

明 細 書

発明の名称： 投げ銭管理システム

技術分野

[0001] 本発明は、デジタルテレビ放送の番組の出演者に対して、視聴者が投げ銭を行うことができる投げ銭管理システムに関する。

背景技術

[0002] インターネット回線を介して、動画を配信するサービスが知られている。
また、インターネット回線を介して配信される動画の出演者に対して、視聴者がお金を贈呈する投げ銭を行うことができるサービスも知られている。

[0003] 特許文献1には、複数の競技者が競い合う競技イベントにおいて、競技イベントの観戦者が使用する端末から、競技者に対応付けられた商品の購入情報を取得し、対応付けられた商品の売上額に基づいて、競技者の暫定賞金を増額するイベント管理サーバが開示されている。また、特許文献1には、観戦者が競技者に対してお金を贈呈する投げ銭を行うと、イベント管理サーバが投げ銭の合計額を算出し、各競技者への賞金に加算することも開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開2022-11069号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 特許文献1に記載のイベント管理サーバでは、インターネット回線を介して映像が配信される。したがって、視聴者は、スマートフォンなどの端末で映像を見ながら、予め用意されている投げ銭機能を利用して、映像の出演者に対して、インターネット回線を介して容易に投げ銭を行うことができる。

[0006] これに対して、デジタルテレビ放送は、視聴者に対して一方的に映像が配信されるサービスであるため、テレビジョン受信機で番組を視聴している視

聴者が番組の出演者に対して投げ銭を行うのは容易ではない。

[0007] 本発明は、上記課題を解決するものであり、デジタルテレビ放送の番組の出演者に対して、視聴者が容易に投げ銭を行うことができる投げ銭管理システム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

[0008] 本発明の投げ銭管理システムは、デジタルテレビ放送の番組出演者に対して、視聴者が投げ銭を行うことができる投げ銭管理システムであって、前記デジタルテレビ放送の番組をテレビジョン受信機で表示しているときに前記テレビジョン受信機に表示されるデータ放送の内容には、視聴者が前記投げ銭を行うための情報が含まれるように構成されており、

前記投げ銭を行うための情報を含む前記データ放送のコンテンツを作成するデータ放送作成サーバと、

前記データ放送の内容に含まれる前記投げ銭を行うための情報に基づいて視聴者が前記投げ銭を行ったときに、前記投げ銭のデータをインターネット回線を介して受信し、前記番組出演者に分配する金額を決定する管理サーバと、

を備えることを特徴とする。

発明の効果

[0009] 本発明の投げ銭管理システムによれば、視聴者がテレビジョン受信機に表示される番組を視聴しているときに、例えば、リモコンのdボタンを押すなどしてデータ放送を表示させると、視聴者が投げ銭を行うための情報が表示されるので、表示される投げ銭を行うための情報に基づいて、容易に投げ銭を行うことができる。

図面の簡単な説明

[0010] [図1]第1の実施形態における投げ銭管理システムの構成を模式的に示す図である。

[図2]端末としてのリモコンの一例を模式的に示す平面図である。

[図3]デジタルテレビ放送の番組の表示中に、視聴者がdボタンを押したとき

のテレビジョン受信機の表示画面の一例を示す図である。

[図4]テレビジョン受信機でデジタルテレビ放送の番組を表示中に、投げ銭を行うための画面をデータ放送表示領域に表示したときの表示画面の一例を示す図である。

[図5]テレビジョン受信機でデジタルテレビ放送の番組を表示中に、投げ銭を行うためのQRコード（登録商標）をデータ放送表示領域に表示したときの表示画面の一例を示す図である。

[図6]テレビジョン受信機でデジタルテレビ放送の番組を表示中に、データ放送表示領域に獲得投げ銭ポイントのランキングを表示したときの表示画面の一例を示す図である。

[図7]テレビジョン受信機でデジタルテレビ放送の番組を表示中に、データ放送広告主の広告をデータ放送表示領域に表示したときの表示画面の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0011] 以下に本発明の実施形態を示して、本発明の特徴を具体的に説明する。

[0012] <第1の実施形態>

本発明の投げ銭管理システムは、デジタルテレビ放送の番組の放送中に、その番組の出演者に対して、視聴者が容易に投げ銭を行うことができるシステムである。

[0013] 図1は、第1の実施形態における投げ銭管理システム10の構成を模式的に示す図である。第1の実施形態における投げ銭管理システム10は、管理サーバ1と、データ放送作成サーバ4とを備える。管理サーバ1は、インターネット回線を介して、テレビジョン受信機2からのデータを受信することが可能である。

[0014] テレビジョン受信機2は、デジタルテレビ放送を受信して表示する。デジタルテレビ放送には、例えば、地上デジタル放送、BSデジタル放送、CSデジタル放送などが含まれる。テレビジョン受信機2は、デジタルテレビ放送およびデータ放送を受信可能であって、かつ、インターネット回線に接続

可能な機器であればどのようなものでもよい。例えば、テレビジョン受信機 2 は、一般的に市販されている据置型のものでもよいし、携帯可能なポータブルテレビジョン受信機でもよいし、デジタルテレビ放送を受信するためのチューナーを備えているか、または、ワンセグ放送を受信可能なスマートフォンやタブレット、パソコンなどでもよい。

[0015] デジタルテレビ放送は、単方向通信である。一方、データ放送では、インターネット回線を介した双方向通信が可能である。日本では、双方向通信が可能な放送の名称が「データ放送」であるが、他の国では、別の名称かもしれない。そのため、本明細書の「データ放送」は、例えば「双方向通信放送」と呼ぶことが可能である。

[0016] データ放送作成サーバ 4 は、視聴者が投げ銭を行うための情報を含むデータ放送のコンテンツを作成する。データ放送のコンテンツの詳細については、後述する。データ放送作成サーバ 4 によって作成されたデータ放送のコンテンツは、デジタルテレビ放送の番組コンテンツとともに、例えば、放送局から電波として送信される。なお、データ放送を双方向通信放送と呼ぶ場合、データ放送作成サーバ 4 は、双方向通信放送作成サーバ 4 と呼ぶことが可能である。

[0017] テレビジョン受信機 2 は、端末 3 によって操作可能である。端末 3 は、例えば、購入したテレビジョン受信機 2 に付属しているリモコンである。図 2 は、端末 3 としてのリモコン 3 A の一例を模式的に示す平面図である。図 2 に示すように、リモコン 3 A は、テレビジョン受信機 2 の電源をオン／オフするための電源ボタン 3 1、数字ボタン 3 2、表示する番組を変更するためのチャンネル変更ボタン 3 3、音量を変更するための音量変更ボタン 3 4、地上波放送、BS 放送、CS 放送をそれぞれ表示させるための放送種類変更ボタン 3 5、電子番組表を表示させるための番組表ボタン 3 6、上下左右の矢印ボタン 3 7、決定ボタン 3 8、データ放送を表示させるための d ボタン 3 9、青、赤、緑、黄の 4 色ボタン 4 0、1 つ前の画面に戻るなどの操作を行うための戻るボタン 4 1 などの様々なボタンを備えている。

- [0018] ただし、端末3は、テレビジョン受信機2を操作可能なものであればどのようなものでもよく、テレビジョン受信機2の購入時に付属しているリモコンに限定されることはない。例えば、端末3は、家電量販店などで販売されており、様々なメーカーや機種テレビジョン受信機に対応した汎用リモコンでもよいし、テレビジョン受信機2を操作可能なリモコンアプリをインストールしたスマートフォンなどであってもよい。
- [0019] デジタルテレビ放送の視聴者は、後述するように、デジタルテレビ放送の番組を視聴中に、端末3を操作することによって、番組の出演者に対して金銭を贈呈する投げ銭を行うことが可能である。ただし、投げ銭は、番組の放送中だけでなく、番組の放送前や放送後にも行うことができるようにしてもよい。投げ銭を行うことができる番組は、スポーツ番組、バラエティ番組、報道番組、歌番組、アニメの番組、アダルト番組など、任意の番組とすることができる。また、投げ銭を行うことができる番組には、投げ銭専門の番組が含まれていてもよい。投げ銭専門の番組は、例えば、投げ銭を求める出演者が出演する番組である。投げ銭を求める出演者は、例えば、歌を歌う、芸を披露するなどのパフォーマンスを行うことによって、視聴者からの投げ銭を獲得する。
- [0020] なお、投げ銭によって番組の出演者に贈呈される金銭は、お金であってもよいし、お金に相当し得るもの、例えば、仮想通貨、電子マネー、特定の地域やシステムなどで利用可能な通貨やコイン、お金と交換可能なポイントなどであってもよい。
- [0021] 投げ銭の対象である番組の出演者は、本人の希望の有無に関わらず、番組に登場する人またはキャラクターである。例えば、番組が歌番組の場合、出演者には歌手が含まれ、ラグビーや格闘技などのスポーツの試合の番組の場合、出演者には、スポーツ選手が含まれる。ただし、投げ銭の対象である番組の出演者が人に限定されることはなく、ゆるキャラや、アニメ番組に登場するアニメキャラクターなどのキャラクターであってもよい。また、亡くなった人に関する報道番組や、亡くなった人が過去に出演した番組の場合、投

げ銭の対象である番組の出演者には、その亡くなった人も含まれる。この場合、投げ銭の分配先は、亡くなった人の遺族や関係者とすることができる。さらに、投げ銭を、番組の出演者だけでなく、番組で放送された飲食店などの様々な店舗、病院、企業、団体、組織などに行えるようにしてもよい。なお、投げ銭を、番組で放送された飲食店などの様々な店舗、病院、企業、団体、組織などだけに行えるようにしてもよい。

[0022] 管理サーバ1は、後述する方法によって視聴者が投げ銭を行ったときに、投げ銭のデータを、インターネット回線を介して受信し、番組出演者に分配する金額を決定する。

[0023] 視聴者がデジタルテレビ放送の番組の出演者に対して投げ銭を行う方法を以下で詳しく説明する。

[0024] 本発明の投げ銭管理システム10では、デジタルテレビ放送の番組をテレビジョン受信機2で表示しているときに、テレビジョン受信機2に表示されるデータ放送の内容に、視聴者が投げ銭を行うための情報が含まれるように構成されている。データ放送は、例えば、視聴者がリモコン3Aのdボタン39を押すことによって、テレビジョン受信機2に表示させることが可能である。

[0025] 図3は、デジタルテレビ放送の番組の表示中に、視聴者がリモコン3Aのdボタン39を押したときのテレビジョン受信機2の表示画面の一例を示す図である。図3に示すように、テレビジョン受信機2には、視聴している番組の映像21とともに、データ放送作成サーバ4によって作成されたデータ放送の内容22が表示される。図3に示す例では、二人の格闘家が戦う格闘技の試合の番組の映像21の下方に、データ放送の内容22が表示されているが、データ放送の表示領域の位置は、任意である。ここでは、テレビジョン受信機2の表示画面のうち、データ放送作成サーバ4によって作成されたデータ放送の内容が表示される領域を、データ放送表示領域と呼ぶ。データ放送表示領域には、少なくとも投げ銭を行うための情報が表示されるよう構成されている。

- [0026] データ放送の内容に含まれる「視聴者が投げ銭を行うための情報」は、視聴者が番組の出演者に対して投げ銭を行うことを可能とする情報である。投げ銭を行うための情報は、視聴者が投げ銭を行うための全ての情報をデータ放送表示領域に一度に表示するようにしてもよいし、後述するように、階層的に表示するようにしてもよい。一例として、図3に示すように、データ放送表示領域に投げ銭を行うための情報を階層的に表示するために、「投げ銭を行う」と記載されたボタン23を表示する。後述するように、視聴者が端末3を操作することによって、「投げ銭を行う」と記載されたボタン23をクリックすると、投げ銭を行うための画面が表示される。
- [0027] このとき、データ放送表示領域には、投げ銭を行う対象である番組の出演者に関する情報を表示するようにしてもよい。例えば、格闘技の試合の番組の放送中に、データ放送表示領域に、試合を行っている格闘家の情報を表示するようにしてもよい。図3に示す例では、番組の映像21において格闘技の試合を行っている格闘家Aの情報を確認することができるボタン24と、格闘家Bの情報を確認することができるボタン25とが表示されている。視聴者は、例えば、リモコン3Aの矢印ボタン37を操作するなどして、「格闘家A」のボタン24を選択した後、リモコン3Aの決定ボタン38を押すと、格闘家Aに関する情報がデータ放送表示領域に表示される。なお、投げ銭を行うための情報以外に、データ放送表示領域に表示する情報は、任意の情報とすることができる。
- [0028] なお、投げ銭を行うための情報を含むデータ放送の内容を、デジタルテレビ放送の番組の放送中に少なくとも一度は、自動的にテレビジョン受信機2に表示させるようにしてもよい。その場合、データ放送の画面から番組の出演者に対して投げ銭を行うことができることを知らない視聴者に対して、投げ銭を行うことができることを知らせることができる。また、自動的に、投げ銭を行うための情報を含むデータ放送の画面を表示することにより、視聴者による投げ銭を活発化させることができる。この場合、自動的に表示したデータ放送の画面は、視聴者がリモコン3Aのdボタン39を押すと消える

ようにしてもよいし、一定時間の経過後に自動的に消えるようにしてもよい。

[0029] テレビジョン受信機 2 に表示される画面が図 3 に示すような画面である場合において、視聴者が、例えば、リモコン 3 A の矢印ボタン 3 7 を操作するなどして、「投げ銭を行う」ボタン 2 3 を選択して、リモコン 3 A の決定ボタン 3 8 を押すと、図 4 に示すように、投げ銭を行うための画面がデータ放送表示領域に表示される。ただし、図 4 に示す投げ銭を行うための画面は、あくまで一例である。

[0030] データ放送の表示領域には、少なくとも投げ銭の対象者および投げ銭の金額を選択または入力する欄が表示されるように構成されている。図 4 に示す表示例では、投げ銭の対象者を選択する欄 2 6 と、投げ銭の金額を入力する欄 2 7 および投げ銭のお金を支払うときに使用するクレジットカードの番号の入力欄 2 8 が表示されている。

[0031] 図 4 に示す表示例では、投げ銭の対象者として、番組の映像 2 1 において格闘技の試合を行っている「格闘家 A」と「格闘家 B」のいずれかを選択することが可能となっている。視聴者は、例えば、リモコン 3 A の矢印ボタン 3 7 を操作するなどして、投げ銭の対象者を選択する欄 2 6 において、「格闘家 A」か「格闘家 B」のどちらかを選択した後、決定ボタン 3 8 を押す。また、視聴者は、リモコン 3 A の矢印ボタン 3 7 を操作するなどして、投げ銭の金額を入力する欄 2 7 を選択し、リモコン 3 A の数字ボタン 3 2 を操作するなどして、投げ銭の金額を入力する。投げ銭の金額は、例えば、500 円、1000 円、5000 円、10000 円などのように、予め決められた金額をデータ放送表示領域に表示しておいて、視聴者がいずれかの金額を選択できるようにしてもよい。

[0032] また、視聴者は、リモコン 3 A の矢印ボタン 3 7 を操作するなどして、クレジットカード番号の入力欄 2 8 を選択し、リモコン 3 A の数字ボタン 3 2 を操作するなどして、投げ銭のお金を支払うときに使用するクレジットカードの番号を入力する。図 4 に示す例では、クレジットカードの番号だけを入

力する例を示しているが、クレジットカードに付随のセキュリティ番号も入力させるようにしてもよいし、クレジットカードの名義人も入力させるようにしてもよい。

[0033] また、本発明の投げ銭管理システム10を利用するために、投げ銭のお金を支払うときに使用するクレジットカードの情報を事前に登録できるようにしておいてもよいし、投げ銭のお金を引き落とすための銀行の口座の情報を事前に登録できるようにしておき、投げ銭を行うときには、事前に登録されているクレジットカードから支払い、または、事前に登録されている銀行口座から引き落としを行うようにしてもよい。例えば、投げ銭管理システム10は、保存サーバ（不図示）を備えており、保存サーバに、視聴者によって事前に登録されたクレジットカードの情報や銀行口座の情報を登録しておく。その場合、視聴者は、投げ銭を行うたびに、クレジットカードの番号の情報などを入力する必要がなくなるため、利便性が向上する。

[0034] 最後に、視聴者は、リモコン3Aの矢印ボタン37を操作するなどして、データ放送表示領域に表示されている決定ボタン29を選択し、リモコン3Aの決定ボタン38を押すと、選んだ番組出演者に対して投げ銭が行われる。視聴者が選択および／または入力した投げ銭のデータは、データ放送の双方向機能によって、インターネット回線を介して、管理サーバ1に送信される。

[0035] なお、データ放送表示領域に、キーボードのような数字ボタン、アルファベットボタン、ひらがなボタンなどを表示できるようにしておき、視聴者がそれらのボタンを選択することによって、投げ銭の対象者および投げ銭の金額など、投げ銭を行うために必要な情報を入力できるようにしてもよい。

[0036] 投げ銭は、クレジットカード決済の他、「LINE PAY（登録商標）」、「Pay Pay（登録商標）」、「楽天ペイ（登録商標）」、「au Pay（登録商標）」、「メルペイ（登録商標）」、「d払い（登録商標）」などのQRコード決済、携帯電話会社のキャリア決済、ビットコイン（登録商標）などの仮想通貨による支払いで行うことができるようにしてもよい。仮

想通貨には、本実施形態における投げ銭管理システム 10 で使用可能な専用の通貨も含まれる。

[0037] QRコード決済を行う場合には、例えば、データ放送表示領域に、QRコード決済を行うためのQRコードを表示するようにする。視聴者は、データ放送表示領域に表示されているQRコードをスマートフォンなどを使って読み取ることによって、支払いを行う。また、仮想通貨による支払いを行う場合には、例えば、データ放送表示領域に、仮想通貨による支払いを行うためのQRコードを表示するようにする。表示されているQRコードを視聴者がスマートフォンなどを使って読み取ると、インターネット回線を介して、仮想通貨による支払いを行うためのホームページが表示されるので、必要な情報を入力することによって、仮想通貨による支払いを行う。

[0038] すなわち、本実施形態における投げ銭管理システム 10 では、クレジットカード決済、QRコード決済、キャリア決済、および、仮想通貨による支払いのうち、少なくとも1つの方法によって、投げ銭を行うことが可能である。

[0039] 管理サーバ1は、視聴者がデータ放送の表示領域に表示される投げ銭を行うための情報に基づいて投げ銭を行ったときに、投げ銭のデータを、インターネット回線を介して受信し、番組出演者に分配する金額を決定する。

[0040] 本実施形態において、管理サーバ1は、視聴者がデータ放送の双方向機能を利用して投げ銭を行ったときに、少なくとも投げ銭の対象者および投げ銭の金額を含む投げ銭のデータを受信する。管理サーバ1は、複数の視聴者からの投げ銭のデータを受信し、投げ銭の対象者ごとに、投げ銭の金額を集計して、分配する金額を決定する。

[0041] なお、投げ銭の分配先は、番組出演者以外の人や団体、その他関係各所なども対象としてもよい。例えば、番組がスポーツの試合の番組で、番組出演者がスポーツ選手である場合、スポーツ選手だけでなく、そのスポーツ選手が所属するチームにも投げ銭を分配するようにしてもよい。また、番組出演者が芸能人の場合、芸能事務所にも投げ銭を分配するようにしてもよいし、

番組を放送するテレビ局や番組広告主（スポンサー）にも投げ銭を分配するようにしてもよい。

[0042] 管理サーバ1が受信する投げ銭のデータには、投げ銭を行った視聴者に関する情報が含まれるようにしてもよい。投げ銭を行った視聴者に関する情報には、例えば、視聴者の氏名、年齢、住所、電話番号およびメールアドレスのうちの少なくとも1つが含まれる。例えば、テレビジョン受信機2のデータ放送表示領域に、投げ銭を行う視聴者の情報を入力する欄を設けて、視聴者が投げ銭を行うたびに、上述した視聴者の氏名などの情報を入力できるようにしてもよい。また、本発明の投げ銭管理システム10を利用するために、視聴者に関する情報を事前に登録できるようにしておいてもよい。例えば、投げ銭管理システム10は、保存サーバを備えており、保存サーバに、投げ銭を行う視聴者に関する情報を保存しておく。この場合、視聴者は、投げ銭を行うたびに、自身の情報を入力する必要がなくなるため、利便性が向上する。

[0043] 管理サーバ1は、投げ銭を受け取った番組出演者が投げ銭を行った視聴者に対してお礼ができるように、投げ銭のデータに含まれる視聴者に関する情報を、投げ銭を受け取った番組出演者に提供するようにしてもよい。投げ銭を行った視聴者に関する情報は、例えば、Eメールなど、インターネット回線を介して提供することができる。この場合、投げ銭を受け取った番組出演者は、Eメールや電話などの方法で投げ銭を行った視聴者にお礼を伝えたり、手紙やプレゼントを視聴者の住所宛てに送ることが可能となる。このように、投げ銭を受け取った番組出演者がお礼をできるようにしておくことにより、視聴者による投げ銭を活発化させることができるとともに、番組を盛り上げる事が可能となる。

[0044] 本実施形態における投げ銭管理システム10によれば、視聴者がテレビジョン受信機2に表示される番組を視聴しているときに、データ放送の双方向機能を利用して、番組出演者に対して容易に投げ銭を行うことができる。すなわち、投げ銭を行うためのホームページにアクセスしたり、投げ銭を行う

ためのアプリをスマートフォンなどにダウンロードする必要がなく、テレビジョン受信機2のリモコン3Aなどを使って、容易に投げ銭を行うことができる。本実施形態における投げ銭管理システム10によって、投げ銭を行う視聴者が増えれば、番組が盛り上がり、視聴率が向上し、番組の放送中に表示される広告の広告効果が向上するため、番組の広告主にとってもメリットがある。

[0045] なお、デジタルテレビ放送の番組の映像に、投げ銭を行うための画面を表示させると、投げ銭に興味の無い視聴者は煩わしいと感じるが、番組の映像とは別にデータ放送を表示させて、データ放送の内容に投げ銭を行うための情報が含まれるように構成されているため、投げ銭に興味の無い視聴者が煩わしさを感じることはない。

[0046] <第2の実施形態>

第1の実施形態における投げ銭管理システム10では、視聴者は、テレビジョン受信機2を操作するための端末3を操作することによって、番組の出演者に対して投げ銭を行うことができる。

[0047] これに対して、第2の実施形態における投げ銭管理システム10では、視聴者は、スマートフォンなどを用いて、番組の出演者に対して投げ銭を行うことができる。

[0048] 第2の実施形態における投げ銭管理システム10でも、テレビジョン受信機2にデジタルテレビ放送の番組を表示中に、視聴者がリモコン3Aのdボタン39を押すなどして、データ放送をテレビジョン受信機2に表示させたときに、表示されるデータ放送の内容に、投げ銭を行うための情報が含まれるように構成されている。本実施形態において、「投げ銭を行うための情報」には、投げ銭を行うための入力画面にアクセスするためのQRコードが含まれる。すなわち、データ放送作成サーバ4は、投げ銭を行うための入力画面にアクセスするためのQRコードを含むデータ放送のコンテンツを作成する。

[0049] 視聴者がデジタルテレビ放送の番組を視聴中に、リモコン3Aのdボタン

39を押すなどして、データ放送をテレビジョン受信機2に表示させると、図5に示すように、データ放送表示領域に、投げ銭を行うための入力画面にアクセスするためのQRコード50が表示されるようにしておく。投げ銭を行うための入力画面にアクセスするためのQRコード50を含むデータ放送の内容は、番組の放送中に少なくとも一度は、自動的にテレビジョン受信機2に表示させるようにしてもよい。

- [0050] 視聴者がスマートフォンなどを用いてQRコード50を読み取ると、投げ銭を行うためのホームページにアクセスできる。視聴者は、アクセスしたホームページの案内に沿って、投げ銭の対象者、投げ銭の金額、投げ銭のお金を支払うときに使用するクレジットカードの情報などを入力して、投げ銭を行うことができる。
- [0051] テレビジョン受信機2のデータ放送表示領域に表示されるQRコード50は、投げ銭を行うことができる専用のアプリを使って読み取るようにしてもよい。視聴者は、投げ銭を行うことができる専用のアプリをスマートフォンなどにダウンロードしておき、そのアプリを使って、QRコード50を読み取る。QRコード50を読み取ると、アプリ内の、投げ銭を行うための入力画面にアクセスできるので、その入力画面で、投げ銭の対象者、投げ銭の金額、投げ銭のお金を支払うときに使用するクレジットカードの情報などを選択または入力することによって、投げ銭を行うことができる。
- [0052] 投げ銭を行うことができる専用のアプリでは、デジタルテレビ放送の番組表や番組情報を確認できるようにしてもよい。例えば、テレビジョン受信機2で確認できる番組情報よりも詳細な番組情報、例えば、番組出演者の情報、番組出演者の裏話、番組出演者の公式ホームページやブログなどの情報を確認できるようにしてもよい。
- [0053] 投げ銭を行うことができる専用のアプリでは、番組出演者の今後の出演予定の番組の情報を確認できるようにしてもよいし、過去に出演した番組の情報を確認できるようにしてもよい。
- [0054] 視聴者が投げ銭を行うと、投げ銭を行うことができる専用のアプリにおい

て、番組の出演者が受け取る投げ銭の金額がすぐに反映されるようにしてもよい。すなわち、投げ銭を行うことができる専用のアプリで視聴者が投げ銭を行うと、投げ銭を受け取る番組の出演者は、同じアプリで受け取る投げ銭の金額をすぐに確認できるようにしてもよい。

[0055] 第2の実施形態における投げ銭管理システム10でも、視聴者は、デジタルテレビ放送の番組を視聴中に、番組の出演者に対して容易に投げ銭を行うことができる。すなわち、番組の視聴中に、リモコン3Aのdボタン39を押すなどして、データ放送を表示させると、投げ銭を行うためのQRコード50が表示されるため、スマートフォンなどを用いてQRコード50を読み取ることによって、容易に投げ銭を行うことができる。

[0056] <第3の実施形態>

第3の実施形態における投げ銭管理システム10では、投げ銭を行った視聴者に対してポイントを付与することによって、視聴者による投げ銭を活発化させる。すなわち、視聴者には、投げ銭に応じてポイントが付与される。

[0057] 投げ銭に応じて視聴者に付与されるポイントは、例えば、「獲得投げ銭ポイント」と「永久不減投げ銭ポイント」である。獲得投げ銭ポイントおよび永久不減投げ銭ポイントはともに、視聴者が投げ銭を行うことによって、投げ銭を行った視聴者に付与されるポイントであって、管理サーバ1によって管理される。例えば、管理サーバ1は、視聴者の氏名または視聴者を特定するためのIDと、付与したポイントとを管理する。ここでは、投げ銭に応じて視聴者に付与されるポイントが「獲得投げ銭ポイント」と「永久不減投げ銭ポイント」であるものとして説明するが、視聴者に付与されるポイントは、「獲得投げ銭ポイント」および「永久不減投げ銭ポイント」のうちのいずれか一方のポイントであってもよいし、それらとは別のポイントであってもよい。

[0058] 獲得投げ銭ポイントは、後述するように、視聴者が使用することが可能なポイントである。視聴者が獲得投げ銭ポイントを使用すると、使用した分だけ、所有する獲得投げ銭ポイントは減る。一方、永久不減投げ銭ポイントは

、付与されるだけで減ることはないポイントである。これらのポイントは、例えば、データ放送表示領域に表示するようにしてもよいし、所定のホームページに視聴者がアクセスしてログインすると、確認できるようにしてもよいし、スマートフォンなどにダウンロードして使用する所定のアプリで確認できるようにしてもよい。

[0059] 視聴者に付与される獲得投げ銭ポイントおよび永久不減投げ銭ポイントは、投げ銭の金額に応じたポイント数としてもよいし、1回の投げ銭に対して1ポイントのように、投げ銭の金額に関わらず、投げ銭の回数に応じたポイント数としてもよい。

[0060] 視聴者に付与された獲得投げ銭ポイントは、例えば、様々な商品と交換することが可能である。獲得投げ銭ポイントと商品の交換は、例えば、所定のホームページやアプリで行うことができる。すなわち、所定のホームページやアプリに、交換に必要なポイント数が記載された複数の商品が掲載されたギフトカタログを用意しておく。ギフトカタログの商品は、例えば、投げ銭が行われる番組に広告を提供する番組広告主（スポンサー）が提供するようにしてもよいし、番組の放送局であるテレビ局が提供するようにしてもよい。なお、ホームページやアプリで閲覧できる電子版のギフトカタログとは別に、ギフトカタログの冊子を用意するようにしてもよい。

[0061] 視聴者は、付与された獲得投げ銭ポイントに基づいて、所望の商品と交換することが可能である。交換した商品は、投げ銭ポイントを商品に交換した視聴者の自宅に送られる。ただし、ギフトとして、他人に送ることができるようにしてもよい。視聴者が獲得投げ銭ポイントを商品と交換した場合、交換に必要なポイント数が獲得投げ銭ポイントから減算される。

[0062] 獲得投げ銭ポイントと交換できるものがギフトカタログの商品に限定されることはない。例えば、獲得投げ銭ポイントと交換できるものとして、番組出演者の直筆の手紙、番組出演者の所有物、番組出演者のグッズなどを用意してもよい。番組出演者のグッズは、例えば、キーホルダー、ぬいぐるみ、目覚まし時計、ハンカチ、タオルなどである。獲得投げ銭ポイントと交換で

きるものとして、他では入手できない専用のものを用意しておいてもよい。
また、獲得投げ銭ポイントと交換できるものは、番組出演者と電話やビデオ
通話アプリなどを用いて会話することができる権利や、番組出演者と会う権
利などのようなものであってもよい。

[0063] 視聴者に付与された獲得投げ銭ポイントは、他人に譲渡できるようにして
もよい。獲得投げ銭ポイントを他人に譲渡した場合、譲渡したポイント数が
獲得投げ銭ポイントから減算される。

[0064] 永久不滅投げ銭ポイントは、視聴者に付与されるポイントであるが、投げ
銭を受け取る番組の出演者に対しても付与されるようにしてもよい。すなわ
ち、番組の出演者は、自身に対して投げ銭が行われるたびに、永久不滅投げ
銭ポイントを獲得する。

[0065] 視聴者に付与された獲得投げ銭ポイントおよび永久不滅投げ銭ポイントは
、ポイント数の多い順にランキング形式で表示するようにしてもよい。例え
ば、図6に示すように、データ放送の画面に表示するようにしてもよいし、
所定のホームページに視聴者がアクセスしてログインすると、確認できるよ
うにしてもよいし、スマートフォンなどにダウンロードして使用する所定の
アプリで確認できるようにしてもよい。ランキングに表示される視聴者の名
前は、実名であってもよいし、その視聴者に固有のIDやペンネームであっ
てもよい。また、番組の出演者が獲得した永久不滅投げ銭ポイントをランキ
ング形式で表示するようにしてもよい。

[0066] デジタルテレビ放送の番組毎に獲得投げ銭ポイントおよび永久不滅投げ銭
ポイントを集計するようにしてもよい。例えば、所定の期間（例えば、2～
3週間）を1期として、各番組の各期毎に、視聴者が獲得した獲得投げ銭ポ
イントおよび永久不滅投げ銭ポイントを、ポイント数の多い順にランキング
形式で表示するようにしてもよい。

[0067] 視聴者が投げ銭を行うことができる期間を予め定めておいてもよい。例え
ば、連続ドラマの番組において、第1話～第3話を第1クール、第4話～第
6話を第2クールのように区切り、各クールにおいて、投げ銭を行うことが

できる期間を予め定めておいてもよい。

- [0068] 視聴者が獲得した獲得投げ銭ポイントまたは永久不減投げ銭ポイントに応じて、視聴者がプレゼントに応募できるようにしてもよい。プレゼントは、例えば、テレビ局が用意する。プレゼントとして、番組限定グッズを用意するようにしてもよい。プレゼントの応募は、所定の期間に視聴者が獲得した獲得投げ銭ポイントまたは永久不減投げ銭ポイントに基づいて行うことができるようにしてもよい。また、所定の期間に視聴者が獲得した獲得投げ銭ポイントまたは永久不減投げ銭ポイントのポイント数が多い人（例えば、上位20名）には、自動的にプレゼントを付与するようにしてもよい。その場合、例えば、ポイント数の多い上位1位～2位に付与するプレゼント、上位3位～5位に付与するプレゼント、上位6位～10位に付与するプレゼント、上位11位～20位に付与するプレゼントを異なる内容としてもよい。
- [0069] 投げ銭に応じて視聴者に対して付与されるポイントが上述した「獲得投げ銭ポイント」や「永久不減投げ銭ポイント」に限定されることはない。例えば、Tポイント（登録商標）、dポイント（登録商標）、Pontaポイント、WAONポイントなどの既存のポイントが視聴者に付与されるようにしてもよい。
- [0070] 第3の実施形態における投げ銭管理システム10によれば、視聴者が投げ銭を行うと、投げ銭に応じて視聴者にポイントが付与されるので、ポイントを獲得したい視聴者による投げ銭を促進させることができる。
- [0071] 特に、投げ銭を行うことによって視聴者に付与されるポイントは、投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主から提供される商品と交換可能とすることにより、投げ銭管理システム10の運用者が商品を用意する必要がなくなる。ポイント制度の導入で番組出演者への投げ銭が活発化すると、番組が盛り上がって視聴率が向上し、番組の放送中に表示される広告の広告効果が向上するため、番組広告主が商品を提供する価値がある。また、ポイントと交換可能な商品を、番組広告主が販売している商品とすることによって、販売する商品の知名度アップを向上させることもできる。

[0072] <第4の実施形態>

第4の実施形態における投げ銭管理システム10では、視聴者が投げ銭を行うと、投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主から、視聴者による投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるように構成されている。

[0073] 管理サーバ1は、視聴者によって行われた投げ銭の金額と、番組広告主から、視聴者による投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額との合計額を計算して、番組出演者に分配する金額を決定する。番組広告主から、視聴者による投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額は、任意に決めることが可能であり、例えば、視聴者による投げ銭の金額と同じでもよいし、視聴者による投げ銭の金額に対する所定の割合、例えば、半分の金額でもよい。投げ銭の金額に応じて番組広告主から提供される金銭の金額が視聴者による投げ銭の金額と同じ場合、例えば、視聴者が1000円の投げ銭を行うと、番組広告主からも1000円が提供される。この場合、番組出演者は、視聴者が投げ銭を行った1000円と、番組広告主から提供される1000円を得ることができる。ただし、番組出演者には、投げ銭管理システム10のシステム利用料を引いた金額を渡すようにしてもよい。

[0074] 本実施形態における投げ銭管理システム10によれば、番組出演者は、視聴者による投げ銭の金額だけでなく、番組広告主から提供される金銭も受け取ることができるので、より多くの金銭を受け取ることが可能となる。したがって、視聴者による番組出演者に対する応援をより効果的に行うことができる。これにより、番組出演者を応援する視聴者によって番組が盛り上がって視聴率が向上する効果が見込めるため、番組に広告を出す番組広告主が視聴者による投げ銭の金額に応じて金銭を提供する価値がある。

[0075] <第5の実施形態>

第5の実施形態における投げ銭管理システム10では、図7に示すように、投げ銭を行うための情報を含むデータ放送の画面に、データ放送広告主の広告60が表示される。ここでは、データ放送の画面に表示される広告の広告主を「データ放送広告主」と呼ぶ。データ放送を双方向通信放送と呼ぶ場

合、「データ放送広告主」は、「双方向通信放送広告主」と呼ぶことが可能である。データ放送の画面に表示される広告60の広告主は、デジタルテレビ放送の番組中に表示される広告の広告主（番組広告主）と同じでもよいし、異なってもよい。また、データ放送の画面に表示する広告60は、1つのデータ放送広告主の広告60に限られず、複数のデータ放送広告主の広告60としてもよい。

[0076] 第5の実施形態における投げ銭管理システム10では、視聴者が投げ銭を行うと、データ放送広告主から、視聴者による投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるように構成されている。

[0077] 管理サーバ1は、視聴者によって行われた投げ銭の金額と、データ放送広告主から視聴者による投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額との合計額を計算して、番組出演者に分配する金額を決定する。視聴者による投げ銭の金額に応じてデータ放送広告主から提供される金銭の金額は、任意に決めることが可能であり、例えば、視聴者による投げ銭の金額と同じでもよいし、視聴者による投げ銭の金額に対する所定の割合、例えば、半分の金額でもよい。投げ銭の金額に応じてデータ放送広告主から提供される金銭の金額が視聴者による投げ銭の金額と同じ場合、例えば、視聴者が1000円の投げ銭を行うと、データ放送広告主からも1000円が提供される。この場合、番組出演者は、視聴者が投げ銭を行った1000円と、データ放送広告主から提供される1000円を得ることができる。ただし、番組出演者には、投げ銭管理システム10のシステム利用料を引いた金額を渡すようにしてもよい。

[0078] データ放送の画面に表示される広告は、デジタルテレビ放送の番組の広告と比べて、低い広告料金を設定することが可能である。したがって、データ放送広告主は、デジタルテレビ放送の番組に広告を出すのと比べて、気軽に広告を出しやすく、広告効果を考慮すると、視聴者による投げ銭の金額に応じて金銭を提供する価値がある。

[0079] 本実施形態における投げ銭管理システム10によれば、番組出演者は、よ

り多くの金銭を受け取ることが可能となるので、視聴者による番組出演者に対する応援をより効果的に行うことができる。

[0080] 本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の範囲内において、種々の応用、変形を加えることが可能である。例えば、上述した各実施形態における特徴的な部分は、適宜組み合わせることが可能である。

[0081] 例えば、第4の実施形態における投げ銭管理システム10の特徴と、第5の実施形態における投げ銭管理システム10の特徴とを組み合わせるようにしてもよい。すなわち、視聴者が投げ銭を行うと、投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主と、データ放送広告主から、視聴者による投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるようにしてもよい。

[0082] 本出願における投げ銭管理システムは、以下の通りである。

＜1＞、デジタルテレビ放送の番組出演者に対して、視聴者が投げ銭を行うことができる投げ銭管理システムであって、

前記デジタルテレビ放送の番組をテレビジョン受信機で表示しているときに前記テレビジョン受信機に表示されるデータ放送の内容には、視聴者が前記投げ銭を行うための情報が含まれるように構成されており、

前記データ放送の内容に含まれる前記投げ銭を行うための情報に基づいて視聴者が前記投げ銭を行ったときに、前記投げ銭のデータをインターネット回線を介して受信し、前記番組出演者に分配する金額を決定する管理サーバを備えることを特徴とする投げ銭管理システム。

＜2＞、前記投げ銭を行うための情報を含む前記データ放送の画面を、前記デジタルテレビ放送の番組の放送中に少なくとも一度は、自動的に前記テレビジョン受信機に表示させるように構成されていることを特徴とする＜1＞に記載の投げ銭管理システム。

＜3＞、前記データ放送の表示領域には、少なくとも前記投げ銭の対象者および前記投げ銭の金額を選択または入力する欄が表示されるように構成されており、

前記管理サーバは、視聴者が前記データ放送の双方向機能を利用して前記

投げ銭を行ったときに、前記投げ銭の対象者および前記投げ銭の金額を含む前記投げ銭のデータを受信することを特徴とする<1>または<2>に記載の投げ銭管理システム。

<4>．前記投げ銭を行うための情報には、投げ銭を行うための入力画面にアクセスするためのQRコードが含まれることを特徴とする<1>または<2>に記載の投げ銭管理システム。

<5>．視聴者が前記投げ銭を行うと、前記投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主から、視聴者による前記投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるように構成されており、

前記管理サーバは、視聴者によって行われた投げ銭の金額と、前記番組広告主から視聴者による前記投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額との合計額を計算して、前記番組出演者に分配する金額を決定することを特徴とする<1>～<4>のいずれか一つに記載の投げ銭管理システム。

<6>．前記投げ銭を行うための情報を含む前記データ放送の画面には、データ放送広告主の広告が表示され、

視聴者が前記投げ銭を行うと、前記データ放送広告主から、視聴者による前記投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるように構成されており、

前記管理サーバは、視聴者によって行われた投げ銭の金額と、前記データ放送広告主から視聴者による前記投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額との合計額を計算して、前記番組出演者に分配する金額を決定することを特徴とする<1>～<4>のいずれか一つに記載の投げ銭管理システム。

<7>．前記投げ銭のデータには、前記投げ銭を行った視聴者に関する情報が含まれており、

前記管理サーバは、前記投げ銭のデータに含まれる視聴者に関する情報を、前記投げ銭を受け取った番組出演者に提供することを特徴とする<1>～<6>のいずれか一つに記載の投げ銭管理システム。

<8>．前記管理サーバは、視聴者による前記投げ銭に応じて、前記投げ銭を行った視聴者に付与されるポイントを管理することを特徴とする<1>

～＜７＞のいずれか一つに記載の投げ銭管理システム。

＜９＞．前記投げ銭を行うことによって視聴者に付与されるポイントは、前記投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主から提供される商品と交換可能であることを特徴とする＜８＞に記載の投げ銭管理システム。

＜１０＞．前記投げ銭は、クレジットカード決済、ＱＲコード決済、キャリア決済、および、仮想通貨による支払いのうち、少なくとも１つの方法によって行うことが可能であることを特徴とする＜１＞～＜９＞のいずれか一つに記載の投げ銭管理システム。

符号の説明

- [0083]
- １ 管理サーバ
 - ２ テレビジョン受信機
 - ３ 端末
 - ４ データ放送作成サーバ
 - ３Ａ リモコン
 - １０ 投げ銭管理システム
 - ２１ デジタルテレビ放送の番組の映像
 - ２２ データ放送の内容
 - ３９ リモコンのｄボタン
 - ５０ ＱＲコード
 - ６０ データ放送広告主の広告

請求の範囲

- [請求項1] デジタルテレビ放送の番組出演者に対して、視聴者が投げ銭を行うことができる投げ銭管理システムであって、
- 前記デジタルテレビ放送の番組をテレビジョン受信機で表示しているときに前記テレビジョン受信機に表示されるデータ放送の内容には、視聴者が前記投げ銭を行うための情報が含まれるように構成されており、
- 前記投げ銭を行うための情報を含む前記データ放送のコンテンツを作成するデータ放送作成サーバと、
- 前記データ放送の内容に含まれる前記投げ銭を行うための情報に基づいて視聴者が前記投げ銭を行ったときに、前記投げ銭のデータをインターネット回線を介して受信し、前記番組出演者に分配する金額を決定する管理サーバと、
- を備えることを特徴とする投げ銭管理システム。
- [請求項2] 前記投げ銭を行うための情報を含む前記データ放送の内容を、前記デジタルテレビ放送の番組の放送中に少なくとも一度は、自動的に前記テレビジョン受信機に表示させるように構成されていることを特徴とする請求項1に記載の投げ銭管理システム。
- [請求項3] 前記データ放送の表示領域には、少なくとも前記投げ銭の対象者および前記投げ銭の金額を選択または入力する欄が表示されるように構成されており、
- 前記管理サーバは、視聴者が前記データ放送の双方向機能を利用して前記投げ銭を行ったときに、前記投げ銭の対象者および前記投げ銭の金額を含む前記投げ銭のデータを受信することを特徴とする請求項1または2に記載の投げ銭管理システム。
- [請求項4] 前記投げ銭を行うための情報には、投げ銭を行うための入力画面にアクセスするためのQRコードが含まれることを特徴とする請求項1または2に記載の投げ銭管理システム。

- [請求項5] 視聴者が前記投げ銭を行うと、前記投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主から、視聴者による前記投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるように構成されており、
- 前記管理サーバは、視聴者によって行われた投げ銭の金額と、前記番組広告主から視聴者による前記投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額との合計額を計算して、前記番組出演者に分配する金額を決定することを特徴とする請求項1～4のいずれか一項に記載の投げ銭管理システム。
- [請求項6] 前記投げ銭を行うための情報を含む前記データ放送の画面には、データ放送広告主の広告が表示され、
- 視聴者が前記投げ銭を行うと、前記データ放送広告主から、視聴者による前記投げ銭の金額に応じた金銭が提供されるように構成されており、
- 前記管理サーバは、視聴者によって行われた投げ銭の金額と、前記データ放送広告主から視聴者による前記投げ銭の金額に応じて提供される金銭の金額との合計額を計算して、前記番組出演者に分配する金額を決定することを特徴とする請求項1～4のいずれか一項に記載の投げ銭管理システム。
- [請求項7] 前記投げ銭のデータには、前記投げ銭を行った視聴者に関する情報が含まれており、
- 前記管理サーバは、前記投げ銭のデータに含まれる視聴者に関する情報を、前記投げ銭を受け取った番組出演者に提供することを特徴とする請求項1～6のいずれか一項に記載の投げ銭管理システム。
- [請求項8] 前記管理サーバは、視聴者による前記投げ銭に応じて、前記投げ銭を行った視聴者に付与されるポイントを管理することを特徴とする請求項1～7のいずれか一項に記載の投げ銭管理システム。
- [請求項9] 前記投げ銭を行うことによって視聴者に付与されるポイントは、前記投げ銭が行われた番組に広告を提供する番組広告主から提供される

商品と交換可能であることを特徴とする請求項 8 に記載の投げ銭管理システム。

〔請求項10〕 前記投げ銭は、クレジットカード決済、QRコード決済、キャリア決済、および、仮想通貨による支払いのうち、少なくとも 1 つの方法によって行うことが可能であることを特徴とする請求項 1 ～ 9 のいずれか一項に記載の投げ銭管理システム。