

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6546522号

(P6546522)

(45) 発行日 令和1年7月17日 (2019.7.17)

(24) 登録日 令和1年6月28日 (2019.6.28)

(51) Int. Cl.	F I
H04L 9/32 (2006.01)	H04L 9/00 675B
G06F 21/32 (2013.01)	G06F 21/32
G06Q 50/10 (2012.01)	G06Q 50/10

請求項の数 5 外国語出願 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2015-244481 (P2015-244481)	(73) 特許権者	515348817
(22) 出願日	平成27年12月15日 (2015.12.15)		オートグラフィー エルエルシー
(65) 公開番号	特開2016-149754 (P2016-149754A)		Autography LLC
(43) 公開日	平成28年8月18日 (2016.8.18)		アメリカ合衆国 33703 フロリダ州
審査請求日	平成30年10月29日 (2018.10.29)		セントピーターズバーグ 51番 アベ
(31) 優先権主張番号	62/092, 624		ニュー ノースイースト 1415
(32) 優先日	平成26年12月16日 (2014.12.16)		1415 51st Avenue NE
(33) 優先権主張国	米国 (US)		, St. Petersburg, FL 3
(31) 優先権主張番号	14/812, 356		3703, United States
(32) 優先日	平成27年7月29日 (2015.7.29)		of America
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	110000110
早期審査対象出願			特許業務法人快友国際特許事務所

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 デジタルファンタジースポーツ記念品を個人化するシステムおよび方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

デジタルファンタジースポーツ記念品を生成するシステムであって、
 実行可能な命令を保存するメモリと、
 前記実行可能な命令を実行するプロセッサと、を備えており、
 前記実行可能な命令は、
 コンテンツモジュールであって、

デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せからなる群から選択される初期デジタルファンタジースポーツ記念品を、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者によって利用される第1の媒体装置に対し

10

て提供し、
 電子署名または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを前記第1の媒体装置から受け取り、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを前記第1の媒体装置から任意選択的に受け取るように構成された、

前記コンテンツモジュールと、

前記デジタルファンタジースポーツ記念品を生成するため、前記第1の媒体装置からの前記電子署名または前記電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを前記初期デジタルファンタジースポーツ記念品に埋め込む埋め込みモジュールと、

生成された前記デジタルファンタジースポーツ記念品を保存する保存モジュールと、

前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ

20

記念品受取人によって利用される第2の媒体装置に供給する供給モジュールと、を備えており、

前記コンテンツモジュールは、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、前記生成されたデジタル記念品の前記電子的書込みメッセージまたは前記電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して前記電子署名または前記電子的書込みメッセージを送信し、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、前記電子署名または前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を含むX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならず、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならず、

10

前記コンテンツモジュールは、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の真正性の証明書を発行するために実行可能な命令をさらに備え、

前記コンテンツモジュールは、前記第2の媒体装置に前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を供給した後に、前記第2の媒体装置に前記真正性の証明書を供給するように構成されており、

前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、前記第2の媒体装置に供給された後に、カスタマイズ可能に構成されている、システム。

【請求項2】

20

前記供給モジュールは、前記スコア数値に基づいて、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を前記デジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給する請求項1に記載のシステム。

【請求項3】

前記実行可能な命令は、電子署名、音声メッセージ、または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを監視する監視モジュールをさらに備える請求項1に記載のシステム。

【請求項4】

前記コンテンツモジュールは、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、前記生成されたデジタル記念品の前記電子的書込みメッセージおよび前記電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して前記電子署名および前記電子的書込みメッセージを送信し、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、前記電子署名または前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならず、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない請求項1に記載のシステム。

30

【請求項5】

プログラムを実装した非一時的コンピュータ可読記憶媒体であって、

40

前記プログラムは、デジタルファンタジースポーツ記念品を生成するための方法を実行するために、プロセッサによって実行可能であり、

前記方法は、

(a) デジタルファンタジースポーツ記念品署名者によって利用される第1の媒体装置に対して、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せを提供するステップと、

(b) 前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、前記第1の媒体装置から、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを受け取るステップと、

(c) さらに、前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジー

50

スポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、前記第1の媒体装置から、音声メッセージを任意選択的に受け取るステップと、

(d) 前記デジタルファンタジースポーツ記念品を形成するため、前記第1の媒体装置からの前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを、前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むステップであって、生成された前記デジタルファンタジースポーツ記念品は、任意選択的に、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを前記デジタルファンタジースポーツ写真内に備えている、ステップと、

(e) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せの真正性を検証するため、前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを含む前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を検証サービスに対して送信するステップであって、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品用の真正性の証明書を発行する、ステップと

(f) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人によって利用される第2の媒体装置に対してリアルタイムでまたは要求に応じて供給するステップであって、前記第2の媒体装置に前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を供給した後に、前記第2の媒体装置に前記真正性の証明書を供給する、ステップと、

を備え、

前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、前記第2の媒体装置に供給された後に、カスタマイズ可能に構成されている、コンピュータ可読記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

(関連出願の相互参照)

本出願は、2014年12月16日付けで出願された米国仮特許出願第62/092,624号明細書の優先権を主張するものであり、この特許文献の内容は、引用により、そのすべてが本明細書に包含される。

【0002】

本発明は、一般に、デジタル記念品の分野に関し、特に、デジタルファンタジースポーツ記念品を個人化するシステムおよび方法に関する。

【背景技術】

【0003】

過去二十年の間に、インターネットの出現およびその継続的に増大する人気と直接的に呼応して、デジタル会場、デジタル活動、およびデジタル記念品が急成長している。これらのデジタル会場およびデジタル活動は、インターネットの出現以前には、存在していなかったものである。例えば、ファンタジースポーツのチームおよびリーグは、デジタル時代以前には、存在していなかった。ところが、2014年に12歳以上の4千2百万人が米国およびカナダにおいてファンタジースポーツをプレーしたというファンタジースポーツトレードアソシエーション(Fantasy Sports Trade Association: FSTA)の驚くべき統計データによって証明されているように、ファンタジースポーツチームおよびリーグは、絶大な人気を獲得している。

【0004】

ファンタジースポーツとは、参加者が、実在するチームの現実世界の名簿からプレーヤーを選んで仮想的なチームを結成し、スポーツチームオーナーとなるゲームである。これらの仮想的チームは、プロのまたは大学のスポーツにおける実際の個人(または、チーム)のゲーム統計データを使用することにより、他の仮想的チームと「競技」する。ファンは、個々のリーグの規則に従って、プレーヤーをカットまたはトレードすることが可能であり、ポイントは、実際のゲームプレーの際に、指名されたリーグコミッショナによって

手動で、または、（益々）コンピュータソフトウェアアプリケーションにより、集計される。

【0005】

これらのファンタジースポーツチームおよびリーグの人気の高まるにつれ、その絶大な人気に対するプロのアスリートの認識が継続的に増大しており、いまでは、プロのアスリートがこれらのリーグにしばしば直接的に参加している。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

アスリートは、報酬用の様々な形態の物理的記念品にサインすることができるが、ファンタジースポーツアプリケーション、リーグ、およびチームの場合には、これまでのところ、これをデジタル的に実行する方法がまったく存在していなかった。

【課題を解決するための手段】

【0007】

従って、デジタルファンタジースポーツ記念品にサインすると共にそのようなサインを認証する方法およびシステムを提供するというニーズが存在している。このような方法およびシステムの利点には、現時点において充足されていないファン用のサービスをさらに提供しつつ、未開発の収入源をさらに収益化することが含まれるが、これらに限定されるものではない。サインされたデジタルファンタジースポーツ記念品を認証することにより、昔から存在している詐欺の危険が回避されるかまたは大幅に低減され、これにより、このデジタルファンタジースポーツ記念品の真正性並びに開示されている方法およびシステムの使用の更なる促進および保証を提供することができる。ここで開示される個人化されたデジタル媒体をファンタジースポーツ記念品に内蔵するための方法およびシステムには、例えば、ファンのためにプレーヤーが個人化することが可能であり、実際および仮想のプラットフォームに跨って共有することができるファンタジースポーツソフトウェアアプリケーションにおけるプレーヤーの画像が含まれる。さらに、アスリートは、これらのプラットフォームに参加することが可能であり、これらの方法およびシステムに参加するためのインセンティブおよび報酬をファンに対して提供することができる。

【0008】

アスリートは、スポーツイベントまたは他のライブ出席行事においてファンのためにデジタル記念品（写真、ビデオ、音声メッセージなど）にサインすることが可能であり、これらを個人化することができる。この個人化されたデジタル記念品は、ファンタジースポーツプラットフォーム上において共有することが可能であり、必要に応じて、プレーヤーのユニフォーム、ジャージ、ヘルメット、または帽子に仮想的チームのロゴを使って、さらにカスタマイズすることができる。個々のスポーツ、リーグ、チーム、および主催組織との間の取り決めに応じて、実際のおよび仮想のプレーヤーの個人化された記念品をテレビ放送やストリーミングメディアオンライン上の呼び物として使用したり、または、YouTube（登録商標）、Facebook（登録商標）、Instagram（登録商標）、Pinterest（登録商標）などの任意の数のソーシャルメディアプラットフォームに対してポスティングすることができ、これにより、開示されている方法およびシステムから更なる収入源を提供することができる。

【0009】

開示されているのは、デジタルファンタジースポーツ記念品を生成する方法であって、（a）（例えば署名者の実在するチームの）デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せをデジタルファンタジースポーツ記念品署名者に提供するステップと、（b）（例えば署名者の実在するチームの）デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを受け取るステップと、（c）さらに、（例えば署名者の実在するチームの）デジタル写真、デジ

タルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを任意選択的に受け取るステップと、(d) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を形成するため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを、(例えば署名者の実在するチームの) デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むステップであって、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、任意選択的に、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せをデジタルファンタジースポーツ写真内に備えており、(e) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の電子署名および電子的書込みメッセージの真正性を検証するために、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを備える生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を、検証サービスに送信するステップと、(f) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の電子署名、書込みメッセージ、またはこれらの組合せの真正性を検証した後に、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を、デジタルファンタジースポーツ記念品受取人にリアルタイムに供給するステップ、または、(g) 要求に応じてデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に対して供給するため、生成されたデジタル記念品を保存するステップと、備える。特定の態様においては、ステップ(a)、ステップ(b) ステップ(c) ステップ(d) ステップ(e) ステップ(f) ステップ(g) のうちの少なくとも1つのステップ、またはこれらの組み合わせが、リアルタイムに実行される。

10

20

【0010】

特定の態様において、検証は、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の電子署名または電子的書込みメッセージの真正性を検証するステップを備えており、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証においては、電子署名および電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない。音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない。

30

【0011】

特定の態様において、電子署名または電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも95%の信頼性レベルを達成しなければならない。音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも95%の信頼性レベルを達成しなければならない。特定の態様においては、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せが存在する。

40

【0012】

特定の態様において、電子署名および電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない。音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内に存在しており、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない。特定の態様において、検証ステップは、電子署名、電子的書込みメッセージ、または、これらの組合せの検証を含むがこれらに限定されず、検証ステップは、署名者の署名を参照テーブル内の基準と比較するステップと、ベイズ統計分析に基づいて真正

50

性を検証するステップと、を含む。特定の態様において、この参照テーブルは、好ましくは、署名者のそれぞれの認証が成功した際に、リアルタイムで更新される。この検証機能は、時間に伴う署名者の署名の潜在的な変化を認識し、有利には、認証プロセスにおいて、偽陽性、偽陰性、またはこれらの組合せを回避する。又、本明細書において開示されている顔面認識は、上述の認証機能（例えば、ベイズ統計分析に基づいたもの）を備え、偽陽性、偽陰性、またはこれらの組合せを同時に回避しつつ、所与の期間における顔面特徴の変化を反映するように、リアルタイムで更新されてもよい。

【 0 0 1 3 】

特定の態様において、本方法は、電子署名、音声メッセージ、または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを監視エージェントによって監視するステップをさらに備える。

10

【 0 0 1 4 】

特定の態様において、本方法は、音声メッセージおよび電子署名または電子的書込みメッセージを有する生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品が、デジタル記念品受取人に供給されるかどうかを、監視エージェントに少なくとも部分的に基づいて判定するステップをさらに備える。

【 0 0 1 5 】

特定の態様において、生成されたデジタル記念品用の真正の信頼性パーセンテージを含む真正性の証明書を発行するステップをさらに備える。

【 0 0 1 6 】

20

特定の態様において、本方法は、真正性の証明書をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人（即ち、デジタルファンタジースポーツファン／参加者）に供給するステップをさらに備える。特定の態様において、生成されたデジタル記念品は、一度記録され、後日、記念品を受取人に供給する前に、検証および／または認証されてもよい。

【 0 0 1 7 】

特定の態様において、本方法は、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者によってカスタマイズ可能な設定をさらに備える。

【 0 0 1 8 】

特定の態様において、本方法は、（h）生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給した後に、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をファンタジースポーツリーグ内の他の参加者と共有するステップをさらに備える。追加または代替として、本方法は、（h）生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給した後に、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を別のファンタジースポーツリーグ内の参加者と共有するステップをさらに備えていてもよい。追加または代替として、本方法は、（h）生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給した後に、インセンティブのために、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を同一または異なるファンタジースポーツリーグ内の他の者との間においてトレードするステップを備えてもよい。インセンティブは、他のデジタルファンタジースポーツ記念品、リーグポイント、他のチームからのプレーヤー、またはこれらの任意の組合せからなる群から選択されてもよい。

30

40

【 0 0 1 9 】

デジタルファンタジースポーツ記念品を生成するシステムがさらに開示されており、システムは、実行可能な命令を保存するメモリと、実行可能な命令を実行するプロセッサと、を備えており、実行可能な命令は、署名者の実在するチームのジャージを着た署名者のデジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せからなる群から選択されるデジタルファンタジースポーツ記念品を、（例えば署名者の実在するチームの）デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ署名者に対して提供し、電子署名または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つをデジタルファンタジースポーツ記念品署名者から受け取り、音声メッセージ、ビデ

50

オメッセージ、またはこれらの組合せをデジタルファンタジースポーツ記念品署名者から任意選択的に受け取るように構成されたコンテンツモジュールと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を生成するため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの電子署名または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つをデジタルファンタジースポーツ記念品に埋め込む埋め込みモジュールと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を保存する保存モジュールと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給する供給モジュールと、を備えており、コンテンツモジュールは、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、生成されたデジタル記念品の電子的書込みメッセージまたは電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して電子署名または電子的書込みメッセージを送信し、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、電子署名または電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて少なくとも、90%の信頼性レベルを達成しなければならない。特定の態様においては、上述したモジュールの任意の組み合わせが、開示したタスクをリアルタイムに同時にまたは連続的に動作している。

10

【0020】

特定の態様において、システムは、供給モジュールが、スコア数値に基づいて、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給するように構成されている。

20

【0021】

特定の態様において、システムは、電子署名、音声メッセージ、または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを監視する監視エージェント用の実行可能な命令をさらに備えている。

【0022】

特定の態様において、システムのコンテンツモジュールは、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、生成されたデジタル記念品の電子的書込みメッセージおよび電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して電子署名および電子的書込みメッセージを送信し、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、電子署名または電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない。

30

【0023】

特定の態様において、コンテンツモジュールは、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品用の真正性の証明書を発行するために実行可能な命令をさらに備える。

40

【0024】

特定の態様において、コンテンツモジュールは、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品と共に、真正性の証明書を、同時に、デジタルファンタジースポーツ受取人に供給するように構成されている。

【0025】

特定の態様において、コンテンツモジュールは、デジタルファンタジースポーツ受取人に生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を供給した後に、真正性の証明書を供給するように構成されている。

【0026】

ここでは、さらにデジタルファンタジースポーツ記念品を生成する演算装置内において

50

実行可能なプログラムを実施する非一時的コンピュータ可読媒体が開示されており、プログラムは、(a) デジタルファンタジースポーツ記念品署名者に対して、(例えば署名者の実在するチームの) デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せを提供するプログラムコードと、(b) (例えば署名者の実在するチームの) デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを受け取るプログラムコードと、(c) さらに、(例えば署名者の実在するチームの) デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを任意選択的に受け取るプログラムコードと、(d) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を形成するため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを、(例えば署名者の実在するチームの) デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むプログラムコードであって、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、任意選択的に、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せをデジタルファンタジースポーツ写真内に備え、(e) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の電子署名および電子的書込みメッセージの真正性を検証するため、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを含む生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を検証サービスに対して送信するプログラムコードと、(f) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に対してリアルタイムでまたは要求に応じて供給するプログラムコードと、を備えている。特定の態様において、ここで示されているプログラムコードの任意の選択は、リアルタイムに同時にまたは連続的に実行されている。

【0027】

上述の方法およびシステムは、著名人またはアスリートによるデジタル記念品(例えば、固有の個人化されたデジタル記念品)の生成を可能にし、特に、アスリートによるデジタルファンタジースポーツ記念品の生成を可能にする。これらの方法およびシステムは、これまでは未開発の収入源を収益化することを可能にし、現時点においては充足されていないファン用のサービスをさらに提供することを可能にする。上述のデジタルファンタジースポーツ記念品を認証することにより、以前から存在している詐欺の危険が回避されるかまたは大幅に低減される。これにより、このデジタルファンタジースポーツ記念品の真正性の促進および保証を提供することができる。

【0028】

本発明の実施形態は、上述の特徴および構成のうちの1つ以上または任意の組合せを備えることができる。

【0029】

本発明の更なる特徴、態様、および利点については、以下の詳細な説明において記述することとするが、それらは、部分的に、以下の説明から当業者に容易に明らかとなり、或いは、本明細書に記述されている本発明を実施することにより、認識されることになろう。上述の概要および以下の詳細な説明は、いずれも、本発明の様々な実施形態を提示しており、特許請求されている本発明の特性および特徴を理解するための概要およびフレームを提供するべく意図されたものであることを理解されたい。添付図面は、本発明の更なる理解を提供するため、含まれており、本明細書に包含されると共にその一部分を構成している。

【0030】

本発明のこれらのおよびその他の特徴、態様、および利点については、添付図面との関連において本発明の以下の詳細な説明を参照することにより、さらに詳細に理解されよう。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】本発明に従ってデジタル記念品を個人化すると共に個人化されたデジタル記念品を共有および／または保存するステップを示す。

【図2】開示されているシステムおよび方法に参加する2人の個人間において、個人化されたデジタル記念品を共有するステップを示す。

【図3】デジタル記念品を個人化すると共に複数のファンタジースポーツリーグにおいてこの個人化されたデジタル記念品を共有するステップを示す。

【図4】ファンタジースポーツリーグにおいて使用するため、個人化を伴うことなしにデジタル的にサインされた記念品を示す。

【図5】ファンタジースポーツリーグ内のチーム間においてデジタル的にサインされた記念品をトレードするステップを示す。

【発明を実施するための形態】

【0032】

以下、本発明の例示用の実施形態が示されている添付図面を参照し、本発明についてさらに詳しく説明することとする。具体的には、以下、特定のトピックに関連した媒体を選択および提示するための方法、システム、および装置のブロック図および動作図を参照することにより、本発明について説明する。ブロック図または動作図のそれぞれのブロック、並びに、ブロック図または動作図内のブロックの組合せは、アナログまたはデジタルハードウェアおよびコンピュータプログラム命令によって実装することができることを理解されたい。これらのコンピュータプログラム命令は、コンピュータまたは他のプログラム可能なデータ処理装置のプロセッサを介して稼働する命令が、ブロック図または1つ以上の動作ブロックにおいて規定されている機能／動作を実装するように、汎用コンピュータ、特殊目的コンピュータ、ASIC、または他のプログラム可能なデータ処理装置のプロセッサに提供され得る。いくつかの代替の実装形態においては、ブロックにおいて示されている機能／動作は、動作図に示されているものとは異なる順番で発生しうる。例えば、連続した状態で示されている2つのブロックは、実際には、実質的に同時に実行されることが可能であり、または、これらのブロックは、しばしば、関係する機能／動作に応じて、逆の順序で実行することもできる。さらに、提示されている方法の実施形態は、技術のより詳細な理解を提供するべく、例として提供されている。開示されている方法は、本明細書において提示されている動作および論理フローに限定されるものではない。様々な動作の順序が変更されると共に相対的に大きな動作の一部分であると記述されているサブ動作が独立的に実行される代替の実施形態が想定されうる。本発明は、多くの異なる形態で実施されてもよく、本明細書に記述されている代表的な実施形態に限定されるものと解釈してはならない。例示用の実施形態は、本開示が完全且つ完成したものとなるように提供されており、並びに、本発明の範囲を十分に伝達することになり、当業者が本発明を実行、使用、および実施可能となるように、提供されている。同一の参照符号は、様々な図面の全体を通じて、同一の要素を示している。

【0033】

一般に、以下に開示されている電子装置用のハードウェアアーキテクチャの観点において、演算装置は、ローカルインターフェイスを介して通信自在に結合されたプロセッサ、メモリ、および1つ以上の入力および／または出力（I/O）装置（または、周辺装置）を備える。ローカルインターフェイスは、当技術分野において知られているように、1つ以上のバスまたは他の有線または無線接続であってもよい。ローカルインターフェイスは、他の同様のまたは非類似の演算装置との外部通信を促進するため、コントローラ、バッファ（キャッシュ）、ドライバ、トランスミッタ、およびレシーバなどの、簡潔性のために省略された、更なる要素を有してもよい。さらに、ローカルインターフェイスは、他のコンピュータコンポーネントとの間の内部通信を可能にするため、アドレス、制御、および／またはデータ接続を備えてもよい。

【0034】

プロセッサは、ソフトウェア、特に、メモリ内に保存されたソフトウェアを実行するためのハードウェア装置である。プロセッサは、任意のカスタムメイドプロセッサであってもよく、もしくは、Intel Corporationによって製造されるCoreシリーズまたはvPro（登録商標）プロセッサ、または、Advanced Micro Devices, Inc.によって製造されるPhenom、Athlon、またはSempronプロセッサなどの市販のプロセッサであってもよい。演算装置がサーバーである場合には、プロセッサは、例えば、IntelのXeon（登録商標）またはItanium（登録商標）プロセッサまたはAdvanced Micro Devices, Inc.のOpteronシリーズプロセッサであってもよい。また、プロセッサは、調和した状態において動作する複数の並列または分散プロセッサを表してもよい。また、プロセッサは、開示されている方法を実現するため、並列的、調和的、連続的な方式において動作する複数の演算装置内において配置された複数のプロセッサを表してもよい。

10

【0035】

メモリは、任意の1つまたは組合せの形態の揮発性メモリ要素（例えば、ランダムアクセスメモリ要素（DRAM、SRAM、SDRAMなどのRAM））と、不揮発性メモリ要素（例えば、ROM、ハードドライブ、フラッシュドライブ、CDROMなど）と、を備えることができる。これは、電子的、磁氣的、光学的、および/または他のタイプのストレージ媒体を内蔵してもよい。メモリは、様々なコンポーネントが互いにリモート状態において位置している分散アーキテクチャを有することができるが、依然としてプロセッサによってアクセスされる。これらの他のコンポーネントは、ネットワーク上またはクラウド構成内のどこか別の場所に配置された装置上に存在してもよい。

20

【0036】

メモリ内のソフトウェアは、1つ以上の別個のプログラムを備えてもよい。別個のプログラムは、論理的機能を実装するための実行可能な命令の順序付けされたリストを有する。メモリ内のソフトウェアは、本発明によるシステムと、適切なオペレーティングシステム（O/S）と、を備えてもよい。適切な市販のオペレーティングシステムの例は、Microsoft Corporationから入手可能なWindows（登録商標）オペレーティングシステム、Apple Computer, Inc.から入手可能なMac（登録商標）OS X、AT&TのUnix（登録商標）オペレーティングシステム、または、BSDまたはLinux（登録商標）などのUnix（登録商標）派生物である。オペレーティングシステムO/Sは、演算装置のタイプに依存することになる。例えば、演算装置がPDAまたはハンドヘルドコンピュータ（例えば、スマートフォン）である場合には、オペレーティングシステムは、Apple Computer, Inc.の特定の装置を動作させるためのiOS、Palm Computing, Inc.の装置用のPalmOS（登録商標）、Microsoft CorporationのWindows Phone（登録商標）8、Google, Inc.のAndroid（登録商標）、または、Nokia CorporationのSymbian（登録商標）であってもよい。オペレーティングシステムは、基本的に、システムなどの他のコンピュータプログラムの実行を制御し、且つ、スケジューリング、入出力制御、ファイルおよびデータ管理、メモリ管理、および通信制御、並びに、関係するサービスを提供する。

30

40

【0037】

演算装置が、PC互換コンピュータ、Apple（登録商標）コンピュータ、ハンドヘルド装置、またはこれらに類似したものである場合には、メモリ内のソフトウェアは、基本入出力システム（Basic Input Output System: BIOS）をさらに備えてもよい。BIOSは、スタートアップの際にハードウェアを初期化および試験し、オペレーティングシステムを起動し、ハードウェア装置間におけるデータの転送をサポートする、基本的なソフトウェアルーチンの組である。BIOSは、演算装置が起動される際にBIOSが実行されうるように、ROM内に保存される。

【0038】

本発明のステップおよび/または要素、並びに/もしくは、その一部分は、ソースプロ

50

グラム、実行可能プログラム（オブジェクトコード）、スクリプト、または、実行対象の命令の組を有する任意の他のエンティティを使用することにより、実装されてもよい。さらに、本発明を実施するソフトウェアは、例えば、限定を伴うことなしに、C、C++、C#、Pascal、Basic、Fortran、Cobol、Perl、Java（登録商標）、Ada、Python、Swift、およびLuaなど、（a）複数のクラスのデータおよびメソッドを有するオブジェクト指向プログラミング言語として、または（b）ルーチン、サブルーチン、および/または関数を有する手続型プログラミング言語として記述することができる。

【0039】

I/O装置は、キーボード、マウス、スキャナ、マイクロフォン、タッチスクリーン、バーコードリーダー、または赤外線リーダーなどの入力装置を備えてもよい。また、これは、プリンタ、ビデオディスプレイ、オーディオスピーカ、またはヘッドフォンポート、または、プロジェクタなどの出力装置を備えてもよい。また、I/O装置は、近距離トランシーバ（RFIDやBluetooth（登録商標）など）、電話インターフェイス、セルラー通信ポート、ルーター、または他のタイプのネットワーク通信機器などの入力または出力と通信する装置を有してもよい。I/O装置は、演算装置の内部に位置してもよく、または、外部に位置しており、無線により、またはユニバーサルシリアルバスポートを通じたものなどの接続ケーブルを介して、接続されてもよい。

【0040】

演算装置が動作状態において、プロセッサは、メモリ内に保存されているソフトウェアを実行するように、データをメモリとの間において伝達するように、および、ソフトウェアに従って演算装置の動作を全般的に制御するように、構成されている。システムおよびオペレーティングシステムは、全体として、または部分的に、プロセッサによって読み取られ、プロセッサ内においてバッファ処理されてもよく、次いで、実行されてもよい。

【0041】

本明細書の文脈において、「コンピュータ可読媒体」は、システムによる使用のために、或いは、システムとの関連において、データオブジェクトを保存、伝達、伝播、または搬送しうる任意の手段であってもよい。コンピュータ可読媒体は、例えば、電子的、磁氣的、光学的、電磁的、赤外線、または半導体システム、装置、デバイス、伝播媒体、または類似の機能を有する任意の他の装置であってもよい。コンピュータ可読媒体のさらに具体的な例（すべてを網羅したものではないリスト）は、1つ以上のワイヤを有する電氣的接続（電子的）、ランダムアクセスメモリ（RAM）（電子的）、読取り専用メモリ（ROM）（電子的）、消去可能なプログラム可能な読取り専用メモリ（EPROM、EEPROM、またはFlashメモリ）（電子的）、光ファイバ（光学的）、および携帯型のコンパクトディスク読取り専用メモリ（Compact Disc Read-Only Memory：CDROM）（光学的）を備えることであろう。プログラムは、例えば、紙または他の媒体の光学的なスキャニングを介して電子的にキャプチャすることが可能であり、次いで、コンパイルすることが可能であり、解釈することが可能であり、または、必要に応じて、適切な方式により、他の方法で処理することが可能であり、コンピュータメモリ内において保存することが可能であることに伴って、コンピュータ可読媒体は、場合によっては、プログラムがその上に印刷される紙または別の適切な媒体であってもよいことに留意されたい。システムは、コンピュータなどの命令実行システムまたは装置による使用のために、または、これとの関連において、任意のタイプのコンピュータ可読媒体内において実施することができる。

【0042】

他の演算装置に対する接続を目的として、演算装置は、ネットワーク通信機器および回路を装備している。好適な実施形態において、ネットワーク通信機器は、Ethernet（登録商標）カードまたは無線接続カードなどのネットワークカードを備える。好適なネットワーク環境において、ネットワーク上における複数の演算装置のそれぞれは、互いに通信するため、インターネットプロトコルスイート（TCP/IP）を使用するように

構成されている。但し、IEEE 802.11 Wi-Fi、ARP (Address Resolution Protocol)、STP (Spanning-Tree Protocol)、またはFDDI (Fiber-Distributed Data Interface) などの様々なネットワークプロトコルも利用することができることを理解されたい。また、本発明の好適な実施形態は、それぞれの演算装置がインターネットに対するブロードバンドまたは無線接続(DSL、Cable、Wireless、T-1、T-3、OC3、または衛星など)を有するためのものであるが、本発明の原理は、標準的なモデムまたは他の接続手段を通じたダイヤルアップ接続を伴う場合にも実用的であることを理解されたい。また、無線Ethernet、衛星、赤外線、高周波、Bluetooth (登録商標)、近距離通信、およびセルラーネットワークなどの無線ネットワーク接続も想定される。特定の態様においては、他のシステムに対する接続を必要としないスタンドアロンシステムも想定される。

【0043】

図1～図5は、デジタルファンタジースポーツ記念品を生成する例示用のシステムおよび方法を示している。図1は、デジタルファンタジースポーツ記念品を生成する方法およびシステムを実装する例示用の環境100のブロック図である。この環境100内において、開示されている方法およびシステムを使用することにより、著名人と、さらに好ましくは、アスリートと、を含むデジタル記念品署名者は、デジタル記念品(例えば、個人化されていないデジタル記念品)101を自身の媒体装置102上において受け取る。記念品は、デジタル写真(例えば、署名者の実際のチームのジャージを着用した署名者の写真)、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルジャージ、デジタルファンタジースポーツジャージ、デジタルロゴ、またはこれらの任意の組合せを備えてもよいが、これらに限定されない。媒体装置102は、スマートフォン、ラップトップ、およびパーソナルデジタルアシスタントを備えてもよいが、これらに限定されない。デジタル記念品101を受け取った後に、デジタル記念品101は、例えば、デジタル媒体装置102上において、アスリートにより、個人化される。アスリートのデジタル媒体装置102は、記念品にサインするためのスタイラス、個人的なメッセージを記念品内において書き込むためのスタイラス、または、これらの組合せのための(即ち、記念品を個人化するための)スタイラスをさらに備えてもよい。アスリートのデジタル媒体装置102は、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103のために、後からデジタル記念品101に埋め込まれうる個人化された音声および/またはビデオメッセージを録音するためのオーディオおよび/またはビデオ機能をさらに備えてもよい。特定の態様において、デジタル媒体装置102は、デジタル記念品101を記録、取得、および個人化するために別個のデータベース104にリンクされていてもよい、および/または、パーソナル媒体装置102は、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103を生成するため、データベース104とは独立して、デジタル記念品101をリアルタイムに直接的に個人化するように構成されてもよい。具体的には、アスリートからの電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せは、デジタル記念品に埋め込まれてもよく、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103を生成するため、デジタル記念品に埋め込まれるアスリートからの音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを任意選択的にさらに備えてもよい。

【0044】

特定の態様および生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103を生成する最中またはその後において、デジタル記念品の署名者の真正性を証明および検証することは必須である。これは、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の電子署名および電子的書込みメッセージの真正性を検証するため、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを含む生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103を検証サービスに送信することにより、実現されてもよい。特定の態様において、検証は、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の電子署名または電子

的書込みメッセージの真正性を検証するステップによって行われ、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、電子署名および電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならず、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および頻度および/または顔面認識に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない。顔面認識は、デジタル記念品署名者のX、Yアレイ座標を比較すると共に、これらの値を制御基準サンプルと比較する2次元マップ行列を使用することにより、算出することができる。他の態様において、電子署名または電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも95%の信頼性レベルを達成しなければならず、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および頻度および/または顔面認識に基づいて、少なくとも95%の信頼性レベルを達成しなければならない。追加の態様において、電子署名および電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならず、音声メッセージまたはビデオメッセージのうちの少なくとも1つは、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内に存在しており、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および頻度および/または顔面認識に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない。

【0045】

生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103内の電子署名、書込みメッセージ、またはこれらの組合せの真正性を検証した後、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、デジタルファンタジースポーツ記念品受取人の装置105（例えば、ファンタジースポーツ参加者の電話機、コンピュータ、ラップトップなど）に供給される。これは、この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ受取人の装置105上のアプリケーション106に直接的に供給するステップを備えてもよい。特定の態様においては、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、装置105からソーシャルメディア108を介して共有されてもよく、および/または、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、例えば、クラウドコンピューティングを介して、後で使用するため、クラウドストレージ107に保存されてもよい。特定の代替の態様において、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、検証/認証の前に、受取人に供給されてもよい。後で認証/検証が実行されてもよく、次いで、認証済みの生成されたデジタル記念品103が、受取人に対して供給されてもよい。

【0046】

図2を参照して、例えば、アスリートなどのデジタル記念品署名者は、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103を形成するため、上述のように、デジタル記念品101を個人化する。上述のように、個人化は、サイン、個人化された書込みメッセージ、ビデオ、個人化されたビデオ、またはこれらの任意の組合せを内蔵するステップを備えるが、一般には、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、名称により、デジタル記念品受取人（例えば、1人または複数のファンタジースポーツファン）に対して具体的にアドレス指定される。認証の後に、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、受取人の装置105上のファンタジースポーツアプリケーション106に供給されてもよく、そこで、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、ファンタジースポーツアプリケーション106内に含まれているカスタマイズ可能な選択肢を使用することにより、後から、さらにカスタマイズされてもよい。例えば、この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、ファンタジースポーツのチームのロゴ、エンブレム、色、変化する色、またはこれらの任意の組合せを組み入れるこ

とにより、カスタマイズされた記念品 109 のように、さらにカスタマイズされてもよい。

【0047】

図3を参照して、例えば、アスリートなどのデジタル記念品署名者は、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103を形成するため、デジタル記念品受取人用のデジタル記念品101を個人化し、次いで、この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、デジタル記念品受取人が参加している複数のファンタジースポーツリーグ（集合体207）の間において共有されてもよい。代替において、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、同一のファンタジースポーツリーグ内において共有またはトレードされてもよい。例えば、図2に示されているように、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、媒体装置105によって受け取られてもよく、および/または、媒体装置105上のアプリケーション106に対して伝達されてもよい。この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品103は、ファンタジースポーツチームのロゴ、エンブレム、色、またはこれらの組合せを組み入れることにより、カスタマイズされた記念品109のように、アプリケーション106内においてさらにカスタマイズされてもよい。このカスタマイズされた記念品109は、複数のファンタジースポーツリーグ207における使用を含む1つ以上のデジタル活動に使用されてもよいが、これらに限定されない。特定の態様においては、同一のアスリートの画像および個人化は、デジタル記念品受取人（即ち、ファンタジースポーツファン）の仮想的チームのそれぞれごとに、複数のファンタジースポーツリーグ207のように、それぞれの仮想的チームのユニフォーム、ロゴ、エンブレム、またはこれらの任意の組合に組み入れてもよい。

【0048】

図4および図5は、デジタル記念品101が媒体装置102を使用することによってデジタル記念品署名者によってサインされうるが、デジタル記念品101は個人化されない本発明の別の実施形態300を示している。この実施形態においては、デジタル記念品は、生成されたデジタル記念品303を形成するため、デジタル記念品署名者により、単純にサインされてもよく、一般的な個人化されていないメッセージを備えてもよく、または、これらの組合せであってもよい。例えば、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品303は、特定の人物に対して書き込まれるおよび/またはアドレス指定される、および/または特定の人物に対して直接的にアドレス指定されたビデオを備えるなど、個人化されてはいないため、ファンタジースポーツプラットフォーム/リーグに参加する任意の者と共有されうる。例えば、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品303は、同一のファンタジーリーグ308内において他のプレーヤーとトレードされることが可能であり、または、この代わりに、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品303は、この記念品を所望する人物に対して複数のリーグ間においてトレードされてもよい。同一または異なるリーグ内においてトレードされたら、この記念品は、チームのロゴ、色、ユニフォーム、またはこれらの任意の組合せを変更することにより、取得者によってさらにカスタマイズされてもよい。特定の態様においては、共有およびトレードに対する制限が存在している。例えば、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品303の反復が1回しか存在していないと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品303は、一度に1人のユーザー1つのリーグ、またはこれらの組合せと共有されうる。この機能は、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の重複および後の価値の低下を防止する。

【0049】

図5を具体的に参照して、アスリートは、デジタルジャージ、デジタルトレーディングカード、デジタル写真（例えば、デジタルファンタジースポーツジャージやデジタルファンタジースポーツトレーディングカードなど）、またはこれらの任意の組合せをデジタル的にサインすることにより、上述したように、まずは認証され、次いで、媒体装置105に伝達される生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品303を結果的にもたしてもよい。次いで、生成されたデジタル記念品303は、その後、同一のファンタジー

リーグ内の複数のチーム 309 間においてトレードされてもよく、または、この代わりに、この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品 303 は、例えば、図 3 の複数のファンタジースポーツリーグ 207 によって示されているように、異なるファンタジーリーグの間においてトレードすることもできる。上述のように、この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品 303 のトレードおよび / または共有の実行は、この生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の重複および後の価値の低下を防止するため、およびアスリートのパブリシティの権利をさらに維持するため、好ましくは、1 回のみに限定されている。特定の態様において、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品 303 は、このデジタルファンタジースポーツ記念品をファンタジースポーツリーグ間においてトレードおよび / または共有するときに、終結処理され、および、変更不能になっ

10

【0050】

また、生成されたデジタル記念品 103、303 のうちのいずれかの場合に、この記念品は、適切な法令、規則、および規制に準拠した状態で、アスリート、チーム、またはリーグが生成するため選択しうる報酬またはインセンティブプログラムにおいて使用することができる。これらの報酬および / またはインセンティブは、他のデジタルファンタジースポーツ記念品、チームポイント、その他の名簿からのプレーヤー、または、これらの任

20

【0051】

本発明の一実施形態においては、アスリートは、アスリートの画像があるデジタルトレーディングカードにサインしている。次いで、この個人化は、ファンの仮想チームの同一のプレーヤーのカードに追加される。

【0052】

別の実施形態においては、アスリートは、ファンのために、自身のデジタルトレーディングカードにサインし、個人化された画像は、ファンが参加している複数のファンタジースポーツリーグに跨って共有される。

【0053】

別の実施形態においては、ビデオクリップ（恐らくは、特定のまたは一連のプレー）が、デジタル媒体内においてプレーヤーによってサインされている。次いで、サイン済みのビデオクリップは、同様に、ファンのファンタジースポーツリーグと共有される。

30

【0054】

一実施形態においては、アスリートは、ファンタジースポーツリーグ内において使用されるサインまたは個人化されたデジタル記念品を報酬およびインセンティブプログラム、ギフトプログラム、またはこれらの組合せの一部として使用している

【0055】

別の実施形態においては、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品 103、303 は、例えば、実際のスポーツシーズンの終了時点において、もしくは、毎月、または毎週、または、場合によっては毎日など、予め設定された時点において、満了および / または消失するように、時間コード化されている。

40

【0056】

別の実施形態においては、サインまたは個人化されたデジタル記念品の予め設定された満了時期は、人気のあるメッセージングアプリケーション（Snapchat、Message Me、Kik など）を通じて供給および表示することができる。

【0057】

デジタルファンタジースポーツ記念品を生成するシステムであって、実行可能な命令を保存するメモリと、実行可能な命令を実行するプロセッサと、を備えており、実行可能な命令は、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、

50

またはこれらの組合せからなる群から選択されるデジタルファンタジースポーツ記念品を、デジタルファンタジースポーツ署名者に対して提供し、電子署名または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つをデジタルファンタジースポーツ記念品署名者から受け取り、音声メッセージをデジタルファンタジースポーツ記念品署名者から任意選択的に受け取るように構成されたコンテンツモジュールと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を生成するため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの電子署名または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つをデジタルファンタジースポーツ記念品に埋め込む埋め込みモジュールと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を保存する保存モジュールと、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給する供給モジュールと、を備えており、コンテンツモジュールは、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、生成されたデジタル記念品の電子的書込みメッセージまたは電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して電子署名または電子的書込みメッセージを送信し、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、電子署名または電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならず、音声メッセージは、基準サンプルと比較された際に、振幅および頻度に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない、システムがさらに開示されている。

10

【0058】

20

更に他の態様において、デジタルファンタジースポーツ記念品を生成する演算装置内において実行可能なプログラムを実施する非一時的コンピュータ可読媒体であって、プログラムは、(a) デジタルファンタジースポーツ記念品署名者に対して、(例えば署名者が実在するチームのジャージを着用している) デジタル写真、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せを提供するプログラムコードと、(b) デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを受け取るプログラムコードと、(c) さらに、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、音声メッセージを任意選択的に受け取るプログラムコードと、(d) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を形成するため、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むプログラムコードであって、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、任意選択的に、音声メッセージをデジタルファンタジースポーツ写真内に備え、(e) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の電子署名および電子的書込みメッセージの真正性を検証するため、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを含む生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を検証サービスに対して送信するプログラムコードと、(f) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に対してリアルタイムでまたは要求に応じて供給するプログラムコードと、を備える、コンピュータ可読媒体が開示されている。

30

40

【0059】

上述の説明は、一例として本発明の実施形態を提供するものに過ぎない。その他の実施形態により、類似の機能が実行されうると共に/または類似の結果が実現されうるとの想定される。任意の且つすべてのこのような均等な実施形態および例は、本発明の範囲に含まれ、且つ、添付の請求項によって包含されることが意図されている。

以下の項目は、出願当初の特許請求の範囲に記載の要素である。

(項目1)

50

デジタルファンタジースポーツ記念品を生成する方法であって、

(a) デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せをデジタルファンタジースポーツ記念品署名者に提供するステップと、

(b) 前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを受け取るステップと、

(c) さらに、前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、または前記これらの組合せに埋め込むため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを任意選択的に受け取るステップと、

(d) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を形成するため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを、前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むステップであって、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、任意選択的に、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを前記デジタルファンタジースポーツ写真内に備えており、

(e) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の前記電子署名および前記電子的書込みメッセージの真正性を検証するために、前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを備える前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を、検証サービスに送信するステップと、

(f) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の前記電子署名、前記書込みメッセージ、またはこれらの組合せの真正性を検証した後に、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を、デジタルファンタジースポーツ記念品受取人にリアルタイムに供給するステップ、または、(g) 要求に応じて、前記デジタルファンタジースポーツ記念品受取人に対して供給するため、前記生成されたデジタル記念品を保存するステップと、

を備える方法。

(項目 2)

検証は、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の前記電子署名または前記電子的書込みメッセージの真正性を検証するステップを備えており、

前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、前記電子署名および前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備える X、Y アレイ座標に基づいて、少なくとも 90 % の信頼性レベルを達成しなければならず、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および / または顔面認識に基づいて、少なくとも 90 % の信頼性レベルを達成しなければならない項目 1 に記載の方法。

(項目 3)

前記電子署名または前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備える X、Y アレイ座標に基づいて、少なくとも 95 % の信頼性レベルを達成しなければならず、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および / または顔面認識に基づいて、少なくとも 95 % の信頼性レベルを達成しなければならない項目 2 に記載の方法。

(項目 4)

前記電子署名および前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な

10

20

30

40

50

位置の統計的比較を備える X、Y アレイ座標に基づいて、少なくとも 99 % の信頼性レベルを達成しなければならず、

前記音声メッセージまたはビデオメッセージのうちの少なくとも 1 つは、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内に存在しており、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および / または顔面認識に基づいて、少なくとも 99 % の信頼性レベルを達成しなければならない項目 2 に記載の方法。

(項目 5)

前記生成されたデジタルファンタジー記念品は、前記音声メッセージを備えており、前記音声メッセージは、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者の基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数に基づいて、少なくとも 95 % の信頼性レベルを達成しなければならない項目 1 に記載の方法。

10

(項目 6)

電子署名、音声メッセージ、または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも 1 つを、監視エージェントによって監視するステップをさらに備える項目 1 に記載の方法。

(項目 7)

前記音声メッセージおよび前記電子署名または前記電子的書込みメッセージを有する前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品が、前記デジタル記念品受取人に供給されるかどうかを、前記監視エージェントに少なくとも部分的に基づいて判定するステップをさらに備える項目 6 に記載の方法。

20

(項目 8)

前記生成されたデジタル記念品用の真正の信頼性パーセンテージを含む真正性の証明書を発行するステップをさらに備える項目 3 に記載の方法。

(項目 9)

前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者によってカスタマイズ可能な設定をさらに備える項目 8 に記載の方法。

(項目 10)

(h) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を前記デジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給した後に、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をファンタジースポーツリーグ内の他の参加者と共有するステップをさらに備える項目 1 に記載の方法。

30

(項目 11)

(h) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を前記デジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給した後に、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を別のファンタジースポーツリーグ内の参加者と共有するステップをさらに備える項目 1 に記載の方法。

(項目 12)

(h) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を前記デジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給した後に、インセンティブのために、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を同一または異なるファンタジースポーツリーグ内の他の者との間においてトレードするステップを備えており、

40

前記インセンティブは、他のデジタルファンタジースポーツ記念品、リーグポイント、他のチームからのプレイヤー、またはこれらの任意の組合せからなる群から選択される、項目 1 に記載の方法。

(項目 13)

デジタルファンタジースポーツ記念品を生成するシステムであって、

実行可能な命令を保存するメモリと、

前記実行可能な命令を実行するプロセッサと、を備えており、

前記実行可能な命令は、

デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、または

50

これらの組合せからなる群から選択されるデジタルファンタジースポーツ記念品を、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者に対して提供し、

電子署名または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から受け取り、音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から任意選択的に受け取るように構成されたコンテンツモジュールと、

生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を生成するため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの前記電子署名または前記電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを前記デジタルファンタジースポーツ記念品に埋め込む埋め込みモジュールと、

10

前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を保存する保存モジュールと、

前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給する供給モジュールと、を備えており、

前記コンテンツモジュールは、デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、前記生成されたデジタル記念品の前記電子的書込みメッセージまたは前記電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して前記電子署名または前記電子的書込みメッセージを送信し、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、前記電子署名または前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を含むX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、存在する場合、基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも90%の信頼性レベルを達成しなければならない、システム。

20

(項目14)

前記供給モジュールは、前記スコア数値に基づいて、生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を前記デジタルファンタジースポーツ記念品受取人に供給する項目13に記載のシステム。

(項目15)

前記プロセッサは、電子署名、音声メッセージ、または電子的書込みメッセージのうちの少なくとも1つを監視する監視エージェント用の実行可能な命令をさらに備える項目13に記載のシステム。

30

(項目16)

前記コンテンツモジュールは、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証と関連付けられたスコア数値を生成することにより、前記生成されたデジタル記念品の前記電子的書込みメッセージおよび前記電子署名の真正性を検証する検証サービスに対して前記電子署名および前記電子的書込みメッセージを送信し、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者識別検証において、前記電子署名または前記電子的書込みメッセージは、座標間の速度と座標間の相対的な位置の統計的比較を備えるX、Yアレイ座標に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せは、基準サンプルと比較された際に、振幅および周波数および/または顔面認識に基づいて、少なくとも99%の信頼性レベルを達成しなければならない項目13に記載のシステム。

40

(項目17)

前記コンテンツモジュールは、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品の真正性の証明書を発行するために実行可能な命令をさらに備える項目13に記載のシステム。

(項目18)

前記コンテンツモジュールは、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品と共に、前記真正性の証明書を、同時に前記デジタルファンタジースポーツ受取人に供給するように構成されている項目17に記載のシステム。

50

(項目 1 9)

前記コンテンツモジュールは、前記デジタルファンタジースポーツ受取人に前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を供給した後に、前記真正性の証明書を供給するように構成されている項目 1 7 に記載のシステム。

(項目 2 0)

デジタルファンタジースポーツ記念品を生成する演算装置内において実行可能なプログラムを実施する非一時的コンピュータ可読媒体であって、前記プログラムは、

(a) デジタルファンタジースポーツ記念品署名者に対して、デジタルファンタジースポーツ写真、デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せを提供するプログラムコードと、

(b) 前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、電子署名、電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを受け取るプログラムコードと、

(c) さらに、前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者から、音声メッセージを任意選択的に受け取るプログラムコードと、

(d) 生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を形成するため、前記デジタルファンタジースポーツ記念品署名者からの前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを、前記デジタルファンタジースポーツ写真、前記デジタルファンタジースポーツジャージ、またはこれらの組合せに埋め込むプログラムコードであって、前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品は、任意選択的に、前記音声メッセージ、ビデオメッセージ、またはこれらの組合せを前記デジタルファンタジースポーツ写真内に備え、

(e) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品内の前記電子署名および前記電子的書込みメッセージの真正性を検証するため、前記電子署名、前記電子的書込みメッセージ、またはこれらの組合せを含む前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品を検証サービスに対して送信するプログラムコードと、

(f) 前記生成されたデジタルファンタジースポーツ記念品をデジタルファンタジースポーツ記念品受取人に対してリアルタイムでまたは要求に応じて供給するプログラムコードと、

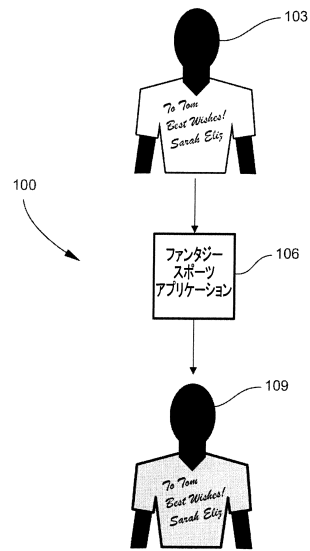
を備える、コンピュータ可読媒体。

10

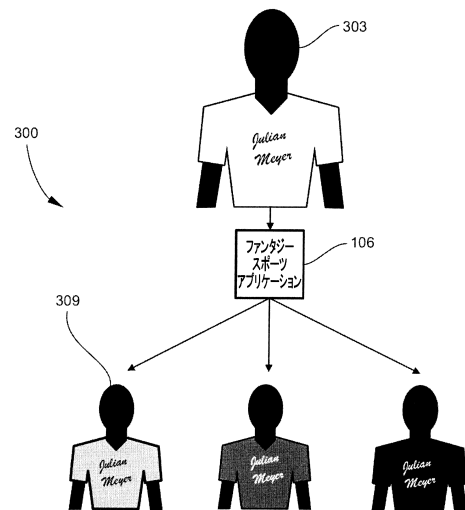
20

30

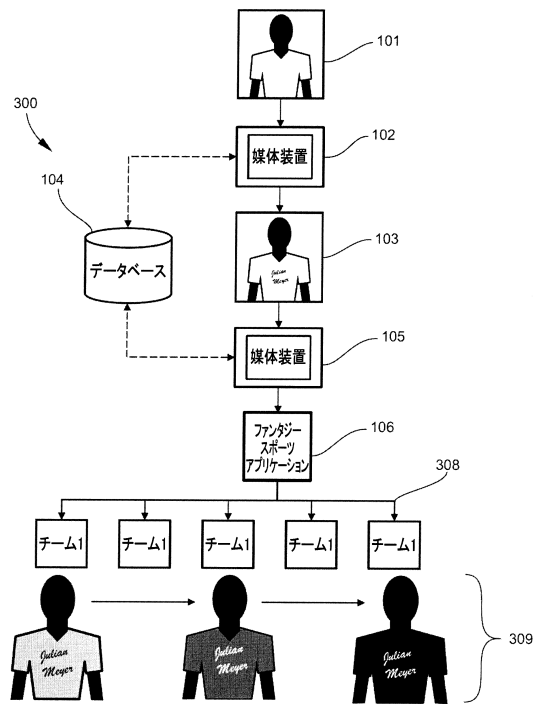
【 図 2 】



【 図 4 】



【図5】



フロントページの続き

(72)発明者 ウォーターズ、トーマス ジェイ .

アメリカ合衆国 3 3 7 0 3 フロリダ州 セントピーターズバーグ 5 1 番 アベニュー ノー
スイースト 1 4 1 5

(72)発明者 バレット、ロベルト エヌ .

アメリカ合衆国 3 3 7 0 3 フロリダ州 セントピーターズバーグ 5 1 番 アベニュー ノー
スイースト 1 4 1 5

審査官 金沢 史明

(56)参考文献 米国特許出願公開第 2 0 1 3 / 0 1 3 8 9 6 7 (U S , A 1)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

H 0 4 L 9 / 3 2

G 0 6 F 2 1 / 3 2

G 0 6 Q 5 0 / 1 0