているものとする。

【0039】

携帯電話機1を持つ顧客が店舗等の商業施設A内の案内(例えば、ポスタ等)を見て、携帯電話機1から配信装置2に、アプリケーションプログラム配信要求を通知すると(図4のa1)、配信装置2は携帯電話機1からアプリケーションプログラム配信要求とともに送られてくるIDやパスワードをチェックする(図4のa2)。

【0040】

配信装置2は携帯電話機1からのIDやパスワードが正しければ、データベース25内のアプリケーションプログラム251を近距離通信方式にて携帯電話機1に配信する(図4のa3)。携帯電話機1は近距離通信部14を用いて配信装置2のデータベース25からアプリケーションプログラム251をダウンロードすると、そのアプリケーションプログラム151を記憶装置15に蓄積する。

【0041】

これによって、顧客は携帯電話機1にダウンロードしたアプリケーションプログラム151を任意の時間帯に実行することができる。また、顧客はそのアプリケーションプログラム151の実行結果、例えばゲームのクリア度、ゲームの得点、ゲームの実行時間等を記憶装置15に記憶させる(図4のa4, a5)。

【0042】

配信装置2は顧客が店舗等の商業施設Aに来て携帯電話機1からアプリケーションプログラム151の実行結果を提示すると(図4のa6)、その実行結果に応じたサービスや景品、あるいはゲームプログラムを検索し(図4のa7)、その検索結果を顧客に提供す

10

20

30

40

50

るように、外部（携帯電話機 1 を含む）に通知する（図 4 の a 8）。尚、配信装置 2 に P O S（Point Of Sales）端末（図示せず）が接続されている場合には、検索結果（例えば、サービスとして 1 割引する等の情報）を P O S 端末に通知するようにしてもよい。

【0043】

このように、本実施例では、顧客が店舗等の商業施設 A に足を運ばなければ、アプリケーションプログラムを入手することができず、しかもアプリケーションプログラムの実行結果を配信装置 2 に提示しなければサービスや景品、あるいはゲームプログラムそのものを入手することができないので、アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設 A への集客に直接結び付けることができる。

【実施例 2】

【0044】

図 5 は本発明の第 2 の実施例によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。図 5 において、本発明の第 2 の実施例によるアプリケーション配信システムは携帯電話機 1 と、配信装置 2 と、特定情報提供媒体 3 と、無線基地局 4 と、アプリケーションプログラム提供サーバ（以下、提供サーバとする）5 と、インターネット網 100 とから構成されており、配信装置 2 及び特定情報提供媒体 3 は商業施設（例えば、店舗やイベント会場、テーマパーク等の遊戯施設等）A 内の特定位置に設置されている。

【0045】

特定情報提供媒体 3 は、例えば URL や配信を受けるための情報（パスワードや ID 情報等）等を含む特定情報を格納（または記載）する媒体、例えばバーコード、二次元バーコード [QR コード（登録商標）]、IC（集積回路）タグ等である。

【0046】

無線基地局 4 はインターネット網 100 を通して配信サーバ 5 に接続されている。尚、携帯電話機 1 は上記の図 2 に示す本発明の第 1 の実施例による携帯電話機 1 と同様の構成となっており、配信装置 2 は上記の図 3 に示す本発明の第 1 の実施例による配信装置 2 と同様の構成となっている。

【0047】

図 6 は本発明の第 2 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。そこで、これら図 1 ~ 図 4 を参照して本発明の第 1 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作について説明する。尚、図 6 に示す動作は携帯電話機 1 及び配信装置 2 において CPU 11, 21 が制御プログラム 12 a, 22 a を実行することで実現される。また、携帯電話機 1 を持つ顧客は予め提供サーバ 5 に登録され、ID（識別情報）やパスワードが付与されているものとする。

【0048】

携帯電話機 1 を持つ顧客が店舗等の商業施設 A 内の案内（例えば、ポスタ等）を見て、携帯電話機 1 の近距離通信部 14 またはカメラ 18 を用いて特定情報提供媒体 3 から特定情報を取得すると（図 5 の a 参照）（図 6 の b 1）、携帯電話機 1 はその特定情報を基に、無線基地局 4 とインターネット網 100 とを通して提供サーバ 5 にアプリケーションプログラム配信要求を通知する（図 6 の b 2）。

【0049】

提供サーバ 5 は図示せぬデータベース内のアプリケーションプログラムをインターネット網 100 と無線基地局 4 とを通して配信する（図 5 の b 参照）（図 6 の b 3）。ここで、提供サーバ 5 は、上記の配信装置 2 と同様に、携帯電話機 1 からアプリケーションプログラム配信要求とともに送られてくる ID やパスワードをチェックするようにしてもよい。

【0050】

携帯電話機 1 はインターネット網 100 と無線基地局 4 とを通して提供サーバ 5 のデータベースからアプリケーションプログラムをダウンロードすると、そのアプリケーションプログラム 151 を記憶装置 15 に蓄積する。

【0051】

10

20

30

40

50

これによって、顧客は携帯電話機 1 にダウンロードしたアプリケーションプログラム 151 を任意の時間帯に実行することができる。また、顧客はそのアプリケーションプログラム 151 の実行結果、例えばゲームのクリア度、ゲームの得点、ゲームの実行時間等を記憶装置 15 に記憶させる（図 6 の b 4 , b 5 ）。

【 0 0 5 2 】

配信装置 2 は顧客が店舗等の商業施設 A に来て携帯電話機 1 からアプリケーションプログラム 151 の実行結果を提示すると（図 5 の c 参照）（図 6 の b 6 ）、その実行結果に応じたサービスや景品、あるいはゲームプログラムを検索し、その検索結果を顧客に提供するように、外部（携帯電話機 1 を含む）に通知する（図 6 の b 7 ）。尚、配信装置 2 に P O S 端末（図示せず）が接続されている場合には、検索結果（例えば、サービスとして 1 割引する等の情報）を P O S 端末に通知するようにしてもよい。

10

【 0 0 5 3 】

このように、本実施例では、顧客が店舗等の商業施設 A に足を運ばなければ、アプリケーションプログラムを入手することができず、しかもアプリケーションプログラムの実行結果を配信装置 2 に提示しなければサービスや景品、あるいはゲームプログラムそのものを入手することができないので、アプリケーションプログラムの配信を店舗等の商業施設 A への集客に直接結び付けることができる。尚、携帯電話機 1 の代わりに、ノート型 P C 等の無線 L A N や有線回線を用いてインターネットへの接続が可能な携帯端末を用いるような場合には、そのインターネットへの接続によってアプリケーションプログラムをダウンロードしてもよい。

20

【 実施例 3 】

【 0 0 5 4 】

図 7 は本発明の第 3 の実施例によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。図 7 においては、上記の図 1 に示す本発明の実施の形態によるアプリケーション配信システムを用いてイベント会場（例えば、博覧会や見本市の会場、テーマパーク等）でのイベントに適用したものである。尚、図示していないが、顧客は上述したように携帯電話機 1 を携帯しているものとする。

【 0 0 5 5 】

図 7 において、イベント会場の各店舗（見本市会場であれば、ブースとしてもよい）A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 4 , C 1 ~ C 4 , D 1 ~ D 5 には、配信装置 2 - 1 ~ 2 - 1 6 が配設されており、各配信装置 2 - 1 ~ 2 - 1 6 は結合することで一つのアプリケーションプログラムが構築されるアプリケーションプログラム # 1 ~ # 1 6 を配信する。

30

【 0 0 5 6 】

したがって、顧客は携帯電話機 1 を用いて各店舗 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 4 , C 1 ~ C 4 , D 1 ~ D 5 の配信装置 2 - 1 ~ 2 - 1 6 からアプリケーションプログラム # 1 ~ # 1 6 を取得し、それらを結合プログラムにて結合することで、一つのアプリケーションプログラムを手に入れることができる。尚、結合プログラムは最初の配信装置 2 - 1 でアプリケーションプログラム # 1 とともに配信しても、またインターネット網を介してイベント会場イベントを主催する会社の所定サーバ（図示せず）から配信してもよい。

【 0 0 5 7 】

また、配信装置 2 は上記の図 3 に示す本発明の第 1 の実施例による配信装置 2 と同様の構成となっており、顧客の持つ携帯電話機 1 は上記の図 2 に示す本発明の第 1 の実施例による携帯電話機 1 と同様の構成となっている。

40

【 0 0 5 8 】

図 8 は本発明の第 3 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。そこで、これら図 1 ~ 図 3 と図 7 と図 8 とを参照して本発明の第 3 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作について説明する。尚、図 8 に示す動作は携帯電話機 1 及び配信装置 2 において C P U 1 1 , 2 1 が制御プログラム 1 2 a , 2 2 a を実行することで実現される。また、携帯電話機 1 を持つ顧客は予めイベント会場イベントを主催する会社の所定サーバに登録され、 I D （識別情報）やパスワードが付

50

与されているものとする。

【0059】

携帯電話機1を持つ顧客がイベント会場の案内（例えば、ポスタやパンフレット等）を見て、携帯電話機1から店舗A1内の配信装置2-1に、アプリケーションプログラム配信要求#1を通知すると（図8のc1）、配信装置2-1は携帯電話機1からアプリケーションプログラム配信要求#1とともに送られてくるIDやパスワードをチェックし、それらIDやパスワードが正しければ、データベース25内のアプリケーションプログラム#1を近距離通信方式にて携帯電話機1に配信する（図8のc2）。携帯電話機1は近距離通信部14を用いて配信装置2-1のデータベース25からアプリケーションプログラム#1をダウンロードすると、そのアプリケーションプログラム#1を記憶装置15に蓄積する。 10

【0060】

同様に、携帯電話機1は上記の店舗A2, A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5内の配信装置2-2~2-16に、アプリケーションプログラム配信要求#2~#16を通知すると（図8のc3, c5）、配信装置2-2~2-16は携帯電話機1からアプリケーションプログラム配信要求#1とともに送られてくるIDやパスワードをチェックし、それらIDやパスワードが正しければ、データベース25内のアプリケーションプログラム#2~#16を近距離通信方式にて携帯電話機1に配信する（図8のc4, c6）。

【0061】

携帯電話機1では、各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5の配信装置2-1~2-16からアプリケーションプログラム#1~#16を取得すると、それらを結合プログラムにて結合し、記憶装置15にアプリケーションプログラム151として蓄積する（図8のc7）。 20

【0062】

これによって、顧客は携帯電話機1にダウンロードしたアプリケーションプログラム151を任意の時間帯に実行することができる。また、顧客はそのアプリケーションプログラム151の実行結果、例えばゲームのクリア度、ゲームの得点、ゲームの実行時間等を記憶装置15に記憶させる（図8のc8）。

【0063】

各配信装置2-1~2-16は顧客がイベント会場の各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5等に来て携帯電話機1からアプリケーションプログラム151の実行結果を提示すると（図8のc9）、その実行結果に応じたサービスや景品、あるいはゲームプログラムを検索し、その検索結果を顧客に提供するように、外部（携帯電話機1を含む）に通知する（図8のc10）。尚、配信装置2にPOS端末（図示せず）が接続されている場合には、検索結果（例えば、サービスとして1割引する等の情報）をPOS端末に通知するようにしてもよい。 30

【0064】

このように、本実施例では、顧客がイベント会場の各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5に足を運ばなければ、アプリケーションプログラムを入手することができず、しかもアプリケーションプログラムの実行結果を各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5内の配信装置2-1~2-16に提示しなければサービスや景品、あるいはゲームプログラムそのものを入手することができないので、アプリケーションプログラムの配信をイベント会場の各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5への集客に直接結び付けることができる。 40

【0065】

尚、本実施例では、イベント会場の各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5にそれぞれ異なるレベル（例えば、難易度やシナリオ）のアプリケーションプログラム、あるいは異なるキャラクタのアプリケーションプログラムを配信させることも可能である。例えば、店舗A1~A3ではレベル#1のアプリケーションプログラムを、店舗B1~B4ではレベル#2のアプリケーションプログラムを、店舗C1~C4ではレベル 50

3 のアプリケーションプログラムを、店舗 D 1 ~ D 5 ではレベル # 4 のアプリケーションプログラムをそれぞれ配信するようにしてもよい。

【 0 0 6 6 】

また、店舗 A 1 ~ A 3 において、店舗 A 1 ではレベル # 1 でかつキャラクタ a のアプリケーションプログラムを、店舗 A 2 ではレベル # 1 でかつキャラクタ b のアプリケーションプログラムを、店舗 A 3 ではレベル # 1 でかつキャラクタ c のアプリケーションプログラムをそれぞれ配信するようにしてもよい。

【 0 0 6 7 】

さらに、店舗 A 1 ~ A 3 ではキャラクタ a のアプリケーションプログラムを、店舗 B 1 ~ B 4 ではキャラクタレベル b のアプリケーションプログラムを、店舗 C 1 ~ C 4 ではキャラクタレベル c のアプリケーションプログラムを、店舗 D 1 ~ D 5 ではキャラクタレベル d のアプリケーションプログラムをそれぞれ配信するようにしてもよい。この場合、店舗 B 1 ~ B 4 において、店舗 B 1 ではキャラクタレベル b でレベル # 1 のアプリケーションプログラムを、店舗 B 2 ではキャラクタレベル b でレベル # 2 のアプリケーションプログラムを、店舗 B 3 ではキャラクタレベル b でレベル # 3 のアプリケーションプログラムを、店舗 B 4 ではキャラクタレベル b でレベル # 4 のアプリケーションプログラムをそれぞれ配信するようにしてもよい。

【 0 0 6 8 】

つまり、本実施例では、各店舗 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 4 , C 1 ~ C 4 , D 1 ~ D 5 毎に異なる設定のアプリケーションプログラムを配信することもでき、その組み合わせは適宜イベントの内容にあわせて可変することも可能である。その場合、特に集客を図りたい店舗において、有名キャラクタのアプリケーションプログラムを配信するようにすれば、イベント会場において集客度合いを変えることもできる。また、各店舗 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 4 , C 1 ~ C 4 , D 1 ~ D 5 毎にその店舗の販売形態、販売品やサービスの種類、イベントの内容にあわせたアプリケーションプログラムを配信することもできる。

【 実施例 4 】

【 0 0 6 9 】

図 9 は本発明の第 4 の実施例によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。図 9 においては、上記の図 5 に示す本発明の第 2 の実施例によるアプリケーション配信システムを用いてオリエンテーリング会場（例えば、観光地、山林、海や海岸等に設けられたオリエンテーリングコース）でのオリエンテーリングに適用したものである。尚、図示していないが、顧客は上述したように携帯電話機 1 を携帯しているものとする。

【 0 0 7 0 】

図 9 において、オリエンテーリング会場の各ポイント P 1 ~ P 1 6 には、特定情報提供媒体 3 - 1 ~ 3 - 1 6 が配置されており、各特定情報提供媒体 3 - 1 ~ 3 - 1 6 は結合することで一つのアプリケーションプログラムが構築されるアプリケーションプログラム # 1 ~ # 1 6 の配信先の情報を含む特定情報 # 1 ~ # 1 6 を格納（または記載）している。

【 0 0 7 1 】

したがって、顧客は携帯電話機 1 を用いてオリエンテーリング会場の各ポイント P 1 ~ P 1 6 に設置された特定情報提供媒体 3 - 1 ~ 3 - 1 6 から特定情報 # 1 ~ # 1 6 を取得し、それら特定情報 # 1 ~ # 1 6 を基にアプリケーションプログラム # 1 ~ # 1 6 を収集し、それらを結合プログラムにて結合することで、一つのアプリケーションプログラムを手に入れることができる。尚、結合プログラムは最初のポイント P 1 の特定情報提供媒体 3 - 1 から取得する特定情報 # 1 で得られるアプリケーションプログラム # 1 とともに配信しても、またインターネット網を介してオリエンテーリング会場でオリエンテーリングを主催する会社の所定サーバ（図示せず）から配信してもよい。

【 0 0 7 2 】

また、配信装置 2 は上記の図 3 に示す本発明の第 1 の実施例による配信装置 2 と同様の構成となっており、顧客の持つ携帯電話機 1 は上記の図 2 に示す本発明の第 1 の実施例に

10

20

30

40

50

よる携帯電話機 1 と同様の構成となっている。

【0073】

図 10 は本発明の第 4 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。そこで、これら図 1 ~ 図 3 と図 9 と図 10 とを参照して本発明の第 4 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作について説明する。尚、図 10 に示す動作は携帯電話機 1 において CPU 11 が制御プログラム 12 a を実行することで実現される。また、携帯電話機 1 を持つ顧客は予めオリエンテーリング会場でオリエンテーリングを主催する会社の所定サーバに登録され、ID (識別情報) やパスワードが付与されているものとする。

【0074】

携帯電話機 1 を持つ顧客がオリエンテーリング会場内の案内 (例えば、ポスタやパンフレット等) を見て、携帯電話機 1 の近距離通信部 14 またはカメラ 18 を用いて各ポイント P 1 ~ P 16 の特定情報提供媒体 3 - 1 ~ 3 - 16 から特定情報 # 1 ~ # 16 を取得すると (図 10 の d 1 ~ d 3)、携帯電話機 1 はそれらの特定情報 # 1 ~ # 16 を基に、無線基地局 4 とインターネット網 100 とを通して提供サーバ 5 にアプリケーションプログラム配信要求 # 1 ~ # 16 を通知する (図 10 の d 4, # 6, # 8)。

【0075】

提供サーバ 5 は図示せぬデータベース内のアプリケーションプログラム # 1 ~ # 16 をインターネット網 100 と無線基地局 4 とを通して配信する (図 10 の d 5, d 7, d 9)。ここで、提供サーバ 5 は、上記の配信装置 2 と同様に、携帯電話機 1 からアプリケーションプログラム配信要求とともに送られてくる ID やパスワードをチェックするようにしてもよい。

【0076】

携帯電話機 1 はインターネット網 100 と無線基地局 4 とを通して提供サーバ 5 のデータベースからアプリケーションプログラム # 1 ~ # 16 をダウンロードすると、それらのアプリケーションプログラム # 1 ~ # 16 を結合プログラムにて結合することで、一つのアプリケーションプログラム 151 として記憶装置 15 に蓄積する (図 10 の d 10)。

【0077】

これによって、顧客はオリエンテーリング会場の各ポイント P 1 ~ P 16 を回って、特定情報提供媒体 3 - 1 ~ 3 - 16 から特定情報 # 1 ~ # 16 を取得することで、アプリケーションプログラム 151 を景品として得ることができる。

【0078】

このように、本実施例では、顧客がオリエンテーリング会場に足を運ばなければ、アプリケーションプログラムを景品として入手することができないので、アプリケーションプログラムの配信をオリエンテーリング会場への集客に直接結び付けることができる。尚、上記の携帯電話機 1 が GPS (Global Positioning System) 等の位置情報取得手段を備えている場合には、各ポイント P 1 ~ P 16 の位置情報を取得して保持しておき、それらの位置情報を基に提供サーバ 5 からアプリケーションプログラムをダウンロードすることも可能である。その際、位置情報は特定情報提供媒体 3 - 1 ~ 3 - 16 からの特定情報の代わりとなる。

【実施例 5】

【0079】

図 11 は本発明の第 5 の実施例による携帯電話機の構成を示すブロック図である。図 11 において、本発明の第 5 の実施例による携帯電話機 6 は履歴情報 611 をも蓄積する記憶装置 61 と、GPS (Global Positioning System) 機能 62 とを加えた以外は図 2 に示す本発明の第 1 の実施例による携帯電話機 1 と同様の構成となっており、同一構成要素には同一符号を付してある。また、同一構成要素の動作は本発明の第 1 の実施例と同様である。

【0080】

記憶装置 61 には、図 2 に示す記憶装置 15 と同様に、アプリケーションプログラム (

10

20

30

40

50

例えば、ゲーム等のプログラム) 151と、アプリケーションデータ(例えば、ゲーム等におけるシナリオやゴルフ場のコース情報等の設定データ) 152と、アプリケーション実行結果 153とが蓄積自在となっているとともに、GPS機能62で取得した位置情報やアプリケーションプログラムの配信回数またはダウンロード回数等の履歴情報611が蓄積自在となっている。尚、GPS機能62による位置情報の取得動作は公知であるので、その説明を省略する。

【0081】

この携帯電話機6は上述した本発明の第4の実施例によるオリエンテーリング会場にて使用することで、例えば各ポイントP1~P16の位置情報をGPS機能62を用いて取得し、それら位置情報を履歴情報611として記憶装置6に蓄積しておくことで、本発明の第4の実施例のように、各ポイントP1~P16毎に特定情報提供媒体3-1~3-16を設置する必要がなくなる。

10

【0082】

この場合、本実施例では、携帯電話機6が履歴情報611内の位置情報を提供サーバ5に送ることで、提供サーバ5からそれらの位置情報に応じてアプリケーションプログラムをダウンロードすることができる。提供サーバ5では、位置情報がポイントP1~P16すべてを示していれば、最高レベル(例えば、難易度が最高等)のアプリケーションプログラムのダウンロードを許可し、位置情報がポイントP1~P16のうち10か所以下しか示していなければ、最低レベル(例えば、難易度が最低等)のアプリケーションプログラムのダウンロードを許可する。

20

【0083】

これによって、本実施例では、オリエンテーリング会場のポイントP1~P16への到達度合いに応じて異なるアプリケーションプログラムを配信することができ、ポイントP1~P16すべてを回れなかった顧客がリピート客として再訪するのが期待される。

【0084】

一方、本発明の第5の実施例による携帯電話機6は上述した本発明の第3の実施例によるイベント会場にて使用することで、例えば各配信装置2-1~2-16からの配信回数を履歴情報611として記憶装置6に蓄積しておくことで、各配信装置2-1~2-16から履歴情報611内の配信回数に応じたアプリケーションプログラムを配信することができる。この場合、配信装置2-1~2-16では、配信回数が1回増える毎にレベルアップしたアプリケーションプログラム、あるいは設定情報(例えば、シナリオやキャラクタ等)を変更したアプリケーションプログラムを配信することができる。

30

【0085】

また、各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5での買い物の回数を履歴情報611として記憶装置6に蓄積しておくことで、各配信装置2-1~2-16から履歴情報611内の買い物の回数に応じたアプリケーションプログラムを配信することができる。この場合、配信装置2-1~2-16では、買い物の回数が1~5回であれば、レベル#1またはキャラクタaのアプリケーションプログラムを、6~10回であればレベル#2またはキャラクタbのアプリケーションプログラムを、という具合にレベルやキャラクタ、またはシナリオ等が異なるアプリケーションプログラムを配信することができる。

40

【0086】

これによって、本実施例では、イベント会場の各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5の来訪回数や買い物の回数に応じて異なるアプリケーションプログラムを配信することができるので、顧客にとっては回数が増える毎に違ったアプリケーションプログラムを得ることができ、しかもそのアプリケーションプログラムの実行結果に応じて前回までとは違ったサービスや景品等の提供を受けることができる。この場合も、各店舗A1~A3, B1~B4, C1~C4, D1~D5側では、顧客がリピート客として再訪するのが期待される。

【0087】

50

尚、本実施例では、履歴情報 6 1 1 として上記の例以外の情報、各店舗 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 4 , C 1 ~ C 4 , D 1 ~ D 5 毎の累計買い物金額やサービスの利用回数または時間等を記憶装置 6 1 に蓄積しておくことも可能である。また、本実施例では、携帯電話機 6 に上記の履歴情報 6 1 1 を蓄積しているが、携帯電話機 6 を持つ顧客に会員 ID 等を付与して、配信装置 2 - 1 ~ 2 - 1 6 や提供サーバ 5 で会員 ID に対応付けて履歴情報 6 1 1 を管理することも可能である。

【0088】

上述した各実施例においては、特定のゲームやゲームの設定情報のダウンロードを可能としているが、場所毎にゲームやゲームの設定情報の種別等を変更することも可能である。例えば、ゴルフ場では場所毎にコースの設定が異なっているので、そのコースの設定情報を景品として提供することも可能である。但し、この場合には、コースの設定情報を設定するためのゴルフゲームが別途必要となる。

10

【0089】

また、上述した各実施例においては、店舗等の商業施設、イベント会場、オリエンテーリング会場等に掲示された情報を基に配信装置 2 , 2 - 1 ~ 2 - 1 6 や特定情報提供媒体 3 , 3 - 1 ~ 3 - 1 6 からアプリケーションプログラムや特定情報を取得するようにしているが、集客したい場所の位置を特定のホームページに提示して通知し、特定のゲームを入手(ダウンロード)可能とすることもできる。

【0090】

さらに、上述した各実施例においては、特に限定していないが、季節毎に、イベント毎に、時間帯(朝、昼、夕、晩)毎に、場所(位置)毎に、提供するアプリケーションプログラムの内容や種類(例えば、ゲームであればシューティングゲーム、オチモノゲーム、パズルゲーム、ロールプレイングゲーム等の種類)を変えることも可能である。さらに、上述した各実施例においては、ゲームのシナリオやクリアの難易度を変更することも可能である。

20

【0091】

上述した各実施例においては、上記のようなアプリケーションプログラムの変更によって、リピート客を獲得に利用することができる。例えば、何回来店したか、あるいは何回参加したか、またはどのくらいの買い物をしたかに応じて提供するアプリケーションプログラムの内容や種類を変更することも可能である。

30

【産業上の利用可能性】

【0092】

本発明は、上述した店舗等の商業施設、イベント会場、オリエンテーリング会場等に適用可能であるとともに、観光地、鉄道等の交通機関、ゴルフ場等のスポーツ施設、ゲームセンタ等の遊技場、等々の施設にも適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0093】

【図1】本発明の実施の形態によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の第1の実施例による携帯電話機の構成を示すブロック図である。

40

【図3】本発明の第1の実施例によるアプリケーションプログラム配信装置の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の第1の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。

【図5】本発明の第2の実施例によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。

【図6】本発明の第2の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。

【図7】本発明の第3の実施例によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。

50

【図 8】本発明の第 3 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。

【図 9】本発明の第 4 の実施例によるアプリケーション配信システムの構成を示すブロック図である。

【図 10】本発明の第 4 の実施例によるアプリケーション配信システムの動作を示すシーケンスチャートである。

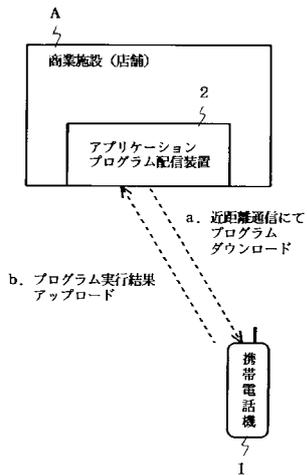
【図 11】本発明の第 5 の実施例による携帯電話機の構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

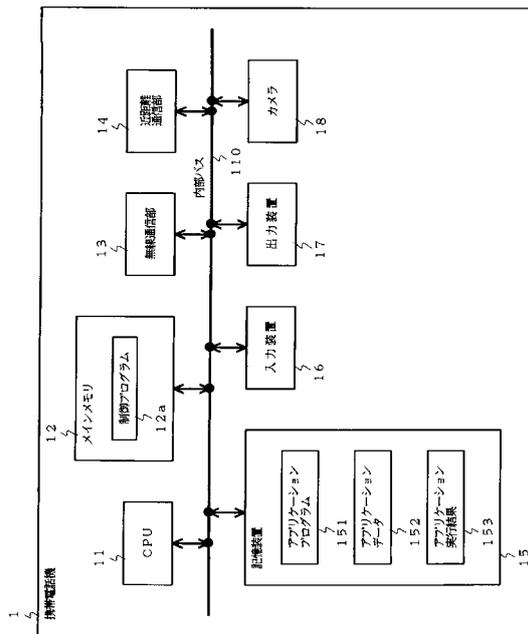
【 0 0 9 4 】

1, 6	携帯電話機	10
2, 2 - 1 ~ 2 - 16	アプリケーションプログラム配信装置	
3, 3 - 1 ~ 3 - 16	特定情報提供媒体	
4	無線基地局	
5	アプリケーションプログラム提供サーバ	
11, 21	CPU	
12, 22	メインメモリ	
12a, 22a	制御プログラム	
13	無線通信部	
14, 24	近距離通信部	
15, 61	記憶装置	20
16, 26	入力装置	
17, 27	出力装置	
18	カメラ	
23	データ通信部	
25	データベース	
62	GPS機能	
100	インターネット網	
110, 210	内部バス	
151, 251	アプリケーションプログラム	
152, 252	アプリケーションデータ	30
153	アプリケーション実行結果	
253	アプリケーション実行結果対照表	
611	履歴情報	
A, A1 ~ A3, B1 ~ B4,		
C1 ~ C4, D1 ~ D5	店舗	
P1 ~ P16	ポイント	

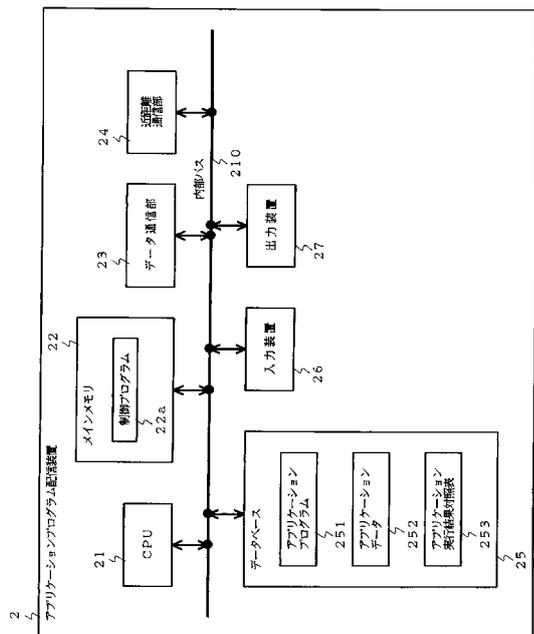
【 図 1 】



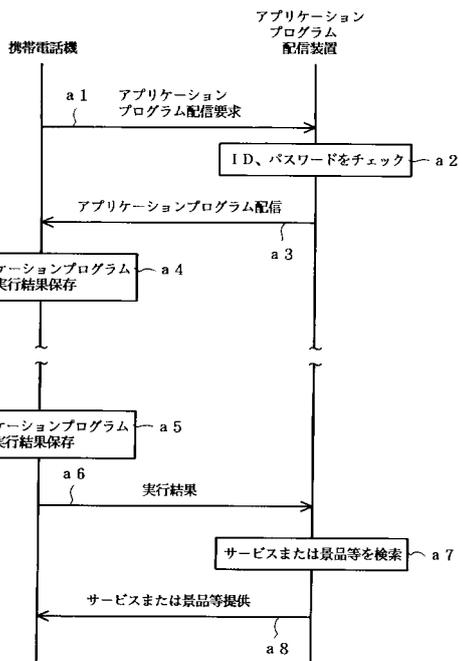
【 図 2 】



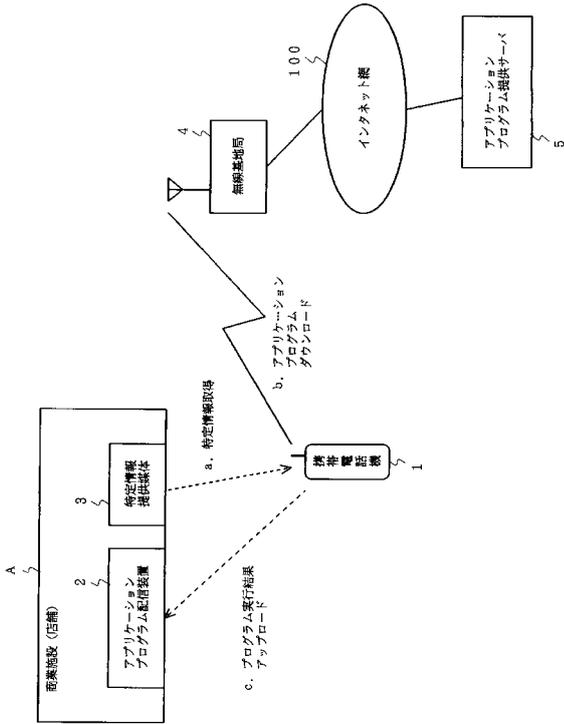
【 図 3 】



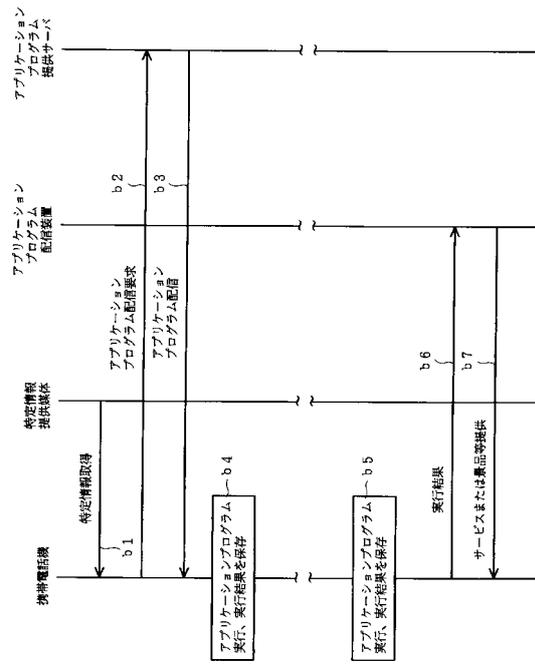
【 図 4 】



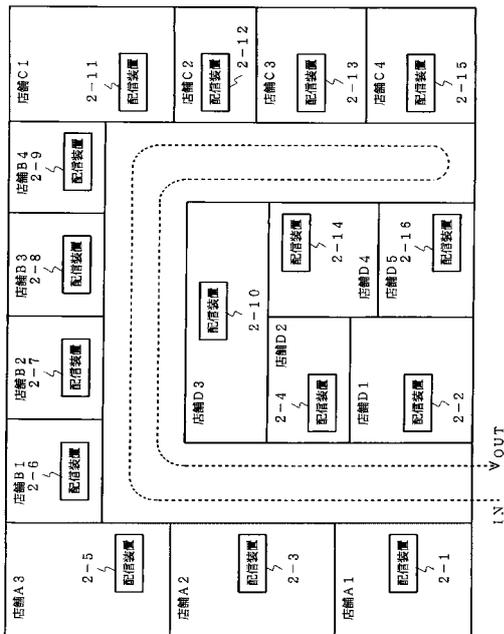
【 図 5 】



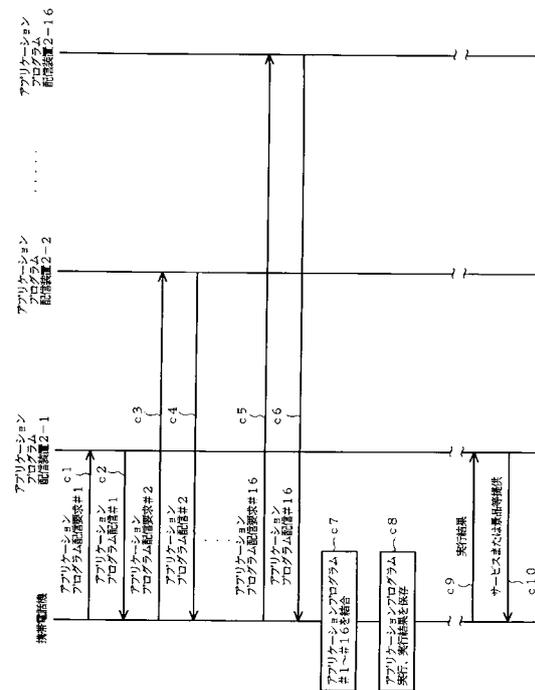
【 図 6 】



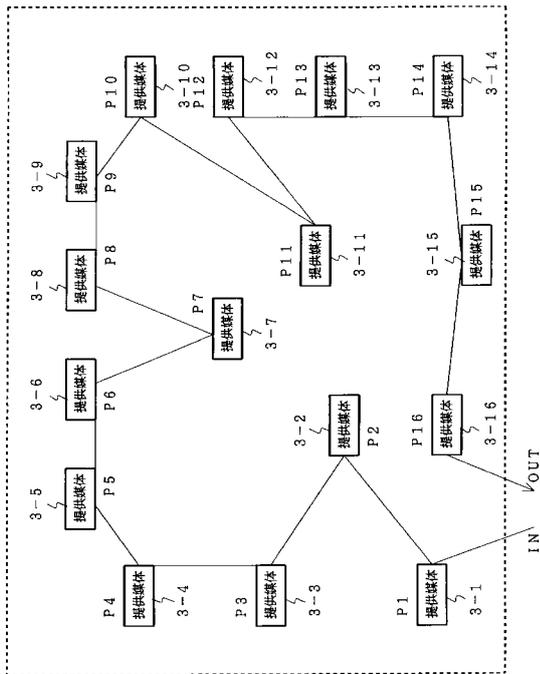
【 図 7 】



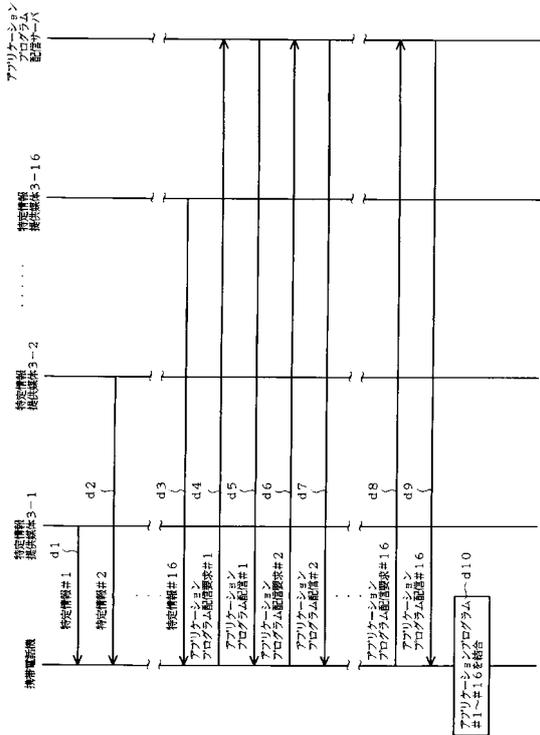
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】

