

審決

不服 2015- 953

東京都港区六本木六丁目10番1号
請求人 グリー株式会社

東京都千代田区霞が関三丁目2番1号 霞が関コモンゲート西館36階
代理人弁理士 杉村 憲司

東京都千代田区霞が関3丁目2番1号 霞が関コモンゲート西館36階
代理人弁理士 岡野 大和

特願2011-171302「アニメーション再生システム、サーバ装置、端末装置、再生方法、情報処理方法及びプログラム」拒絶査定不服審判事件〔平成25年 2月21日出願公開、特開2013- 37447〕について、次のとおり審決する。

結 論

本件審判の請求は、成り立たない。

理 由

1 手続の経緯

本願は、平成23年8月4日の出願であって、その手続の経緯は、以下のとおりである。

平成25年 9月26日 : 手続補正
平成26年 7月 7日付け : 拒絶理由の通知
平成26年 9月11日 : 手続補正
平成26年10月17日付け : 拒絶査定
平成26年10月21日 : 拒絶査定の謄本の送達
平成27年 1月16日 : 拒絶査定不服審判の請求
平成27年11月10日付け : 拒絶理由の通知（当審）
平成27年12月22日 : 手続補正

2 本願発明

特許請求の範囲の請求項1に係る発明（以下「本願発明」という。）は、平成27年12月22日付け手続補正書により補正された明細書、特許請求の範囲及び図面の記載からみて、その特許請求の範囲の請求項1に記載された以下のとおりのものと認める。

なお、下記のとおり、説明のために（A）から（D）までの記号を当審において付与した。以下、構成要件A、構成要件Bなどと称することとする。

「【請求項1】

（A） サーバ装置と端末装置とがネットワークを介して通信可能に接続されたアニメーション再生システムであって、

（B） 前記サーバ装置は、

（B-1） 前記端末装置にアニメーションG I Fファイルを再生するための再生プログラムを送信し、

（B-2） 前記端末装置より前記アニメーションG I Fファイルを指定する情報を含む要求を受信すると、前記アニメーションG I Fファイルに対応する、前記再生プログラムにより扱うことが可能な文字列により構成される文字列ファイルを前記端末装置に送信し、

（C） 前記端末装置は、

（C-1） 前記再生プログラムが無い場合、前記アニメーションG I F

ファイルを再生不可能であり、

(C-2) 前記アニメーションGIFファイルを再生する場合、前記要求を前記サーバ装置に送信し、

(C-3) 前記サーバ装置より前記文字列ファイルを受信すると、前記再生プログラムにより、前記文字列ファイルを解釈し、解釈した結果に基づき複数の画像ファイルを生成し、前記複数の画像ファイルを再生する

(D) アニメーション再生システム。」

3 引用発明及び周知技術

(1) 引用例1の記載事項及び引用発明1

(1-1) 引用例1の記載事項

当審の平成27年11月10日付けの拒絶理由に引用された、特表2008-513897号公報(以下「引用例1」という。)には、「モバイルメッセージングシステムおよび方法」として、図面とともに以下の事項が記載されている。

ア 「【0003】

従来、モバイル装置を用いてマルチメディア(たとえばテキスト、画像、ビデオ、および音声)をメッセージングすることは扱いにくく、多くの場合は不可能である。たとえば、ショートメッセージサービス(Short Message Service)(SMS)は、160文字以内のテキストメッセージの送信に限定される。マルチメディアメッセージングサービス(Multimedia Messaging Service)(MMS)はテキストならびに他のメディアの送信を可能にする一方で、MMSは、メッセージが受信者に配信された後における送信者および受信者からの遠隔によるメッセージの格納である持続性に欠けている。特に、メッセージがMMSを介して配信された後、配信を担うサーバは、たとえばマルチメディアコンテンツの後日の参照または再利用のためのメッセージのコピーを保持しない。結果的に、モバイルユーザがMMSの使用を通して進行中の方法で互いに共働する能力は、著しく限定される。さらに、インターネットプロトコル(IP)チャネルを介して(たとえばIPマルチメディアサブシステム(IMS)を介して、またはモバイル装置上で稼動するブラウザを通して)モバイル装置にマルチメディアを配信するための従来のアプローチは、配信時間およびネットワーク信頼性の両方について大いに改善されることができる。」

イ 「【0022】

本発明の実施形態は、ユーザがモバイル装置、デスクトップ装置、セットトップ装置または他の装置からメッセージを送るかにかかわらず、エンドユーザにシームレスな経験を提供する、装置およびネットワークにとらわれないマルチメディアメッセージング環境に関する。この環境の範囲内において、たとえばウェブ

(HTTP)、SMTP/POP/IMAP、SIP、CDMAおよびGSM(GPRS、EDGE)などの異なるネットワークおよび/またはプロトコルにわたって、装置は互いにメッセージを送ることができる。

【0023】

図1は、サーバ102(それぞれが一つ以上のサーバインタフェース104およびメモリ106を備えている)、たとえば携帯電話およびPDA(personal digital assistant)などの一つ以上のモバイル装置、および/またはデスクトップコンピュータなどの一つ以上の非モバイル装置などのユーザ機器108を含むシステム100の実施形態を示す。システム100はさらに、ゲートウェイ110と、レンダリングエンジン112と、HTTP/eメールサービス114と、ロードバランサー116と、サードパーティゲートウェイ118とを備える。たとえば、本発明の実施形態は、モバイル装置または非モバイル装置のユーザが、モバイルユーザの起動状況(たとえばオンライン、オフライン、使用中、不在、タイプ中、アイドルなど)を決定するためにモバイルユーザについての存在情報を見ることと、モバイルユーザをテキスト、画像、音声、ビデオなどの複数メディアに関連するコミュニケーションに携わらせることとを可能にし得る。ユーザ機器108(および随意にメッセージに関連したメタ情

報)の間で通信されるメッセージは、たとえば将来のメッセージにおけるマルチメディアコンテンツの後日の参照および／または再利用のために、メモリ106におけるドキュメント(またはドキュメントの部分)としてサーバ104によって持続される(格納される)。システム100におけるドキュメントがnmIベースのドキュメントである場合、システム100は、そのさまざまな構成要素において、「ネットマツト(netomat)」変更子を用いてラベルされ得る(たとえばネットマツトサーバ102)。

【0024】

モバイル装置および非モバイル装置は、クライアントアプローチまたはクライアントレス(clientless)アプローチを用いることによって、システム100にネットワーク接続され得る。(後略)」

ウ 「【0069】

(インライン圧縮ASCII符号化バイナリーアセット)

モバイルネットワークが拡大するにつれて、小さな画面によって特徴づけられ、信頼性のないネットワーク接続性および低い帯域幅になりやすい装置に対して、フォーマットされたマルチメディアプレゼンテーションを配信する、より速く、より効率的で、ユーザフレンドリな方法に対するニーズも拡大する。モバイルおよび固定ネットワークにわたるメッセージにおいてマルチメディアを交換する既存の方法は、本発明と比較すると、指数関数的に高い数のクライアント／サーバの呼び出し／応答を必要とする。したがって、ネットワークにより高い要求を課し、送信セッションをネットワーク障害にさらし、ユーザをより長い待ち時間にさらす。

【0070】

電話ブラウザ(phone browser)などの従来のモバイルアプリケーションは、画像を含むHTMLまたはXHTMLなどのマルチメディアファイルをロードするために以下のステップを必要とする。最初に、HTMLファイルについてのユーザからのリクエストに応じて、HTMLファイルがロードされなければならない。次に、HTMLファイルにおける各埋め込み画像がロードされなければならない。ここで、各埋め込み画像は別々のユーザリクエストを必要とする。MMSおよび他のメッセージングシステムによって同様の戦略が採用される。一つ以上の呼び出しがサーバによって受信されないことに起因して、またはモバイル装置によって受信されたコンテンツにおける送信エラーに起因して、情報についての複数の呼び出しが結果としてエラーになり得る。

【0071】

一実施形態において、従来のシステムとは異なり、システム100は、複数の呼び出しを排除し、メッセージサイズを低減することによって、マルチメディアコンテンツをモバイル装置108に効率的に配信する。特に、モバイル装置108からの単一の呼び出しは、サーバ102に、ASCII符号化されたおよび圧縮された(たとえばサーバ102によって圧縮され符号化された)マルチメディアアセットを含むnmIファイルを送信させる。圧縮されると、ASCII符号化されて圧縮されたファイルは12パーセント〜30パーセント小さい。すべてのTCP/IP接続のために必要とされるオーバーヘッドを低減することにより(すなわち呼び出し／応答の数を低減させることにより)、追加の10パーセントの利点が達成される。一つのメッセージに複数のアセットを含むメッセージを配信する能力は、結果としてより速い配信になり、著しく改善されたユーザ経験を実現させる。システム100はモバイル環境に比類なく適切である。システム100は、サーバが応答しなければならない呼び出しの回数を限定することによって、サーバ102の資源をも保護する。たとえば、図5はモバイル装置の表示画面のスクリーンショットであり、ここでは、サーバ102(図1)への単一の呼び出しに回答して、7つの画像502〜514(および関連テキスト)がモバイル装置に送信される。

【0072】

図6は、インライン圧縮ASCII符号化バイナリーアセットとしての5つの画像(サイズは合計50k)を含むコンテンツを、マルチメディアクライアントアプリケーションがインストールされた(さらにメッセージがnmIメッセージである)モバイル装置に配信するために必要とされる配信時間に対して、同じコンテンツを(ASCI符号化バイナリーアセットのインライン圧縮を用いない)モバイル装置のHTMLブラウザに送信するために必

要とされる配信時間を示すグラフである。より詳しくは、28.8 kbps ラインにわたる配信について、圧縮ASCII符号化バイナリーアセットは48.4秒で配信されたのに対して、HTMLブラウザへの同じコンテンツの送信は66.5秒を必要とした。

【0073】

以下は、3つの画像を含むnmlファイルについての説明的なコードを示す。この例において、インラインメッセージは、LZ77アルゴリズムおよびHuffman符号化の組み合わせを含む標準的なデータ圧縮アルゴリズムを用いて圧縮され、Base64として符号化される。インライン画像（たとえば1272バイト）は、JPG形式におけるもともとの画像（たとえば1564バイト）よりも小さい。

【0074】

【化3】

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
```

```
<nml>
```

```

```

```
/9j/4AAQSkZJRgABAQAAAQABAAD/2wBDAAAYEBQYFBAYGBQYHBwYICgAKCgkJChQODwwQFxQYGBcU
```

```
FhYaHSUfGhsjHBYWICwgIyYnKSopGR8tMC0oMCUoKSj/2wBDAQcHBwoIChMKChMoGhYaKCgoKCgo
```

```
KCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCj/wAA.RCAAYACADASIA
```

```
AhEBAxEB/8QAHwAAAQUBAQEBAQEAAAAAAAAAAAECAwQFBgcICQoL/8QAtRAAAgEDAwIEAwUFBAQA
```

```
AAF9AQIDAAQRBRIhMUEGE1FhByJxFDKBkaEII0KxwRVS0fAkM2JyggkKFhcYGRolJicoKSo0NTY3
```

```
ODk6Q0RFRkdISUpTVFVWV1hZWmNkZWZnaGlqc3R1dnd4eXqDhIWGh4iJipKTlJWWl5iZmqKjpKWm
```

【0075】

【化4】

p6ipqrKztLW2t7i5usLDxMXGx8jJytLT1NXW19jZ2uHi4+Tl5ufo6erx8vP09fb3+Pn6/8QA
HwEA
AwEBAQEBAQEBAQAAAAAAAECAwQFBgcICQoL/8QAtREAAgECBAQDBAcFBA
QAAQJ3AAECAxEEBSEx
BhJBUQdhcRMiMoEIFEKRobHBCSMzUvAVYnLRChYkNOEl8RcYGRomJygpKjU2Nzg
5OkNERUZHSElK
UIRVVldYWVvpjZGVmZ2hpanN0dXZ3eHl6goOEhYaHiImKkpOUlZaXmJmaoqOkpaanq
Kmqs00tba3
uLm6wsPExcBHyMnK0tPU1dbX2Nna4uPk5ebn6Onq8vP09fb3+Pn6/9oADAMBAAIRAxE
APwD58u7C
6upHeCOeQKOSnPPoB3rv/DfgfwxNaIPEuq3Ud4RnbbFFVPY5DZ+owKqJo8Nkkk9vf7tq8
q0eS3Pq
D7+IYime7u50EG0DLIWcAMAPU4/zxXA5tqyO2NOK3Ra8XcHLLRp0ewuVu7FvlSR1A
ZTjgHsfr7Hg
VyOqKGhQLyM5xmuotop77RLoXCPBBDIsquehGCDjt3rDMbbf3UcsiEnay9CP85raKsY1
Ensei6B4
HZvD15qGoXrx3scXnR2cagNt/vMeencAccZlrlxbgSjIiK.thQ4B5z0wevTpRRSIBXLhNpH
U+HdI
fXdO1PS7qWazIEbFZnO5IypCmNlGcAlgN3Y9j0rk5tG1Pwprw07UJInUSeU/lybo+cfNnH
HBB/Oi
iuunBPQ6Mbh4wpKotz//2Q==

/9j/4AAQSkZJRgABAQAAQABAAD/2wBDAAyEBQYFBAYGBQYHBwYlChAKCgkJ
ChQODwwQFxFYGBcU
FhYaHSUfGhsjHBYWICwgIyYnKSopGR8tMC0oMCUoKSj/2wBDACQHBwoICChMKCh
MoGhYaKCgoKCgo
KCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCj/wAA
RCAAYACADASIA
AhEBAxEB/8QAHwAAAQUBAQEBAQEAAAAAAAAAAAECAwQFBgcICQoL/8QAtR
AAAgEDAwIEAwUFBAQA

【 0 0 7 6 】
【 化 5 】

AAF9AQIDAAQRBRIhMUEGE1FhByJxFDKBkaEII0KxwRVS0fAkM2JyggkKFhcYGRol
JicoKSo0NTY3

ODk6Q0RFRkdISUpTVFVWV1hZWmNkZWZnaGlqc3R1dnd4eXqDhIWGh4iJipKTlJWW
l5iZmqKjpKWm

p6ipqrKztLW2t7i5usLDxMXGx8jJytLT1NXW19jZ2uHi4+Tl5ufo6erx8vP09fb3+Pn6/8QA
HwEA

AwEBAQEBAQEBAQAAAAAAAAECAwQFBgcICQoL/8QAtREAAgECBAQDBAcFBA
QAAQJ3AAECAxEEBSEx

BhJBUQdhcRMiMoEIFEKRobHBCSMzUvAVYnLRChYkNOEl8RcYGRomJygpKjU2Nzg
5OkNERUZHSElK

U1RVVldYWVpjZGVmZ2hpanN0dXZ3eHl6goOEhYaHiImKkpOUlZaXmJmaoqOkpaanq
Kmqsro0tba3

uLm6wsPExcbHyMnK0tPU1dbX2Nna4uPk5ebn6Onq8vP09fb3+Pn6/9oADAMBAAIRAxE
APwD58u7C

6upHeCOeQKOSnPPoB3rv/DfgfwxNaIPeUq3Ud4RnbbFFVPY5DZ+owKqJo8Nkkk9vf7tq8
q0eS3Pq

D7+IYime7u50EG0DLIWcAMAPU4/zxXA5tqyO2NOK3Ra8XeHLLRp0ewuVu7FvISR1A
ZTjgHsfr7Hg

VyOqKGhQLyM5xmuotop77RLoXCPBBDIsquehGCDjt3rDMbbf3UcsiEnay9CP85raKsY1
Ensei6B4

HZvD15qGoXrx3scXnR2cagNt/vMeencAccZlrlxbgSjlIKthQ4B5z0wevTpRRSlBXLhNpH
U+HdI

fXdO1PS7qWazIEbFZnO5IypCmNIGcAlGN3Y9j0rk5tG1Pwprw07UJInUSeU/lybo+cfNnH
HBB/Oi

iuunBPQ6Mbh4wpKotz//2Q==

/9j/4AAQSkZJRgABAQAAQABAAD/2wBDAAAYEBQYFBAYGBQYHBwYlChAKCgkJ
ChQODwwQFxQYGBcU

FhYaHSUfGhsjHBYWICwgIyYnKSopGR8tMC0oMCUoKSj/2wBDAQcHBwoIChMKCh
MoGhYaKCgoKCgo

【 0 0 7 7 】

【 化 6 】

KCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCgoKCj/wAA
RCAAYACADASIA
AhEBAXEB/8QAHwAAAQUBAQEBAQEAIAAAAAAAAAAAAECAwQFBgcICQoL/8QAtR
AAAgEDAwIEAwUFBAQA
AAF9AQIDAAQBRRIhMUEGE1FhByJxFDKBkaEII0KxwRVS0fAkM2JyggkKFhcYGRol
JicoKSo0NTY3
ODk6Q0RFRkdISUpTVFVWV1hZWmNkZWZnaGlqc3R1dnd4eXqDhIWGh4iJipKTlJWW
l5iZmqKjpKWm
p6ipqrKztLW2t7i5usLDxMXGx8jJytLTlNXW19jZ2uHi4+Tl5ufo6erx8vP09fb3+Pn6/8QA
HwEA
AwEBAQEBAQEBAQAAAAAAAAECAwQFBgcICQoL/8QAtREAAgECBAQDBAcFBA
QAAQJ3AAECAxEEBSEx
BhJBUQdhcRMiMoEIFEKRobHBCSMzUvAVYnLRChYkNOEl8RcYGRomJygpKjU2Nzg
5OkNERUZHSElK
U1RVVldYWVpjZGVmZ2hpanN0dXZ3eHl6goOEhYaHiImKkpOUlZaXmJmaoqOkpaanq
KmqsrO0tba3
uLm6wsPExcBHyMnK0tPU1dbX2Nna4uPk5ebn6Onq8vP09fb3+Pn6/9oADAMBAAIRAxE
APwD58u7C
6upHeCOeQKOSnPPoB3rv/DfgfwxNaIPeUq3Ud4RnbbFFVPY5DZ+owKqJo8Nkkk9vf7tq8
q0eS3Pq
D7+IYime7u50EG0DLIWcAMAPU4/zxXA5tqyO2NOK3Ra8XeHLLRp0ewuVu7FvISR1A
ZTjgHsfr7Hg
VyOqKGhQLyM5xmuotop77RL0XCPBBDIsquehGCDjt3rDMbbf3UcsiEnay9CP85raKsY1
Ensei6B4
HZvD15qGoXrx3scXnR2cagNt/vMeencAccZlrlxbgSjIIKthQ4B5z0wevTpRRSIBXLhNpH
U+HdI
fXdOIPS7qWazlEbFZnO5IypCmNlGcAlgN3Y9j0rk5tG1Pwprw07UJInUSeU/lybo+cfNnH
HBB/Oi
iuunBPQ6Mbh4wpKotz//2Q==

</nml>

(後略) 」

(1 - 2) 引用発明 1

上記 (1 - 1) の摘記事項アからウまでの記載及び関連する図面並びにこの分野における技術常識を考慮して引用例 1 の記載を検討する。

(ア) 上記イ及びウには、上記アの課題を解決するための、マルチメディアコンテンツをモバイル装置に配信するシステムにおいて、前記システムがサーバとモバイル装置とを含むこと、及び前記モバイル装置が前記システムにネットワーク接続されることについて記載されている。

また、上記ウには、複数の画像を含むマルチメディアコンテンツがモバイル装置に送信されて表示される、すなわち、再生されることについて記載さ

れている。

以上の記載を踏まえれば、引用例 1 には、『サーバとモバイル装置とがネットワークを介して通信可能に接続され、前記モバイル装置において複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツを再生するシステム』が記載されているといえる。

(イ) 上記ウには、ユーザリクエストとして、前記モバイル装置からの呼出しがなされると、前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツが前記モバイル装置に送信されることについて記載されている。

また、上記ウには、前記サーバから前記モバイル装置に、前記マルチメディアコンテンツが Base 64 に符号化された、上記ウに摘記した段落【0074】から段落【0077】までに示されているような、文字列のファイルを送信すること、及び複数の画像を含むマルチメディアコンテンツが前記モバイル装置に送信されて表示されることについて記載されている。

以上の記載を踏まえれば、引用例 1 には、『前記サーバ』が、『前記モバイル装置から、前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツのリクエストがなされると、前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツに対応する、Base 64 により符号化した文字列のファイルを、前記モバイル装置に送信』すること、及び『前記モバイル装置』が、『前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツを再生する場合、前記リクエストを前記サーバに対して行』うことについて記載されているといえる。

(ウ) 上記(イ)で検討したように、上記ウには、前記サーバから前記モバイル装置に、前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツに係る、上記ウに摘記した段落【0074】から段落【0077】までに示されているような、文字列のファイルが送信されることについて記載されている。

また、上記(ア)で検討したように、上記ウには、複数の画像を含むマルチメディアコンテンツがモバイル装置に送信されて表示される、すなわち、再生されることについて記載されている。

したがって、以上の記載・事項を踏まえれば、引用例 1 には、前記モバイル装置が、『前記サーバより前記文字列のファイルを受信し、前記複数の画像を再生する』ことについて記載されているといえる。

(エ) 上記(ア)で検討したように、上記ウには、マルチメディアコンテンツをモバイル装置に配信するシステムが記載されている。また、上記ウには、複数の画像を含むマルチメディアコンテンツがモバイル装置において表示される、すなわち再生されることについて記載されている。

以上の記載を踏まえれば、引用例 1 には、『複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツを再生するシステム』が記載されているといえる。

(オ) まとめ

以上によれば、引用例 1 には、次の発明（以下「引用発明 1」という。）が開示されている。なお、引用発明に対し、下記のとおり、当審において、

(a) から (d) までの記号を説明のために付与した。以下、構成要件 a、構成要件 b などと称することとする。

(引用発明 1)

「(a) サーバとモバイル装置とがネットワークを介して通信可能に接続され、前記モバイル装置において複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツを再生するシステムであって、

(b) 前記サーバは、

(b-1) 前記モバイル装置から、前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツのリクエストがなされると、前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツに対応する、Base 64 により符号化した文字列のファイルを、前記モバイル装置に送信し、

(c) 前記モバイル装置は、

(c-1) 前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツを再生する場合、前記リクエストを前記サーバに対して行い、

(c-2) 前記サーバより前記文字列のファイルを受信し、前記複数の画像を再生する、

(d) 複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツを再生するシステム。」

(2) 引用例 2, 3 の記載事項及び周知技術

(2-1) 引用例 2 の記載事項

当審の平成 27 年 11 月 10 日付けの拒絶理由に引用された、特開 2004-139602 号公報（以下「引用例 2」という。）には、図面とともに以下の事項が記載されている。

ア 「【0039】

なお、本実施の形態においては、メールの本文に挿入するイラストを、テキストデータからなるものとして説明をおこなったが、これに限定するものではなく、JPEG などの静止画像データ、MPEG や AVI といった動画画像データ、Motion-JPEG や GIF アニメーションなどの疑似静止画像データ、あるいはベクトル形式により作成されたデータをイラストとして挿入するようにしてもよい。この場合、イラスト挿入手段 6 は、イラストを BASE64、uuencode などといった電子メールの添付ファイルで用いられるファイルエンコード方式によりエンコードするとともに、文書作成編集手段 2 は、文書を HTML 形式として作成する。イラストは電子メールの添付ファイルとなるが、添付された画像の表示位置は、文書の本文中に HTML で指定されており、メールの受信者は、メール作成画面 25 上の指定された位置に、イラストが挿入された状態で文書を見ることができる。なお、HTML 形式でイラストの表示位置を指定する際には、カスケーディングスタイルシート (CSS) と呼ばれる記述方法を用いてもよい。

(後略)」

イ 「【0045】

なお、本実施の形態においては、メールの本文に挿入するイラストを、テキストデータからなるものとして説明をおこなったが、これに限定するものではなく、JPEG などの静止画像データ、MPEG や AVI といった動画画像データ、Motion-JPEG や GIF アニメーションなどの疑似静止画像データ、あるいはベクトル形式により作成されたデータをイラストとして挿入するようにしてもよい。この場合、イラスト挿入手段 6 は、イラストを BASE64、uuencode などといった電子メールの添付ファイルで用いられるファイルエンコード方式によりエンコードするとともに、文書作成編集手段 2 は、文書を HTML 形式として作成する。イラストは電子メールの添付ファイルとなるが、添付された画像の表示位置は、文書の本文中に HTML で指定されており、メールの受信者は、メール作成画面 25 上の指定された位置に、イラストが挿入された状態で文書を見ることができる。上述のテキストデータをイラストとして用いた場合と同じく、メール作成画面 25 上では、送信側においても受信側においても、文書とイラストとは同一画面上に表示される。(後略)」

(2-2) 引用例 3 の記載事項

当審の平成 27 年 11 月 10 日付けの拒絶理由に引用された、特開 2002-297521 号公報（以下「引用例 3」という。）には、図面とともに以下の事項が記載されている。

ア 「【0475】まず、アニメーションを表示させるメール 151 の送信の処理について説明する。

【0476】図 32 に例を示すアニメーションメールと名前が付されたアイコンがタップされたとき、PDA1 のスクリプトランチャ 520 は、スクリプトデータベース 521 からアニメーションメールスクリプト 534 を読み出す。PDA1 のスクリプトランチャ 520 は、インターフェース 504 を介して、読み出したアニメーションメールスクリプト 534 を構文解析部 505 に供給する。

【0477】PDA1 の構文解析部 505 は、アニメーションメールスクリプト 534 の所定の文字列を中間コードに変換して、所定の文字列が中間コードとされたスクリプトをスクリプトインタプリタ 506 に供給する。

【0478】PDA1 のスクリプトインタプリタ 506 は、構文解析部 505

から供給された、所定の文字列が中間コードとされたスクリプトの実行の処理により、本文およびアニメーションを表示させるためのデータを取得する。スクリプトインタプリタ506は、取得した、本文およびアニメーションを表示させるためのデータを、インターフェース504を介して、エンコーダ518に供給する。

【0479】エンコーダ518は、アニメーションを表示させるためのデータを、Base64などの方式により符号化し、符号化したデータをメール生成部519に供給する。エンコーダ518は、本文をそのままメール生成部519に供給する。」

イ 「【0489】図53および図54は、メール151を受信したPDA1による、アニメーションを表示する処理を説明する図である。

【0490】アニメーションを表示させるスクリプトを格納したメール151が受信されたとき、PDA1のメール送受信プログラム104は、図53に例を示すダイアログボックスを表示部21に表示する。

【0491】ダイアログボックスの”YES”と名前が付されたボタンがタップされたとき、メール送受信プログラム104は、メール151を開き、例えば、図54に示す本文を表示部21に表示させる。

【0492】受信されたメール151が開かれたとき、PDA1のメール送受信プログラム104は、メール送受信プログラムプラグインインターフェース501を介して、メール151をメール構文解析部502に供給する。

【0493】PDA1のメール構文解析部502は、メール151から、スクリプトおよびデータを抽出し、抽出したスクリプトおよびデータをデコーダ503に供給する。

【0494】デコーダ503は、Base64などの方式により符号化されているデータを復号し、インターフェース504を介して、復号されたデータをスクリプトインタプリタ506に供給する。

【0495】デコーダ503は、インターフェース504を介して、スクリプトをそのまま構文解析部505に供給する。

【0496】PDA1の構文解析部505は、デコーダ503から供給されたスクリプトの所定の文字列を中間コードに変換して、所定の文字列が中間コードとされたスクリプトをスクリプトインタプリタ506に供給する。

【0497】PDA1のスクリプトインタプリタ506は、復号されたデータを基に、構文解析部505から供給された、所定の文字列が中間コードとされたスクリプトを実行し、リソースアクセスマネージャ508にアニメーションの表示を要求する。リソースアクセスマネージャ508は、スクリプトインタプリタ506からの要求に対応して、プラットフォームリソースアクセスインターフェース509を介して、I/Oモジュール510に、アニメーションの表示を要求する。

【0498】PDA1のI/Oモジュール510は、例えば、図54に示すように、表示部21に、本文と共に、アニメーションを表示させる。

【0499】このように、PDA1は、受信したメール151を基に、アニメーションを表示することができる。」

ウ 「【0507】次に、図56のフローチャートを参照して、メール151を受信したPDA1による、アニメーションの表示の処理を説明する。

【0508】ステップS921において、メール送受信プログラム104は、メール151を表示しようとしているか否かを判定し、メール151を表示しようとしていないと判定された場合、ステップS921に戻り、判定の処理を繰り返す。

【0509】ステップS921において、メール151を表示しようとしていると判定された場合、ステップS922に進み、メール構文解析部502は、メール送受信プログラム104から供給されたメール151から、データおよびスクリプトを抽出する。

【0510】メール構文解析部502は、抽出したデータをデコーダ503に供給する。デコーダ503は、抽出された、Base64などの方式により符号化されているデータを復号する。デコーダ503は、復号されたデータをスクリプトインタプリタ506に供給する。

【0511】メール構文解析部502は、デコーダ503およびインターフェース504を介して、抽出したスクリプトを構文解析部505に供給する。構文解析部505は、スクリプトの所定の文字列を中間コードに変換

し、所定の文字列が中間コードとされたスクリプトをスクリプトインタプリタ506に供給する。

【0512】ステップS923において、スクリプトインタプリタ506は、デコーダ503から供給されたデータを基に、所定の文字列が中間コードに変換されたスクリプトを実行する。

【0513】ステップS924において、スクリプトインタプリタ506は、アニメーションを表示させるためのデータを基に、表示部21にアニメーションを表示させ、処理は終了する。

【0514】このように、PDA1は、メール151を基に、アニメーションを表示することができる。本発明に係るPDA1は、アニメーションを表示させるためのプログラムを取得したり、またはメールの添付ファイルをいちいち開いたりする必要がなく、受信したメール151を開いたとき、アニメーションが表示される。」

(2-3) 引用例2、3に示されている周知技術

上記(2-1)及び(2-2)の摘記事項及び関連する図面並びにこの分野における技術常識を踏まえると、引用例2には、メールの本文に挿入されるGIFアニメーション等をBase64でエンコードして送信し、受信側で当該GIFアニメーションを表示することが記載され、引用例3には、アニメーションを表示させるメールを送信する際に、アニメーションを表示させるためのデータをBase64で符号化すること、及びアニメーションを表示させるスクリプトを格納したメールが受信されると、Base64で符号化されているデータを復号し、アニメーションを表示することが記載されている。

これらの記載を踏まえると、引用例2、3には、以下の周知技術が記載されているといえる。

(周知技術)

「Base64で符号化されたアニメーションが受信側装置で再生されること」

なお、上述のように、引用例2における上記(2-1)のA及びBの摘記箇所には、当該アニメーションとして、GIFアニメーションが例示されている。

(3) 引用例4の記載事項及び引用発明2

(3-1) 引用例4の記載事項

当審の平成27年11月10日付けの拒絶理由に引用された、特開2003-333538号公報(以下「引用例4」という。)には、「動画再生装置動画再生プログラム動画再生システムおよびカラー画像暗号化復号化システム」として、図面とともに以下の事項が記載されている。

ア 「【0003】

【発明が解決しようとする課題】携帯電話など省システムリソースの小型機器では、CPUパワー、搭載メモリー、グラフィック処理LSI、通信速度などの制約から、上記の方式で圧縮された動画データを用いて実用的に動画を再生することは困難であった。すなわち、小型機器で実用的に動画を再生するためには、データ量を低減したり、プログラムを軽量化したり、ダウンロード中の待ち時間を体感的に軽減したり、暗号化等に伴って処理量やデータ量が増加することを軽減したり、多種多様な小型機器の性能の違いに適合させたりするなど多くの改良すべき問題がある。」

イ 「【0026】また、サーバー(110)から動画データとこれを再生するための動画再生プログラムとをクライアント(120)にダウンロードして動画を再生する動画再生システムにおいて、サーバー(110)は、動画再生プログラムを有していないクライアント(120)に動画データを送信するときは、動画データと動画再生プログラムとをクライアントに送信し、動画再生プログラムを既に有しているクライアント(120)に動画データを送信するときは、動画データのみをクライアント(120)に送信する。クライアント(120)は、サーバー(110)から受信した動画再

生プログラムをプログラム記憶手段（１２）に保持するとともに、サーバー（１１０）から受信した動画データを、プログラム記憶手段（１２）に記憶してある動画再生プログラムを用いて再生する。

【００２７】このように、動画データと動画再生プログラムとに切り分け、必要な場合にだけサーバー（１１０）からクライアント（１２０）に動画再生プログラムを送信するので、通信されるデータ量を軽減することができる。

【００２８】またクライアント（１２０）は、動画データの受信および受信した動画データの再生にかかわる当該クライアント（１２０）の性能情報を収集してこれをサーバー（１１０）に送信し、サーバー（１１０）は、クライアント（１２０）から受信した性能情報に応じた動画データをクライアント（１２０）に配信する。携帯電話などの小型機器では、メーカーや機種ごとにグラフィックスの表示能力の差が大きく異なるので、クライアント（１２０）としての小型機器に搭載された動画再生装置が、当該小型機器に搭載されているＬＳＩ、ＣＰＵの能力、表示デバイスの性能などをサーバー（１１０）側に通知する事で、それぞれの機器に最適な表示情報をサーバー（１１０）側で動的に選択して送信することができる。」

ウ 「【００４８】動画データをデコーダー部１３でリアルタイムで展開することが困難な場合には、動画の再生前に、事前にデコーダー部１３で動画データを動画に展開し、１枚ずつの静止画の連続として再びメモリー部１２に戻す。このとき、メモリー部１２に格納する静止画の枚数や画像サイズを機器の処理能力や使用可能メモリー量に合わせて調整する。そして動画の再生時には、メモリー部１２に格納してある複数の静止画を組み合わせて１枚の静止画を表示画面に形成することを高速で繰り返し行う。これにより、見かけ上、動画が再生される。」

（３－２）引用発明２

上記（３－１）の摘記事項及び関連する図面並びにこの分野における技術常識を考慮して引用例４の記載を検討する。

上記（３－１）のアからウまでには、サーバから動画データをクライアントにダウンロードし、当該クライアントにおいて、動画を再生する、あるいは、静止画を繰り返して表示することで、見かけ上、動画を再生する動画再生システムにおいて、動画再生プログラムを有していないクライアントに動画データを送信するときは、動画データと動画再生プログラムとをクライアントに送信し、動画再生プログラムをすでに有しているクライアントに動画データを送信するときは、動画データのみをクライアントに送信することが記載されている。

ここで、動画は『画像に係るコンテンツ』ということができ、サーバからクライアントへの動画再生プログラムの送信は、『クライアントがその再生をするためのプログラムを有していないとき』になされるものといえる。

したがって、引用例４には、次の発明（以下「引用発明２」という。）が開示されているといえる。

（引用発明２）

「画像に係るコンテンツを再生するクライアントがその再生をするためのプログラムを有していないときに、前記画像に係るコンテンツを送信するサーバが前記再生をするためのプログラムをクライアントに送信すること」

４ 対比

本願発明と引用発明１とを対比する。

（１）本願発明の構成要件Ａ、Ｂ及びＣと引用発明１の構成要件ａ、ｂ及びｃとの対比

引用発明１の「サーバ」、「モバイル装置」は、それぞれ本願発明の「サーバ装置」、「端末装置」に相当する。

引用発明１において再生される「複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツ」と、本願発明において再生される「アニメーション」は、「画像に

係るコンテンツ」である点で共通する。

よって、引用発明１と本願発明とは、「サーバ装置と端末装置とがネットワークを介して通信可能に接続された、画像に係るコンテンツを再生するシステム」という点で共通し、引用発明では、その画像に係るコンテンツが「複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツ」であって、「アニメーション」ではない点で本願発明と相違する。また、引用発明１の構成要件ｂ「前記サーバは、」は、本願発明の構成要件Ｂ「前記サーバ装置は、」に相当し、引用発明１の構成要件ｃ「前記モバイル装置は、」は、本願発明の構成要件Ｃ「前記端末装置は、」に相当する。

（２）本願発明の構成要件Ｂ－１について

本願発明では、前記サーバ装置につき、構成要件Ｂ－１において、「前記端末装置にアニメーションＧＩＦファイルを再生するための再生プログラムを送信」することについて特定されているが、引用発明１では、そのような構成を有していない。

（３）本願発明の構成要件Ｂ－２と引用発明１の構成要件ｂ－１との対比

上記（１）で検討したように、引用発明１の「モバイル装置」は、本願発明の「端末装置」に相当する。

引用発明１の「前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツ」と、本願発明の「アニメーションＧＩＦファイル」は、「画像に係るコンテンツ」に係るものであるという点で共通する。

引用発明１において、この画像に係るコンテンツの「リクエストがなされる」ことについてみるに、当該リクエストは、ユーザの所望するコンテンツの配信を受けるための要求であるから、当該リクエストが、少なくともコンテンツを指定する情報を含んでいなければならないことは明らかである。また、当該リクエストが、コンテンツの配信を受けるモバイル装置から送信され、コンテンツの配信を行うサーバにより受信されなければならないことも明らかである。したがって、引用発明１の前記「リクエストがなされる」ことは、当該コンテンツを「指定する情報を含む要求」が前記サーバ装置において「受信」されること、ということができる。

引用発明１の「Base 64により符号化した文字列のファイル」は、上記（１－１）カに摘記した段落【００７４】から段落【００７７】までに示されているような文字列で構成されるものであるから、本願発明の「文字列により構成される文字列ファイル」に相当する。

よって、引用発明１と本願発明とは、「前記端末装置より画像に係るコンテンツを指定する情報を含む要求を受信すると、前記画像に係るコンテンツに対応する、文字列により構成される文字列ファイルを前記端末装置に送信」する点で共通し、引用発明１では、前記画像に係るコンテンツが「アニメーションＧＩＦファイル」として構成されていないこと、及び前記文字列により構成される文字列ファイルが上記構成要件Ｂ－１に係る「前記再生プログラム」により「扱うことが可能」なものであることについて、特定されていない点で本願発明と相違する。

（４）本願発明の構成要件Ｃ－１について

本願発明では、前記端末装置につき、構成要件Ｃ－１において、前記構成要件Ｂ－１に係る「前記再生プログラム」が「無い場合、前記アニメーションＧＩＦファイルを再生不可能である」ことが特定されているが、引用発明１ではそのような構成を有していない点で、本願発明と引用発明１とは相違する。

（５）本願発明の構成要件Ｃ－２と引用発明１の構成要件ｃ－１との対比

上記（３）で検討したように、引用発明１の「前記複数の画像を含むマルチメディアコンテンツ」と、本願発明の「アニメーションＧＩＦファイル」は、「画像に係るコンテンツ」に係るものであるという点で共通する。

上記（３）の検討により、引用発明１の「前記リクエスト」を「行う」ことは、本願発明の「前記要求」の「送信」に相当するものといえる。

上記（１）で検討したように、引用発明１の「サーバ」は、本願発明の「サーバ装置」に相当する。

よって、引用発明１と本願発明とは、「画像に係るコンテンツを再生する

場合、前記要求を前記サーバ装置に送信」する点で共通し、引用発明１では、前記「画像に係るコンテンツ」が「アニメーションG I Fファイル」として構成されていない点で本願発明と相違する。

(6) 本願発明の構成要件C-3と引用発明１の構成要件c-2との対比
上記(1)で検討したように、引用発明１の「サーバ」は、本願発明の「サーバ装置」に相当する。また、上記(3)での検討を踏まえると、引用発明１の「文字列のファイル」は、本願発明の「文字列ファイル」に相当する。

引用発明１における、「複数の画像」を再生することと、本願発明の「複数の画像ファイル」を再生することとは、「複数の画像」を再生する点で共通する。

よって、引用発明１と本願発明とは、「前記サーバ装置より前記文字列ファイルを受信し、複数の画像を再生する」点で共通し、引用発明１では、前記受信から前記再生までの間の処理に関し、上記構成要件B-1に係る「前記再生プログラム」により、前記文字列ファイルを解釈し、解釈した結果に基づき複数の画像ファイルを生成することについて特定されていない点で本願発明と相違する。

(7) 本願発明の構成要件Dと引用発明１の構成要件dとの対比

上記(1)の検討により、引用発明１の「複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツを再生するシステム」と、本願発明の「アニメーション再生システム」とは、「画像に係るコンテンツを再生するシステム」という点で共通し、引用発明１では、その画像に係るコンテンツが「アニメーション」ではない点で本願発明と相違する。

(8) まとめ

上記(1)から(7)までに示した対比結果に基づき、本願発明と引用発明１との間の一致点と相違点をまとめると、以下のとおりである。

(一致点)

「サーバ装置と端末装置とがネットワークを介して通信可能に接続された、画像に係るコンテンツを再生するシステムであって、

前記サーバ装置は、

前記端末装置より画像に係るコンテンツを指定する情報を含む要求を受信すると、前記画像に係るコンテンツに対応する、文字列により構成される文字列ファイルを前記端末装置に送信し、

前記端末装置は、

前記画像に係るコンテンツを再生する場合、前記要求を前記サーバ装置に送信し、

前記サーバ装置より前記文字列ファイルを受信し、複数の画像を再生する、

前記画像に係るコンテンツを再生するシステム。」

(相違点1)

前記画像に係るコンテンツが、本願発明では、「アニメーションG I Fファイル」であるのに対し、引用発明１では、「複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツ」であり、そのために、再生するものが、本願発明では、「文字列ファイルを解釈し、解釈した結果生成」された「複数の画像ファイル」からなる「アニメーション」であるのに対し、引用発明１では、「複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツ」である点

(相違点2)

前記文字列ファイルを受信し、複数の画像を再生するに当たり、本願発明では、前記文字列を扱うことができる「再生プログラム」が、前記サーバ装置から前記端末装置に送信されており、これによって、前記再生がなされることになるのに対し、引用発明１では、単に前記再生がなされる点

(相違点3)

本願発明では、前記端末装置が「前記再生プログラムが無い場合」、前記

アニメーションG I Fファイルを「再生不可能である」ののに対し、引用発明1では、再生プログラムがなければ、コンテンツの再生が不可能であるのかが明らかでない点

5 当審の判断

(1) 上記(相違点1)について

引用発明1は、サーバから端末装置に向けて複数の画像を含むコンテンツを送信するシステムであって、さらに、前記複数の画像を文字列にして前記送信を行うものである。

一方、端末装置間でメールを送信する際の技術ではあるが、上記3(2-3)に周知技術として示したように、Base64で符号化されたアニメーションが受信側装置で再生されることは、本願出願前において、すでに周知となっていたものである。

引用例1の段落【0003】及び【0023】に「ビデオ」への言及がなされていることからもうかがえるように、引用発明1のような画像を処理するシステムにおいて、静止画のみならず、動画も取り扱えるようにすることは、当業者が自然に志向することである。

そして、当該周知技術は、アニメーション、すなわち動画を処理する技術であり、加えて、画像を送信する際の工夫として、画像データの送信の際にBase64というテキストデータにエンコードする方式を用いて符号化し、画像を文字列として送受信している点において、引用発明1と共通するものであるから、当該周知技術を引用発明1に適用することについての動機付けがあるといえる。

ここで、引用発明1と当該周知技術とでは、画像の送信元が、サーバであるのか、端末装置であるのか、という点での相違はあるものの、コンテンツの送信元として、サーバも端末装置も一般的なものであり、当業者であれば、端末装置からの送信技術を、サーバからの送信技術に適用することは、通常の創作能力を発揮する過程で試みることといえ、また、引用発明1と当該周知技術との間で、技術的に当該適用を妨げる事情も認められない。

また、アニメーションの再生をアニメーションG I Fファイルを用いて行うことは、本願出願前に周知である(引用例2には、当該アニメーションとして、G I Fアニメーションが例示されている。)。そして、特開2009-255638号公報の段落【0023】や、特開2003-061040号公報の段落【0129】、【0130】及び図30に示されているように、アニメーションG I Fファイルが、複数のG I Fファイルから構成され、表示に当たり、それらが順次再生されることは周知の事項である。

以上を踏まえると、引用発明1に上記周知技術を適用し、その際に、上記アニメーションG I Fファイルについての周知の事項を考慮することにより、引用発明1における「複数の画像を含んだマルチメディアコンテンツ」について、「アニメーションG I Fファイル」を採用し、複数の画像を再生する際に、同ファイルの構成に鑑みて、文字列ファイルから前記複数のG I Fファイルに対応する「複数の画像ファイルを生成し」、「再生する」ことによって、「アニメーション」が再生されるように構成することは、当業者が容易に想到し得たことである。

(2) 上記(相違点2)及び(相違点3)について

引用発明1は、モバイル装置において、Base64により符号化された文字列のファイルから複数の画像を再生するという、特定の再生処理を行うものであるところ、当該再生処理が確実になされるために、前記モバイル装置が、前記特定の再生処理を行える性能を備えていなければならないことは、明らかである一方、モバイル装置によっては、必ずしもそのような特定の再生処理を行えるプログラムを有していない場合があり得ることは、当業者が当然に想定するところである。したがって、前記モバイル装置が特定の再生処理を行うプログラムを有していなければ、それに対処して再生処理が確実になされるようにすることは、当業者にとって自明の課題である。

ここで、上記3(3-2)に示したように、引用例2には、「画像に係る

コンテンツを再生するクライアントがその再生をするためのプログラムを有していないときに、前記画像に係るコンテンツを送信するサーバが前記再生をするためのプログラムをクライアントに送信すること」、という引用発明 2 が開示されている。ここで、引用発明 2 の「クライアント」は、引用発明 1 の「モバイル装置」に相当する。そして、この引用発明 2 は、上記自明の課題を解決する公知の発明であるといえる。

したがって、引用発明 1 において、コンテンツの再生が確実になされるように、引用発明 2 を適用し、前記モバイル装置が再生プログラムを有していない場合に、前記サーバから前記モバイル装置に対し、前記再生プログラムを送信し、前記再生プログラムにより、モバイル装置で文字列ファイルから複数の画像を再生するという、コンテンツ再生の処理を行えるようにすることは、当業者が容易に想到し得たことである（相違点 2）。そして、当該適用により、モバイル装置が再生プログラムを有していない場合に、再生プログラムを送信することでコンテンツ再生を可能とするのであるから、当該モバイル装置が前記再生プログラムを有していない場合に、当該モバイル装置における再生が不可能であることは、当該適用に当たり、当然に想定される条件にすぎない（相違点 3）。

（3）さらに、本願発明の作用・効果も、引用発明 1、2 及び周知技術から当業者が予測できる範囲のものである。

（4）したがって、本願発明は、引用発明 1、2 及び周知技術に基づいて当業者が容易に発明をすることができたものである。

6 むすび

以上のとおり、本願発明は、引用発明 1、2 及び周知技術に基づいて当業者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第 29 条第 2 項の規定により特許を受けることができない。

したがって、その他の請求項に係る発明について検討するまでもなく、本願は拒絶されるべきものである。

よって、結論のとおり審決する。

平成 28 年 2 月 15 日

審判長	特許庁審判官	藤井 浩
	特許庁審判官	戸次 一夫
	特許庁審判官	渡邊 聡

（行政事件訴訟法第 46 条に基づく教示）

この審決に対する訴えは、この審決の謄本の送達があった日から 30 日（附加期間がある場合は、その日数を附加します。）以内に、特許庁長官を被告として、提起することができます。

〔審決分類〕 P 1 8 . 1 2 1 - W Z （G 0 6 T）

審判長	特許庁審判官	藤井 浩	8625
	特許庁審判官	渡邊 聡	8622
	特許庁審判官	戸次 一夫	9852