



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公開本

(11)公開編號：TW 202518336 A

(43)公開日：中華民國 114 (2025) 年 05 月 01 日

(21)申請案號：112143257

(22)申請日：中華民國 112 (2023) 年 11 月 09 日

(51)Int. Cl. : G06Q10/063 (2023.01)

G16H20/00 (2018.01)

(30)優先權：2023/10/26 南韓

10-2023-0144292

(71)申請人：韓商快樂素描股份有限公司 (南韓) HAPPY SKETCH INC. (KR)
南韓

(72)發明人：權五得 KWON, O DUK (KR)

(74)代理人：黃耀霆

申請實體審查：有 申請專利範圍項數：4 項 圖式數：3 共 18 頁

(54)名稱

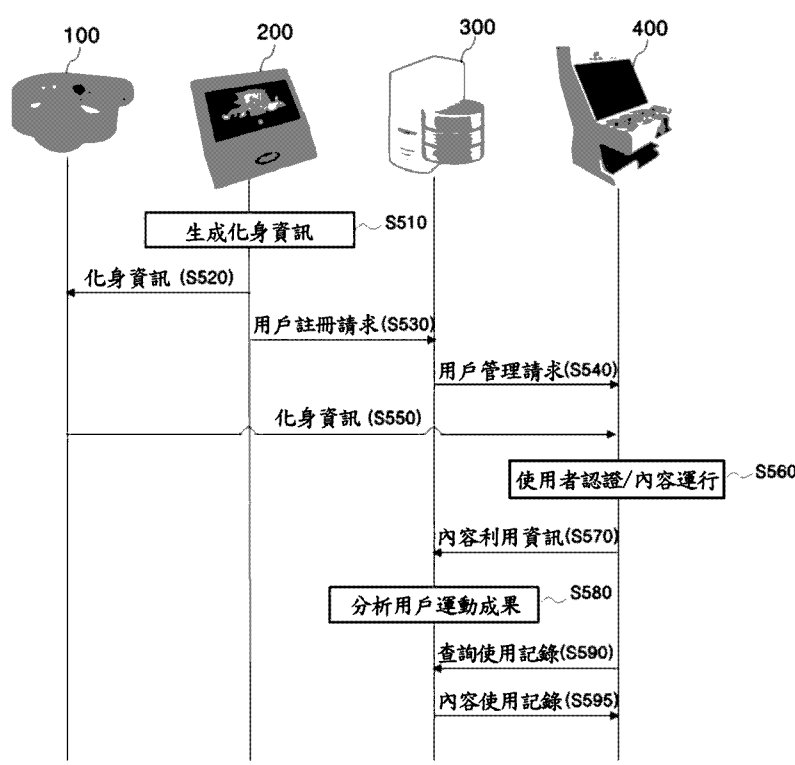
個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器

(57)摘要

本發明公開一種個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器。本發明透過由管理伺服器從至少一個內容終端接收利用內容終端的使用者的內容利用資訊的步驟以及基於使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果的步驟來實現。根據本發明，以使用者透過設置在主題公園各處的內容終端進行體育遊戲的方式來在利用內容的過程中基於內容利用資訊定量分析使用者的運動成果，從而可支援用戶的健康管理。

A method for providing personalized healthcare services and a management server used therefor are disclosed. The present invention is implemented through a process in which a management server receives content usage information of a user using a content terminal from at least one content terminal, and analyzes the user's exercise performance based on the user's content usage information. According to the present invention, the user's health management is supported by quantitatively analyzing the user's exercise performance based on content usage information in the process of using the content by playing sports games through content terminals installed throughout the theme park.

指定代表圖：



符號簡單說明：

100:使用者裝置
200:管理員終端
300:管理伺服器
400:內容終端

S510,S520,S530,S540,
S550,S560,S570,S580,
S590,S595:步驟

【第 3 圖】

【發明摘要】

【中文發明名稱】 個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器
【英文發明名稱】 METHOD OF PROVIDING PERSONALIZED
HEALTHCARE SERVICES AND MANAGEMENT SERVER USED
THEREIN

【中文】

本發明公開一種個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器。本發明透過由管理伺服器從至少一個內容終端接收利用內容終端的使用者的內容利用資訊的步驟以及基於使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果的步驟來實現。根據本發明，以使用者透過設置在主題公園各處的內容終端進行體育遊戲的方式來在利用內容的過程中基於內容利用資訊定量分析使用者的運動成果，從而可支援用戶的健康管理。

【英文】

A method for providing personalized healthcare services and a management server used therefor are disclosed. The present invention is implemented through a process in which a management server receives content usage information of a user using a content terminal from at least one content terminal, and analyzes the user's exercise performance based on the user's content usage information. According to the present invention, the user's health management is supported by quantitatively analyzing the user's exercise performance based on content usage information in the process of using the content by playing sports games through content terminals installed throughout the theme park.

【指定代表圖】 第 3 圖

【代表圖之符號簡單說明】

100:使用者裝置

200:管理員終端

300:管理伺服器

400:內容終端

S510,S520,S530,S540,S550,S560,S570,S580,S590,S595:步驟

【發明說明書】

【中文發明名稱】 個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器

【英文發明名稱】 METHOD OF PROVIDING PERSONALIZED
HEALTHCARE SERVICES AND MANAGEMENT SERVER USED
THEREIN

【技術領域】

【0001】 本發明涉及個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器，更詳細地涉及如下的個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器，即，以使用者透過設置在主題公園各處的內容終端進行體育遊戲的方式來在利用內容的過程中基於內容利用資訊定量分析使用者的運動成果，從而可支援用戶的健康管理。

【先前技術】

【0002】 根據 WTO 的 2017 年度的調查結果，每 3 人中就有 1 名韓國成人處於運動不足的狀態，韓國成人的有氧鍛煉實踐率僅為 46.4%，這也處於持續下降的趨勢。

【0003】 另一方面，肥胖不僅增加患糖尿病、高血壓等疾病的危險性，還會引起各種癌症，增加死亡的危險，隨著醫學技術的發展，在人類壽命逐漸增加的情況下，為了真正提高生命品質，需要透過運動積極管理肥胖問題。

【0004】 近來，隨著新冠病毒流行情況的結束，戶外活動日漸增加，有一部分以人氣娛樂節目「Running Man」作為主題的室內特色設施投入運營，但這僅以判斷使用者是否完成任務的方式運營，存在無法分析用戶

在利用設施的過程中的運動成果的局限性。

【發明內容】

【0005】 因此，本發明的目的在於，提供如下的個性化保健服務提供方法及用於其的管理伺服器，即，以使用者透過設置在主題公園各處的內容終端進行體育遊戲的方式來在利用內容的過程中基於內容利用資訊定量分析使用者的運動成果，從而可支援用戶的健康管理。

【0006】 本發明的目的並不局限於以上所提及的目的，可包括由本發明所屬技術領域中具有通常知識者透過以下的記載明確理解的其他技術目的。

【0007】 用於實現上述目的的本發明的個性化保健服務提供方法包括：步驟 a，管理伺服器從至少一個內容終端接收利用上述內容終端的使用者的內容利用資訊；以及步驟 b，上述管理伺服器基於上述使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果。

【0008】 較佳地，本發明的特徵在於，上述內容終端為提供體育遊戲用內容的終端。

【0009】 並且，本發明的特徵在於，在上述步驟 a 之前另包括如下步驟：上述管理伺服器從管理員終端接收將使用者所選擇的內容資訊包含在內的使用者註冊請求；以及上述管理伺服器向與上述使用者所選擇的內容相對應的內容終端發送上述使用者的管理請求。

【0010】 並且，在上述步驟 a 之前另包括上述管理員終端向上述使用者裝置發送基於上述使用者的化身選擇資訊生成的化身資訊且上述使用者裝置存儲上述化身資訊的步驟。

【0011】 並且，在上述步驟 a 之後且上述步驟 b 之前另包括上述管理伺服器從上述內容終端接收上述使用者的內容利用資訊查詢請求的步驟。

【0012】 另一方面，本發明的管理伺服器包括：接收部，從至少一個內容終端接收利用上述內容終端的使用者的內容利用資訊；以及運算部，基於上述使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果。

【0013】 較佳地，本發明的特徵在於，上述內容終端為提供體育遊戲用內容的終端。

【0014】 並且，本發明的特徵在於，上述接收部從管理員終端接收將使用者所選擇的內容資訊包含在內的使用者註冊請求，上述管理伺服器另包括發送部，用於向與上述使用者所選擇的內容相對應的內容終端發送上述使用者的管理請求。

【0015】 並且，本發明的特徵在於，上述管理員終端向上述使用者裝置發送基於上述使用者的化身選擇資訊生成的化身資訊，上述使用者裝置存儲上述化身資訊。

【0016】 並且，本發明的特徵在於，上述接收部從上述內容終端接收上述使用者的內容利用資訊查詢請求。

【0017】 根據本發明，以使用者透過設置在主題公園各處的內容終端進行體育遊戲的方式來在利用內容的過程中基於內容利用資訊定量分析使用者的運動成果，從而可支援用戶的健康管理。

【0018】 本發明的效果並不局限於以上提及的效果，可包括由本發明所屬技術領域中具有通常知識者透過以下的記載明確理解的其他效果。

【圖式簡單說明】

【0019】

〔第 1 圖〕 本發明一實施例的個性化保健服務提供系統的結構圖。

〔第 2 圖〕 顯示執行本發明一實施例的個性化保健服務提供方法的管理伺

服务器的結構的功能框圖。

〔第 3 圖〕說明本發明一實施例的個性化保健服務提供方法的執行過程的信號流程圖。

【實施方式】

【0020】為讓本發明之上述及其他目的、特徵及優點能更明顯易懂，下文特舉本發明之較佳實施例，並配合所附圖式作詳細說明；此外，在不同圖式中標示相同符號者視為相同，會省略其說明。另，對於本發明所屬領域中為通常知識者可理解為習知的功能與結構將不再贅述，以避免模糊本發明的主旨。

【0021】第 1 圖為本發明一實施例的個性化保健服務提供系統的結構圖。參照第 1 圖，本發明一實施例的個性化保健服務提供系統包括使用者裝置 100、管理員終端 200、管理伺服器 300 以及至少一個內容終端 400。

【0022】可佩戴在用戶的手腕的射頻識別(RFID)手環等的使用者裝置 100 從管理員終端 200 接收及存儲根據使用者向管理員終端 200 輸入的化身選擇資訊來由管理員終端 200 生成的化身資訊，之後在使用者為了利用內容終端 400 而將使用者裝置 100 貼到內容終端 400 的射頻(RF)通信模組的情況下，使用者裝置 100 將向內容終端 400 發送相應化身資訊。

【0023】管理員終端 200 可設置於作為提供本發明的個性化保健服務的線下空間(offline space)的主題公園的入口，管理員終端 200 基於使用者所輸入的化身選擇資訊生成包含使用者帳號及化身形象的化身資訊，向使用者裝置 100 發送所生成的化身資訊，向管理伺服器 300 發送將使用者帳號資訊包含在內的使用者註冊請求。

【0024】管理伺服器 300 從使用者利用的多個內容終端 400 接收使用

者的內容利用資訊，基於從多個內容終端 400 接收的各個內容利用資訊分析使用者的運動成果。

【0025】多個內容終端 400 設置於作為提供本發明的個性化保健服務的線下空間的主題公園內的多個場所，各個內容終端 400 可提供不同種類的體育遊戲內容。

【0026】第 2 圖為顯示執行本發明一實施例的個性化保健服務提供方法的管理伺服器 300 的結構的功能框圖。參照第 2 圖，執行本發明一實施例的個性化保健服務提供方法的管理伺服器 300 包括接收部 310、存儲部 330、運算部 350 以及發送部 370。

【0027】管理伺服器 300 的接收部 310 從管理員終端 200 接收使用者註冊請求，從內容終端 400 接收內容利用資訊和使用者的使用記錄查詢請求。

【0028】管理伺服器 300 的運算部 350 基於使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果並生成運動成果分析報告。

【0029】管理伺服器 300 的發送部 370 向內容終端 400 發送使用者管理請求，向管理員終端 200 或智慧手機等使用者所選擇的使用者終端發送使用者運動成果分析報告，向內容終端 400 發送使用者的內容累積使用記錄。

【0030】另一方面，來自發送部 370 的各種發送資訊、來自運算部 350 的各種分析及生成資訊、來自發送部 370 的各種發送資訊可累積存儲於管理伺服器 300 的存儲部 330。

【0031】第 3 圖為用於說明本發明一實施例的個性化保健服務提供方法的執行過程的信號流程圖。以下，參照第 1 圖至第 3 圖，說明本發明一實施例的個性化保健服務提供方法的執行步驟。

【0032】首先，來到作為提供本發明的個性化保健服務的線下空間的主題公園的使用者在從設施管理員那裡拿到配備射頻識別（RFID）標籤的手環

等的使用者裝置 100 後，透過設置於入口的管理員終端 200 輸入與自己的化身（avatar）相關的選擇資訊和使用者的身體資訊。

【0033】詳言之，使用者選擇顯示在管理員終端 200 的畫面的多個化身形象中的一個，確定自己的化身的姓名（即，用戶帳號）並輸入，確定並輸入所選擇的化身形象中的臉部形態、服裝、裝飾等的追加選擇項目。

【0034】對此，管理員終端 200 可在基於使用者的各種經上述輸入的資訊生成化身形象（步驟 S510）後，輸出「請將射頻識別（RFID）手環貼到管理員終端」等提示消息。

【0035】對此，隨著使用者將使用者裝置 100 貼到管理員終端 200，管理員終端 200 的射頻識別（RFID）通信模組向使用者裝置 100 發送將化身形象和用戶帳號包含在內的化身資訊（步驟 S520），對此，使用者裝置 100 將在射頻識別（RFID）標籤存儲從管理員終端 200 接收的化身資訊。

【0036】而且，使用者可透過管理員終端 200 追加輸入性別資訊、身高資訊、體重資訊等使用者身體資訊，可追加輸入與約 20 個的多個內容終端 400 中的使用者所要使用的內容終端 400 相關的選擇資訊。

【0037】對此，管理員終端 200 生成將使用者帳號、使用者身體資訊以及內容終端 400 的選擇資訊包含在內的使用者註冊請求，可將其發送到管理伺服器 300（步驟 S530）。

【0038】對此，管理伺服器 300 基於從管理員終端 200 接收的使用者帳號生成用戶的管理帳戶，可在相應的管理帳戶關聯存儲使用者註冊請求。

【0039】另一方面，隨著管理伺服器 300 向與包含在使用者註冊請求的內容終端 400 選擇資訊相對應的各個內容終端 400 發送將使用者帳號包含在內的使用者管理請求（步驟 S540），內容終端 400 將存儲從管理伺服器 300 接收的用戶管理請求。

【0040】 在結束如上所述的使用者註冊步驟之後，使用者可在主題公園內移動並依次尋找自己選擇的內容終端 400，來利用各個內容終端 400 所提供的遊戲方式的體育遊戲用內容。

【0041】 詳言之，隨著使用者靠近內容終端 400 並將使用者裝置 100 貼到內容終端 400 的射頻識別（RFID）通信模組，將向內容終端 400 發送在上述步驟 S520 中存儲於使用者裝置 100 的化身資訊（步驟 S550）。

【0042】 對此，內容終端 400 判斷從使用者裝置 100 接收的化身資訊中所包含的使用者帳號與在上述步驟 S540 中從管理伺服器 300 接收的用戶管理請求中所包含的用戶帳號是否相一致，從而執行使用者認證步驟。

【0043】 若使用者帳號不一致，則內容終端 400 將輸出「該內容未被註冊使用，您無法使用」等提示消息，若使用者帳號一致，則在內容終端 400 的畫面輸出在上述步驟 S550 中從使用者裝置 100 接收的化身資訊中所包含的化身形象並運行基於內容終端 400 的使用者的操作的遊戲方式的體育遊戲用內容（步驟 S560）。

【0044】 如上所述，在本發明中，隨著使用者的化身資訊存儲於使用者裝置 100，使用者可透過將自己所持的使用者裝置 100 貼到各個內容終端 400，來以在各個內容終端 400 輸出自己所選擇的化身形象的方式進行控制。

【0045】 另一方面，內容終端 400 可提供如下的多種內容：基於使用者連續按下設置在內容終端 400 的按鈕（物理按鈕或顯示在內容終端的觸摸式顯示畫面的按鈕）的速度及次數來以遊戲方式進行拔河等比賽的內容；基於用戶在隔著 5 m 左右的間隔設置的 2 個物理按鈕之間往返跑動並交替按下按鈕的速度及次數來以遊戲方式進行往返跑步等比賽的內容。

【0046】 如上所述，隨著使用者使用由各個內容終端 400 提供的體育遊戲用內容，各個內容終端 400 將向管理伺服器 300 發送將相應體育遊戲中的

用戶的成績（例如，第一等級至第五等級）、遊戲分數等遊戲記錄以及使用者帳號包含在內的內容利用資訊（步驟 S570）。

【0047】 對此，管理伺服器 300 搜索與包含在內容利用資訊的使用者帳號相對應的用戶帳戶，在所搜索的使用者帳戶累積存儲從各個內容終端 400 接收的內容利用資訊。

【0048】 另一方面，管理伺服器 300 的運算部 350 可基於從各個內容終端 400 接收的內容利用資訊和在上述步驟 S530 中包含在用戶註冊請求的使用者的身體資訊分析使用者的運動成果（步驟 S580）。

【0049】 詳言之，管理伺服器 300 可透過對從各個內容終端 400 接收的使用者的遊戲分數或計算各個遊戲分數的平均值，來計算用戶的運動執行值，並將其確定成用戶的運動成果數值。

【0050】 並且，管理伺服器 300 利用使用者的身體資訊對以如上所述的方式計算的使用者的運動執行值進行補正，從而也可計算出運動成果數值。

【0051】 詳言之，管理伺服器 300 可透過用戶的體重數值除以身高數值後乘以 100 來計算用戶的肥胖度數值，所計算的肥胖度數值乘以用戶的運動執行值，從而也可計算出運動成果數值。

【0052】 藉此，即便有高肥胖度數值的用戶被計算出低運動執行值，也可被賦予與正常體重的用戶相同水準的運動成果數值。

【0053】 而且，若用戶的性別為女性，則管理伺服器 300 透過規定的補正係數（例如，1.5）乘上以如上所述的方式計算的運動執行值或運動執行成果數值，從而也可最終計算女性用戶的運動成果數值。

【0054】 藉此，即便女性用戶被計算出相對低的運動執行值，也可被賦予與男性用戶相同水準的運動成果數值。

【0055】 另一方面，在使用多個內容終端 400 的過程中，若用戶為了確

認目前為止的自己的內容利用資訊而在內容終端 400 的畫面上選擇「使用記錄查詢」並貼上使用裝置 100，則相應內容終端 400 生成將從使用者裝置 100 接收的化身資訊中所包含的使用者帳號包含在內的使用者使用記錄查詢請求，可將其發送到管理伺服器 300（步驟 S590）。

【0056】 在實施本發明的過程中，在隨著使用者在內容終端 400 的畫面上選擇「使用記錄查詢」並貼上使用裝置 100 來由內容終端 400 從使用者裝置 100 接收使用者帳號的情況下，將期望內容終端 400 不執行上述步驟 S560 中的使用者認證步驟，從而也可透過使用者未選擇使用的內容終端 400 查詢使用記錄。

【0057】 對此，管理伺服器 300 搜索與從內容終端 400 接收的使用記錄查詢請求所包含的用戶帳號相對應的用戶帳戶，生成將在所搜索的使用者帳戶關聯存儲的使用者的各個內容利用資訊以及以此為基礎並透過上述方法中間計算的運動成果數值包含在內的內容使用記錄，可將其發送到內容終端 400（步驟 S595）。

【0058】 以此，用戶可確認目前為止自己所使用的各個內容終端 400 中的使用資訊及目前為止的運動成果數值。

【0059】 另一方面，在實施本發明的過程中，若管理伺服器 300 從內容終端 400 接收使用記錄查詢請求，則在身體資訊與在上述步驟 S530 中從管理員終端 200 接收的使用者註冊請求所包含的使用者的身體資訊相同或相似的其他用戶（例如，與相應用戶相同或計算出規定誤差範圍（例如，10%）以內的肥胖度數值的用戶）中，將性別與相應用戶相同的用戶選為用戶的競爭者，向內容終端 400 一併發送與被選擇的競爭者的帳戶關聯存儲的內容使用記錄，從而在使用者利用其餘內容終端 400 進行運動的過程中被賦予更積極的動力。

【0060】 另一方面，上述步驟 S580 中的使用者運動成果分析步驟能夠以累積反映從其餘內容終端 400 追加接收的使用者的內容利用資訊的方式反復執行。

【0061】 而且，在隨著從使用者所選擇的所有內容終端 400 都接收到內容利用資訊來最終計算出使用者的運動成果數值的情況下，管理伺服器 300 生成將最終運動成果數值和各個內容的利用資訊包含在內的運動成果報告，可將其發送到管理員終端 200。

【0062】 另一方面，在實施本發明的過程中，若使用者透過管理員終端 200 輸入的智慧手機電話號碼等使用者終端資訊包含在上述步驟 S530 中的使用者註冊請求，管理伺服器 300 也可向使用者終端發送運動成果報告。

【0063】 而且，在實施本發明的過程中，管理員終端 200 也可基於由使用者輸入的身體資訊向使用者推薦用於引導用戶進行合適的運動的內容終端的選擇。

【0064】 詳言之，如同上述方法中所述，管理員終端 200 也可基於使用者的身體資訊計算肥胖度數值，可在與預定的肥胖度數值的上、中、下三個數值區間中的包含基於使用者所輸入的身體資訊計算的肥胖度數值的區間資訊相關存儲的至少一個內容終端選為用於使用者的內容終端。

【0065】 對此，使用者可在以如上所述的方式由管理員終端 200 選擇並輸出在管理員終端 200 的畫面的多個內容終端中選擇自己將要使用的內容終端。

【0066】 而且，管理員終端 200 基於使用者所輸入的內容終端的選擇資訊及相同時間段內的其他使用者的內容終端的已選擇資訊來生成使用者所選擇的多個內容終端的使用順序資訊（例如，依序為第三內容終端、第一內容終端及第二內容終端），透過管理員終端 200 的畫面對其進行輸出來提供給

用戶，從而可使用戶以最大限度沒有等待時間的方式使用內容終端。

【0067】 並且，管理員終端 200 可基於使用者所輸入的內容終端的選擇資訊及以如上所述的方式生成的多個內容終端的使用順序資訊生成用於按照上述使用順序在主題公園內使用使用者自己選擇的多個內容終端的主題公園內的移動路徑資訊。

【0068】 而且，管理員終端 200 可透過管理員終端 200 的畫面輸出如上所述的移動路徑資訊或可透過向使用者所選擇的智慧手機等使用者終端進行發送來支援在用戶在主題公園內的有效移動。

【0069】 並且，在實施本發明的過程中，管理伺服器 300 基於上述步驟 S580 中的使用者的運動成果分析結果生成用於提高用戶的健康的推薦運動資訊，透過向智慧手機等使用者終端進行發送，來支援來到主題公園的使用者的日後的基於運動的健康管理。

【0070】 詳言之，管理伺服器 300 可將運動成果數值劃分設定為上、中、下 3 個數值區間，可將與包含用戶的運動成果數值的區間資訊關聯存儲的運動方案內容（例如，蹬臺階）生成為使用者的推薦運動資訊。

【0071】 另一方面，在實施本發明的過程中，若全部使用完內容終端的使用者有意向購買自己使用過的使用者裝置 100，則隨著將相應使用者裝置 100 貼到管理員終端 200 的射頻識別（RFID）通信模組，管理員終端 200 可向使用者裝置 100 發送從管理伺服器 300 接收的用戶的運動成果分析報告。

【0072】 對此，包含使用者帳號的使用者化身資訊和使用者的運動成果分析報告存儲於使用者裝置 100，最終，若使用者以後再來到主題公園並將相應使用者裝置 100 貼到管理員終端 200，則管理員終端 200 可從使用者裝置 100 接收包含使用者帳號的使用者化身資訊和運動成果分析報告。

【0073】 對此，管理員終端 200 可基於從使用者裝置 100 接收的運動成

果分析報告來在多個內容終端 400 中選擇適合再來到的使用者的內容終端並推薦，從而可推薦基於用戶過去來時的運動成果分析報告的使用者個性化內容。

【0074】 詳言之，管理員終端 200 選擇與運動成果分析報告中所包含的各個內容的使用資訊中遊戲分數達到規定基準分數以下的內容利用資訊相對應的內容終端來向使用者推薦，從而能夠以均衡地提高使用者的運動能力的方式進行支援。

【0075】 並且，在實施本發明的過程中，運行本發明的個性化保健服務提供方法的程式可設置於本發明的管理伺服器 300 或記錄在電腦可讀的各種記錄介質，或可存儲於透過網路傳送相應程式的伺服器。

【0076】 另一方面，本發明中的上述步驟的步驟 S510～步驟 S595 之間的順序僅屬於例示，本發明並不限定於此。即，上述步驟的步驟 S510～步驟 S595 之間的順序可互相變動，其中的部分步驟可同時被執行或另可刪除。

【0077】 綜上所述，已呈現並說明了本發明的較佳實施例及應用範例，但本發明並不限定於上述特定實施例及應用範例，並可由本發明所屬技術領域中具有通常知識者在不脫離發明申請專利範圍中的本發明的主旨的情況下執行多種變形實施，且這些變形實施不應脫離本發明的技術思想或展望來單獨理解。

【符號說明】

【0078】

- 100:使用者裝置
- 200:管理員終端
- 300:管理伺服器

310:接收部

330:存儲部

350:運算部

370:發送部

400:內容終端

S510,S520,S530,S540,S550,S560,S570,S580,S590,S595:步驟

【發明申請專利範圍】

【請求項 1】 一種個性化保健服務提供方法，包含：

步驟 a，管理伺服器從至少一個內容終端接收利用上述內容終端的使用者的內容利用資訊；及

步驟 b，上述管理伺服器基於上述使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果。

【請求項 2】 如請求項 1 之個性化保健服務提供方法，其中，在上述步驟 a 之前另包含以下步驟：

上述管理伺服器從管理員終端接收將使用者所選擇的內容資訊包含在內的使用者註冊請求；及

上述管理伺服器向與上述使用者所選擇的內容相對應的內容終端發送上述使用者的管理請求。

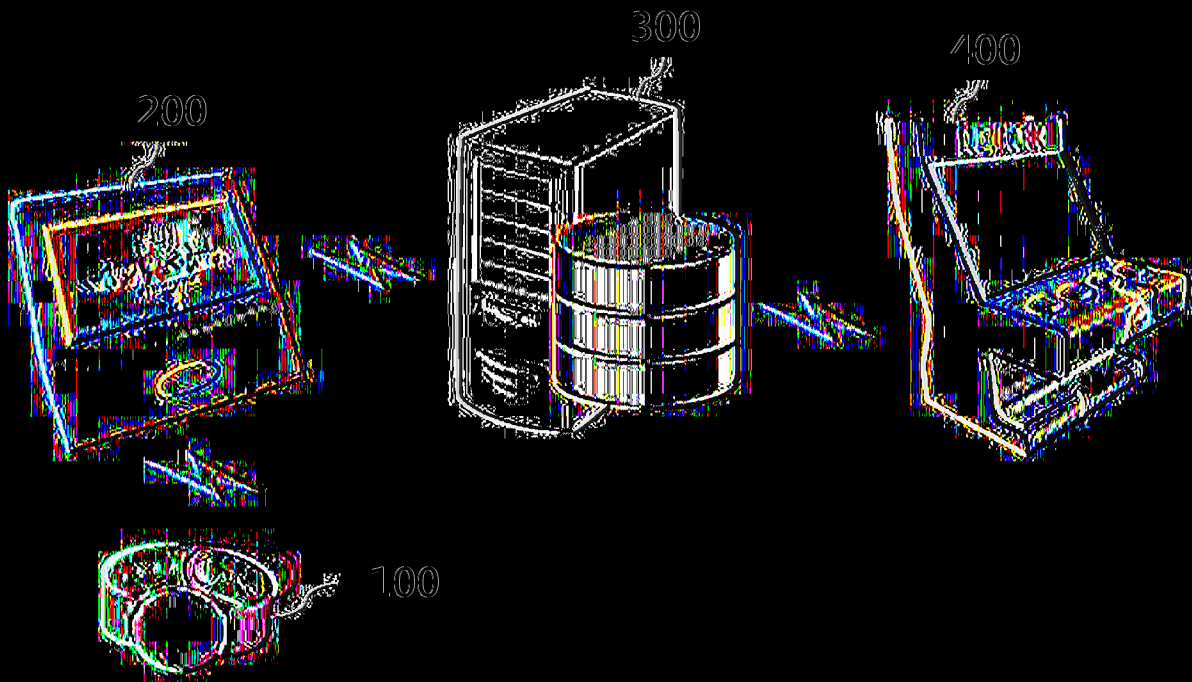
【請求項 3】 一種管理伺服器，包括：

接收部，從至少一個內容終端接收利用上述內容終端的使用者的內容利用資訊；及

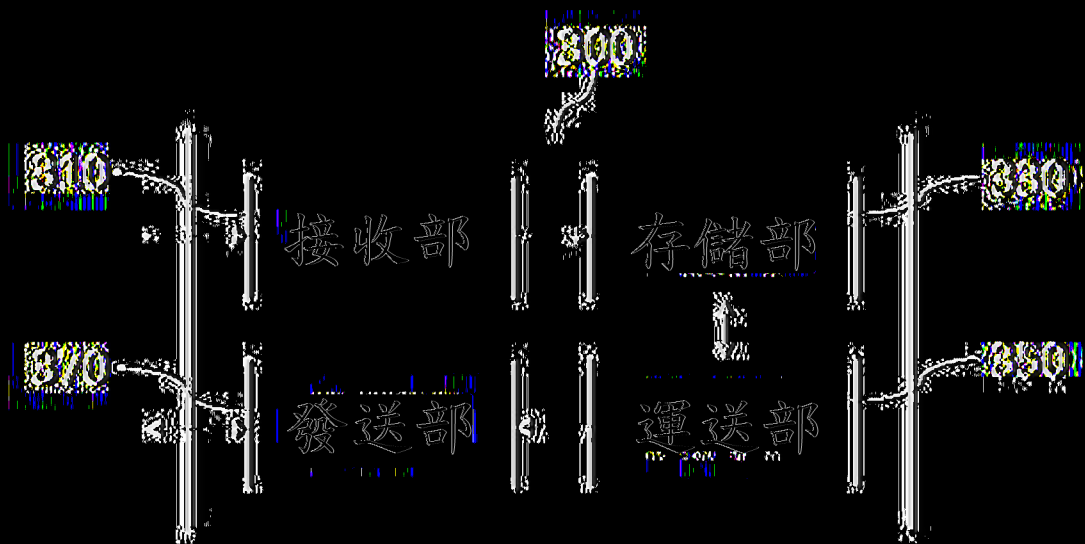
運算部，基於上述使用者的內容利用資訊分析使用者的運動成果。

【請求項 4】 如請求項 3 之管理伺服器，其中，上述接收部從管理員終端接收將使用者所選擇的內容資訊包含在內的使用者註冊請求；上述管理伺服器另包括發送部，用於向與上述使用者所選擇的內容相對應的內容終端發送上述使用者的管理請求。

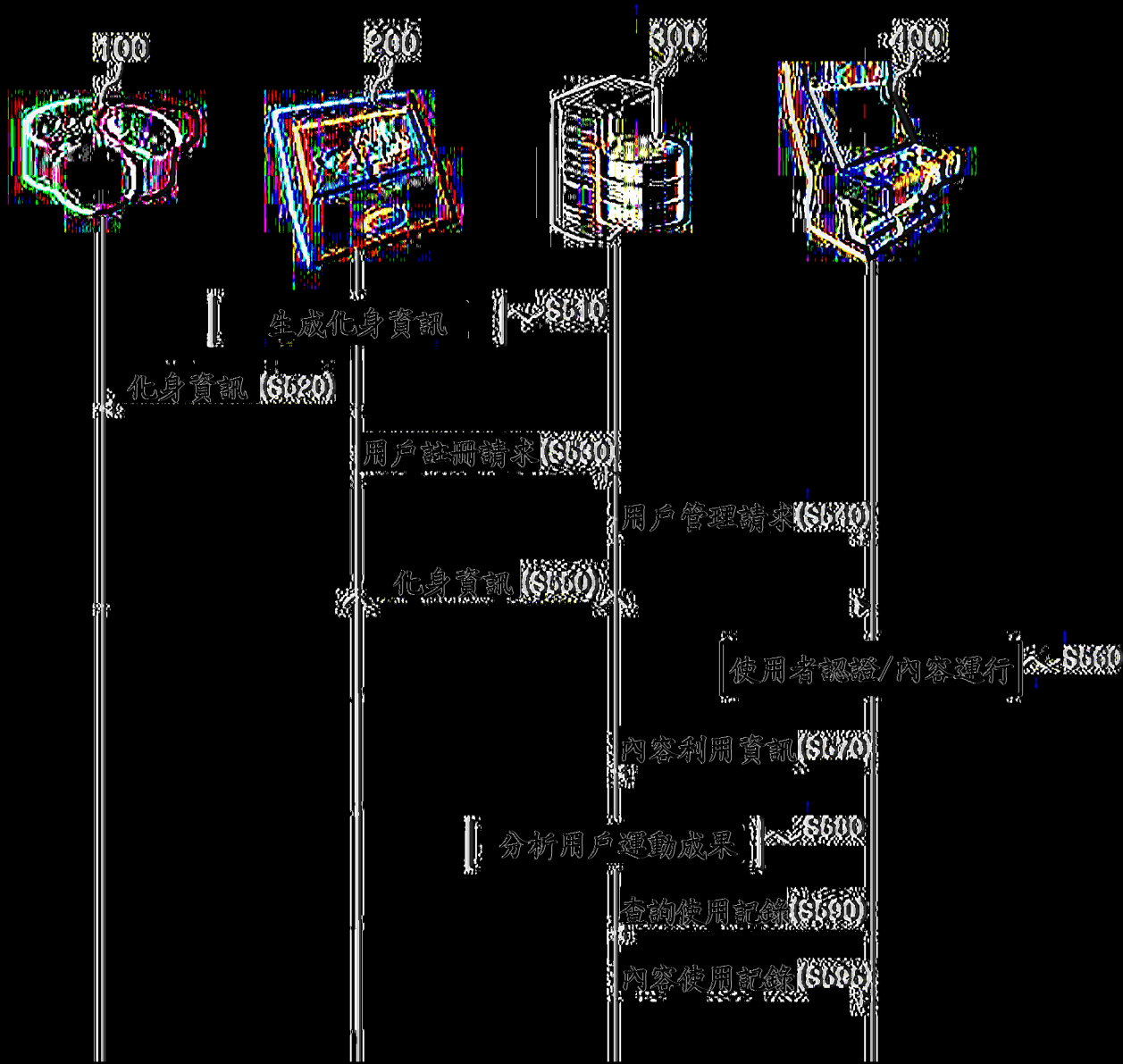
(發明圖式)



(第 1 圖)



(第 2 圖)



(第 3 圖)