

明 細 書

発明の名称：遊興提供システム、遊興提供方法及びプログラム

技術分野

[0001] 本開示は、遊興提供システム、遊興提供方法及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] スポーツ競技に対して、観戦者であるファンが介入できる手段は少ない。しかし、近年、ファンがスポーツ競技に介入可能とすることによって、ファンに刺激を与える試みが提案されている。

[0003] 例えば、特許文献1には、ファンに複数の選択肢を提示して、ファンがその中から選択された選択肢を選手等に提示して、選手にそれを実行させるシステムが開示されている。このシステムでは、ファンが選択した選択肢をコーチやキャプテンが採用した場合、そのファンにはポイントが与えられる。また、プレイ状況を正しく予測できたファンにもポイントが与えられる。予測の成績に応じてファンに格付けや重み付けが行われる。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：米国特許出願公開第2015／0082333号明細書

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 特許文献1は、ファン等が選手等に指示を出すシステムを開示しているだけである。ファンがスポーツ競技の多様な場面に介入したり、ファンからの投入がスポーツ関係者に到達したりすることは、ファンとスポーツ関係者との一体感を形成することに寄与する。特許文献1は、このような機能を具現化した構成を開示していない。

[0006] そこで、本開示はこのような事情に鑑み、ファンとスポーツ関係者との一体感を形成するための機能を有する遊興提供システム等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] 上記目的を達成するため、本開示の第1の観点に係る遊興提供システムは、ファンが保有するトークンの投入を受け付ける投入受付部と、トークンを投入したファンにスポーツ競技に関する指示の入力権限を設定する権限設定部と、一人以上のファンが使用する一つ以上の第1の通信端末から、トークンに基づく指示を取得する指示取得部と、一つ以上の指示を集計する指示集計部と、指示集計部が集計した集計結果をスポーツ関係者が参照する第2の通信端末に送信し、第2の通信端末に集計結果を表示させる情報送信部と、スポーツ関係者が採用した指示を出したファンのいずれか一人以上に特典を付与する特典付与部と、一人以上のファンから取得したトークンをスポーツ関係者に配分する配分実行部と、を備えることを特徴とする。
- [0008] また、上記目的を達成するため、本開示の第2の観点に係る遊興提供方法は、ファンが保有するトークンの投入を受け付ける投入受付ステップと、トークンを投入したファンにスポーツ競技に関する指示の入力権限を設定する権限設定ステップと、一人以上のファンが使用する一つ以上の第1の通信端末から、トークンに基づく指示を取得する指示取得ステップと、一つ以上の指示を集計する指示集計ステップと、指示集計ステップにおいて集計された集計結果をスポーツ関係者が参照する第2の通信端末に送信し、第2の通信端末に集計結果を表示させる情報送信ステップと、スポーツ関係者が採用した指示を出したファンのいずれか一人以上に特典を付与する特典付与ステップと、一人以上のファンから取得したトークンをスポーツ関係者に配分する配分実行ステップと、を含むことを特徴とする。
- [0009] また、上記目的を達成するため、本開示の第3の観点に係るプログラムは、ファンが保有するトークンの投入を受け付ける投入受付手段、トークンを投入したファンにスポーツ競技に関する指示の入力権限を設定する権限設定手段、一人以上のファンが使用する一つ以上の第1の通信端末から、トークンに基づく指示を取得する指示取得手段、一つ以上の指示を集計する指示集計手段、指示集計手段が集計した集計結果をスポーツ関係者が参照する第2

の通信端末に送信し、第2の通信端末に集計結果を表示させる情報送信手段、スポーツ関係者が採用した指示を出したファンのいずれか一人以上に特典を付与する特典付与手段、一人以上のファンから取得したトークンをスポーツ関係者に配分する配分実行手段、として機能させる。

発明の効果

[0010] 本開示によれば、ファンとスポーツ関係者との一体感を形成するための機能を有するサーバ装置等を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]実施形態に係る遊興提供システムの構成例を示す図である。

[図2]実施形態に係るサーバ装置の構成例を示すブロック図である。

[図3]実施形態に係るサーバ装置によるトークンの配分を示す概念図である。

[図4]分散台帳の内容を示す概念図である。

[図5]実施形態に係るサーバ装置の動作の一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

[0012] 以下、本開示の実施形態について図面を参照して説明する。なお、以下に説明する実施形態は、特許請求の範囲に記載された本開示の内容を不当に限定するものではない。また、実施形態に示される構成要素のすべてが、本開示の必須の構成要素であるとは限らない。

[0013] (実施形態)

図1に示すように、本実施形態に係る遊興提供システム1は、サーバ装置100と、一台以上の第1の通信端末200と、一台以上の第2の通信端末300と、ブロックチェーン分散ネットワーク400とを備える。サーバ装置100と、第1の通信端末200と、第2の通信端末300とは、それぞれネットワークNWを介して通信可能に接続される。ネットワークNWは、例えばWAN(World Area Network)である。なお、ネットワークNWには、必要に応じて、仮想通貨、電子決済、特典、インターネット生放送等を取り扱う関連業者が使用する他のサーバ装置(不図示)が接続されてもよい。

[0014] サーバ装置100は、ユーザに遊興を提供するサービス提供事業者によっ

て管理されるサーバ装置である。サーバ装置１００は、ネットワークNWを介して、ユーザからトークンの投入を受け受ける。また、サーバ装置１００は、ユーザから指示を受け付けて、それらを指示対象となるスポーツ関係者に割り当てる。なお、ユーザからの指示は、戦術の予測であってもよい。

[0015] なお、本実施形態では、サーバ装置１００が主体となって主な処理を実行する例を説明する。しかし、後述するように、サーバ装置１００の機能は、ブロックチェーン分散ネットワーク４００が果たしてもよい。すなわち、遊興提供システム１が備えるサーバ装置１００と第１の通信端末２００と第２の通信端末３００とのいずれか一つ以上がブロックチェーン分散ネットワーク４００上で分散管理を行い、サーバ装置１００の機能を実現してもよい。

[0016] 第１の通信端末２００は、ユーザによって使用される通信端末である。ユーザは、スポーツ競技におけるサポーター、観戦者等のファンである。第１の通信端末２００は、例えば、パーソナルコンピュータ、タブレット端末、スマートフォン、ヘッドマウントディスプレイ、VRゴーグル等の通信機能を有するである。

[0017] 第２の通信端末３００は、スポーツ関係者によって使用される通信端末である。スポーツ関係者は、スポーツ競技に関係する個人又は団体である。例えば、スポーツ関係者は、選手、コーチ、リーグ、チーム、監督、運営者のいずれか一つ以上を含む。第２の通信端末３００は、パーソナルコンピュータ、タブレット端末、スマートフォン、スマートウォッチ等の通信機能を有する装置である。

[0018] 分散台帳４１０は、ネットワークNWに接続されているブロックチェーン分散ネットワーク４００内に存在する。分散台帳４１０は、ブロックチェーン技術を用いて管理される。

[0019] ＜サーバ装置の構成＞

以下、サーバ装置１００の構成を詳細に説明する。図２に示すように、サーバ装置１００は、他の装置と通信を行う通信部１１０と、各種データを記憶する記憶部１２０と、時刻を計時する計時部１３０と、管理者による入力

を受け付ける入力部 140 と、装置全体の制御を行う制御部 150 とを備える。これらの構成要素は、バスライン BL によって相互に接続される。

[0020] 通信部 110 は、有線通信又は無線通信を行うための NIC (Network Interface Card controller) を備える通信インターフェースである。通信部 110 は、ネットワーク NW を介して、第 1 の通信端末 200 及び第 2 の通信端末 300 と通信を行う。

[0021] 記憶部 120 は、RAM (Random Access Memory)、ROM (Read Only Memory) 等から構成される。記憶部 120 は、各種制御処理を実行するためのプログラム、各種データ等を記憶する。例えば、記憶部 120 は、ユーザの投入実績やユーザの指示が採用されたか否かを示す採用実績等の情報を蓄積する。なお、遊興提供システム 1 は、記憶部 120 が記憶すべき記憶データを分散台帳 410 に記憶させ、第 1 の通信端末 200 や第 2 の通信端末 300 がそれに書き換えを加える構成であってもよい。

[0022] 計時部 130 は、クロック信号を生成するための発振回路及び可変 PLL (Phase Locked Loop)、クロック信号のパルス数をカウントするカウンタ回路等から構成される。計時部 130 はカウントされるパルス数に基づいて時刻を計時する。

[0023] 入力部 140 は、管理者の入力を受け付けるインターフェースを有し、例えば、操作ボタン、キーボード等を備える。なお、入力部 140 は、音声認識によって管理者の入力を受け付ける構成であってもよい。この管理者は、サービス提供事業者ではなく、スポーツ関係者であってもよい。例えば、スポーツ関係者が試合の状況を見ながら、ユーザの指示に対応する結果を入力してもよい。

[0024] 制御部 150 は、CPU (Central Processing Unit) 等から構成される。制御部 150 は、記憶部 120 に記憶されているプログラムを実行することにより、サーバ装置 100 の全体の動作を制御する。制御部 150 は、計時部 130 がカウントするパルス数に基づいたタイミングで各種制御を実行する。また、制御部 150 は、計時部 130 が計時する時刻に基づいて、ユー

ザの投入及び指示の受付時刻を取得したり、経過時間や締め切り時間を管理したりする等の処理を実行する。

[0025] 以下、制御部150の機能的な構成を説明する。制御部150は、投入受付部151、権限設定部152、指示取得部153、指示集計部154、情報送信部155、特典付与部156、配分実行部157として機能する。なお、投入受付部151、権限設定部152、指示取得部153、指示集計部154、情報送信部155、特典付与部156、及び配分実行部157のいずれか一つ以上の機能は、サーバ装置100ではなく、ブロックチェーン分散ネットワーク400が果たしてもよい。

[0026] 投入受付部151は、ファンによるトークンの購入と、ファンが保有するトークンの投入とを受け付ける。投入受付部151は、通信部110を介して、第1の通信端末200から投入の指示をスマートコントラクトで受け付ける。なお、トークンは、分割可能で交換可能なブロックチェーン上の仮想通貨（例えばイーサリウムのERC20トークン等）でもあってもよいし、単に通貨から変換可能なポイントであってもよい。

[0027] ここでトークンには、複数の種類のトークンが使用されてもよい。例えば、A種のトークンは影響力を高めやすいトークンであり、B種のトークンは特典を受けやすいトークンであり、C種のトークンは特別なグッズの購入をしやすいトークンであってもよい。このように、それぞれのトークンの種類に応じて、利用目的が異なるものであってもよいし、利用目的が同じであってもそれらの重み付けが異なるものであってもよい。

[0028] 権限設定部152は、トークンを投入したファンにスポーツ競技に関する指示の入力権限を設定する。投入受付部151が受け付けるトークンの投入対象は、スポーツ種目、リーグ、チーム及び選手のそれぞれの階層を含む階層構造を有し、権限設定部152は、トークンの投入先に応じて指示の対象を設定する。例えば、チームに投入されている場合、監督又はコーチへの指示の入力権限が設定される。

[0029] 指示取得部153は、通信部110を介して、一人以上のファンが使用す

る一つ以上の第1の通信端末から、トークンに基づく指示を取得する。指示は、スポーツ競技におけるプレイ、チーム編成、戦術及び競技運営のうちいずれか一つ以上に関する内容である。指示には、トークンの投入量と、過去の指示の実績と、特典とに応じた影響力が付与される。影響力は、その指示の採用における優先順位、その指示の議決権の大きさ等を意味する。なお、指示は、プレイ、チーム編成、戦術及び競技運営のうちいずれか一つ以上に関する内容をユーザが予測したものであってもよい。指示は、ファンからの命令ではなく、それを見たスポーツ関係者が参考にできる情報であればよい。そのため、スポーツ関係者は、あえてユーザの予測に反する選択を実行してもよい。

[0030] 影響力の差を実現させるために、複数の種類のトークンが発行され、それぞれが果たす機能に差異が設けられてもよい。例えば、D種のトークンは影響力が高く、配分率が低く、E種のトークンは影響力が低く、配分率が高く、F種のトークンは影響力も配分率も普通であってもよい。このように、株式における議決権に差のある種類株や利益の分配に差のある優先株のようなトークンが用意されてもよい。

[0031] 影響力の高いファンの指示は、採用時に強く反映される。影響力の高いファンの指示は、例えば、優先的に表示されたり、多数決において重み付けがなされて反映されたりする。指示の採用率に応じてユーザはランク付けされ、そのランクに応じた影響力が与えられてもよい。また、指示を出したチームや選手が勝った場合に、影響力が向上してもよい。

[0032] 指示集計部154は、指示取得部153が取得した一つ以上の指示を集計する。

[0033] 情報送信部155は、指示集計部154が集計した集計結果をスポーツ関係者が参照する第2の通信端末300に送信する。これにより、その集計結果を閲覧すべきスポーツ関係者が参照する第2の通信端末300に集計結果を表示させる。

[0034] また、情報送信部155は、多数決又はトークンの投入量に応じた議決権

が反映された状態で集計結果を第2の通信端末300に表示させる。例えば、情報送信部155は、集計結果において、複数の選択肢の指示の各々を支持する投入数を表示させたり、各々のトークンの投入量を表示させたりする。

[0035] なお、情報送信部155は、第1の通信端末200又は第2の通信端末300に、トークンの履歴情報又はブロックチェーンを利用して指示系統を表示させてもよい。これにより、指示系統の透明性と中立性を確保することが可能となる。

[0036] 特典付与部156は、スポーツ関係者が採用した指示を出したファンのいずれか一人以上に特典を付与する。特典は、プレイ、チーム編成、戦術、チーム名、リーグ名及び競技運営ルールのうち、いずれか一つ以上の意思決定に関与できる議決権を含む。

[0037] 配分実行部157は、一人以上のファンから取得したトークンをスポーツ関係者に配分する。トークンの配分先は、複数のスポーツ関係者であってもよい。この場合、スポーツ関係者のそれぞれに予め定められた比率でトークンが配分される。なお、トークン及び特典のうち、いずれか一つ以上は、指示の採用実績に応じてファンに付与されてもよい。

[0038] ここで、図3を参照しながら、配分実行部157が実行するトークンの配分について、具体例を説明する。なお、この例は、サッカー、野球、バレーボール等のスポーツ競技を前提としているため、リーグやチームが存在している。しかし、1対1で対決する格闘技、卓球等がスポーツ競技である場合、図3に示すリーグとチームは設定されなくてもよい。また、配分先には、選手のほかにコーチや監督が含まれてもよい。

[0039] 図3に示すように、まず、ファンは、スポーツ競技、リーグ、チーム、選手等の階層構造を有する投入先のいずれかにトークンを投入する。例えば、ファンがスポーツ競技に投入した場合、スポーツ競技の運営者と、その下位に相当するリーグ、チーム、及び選手とに予め定められた比率でトークンが分配される。例えば、競技の運営者に30%のトークンが残り、残りの35

%ずつがリーグに分配される。そして、リーグからチーム、チームから選手へとトークンがさらに分配される。

[0040] 以上、サーバ装置100が主体となって主な処理を実行する例を説明した。ここで、以下、ブロックチェーン分散ネットワーク400上で分散管理を行う場合の分散台帳について説明する。図4は、分散台帳の内容を示す概念図である。

[0041] 分散台帳は、エンティティとトランザクションとを含む。エンティティは複数のデータを示し、トランザクションはそれらのデータへの操作を示す情報である。エンティティの取得もトランザクションもすべてブロックチェーン上のスマートコントラクトとして実装される。

[0042] 各エンティティは、基本的には、識別子とタイムスタンプのような最低限のデータで構成され、かつ識別子同士の関連性（階層構造、試合に参加したチームや選手など）と、結果（勝敗）、評価、投入等のデータがブロックチェーン上に保持される。なお、ブロックチェーン外のサーバ装置100には、選手名、チーム名、プロフィール、イベント名、開催場所等の運営者が設定する情報と、点数、勝敗、勝率等の数値データと、チームアイコン、選手の写真等の画像データとがスポーツデータとして保持される。

[0043] ブロックチェーン上には、トークンの移動の対象となるエンティティと、各エンティティ間でのトークンの移動を伴うトランザクションが存在する。エンティティは、例えば、スポーツ、リーグ、チーム、選手等の階層データと、試合及び試合結果と、提示された戦術と、各ユーザのロール（特定のチームへの所属、チームにおける権限）と、ファンの状態（トークン所持の状況、戦術指示の成否による評価と影響力）と、選手とを含む。

[0044] トランザクションには、例えば、ファンやスポーツ関係者によるスポーツデータの閲覧と、ファンによるトークンの投入、試合への戦術指示、展開の予測及び戦術指示による影響力の変化とがある。また、トランザクションには、監督による戦術の選択肢（特定の選手の採用、試合前や試合中断時に選手に指示する内容の選択肢）を試合のどのタイミングで選択可能かも含めて

登録される。なお、監督は、ファンによる戦術への投入（指示の状況）を鑑みつつ、戦術を採用する。トランザクションには、主催者（運営者）による試合の登録、試合結果の登録（結果反映）、試合結果において戦術が採用されたファンの影響力の向上、予め定められたルールに基づくトークンの配分がある。戦術が採用されなかったファンの影響力は低下してもよく、トランザクションは影響力の変更であってもよい。

[0045] <処理の流れ>

以下、図5を参照しながら、遊興提供システム1の動作の一例を説明する。なお、この動作は、試合中に行われてもよいし、試合前に行われてもよく、競技のルールを決めるタイミングで行われてもよい。また、この動作は、サーバ装置100が実行主体であってもよいし、ブロックチェーン分散ネットワーク400が実行主体であってもよい。両者を含む実行主体を遊興提供システム1として、以下、動作内容を説明する。

[0046] まず、遊興提供システム1は、ファンによるトークンの購入を受け付ける（ステップS101）。購入されたトークンは、試合においてデポジットされ、試合後のトークン分配の原資として利用される。また、遊興提供システム1は、投入対象の設定を受け付ける。例えば、スポーツ競技、選手、コーチ、リーグ、チーム、監督、運営者等の情報が登録される。

[0047] なお、個々の試合とは関係ない情報が設定されてもよい。例えば、選手のスカウト、ドラフト、監督の人事、チーム名称、ユニフォーム、試合日程、試合の開催方法、競技のルール等の決定において、指示の選択肢が設定されてもよい。

[0048] 遊興提供システム1は、ファンが保有するトークンの投入を受け付ける（ステップS102）。例えば、遊興提供システム1は、第1の通信端末200から投入指示を受信することによって投入を受け付ける。トークンの投入とは、ブロックチェーン上のトークンの移動（スマートコントラクト）である。

[0049] 遊興提供システム1は、トークンを投入したファンにスポーツ競技に関す

る指示の入力権限を設定する（ステップS 1 0 3）。なお、遊興提供システム 1 は、運営者から、試合の内容と、戦術に関する指示の選択肢との設定を受け付ける。戦術に関する指示として、例えば、スターターメンバーの決定、選手交代、フォーメーションの決定等の選択肢が設定される。遊興提供システム 1 は、一人以上のファンが使用する一つ以上の第 1 の通信端末 2 0 0 から、入力権限に基づく指示を取得する（ステップS 1 0 4）。遊興提供システム 1 は、一つ以上の指示を集計する（ステップS 1 0 5）。

[0050] 遊興提供システム 1 は、集計された集計結果をスポーツ関係者が参照する第 2 の通信端末 3 0 0 に送信する（ステップS 1 0 6）。これにより、第 2 の通信端末 3 0 0 は、集計結果を表示する。集計結果は、例えば、投票数（指示の得票数）、多数決、トークンの投入量、影響力等を含む情報である。

[0051] ここで、遊興提供システム 1 は、ファンの指示の採用状況を取得する（ステップS 1 0 7）。例えば、遊興提供システム 1 は、ネットワークNWを介して、第 2 の通信端末 3 0 0 から採用結果を示す情報を取得する。この場合、採用結果は、スポーツ関係者によって入力される。なお、サーバ装置 1 0 0 の入力部 1 4 0 を介して、採用結果を示す情報を取得してもよい。この場合、採用結果は、スポーツ関係者によって直接入力される。

[0052] 遊興提供システム 1 は、取得した採用状況に基づいて、スポーツ関係者が採用した指示であって、かつ勝ったチームや選手に対して指示を出したファンのいずれか一人以上に特典を付与する（ステップS 1 0 8）。また、遊興提供システム 1 は、一人以上のファンから取得したトークンをスポーツ関係者に配分する（ステップS 1 0 9）。

[0053] この配分は、予め定められた比率に応じて分配するものであってもよいし、勝率、投入、選手の活躍に対する報酬として分配されるものであってもよい。例えば、スポーツ競技から各リーグへの分配は均等であるのに対し、リーグからチームには、シーズン中の勝率で分配されたり、各回の試合の勝ち負けで分配されたりしてもよい。チームにプールされたトークンは、選手に対して試合ごとの活躍状況（ファンによる評価）に応じて分配されてもよい。

。

[0054] <効果の説明>

本実施形態に係る遊興提供システム 1 によれば、ファンがトークンを利用して指示を出し、スポーツ関係者がそれを採用することが可能となる。指示は、プレイに関するものに限られず、ルールの内容やチーム編成等に関するものも含まれる。そのため、ファンがスポーツ競技の多様な場面に介入することが可能となる。また、ファンが投入したトークンはスポーツ関係者に分配される。ファンはチームの命名権や特別な選手カード等の特典を得ることができる。したがって、ファンとスポーツ関係者との一体感を形成することに寄与する。

[0055] 以上で実施形態の説明を終了するが、上記実施形態は一例に過ぎない。そのため、遊興提供システム 1 の具体的な構成、処理の内容等は上記実施形態で説明したものに限られない。

[0056] また、本開示に係る遊興提供システム 1 は、上記装置によらず、例えば、コンピュータがプログラムを実行することで、その機能を実現してもよい。遊興提供システム 1 の機能を実現するためのプログラムは、USB (Universal Serial Bus) メモリ、CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory)、DVD (Digital Versatile Disc)、HDD (Hard Disc Drive) 等のコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記憶されてもよいし、ネットワークを介してコンピュータにダウンロードされてもよい。

[0057] 以上、本開示の好ましい実施形態について説明したが、本開示に係る特定の実施形態に限定されるものではなく、本開示には、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲が含まれる。また、上記実施形態及び変形例で説明した装置の構成は、技術的な矛盾が生じない限り、適宜組み合わせ可能である。

符号の説明

[0058] 1…遊興提供システム、100…サーバ装置、200…第1の通信端末、300…第2の通信端末、110…通信部、120…記憶部、130…計時部

、 1 4 0 …入力部、 1 5 0 …制御部、 1 5 1 …投入受付部、 1 5 2 …権限設定部、 1 5 3 …指示取得部、 1 5 4 …指示集計部、 1 5 5 …情報送信部、 1 5 6 …特典付与部、 1 5 7 …配分実行部、 4 0 0 …ブロックチェーン分散ネットワーク、 4 1 0 …分散台帳

請求の範囲

- [請求項1] ファンが保有するトークンの投入を受け付ける投入受付部と、
 前記トークンを投入した前記ファンにスポーツ競技に関する指示の入力権限を設定する権限設定部と、
 一人以上の前記ファンが使用する一つ以上の第1の通信端末から、前記トークンに基づく前記指示を取得する指示取得部と、
 一つ以上の前記指示を集計する指示集計部と、
 前記指示集計部が集計した集計結果をスポーツ関係者が参照する第2の通信端末に送信し、前記第2の通信端末に前記集計結果を表示させる情報送信部と、
 前記スポーツ関係者が採用した前記指示を出した前記ファンのいずれか一人以上に特典を付与する特典付与部と、
 一人以上の前記ファンから取得した前記トークンを前記スポーツ関係者に配分する配分実行部と、
 を備えることを特徴とする遊興提供システム。
- [請求項2] 前記投入受付部が受け付ける前記トークンの投入対象は、スポーツ種目、リーグ、チーム及び選手のそれぞれの階層を含む階層構造を有し、
 前記権限設定部は、前記トークンの投入先に応じて前記指示の対象を設定する、
 ことを特徴とする請求項1に記載の遊興提供システム。
- [請求項3] 前記スポーツ関係者は、個人又は団体であり、選手、コーチ、リーグ、チーム、監督、運営者のいずれか一つ以上を含み、
 前記配分実行部は、前記スポーツ関係者のそれぞれに前記トークンを配分する、
 ことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊興提供システム。
- [請求項4] 前記情報送信部は、多数決又は前記トークンの投入量に応じた議決権が反映された状態で前記集計結果を前記第2の通信端末に表示させ

る、

ことを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の遊興提供システム。

[請求項5] 前記情報送信部は、前記第 1 の通信端末又は前記第 2 の通信端末に、前記トークンの履歴情報又はブロックチェーンを利用して指示系統を表示させる、

ことを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載の遊興提供システム。

[請求項6] 前記指示は、前記スポーツ競技におけるプレイ、チーム編成、戦術及び競技運営のうちいずれか一つ以上に関する内容である、

ことを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載の遊興提供システム。

[請求項7] 前記特典は、プレイ、チーム編成、戦術、チーム名、リーグ名及び競技運営ルールのうち、いずれか一つ以上の意思決定に関与できる議決権を含む、

ことを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれか 1 項に記載の遊興提供システム。

[請求項8] 前記指示には、前記トークンの投入量と、過去の前記指示の実績と、前記特典とに応じた影響力が付与される、

ことを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれか 1 項に記載の遊興提供システム。

[請求項9] 前記トークン及び前記特典のうち、いずれか一つ以上は、前記指示の採用実績に応じて前記ファンに付与される、

ことを特徴とする請求項 1 から 8 のいずれか 1 項に記載の遊興提供システム。

[請求項10] ファンが保有するトークンの投入を受け付ける投入受付ステップと、

前記トークンを投入した前記ファンにスポーツ競技に関する指示の

入力権限を設定する権限設定ステップと、

一人以上の前記ファンが使用する一つ以上の第1の通信端末から、
前記トークンに基づく前記指示を取得する指示取得ステップと、

一つ以上の前記指示を集計する指示集計ステップと、

前記指示集計ステップにおいて集計された集計結果をスポーツ関係者が参照する第2の通信端末に送信し、前記第2の通信端末に前記集計結果を表示させる情報送信ステップと、

前記スポーツ関係者が採用した前記指示を出した前記ファンのいずれか一人以上に特典を付与する特典付与ステップと、

一人以上の前記ファンから取得した前記トークンを前記スポーツ関係者に配分する配分実行ステップと、

を含むことを特徴とする遊興提供方法。

[請求項11]

コンピュータを、

ファンが保有するトークンの投入を受け付ける投入受付手段、

前記トークンを投入した前記ファンにスポーツ競技に関する指示の入力権限を設定する権限設定手段、

一人以上の前記ファンが使用する一つ以上の第1の通信端末から、
前記トークンに基づく前記指示を取得する指示取得手段、

一つ以上の前記指示を集計する指示集計手段、

前記指示集計手段が集計した集計結果をスポーツ関係者が参照する第2の通信端末に送信し、前記第2の通信端末に前記集計結果を表示させる情報送信手段、

前記スポーツ関係者が採用した前記指示を出した前記ファンのいずれか一人以上に特典を付与する特典付与手段、

一人以上の前記ファンから取得した前記トークンを前記スポーツ関係者に配分する配分実行手段、

として機能させるプログラム。