

## 審決

不服 2019-2439

(省略)

請求人 マスターカード インターナショナル インコーポレーテッド

(省略)

代理人弁理士 田中 光雄

(省略)

代理人弁理士 柏原 啓伸

(省略)

復代理人弁理士 山田 卓二

(省略)

復代理人弁理士 萩原 義則

特願 2017-506832 「電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するためのシステム及び方法」 拒絶査定不服審判事件〔平成 28 年 2 月 11 日国際公開、WO 2016/022898、平成 29 年 8 月 24 日国内公表、特表 2017-524201〕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

#### 第 1 手続の経緯

本願は、2015 年（平成 27 年）8 月 7 日（優先権主張平成 26 年 8 月 8 日）を国際出願日とする出願であって、その手続の経緯は以下のとおりである。

平成 30 年 5 月 2 日付け	: 拒絶理由通知書
平成 30 年 10 月 5 日	: 意見書, 手続補正書の提出
平成 30 年 10 月 24 日付け	: 拒絶査定
平成 31 年 2 月 22 日	: 審判請求書の提出
令和 2 年 3 月 11 日付け	: 拒絶理由通知書
令和 2 年 7 月 17 日	: 意見書の提出

#### 第 2 本願発明

本願請求項 1 ないし 20 に係る発明は、平成 30 年 10 月 5 日付けの手続補正で補正された特許請求の範囲の請求項 1 ないし 20 に記載された事項により特定された発明であるところ、請求項 1 に係る発明（以下、「本願発明」とい

う。)は、以下のとおりの発明である。

「【請求項1】

電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するためのコンピュータで実行する方法であって、前記方法はメモリと通信する電子商取引チャットサーバを用いて実行され、前記方法は、

電子商取引チャットサーバによって、少なくとも、第1の参加者と関連する第1のクライアントコンピュータ装置と、第2の参加者と関連する第2のクライアントコンピュータ装置との間のチャットセッションを開始するステップと、

電子商取引チャットサーバによって、電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューを、第1のクライアントコンピュータ装置及び第2のクライアントコンピュータ装置と共有するステップであって、ここで、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューは、(i)前記電子商取引チャットサーバにより、前記第1のクライアントコンピュータ装置から受け取られて、かつ(ii)前記電子商取引チャットサーバにより、前記第2のクライアントコンピュータ装置へ送信されるものであり、第1のクライアントコンピュータ装置及び第2のクライアントコンピュータ装置は、電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューを表示するように構成され、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューは、少なくとも一つの購入可能な商品を含むものである、ステップと、

電子商取引チャットサーバによって、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューに含まれる少なくとも一つの購入可能な商品に対する購入トランザクションを開始するステップと、

購入トランザクションに対する支払い情報を受け取るステップと、  
支払い情報に基づいて購入トランザクションを完了するステップと、  
を含む方法。」

### 第3 当審が通知した拒絶理由の概要

当審が通知した拒絶理由の概要は次のとおりである。

1 この出願の請求項1に係る発明は、その出願前に日本国内又は外国において、頒布された刊行物に記載された又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった引用文献1に記載された発明であるから、特許法第29条第1項第3号に該当し、特許を受けることができない。

2 この出願の請求項1に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明である引用文献1記載の発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する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。

引用文献1：米国特許公開第2012/0185355号明細書

#### 第4 引用文献

##### (1) 引用文献の記載

当審が通知した拒絶理由で引用された、本願の出願前に頒布された又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった引用文献である、米国特許出願公開第2012/0185355号公報（2012年7月19日公開。以下「引用文献1」という。）には、図面とともに、次の記載がある。なお、下線は、当審で付した。

##### A ([0016]-[0021])

Also provided is method of providing an online shared shopping session, comprising the steps of:

providing an online store for access to an initial shopper using a communication device;

providing the initial shopper with a communication interface for inviting one or more additional shoppers to shop at the online store together as a group of shoppers;

sending a message to the additional shoppers invited by the initial shopper over a communication network, such that each one of the additional shoppers can join the group of shoppers by responding to the message, wherein the additional shoppers each participate in shopping at the online store using a communication device distinct from others of the shoppers;

providing each one of the shoppers of the group of shoppers with a link to a shared shopping cart for adding one or more items to the shared shopping cart, such that contents of the shared shopping cart can be viewed by all of the shoppers; and

providing each one of the shoppers with a payment interface, such that more than one of the shoppers contributes payment toward purchase of the items added to the shared shopping cart.

[当審訳：また、以下のステップからなるオンライン共有ショッピングセッションを提供する方法が規定される。：

コミュニケーションデバイスを使って最初の買い物客にオンラインストアへのアクセスを提供し； その最初の買い物客に買い物客グループとして一緒にオンラインストアで買い物をするように1人以上の追加の買い物客を招待するためのコミュニケーションインタフェースを最初の買い物客に提供し； 追加の買い物客のそれぞれがメッセージに回答することによって買い物客グループに参加することができるように、コミュニケーションネットワークを通じて最初の買い物客によって招待された追加の買い物客にメッセージを送信し、その際、その追加の買い物客のそれぞれは、他の買い物客と異なるコミュニケーションデバイスを用いてオンラインストアでの買い物に参加するものであり、共有ショッピングカートの内容がその全ての買い物客からみられるように、買い物客グループのそれぞれの買い物客に1つ以上のアイテムを共有ショッピングカートに追加するためのその共有ショッピングカートへのリンクを提供し、そして、1人以上の買い物客がその共有ショッピングカートに追加されたアイテムの購買に対する支払に寄与するように、そのそれぞれの買い物客に支払インタフェースを提供する。]

B ([0035]-[0044])

Further provided a method of providing an online shared shopping session, comprising the steps of:

providing an online shopping mall including a first shopping site and a second shopping site;

registering a plurality of individual shoppers to a shopping group, wherein at least two of the shoppers are accessing the shared shopping session using different communication devices;

providing each one of the shoppers with access to a shared shopping cart for indicating items for purchase by the shopping group from either of the first shopping site and the second shopping site, wherein each one of the shoppers can add items for purchase to the shared shopping cart;

for each one of the shoppers, accepting an individual payment percentage amount indicating a percentage of the total cost of the items to be paid by a corresponding one of the shoppers;

validating that the sum of the individual payment percentage amounts of all of the shoppers totals one-hundred percent;

providing a checkout function to be accessed by each one of the shoppers, wherein for all of the shoppers: each one of the shoppers executes an individual checkout process for receiving payment information from that one of the shoppers, such that subsequent to the individual checkout process, that one of the shoppers has completed the checkout process and has contributed payment toward purchase of the items according to the individual percentage amount corresponding to that one of the shoppers, wherein

when any one of the shoppers first accesses the checkout function, the shared shopping cart is locked such that no more items can be added to the shared shopping cart by any of the shoppers;

when the individual checkout function is completed for all of the shoppers, the sale of the items to the group is completed; and

providing payment to the first shopping site and the second shopping site based on items purchased by the group provided by the respective site.

[当審訳：さらに、以下のステップからなるオンライン共有ショッピングセッションを提供する方法が規定される。

第1の買い物サイトと第2の買い物サイトを含むオンラインショッピングモールを提供し； 買い物客グループに複数の個々の買い物客を登録し、その際、少なくとも2人の買い物客は、異なるコミュニケーションデバイスを用いて共有ショッピングセッションへのアクセスを行っているものであり、その買い物客のそれぞれに対して第1の買い物サイトと第2の買い物サイトのどちらかからその買い物客グループによる購入のためのアイテムを示す共有ショッピングカートへのアクセスを提供し、その際、それぞれの買い物客は、その共有ショッピングカートに購入のためのアイテムを追加することができるものであり、それぞれの買い物客に対し、そのアイテムの総コストに対して対応する買い物客の一人が支払うパーセンテージを示す個別の支払いパーセンテージ量を受領し、個々の支払いパーセンテージ量を全ての買い物客について加算したものが

合計で100パーセントであることを確認し、それぞれの買い物客によって、アクセスされるチェックアウト機能を提供し、ここでは、全ての買い物客について、それぞれの1人の買い物客は、個々のチェックアウトプロセスの帰結として、その1人の買い物客がチェックアウトプロセスを完結しその1人の買い物客に対応する個々のパーセンテージ量に従ってそのアイテムの購入に向けた支払いに貢献することとなるように、その1人の買い物客からの支払い情報を受け取るための個々のチェックアウトプロセスを実行し、その際、いずれかの1人の買い物客が最初にチェックアウト機能にアクセスしたときに、その共有ショッピングカートは、どの買い物客によってもそのショッピングカートへのアイテムの追加がもはやできないようにロックされるものであり、  
全ての買い物客において個々のチェックアウト機能が完結したとき、そのグループへのアイテムの販売は完結し、それぞれのサイトによって提供されてそのグループによって購入されたアイテムに基づいて第1の買い物サイトと第2の買い物サイトに支払いが提供される。]

#### C([0090])

Another application for shared shopping functionality would be a shared shopping hosted online shopping mall. This would entail an entity to host an online mall where a plurality of vendors can transact with customers using the shared shopping features. A mall in this case should be defined as, but is not limited to, two or more merchants in one area. This could be online (e.g., one online shopping site), or in an actual physical place (an actual shopping mall or plaza). Such a place would be defined as a place of business. Business would be selling goods or services in everyday normal operations.

[仮訳：もう1つの共有ショッピング機能の応用は、オンラインショッピングモールによってホストされる共有ショッピングであろう。このことは、そこで複数のベンダーがその共有ショッピングの特徴を使用する顧客との取引を行うことができるようなオンラインモールをホストする実体を必然的に伴うことになろう。このケースにおける1つのモールは、1つのエリアにおける2以上の商人として、定義されるが、それに限定されない。これは、オンライン（例えば、1つのオンラインショッピングサイト）、あるいは、実際の物理的な場所（実際のショッピングモールあるいはプラザ）であり得る。このような場所は、ビジネスの場所として定義されるであろう。ビジネスは、毎日の通常の仕方で商品やサービスを販売するであろう。]

#### D([0093]-[0095])

When shared shopping is extended to multiple connected stores, in particular stores having different, complementary types of merchandise, this constitutes a shared shopping mall. Shoppers can shop among all stores in a mall before checking out, comparing items among stores, and adding them to a single shared cart until they all have finished shopping. Shoppers can do this alone, as well as in a shared shopping group. When the shared shopping mall is extended to include a group communications tool, it becomes a hub for online social activity, by providing texting, chatting, voice, or even video communications tools to enhance the social aspect of the social shopping experience.

...

Other features might include the ability for a customer to log into social networking systems and use chat features.

[当審訳：共有ショッピングが、複数の結合されたストア、特に異なる補完的なタイプの商品についてのストア、に拡張されるとき、このことは、共有ショッピングモールを構成する。買い物客は、チェックアウト前に、店にまたがってアイテムを比較し、彼ら全てが買い物を終えるまで単独の共有カートに商品を追加しながら、モールの全ての店にまたがって買い物することができる。買い物客は、共有買い物客グループの一員として同様、単独でこれを行うことができる。共有ショッピングモールがグループコミュニケーションツールを含むように拡張されるとき、それは、ソーシャルショッピング体験におけるソーシャルの観点を拡大するための、テキスト、チャット、音声又はビデオのコミュニケーションツールを提供することによって、オンラインソーシャル活動のハブとなる。

...

他の特徴には、買い物客がソーシャルネットワークシステムへログインしてチャットを使用することが含まれる。・・・]

E ([0099])

An important concept in one practical shared shopping approach is the concept of screen sharing, so that shoppers on computers physically remote from each other (and possibly remote from any retail establishment that they may want to patronize) can view common items for discussion and purchase.

[当審訳：実際的な共有ショッピングアプローチの1つの重要なコンセプトは、スクリーン共有のコンセプトであり、それによって、互いに物理的に離れた（しかも潜在的にひいきにしたいと思うかもしれない小売商の実体からも離れた）コンピュータを用いる買い物客は、話し合いと購入のために共通のアイテムを見ることができる。]

F ([0100]-[0103])

Shared carts can be implemented by constructing a separate cart routine. This would mean duplication of the current cart and would be visible by all individuals in the shopping group. The final cost of this cart will split among the members of the shopping group in some manner. When an item is shared between members, the cost of this item can be added to a shopper's individual cart after everyone in that group has purchased the item(s). The product(s) remain in that temporary cart until payment is received from all customers, when the product(s) becomes a purchased item for delivery or pickup.

...

Customers can typically pay by cash or credit. The bill can be split based on a combination of those two, cash or credit, on percentages, dollar value, net realizable value (if it's a replacement item).

...

DEBIT/CREDIT Cards, PayPal or other payment systems, banks and financial institutions, gift cards/certificates, and promotional coupon codes all relate to the

payment and can be supported by shared shopping.

[当審訳：共有カートは、分離されたカートルーチンの構築によって実装され得る。これは、現在のカートの複製を意味するであろうし、また、買い物客グループの全ての個人から見えるであろう。このカートの最終的なコストは、何らかの方法で買い物客グループのメンバーの間において分割されるであろう。1つのアイテムがメンバー間で共有されるとき、このアイテムのコストは、グループ全員によるアイテム購入の後に、買い物客の個人的なカートに追加され得る。その製品は、配送やピックアップのための購買されたアイテムとなると、全ての顧客から支払いを受けるまでその一時的なカートにあるままになる。

．．．

買い物客は、典型的に、現金またはクレジットにより支払うことができる。請求額は、割合、ドルの値、正味の実現可能な値（もしそれが置換されたアイテムであれば）の上で、これらの現金またはクレジットの2つの組み合わせに基づいて、分割され得る。．．．

デビット／クレジットカード、Paypalまたは他の支払いシステム、銀行、金融機関、ギフトカード／券、そして販売促進クーポンコードは、すべてこの支払いに関連しており、共有ショッピングによってサポートされ得る。]

G([0119]-[0125])

Example Methods of Screen Sharing

Screen sharing is a useful method of providing shared shopping functionality. Screen sharing among group members can, for example, be achieved by passing URLs through silent messages between browsers. In essence, if screen sharing is active, the driver browser (the driver is typically the shared shopping session initiator) sends a new URL to all of the passenger browsers (the passengers are the additional members of the shared shopping group that are not the driver) so that all members of the group can see the page or graphic item represented by the URL. This is processed sequentially, because a driver's browser checks to see if the URL is a page (or other item to be shared) before passing to passengers.

The concept of drawing on a canvas which is used in remote me can also be used - these features use the Java canvas solution. For this method, Java enables a passenger computer to draw exactly what the driver sees on the driver's screen. It keeps track of mouse methods and keyboard actions.

Use of Screen shots - Pictures of screens can be taken and passed, through chat, browsers, and email functions. This may create problems in terms of real time processing, but there can be methods written where browsers take screen shots and send those to others. For example, shots could be taken and send out every 45 seconds, while the shared shopping process is going on.

There are also many scripting languages that can keep track of the shopping session using the browser and which do not need other software.

One preferred version of screen sharing is to use the screen following technique. As mentioned above, this passes URLs back and forth between the browsers to share views. However, each person has control over who is followed. Individuals may also choose not to follow someone, if desired. This choice is toggled by checking the box in a group window pane. This is more realistic and closer to an actual going to the store experience.

When two people go to the store, they could be looking in the same aisle of products but not actually looking at the exact same products, for example.

For example, a man and wife walk into a jewelry store. The woman is looking at engagement rings and the man is looking at watches. If the man is interested in what the woman is looking at, he may ask her what she is doing, or he may go over to the product she is looking at and check it out himself. On the web in shared shopping, the same can be achieved by the use of screen following: The man could be looking at watches and the woman could be looking at engagement rings. The women chats, look at what I found to the man. He selects her in their formed group and her URL is passed to his browser, and he is then looking at the same product that she is looking at (and thereby possibly knowing what she is referring to).

[当審訳：スクリーン共有の方法の例

スクリーン共有は、共有ショッピングの機能を提供する有用な方法である。グループのメンバーの間でのスクリーン共有は、例えば、ブラウザ間で無言のメッセージを通じてURLを引き渡すことによって、達成され得る。本質的に、もしスクリーン共有がアクティブであるなら、ドライバのブラウザ（「ドライバ」は、典型的には、共有ショッピングセッションを開始した者である）は、グループの全てのメンバーがそのURLによって示されるページや画像アイテムを見ることができるよう、全てのパッセンジャのブラウザ（「パッセンジャ」は、「ドライバ」でない、共有ショッピンググループの追加メンバーである）に新しいURLを送信する。ドライバのブラウザは、パッセンジャに渡す前にそのURLを「チェック」してこれがページ（あるいは他の共有アイテム）であるかがわかるから、これは、逐次的に処理される。

「リモート ミー」において用いられるキャンバス上でのドローイングの概念も用いられ得る。これらの特徴は、Javaのキャンバスソリューションを用いる。この方法では、Javaによって、パッセンジャとなるコンピュータがドライバーのスクリーン上でドライバーが見るものを正確に描くことができる。それは、マウスのメソッドとキーボードでのアクションを追跡する。

スクリーンショットの利用 スクリーンの写真が撮られ、チャット、ブラウザ一及びEメール機能を通じて受け渡されることが出来る。これはリアルタイム処理に関して問題を生ずるかもしれない。しかし、ブラウザがスクリーンショットを取得してそれを他に送信するものとして書かれた方法がある。例えば、共有ショッピングプロセスが継続している間、ショットが45秒毎に取得されて送られる。

ブラウザを使って他のソフトウェアを使用することなくショッピングセッションを追跡することができる多くのスクリプト言語も存在する。

スクリーンの共有の1つの望ましいバージョンは、スクリーン追従技術である。上記のとおり、これは、ビューを共有するために、ブラウザ間でURLを相互に送る。しかしながら、それぞれの人々が誰を追従するかについてのコントロールを有する。個人は、望むのであれば、誰も追従しないことさえ選択するかもしれない。この選択は、グループウインドウペインにおいてボックスにチェックを入れることで、つけたり消したりされる。これはいっそう現実主義的で、そして実際に「店に行く」体験により近い。例えば、2人の人が店に行くとき、

同じ通路の製品を見ているものの実際には同じ製品をみていないかもしれない。例えば、男性と妻が宝石店の中に歩いて入る。女性は婚約指輪を見ており、男性は腕時計を見ている。もし女性が見ているものに男性が興味を持っているなら、彼は彼女に彼女が何をしているか尋ねるかもしれない、あるいは彼は自ら彼女が見ている製品に切り替えてチェックするかもしれない。共有ショッピングのウェブにおいて、スクリーンの追従を用いることによって同様のことが達成できる。：男性は腕時計を見ており、女性は婚約指輪を見ているかもしれない。女性が「私が見つけたものをみて」と男性にチャットする。彼は、形成されたグループの中で彼女を選択すると彼女のURLが彼のブラウザーに渡される。そして、彼は、その後彼女が見ているものと同じ製品を見ている。（そして、それによって彼女が言及しているものを知ることができる）]

H([0136]-[0138])

FIG. 1 shows an example high-level diagram of the primary participants in an example embodiment, where most of the functionality is provided in a centralized system. In this case, the primary functionality of the shared shopping system is represented by the system 1 block, which interacts with the primary external entities, the shoppers 2, one or more merchants 3, an administrator/operator entity 4, and other entities 6 (such as suppliers, government agencies, etc.). At least some of the functionality could be offloaded to one or more merchant

The shoppers 2 represent a plurality of shoppers who interact directly with the system 1 by receiving shopping sessions where they can shop online for products and services and otherwise interact with the system (by creating and administering their accounts, for example), and by providing payment to the system when they check out. These shoppers can shop individually, or they can shop as part of one or more groups while socializing with others in the groups, as described in more detail herein.

In contrast, the merchants 3 provide the system with product and service information for the products and services that the merchants wish to provide for the shopping experience. Merchant websites may provide limited real-time functionality in support of this shopping in some embodiments. The merchants 3 also communicate with the administrator/operator of the system to provide feedback about the system, to contract for use of the system, to communicate operational details, and to pay for their use of the system, for example. The administrator/operator may also provide the retailers with various reports about usage of the system 1. Alternatively, such reports may be generated by the system 1 itself, and perhaps automatically sent to the retailer.

[当審訳：図1は、例示された実施態様における基本的な参加者の例示的なハイレベルダイアグラムを示すものであり、ここでは、ほとんどの機能が中央集権的なシステムにおいて規定されている。この場合は、共有ショッピングシステムの基本的な機能性は、システム1のブロックで示されており、これは、基本的な他の実体である、買い物客2、1又はそれ以上の商人3、管理者／オペレータの実体4、そして、他の実体6（供給者、政府機関など）と相互作用する。少なくともその機能性のいくらかは、1又はそれ以上の商人に押しつけることができるかもしれない。

買い物客2は、製品とサービスをオンラインで買うことができるショッピング

セッションを受け取ること及びチェックアウトするときにシステムへの支払いを行うことによってシステム1と直接的に相互作用を行い、さらに、システムと（例えばアカウントを生成したり管理したりすることによる）他の相互作用を行う。

これらの買い物客は、個々に買い物をする事ができ、あるいは、ここでより詳細に記述されるように、1以上のグループの中の他の者と社会的に活動している間そのグループの一部として買い物をする事ができる。

対照的に、商人3は、その商人がショッピング体験のために提供しようとする製品とサービスについての製品及びサービス情報をそのシステムに提供する。ある実施形態では、商人のウェブサイトは、このショッピングを支える限定されたリアルタイムの機能性を提供するかもしれない。その商人3は、システムについてのフィードバックを提供し、システムの使用について契約し、操作の詳細を通信し、そしてシステムの使用について支払いを行うために、そのシステムの管理者/オペレータと通信する。管理者/オペレータは、システムの使用に関する様々な報告を小売り業者に提供するかもしれない。代わりに、このような報告は、システム1自身によって生成され、自動的に小売り業者に送られるかもしれない。]

#### I ([0140]-[0141])

FIG. 2 shows one example hardware implementation of the system of FIG. 1, among others. The system 1 can be implemented using one or more server subsystems 10 communicating with one or more databases 12. The system 1 is connected to the Internet 18 by a typical manner, such as via a firewall router, for example. The users 16 access the system by using their own user computers 14, which may be simple personal computers, or more complex servers that connect to their own databases, for example. In particular, the Merchants 3 may utilize more complex computer equipment to interact with the system 1, as desired. Other networking solutions other than, or in addition to, the Internet could alternatively be used.

FIG. 2a shows an example embodiment of the system 1 hardware in more detail. Such a system will likely have a web server 10a and a chat server 10b (that may run on the same hardware, if desired). Such servers can be implemented using standard COTS server computers, such as are provided by HP, IBM, or Dell, for example, running a Windows, Linux, Unix, or other commercial operating system. Standard web server applications, such as MS IIS, or Apache Server could be utilized for the web server, and a commercially available chat server such as LlamaChat, OpenCHAT, Ace Operator, FreeCS, MSN Chat, or another chat server could be used to provide the chat server function.

[当審訳：図2は、他のものの中で、図1のシステムの1つの例示的なハードウェアの実装を示すものである。システム1は、1つ以上のデータベース12と通信する1つ以上のサーバーサブシステム10を用いて実装され得る。システム1は、例えばファイアウォールルーターを介してのような典型的な方法で、インターネット18と接続される。ユーザー16は、彼ら自身のユーザーコンピュータを使ってそのシステムにアクセスし、これは、例えば、単純なパーソナルコンピュータ又はより複雑な彼ら自身のデータベースに接続されたサ

サーバであり得る。特に、商人3は、必要に応じて、そのシステムと相互作用するより複雑なコンピュータ設備を用いるかもしれない。インターネットとは別の、又はそれに加えて、他のネットワーキングソリューションを代替的に用いることもできよう。

図2 aは、より詳細にシステム1の1つの例示的な実施態様を示すものである。このようなシステムは、好適には、Webサーバ10aと（必要に応じて同じハードウェア上で実行される）チャットサーバ10bを有するであろう。このようなサーバは、例えば、HP、IBMやデルによって提供され、Windows、Linux、Unixや他の商業的なオペレーティングシステムが実行される標準的なCOTSサーバコンピュータを使って実装され得る。Webサーバとして、MSIISやアパッチサーバのような、標準的なWebサーバアプリケーションが利用され得、また、チャットサーバを提供するために、LlamaChat、OpenCHAT、AceOperator、FreeCS、MSN Chat や他のチャットサーバのような商業的に利用可能なチャットサーバが利用され得る。]

## (2) 引用発明

上記(1)から、引用文献1には、次の技術が記載されていると認められる(以下、「引用発明」という。)

買い物客、1又はそれ以上の商人、管理者/オペレータの実体等と相互作用し、Webサーバと同じハードウェアであって、商業的なオペレーティングシステムが実行されて、サーバを実装するコンピュータ(以下、「コンピュータハードウェア」という。)上で実行されるチャットサーバとを有し(H、I)、グループコミュニケーションツールを含むように拡張された共有ショッピングモール(D)を提供するシステム及び方法であって、

第1の買い物サイトと第2の買い物サイトを含むオンラインショッピングモールを提供し(B)、

買い物客グループとして買い物する全ての買い物客にアイテムを共有ショッピングカートに追加するためのその共有ショッピングカートへのリンクを提供し、それによってその全ての買い物客は共有ショッピングカートの内容を見ることができ(A)、さらに、買い物客のそれぞれに対して第1の買い物サイトと第2の買い物サイトのどちらかからその買い物客グループによる購入のためのアイテムを示す共有ショッピングカートへのアクセスを提供し、それぞれの買い物客は、その共有ショッピングカートに購入のためのアイテムを追加することができ(A、B)、

そのそれぞれの買い物客に支払インタフェースを提供し、それぞれの買い物客に対し、そのアイテムの総コストに対して対応する買い物客の一人が支払うパーセンテージを示す個別の支払いパーセンテージ量を受領し、個々の支払いパーセンテージ量を全ての買い物客について加算したものが合計で100パーセントであることを確認し、それぞれの買い物客によって、アクセスされるチェックアウト機能を提供し、そこでは、全ての買い物客について、それぞれの1人の買い物客は、個々のチェックアウトプロセスの帰結として、その1人の買い物客がチェックアウトプロセスを完結しその1人の買い物客に対応する

個々のパーセンテージ量に従ってそのアイテムの購入に向けた支払いに貢献することとなるように、その1人の買い物客からの支払い情報を受け取るための個々のチェックアウトプロセスを実行し、その際、いずれかの買い物客が最初にチェックアウト機能にアクセスしたときに、その共有ショッピングカートはロックされ、全ての買い物客において個々のチェックアウト機能が完結したとき、そのグループへのアイテムの販売は完結し、購入されたアイテムに基づいて第1の買い物サイトと第2の買い物サイトに支払いが提供され（A, B）,

共有ショッピングセッションを開始する者であるドライバによって共有ショッピングセッションが開始され（G）,

スクリーンショットの利用においては、スクリーンの写真が撮られ、チャット機能などを通じてドライバから共有ショッピンググループの追加メンバーであるパッセンジャ、パッセンジャからドライバ、又はパッセンジャからパッセンジャに受け渡されることができ、例えば共有ショッピングプロセスが継続している間、スクリーンショットが45秒毎に取得されて送られ（G）,

これにより例示された男女のようなショッピンググループの買い物客は同じ製品を見ることができるとのである（G）,

方法。

## 第5 対比, 判断

### (1) 対比

以下、本願発明と引用発明とを対比する。

ア 「電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するためのコンピュータで実行する方法」について

引用発明のWebサーバ及びチャットサーバによって提供される「共有ショッピングセッション」は、本願発明の「電子商取引セッション」に相当する。

引用発明の「共有ショッピングセッション」中に「共有ショッピンググループ」でやりとりされる「チャット」は、本願発明の「電子商取引セッションの間のグループチャット」に相当する。

引用発明において「Webサーバ」と、チャットを管理する「チャットサーバ」が実行される「コンピュータハードウェア」は、a) これらサーバを実行して、電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するコンピュータであるから、本願発明の「電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するためのコンピュータ」に相当し、また、b) このコンピュータに結合されたメモリと通信しつつ、電子商取引セッションと、その間のグループチャットのためのサーバとして機能するから、本願発明の「メモリと通信する電子商取引チャットサーバ」にも相当する。

以上より、引用発明の「Webサーバ」と「チャットサーバ」が実行される「コンピュータハードウェア」によって実行される「方法」は、本願発明の「電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するためのコンピュータで実行する方法であって、前記方法はメモリと通信する電子商取引チャットサーバを用いて実行される方法に相当する。

#### イ 「チャットセッションを開始するステップ」について

引用発明において、「ドライバ」及び「パッセンジャ」として共有ショッピングセッションに参加する「買い物客」は、いずれも、電子商取引セッションの間のグループチャットに参加する者であるから、本願発明における「参加者」に相当する。

また、引用発明において、「買い物客」は、共有ショッピングセッションへの参加等のために、電子商取引チャットサーバのクライアントとなるコンピュータを有しているといえるから、当該クライアントとなるコンピュータは、本願発明の参加者に「関連するクライアントコンピュータ装置」に相当する。

もっとも、本願発明は、「電子商取引チャットサーバによって、少なくとも、第1の参加者と関連する第1のクライアントコンピュータ装置と、第2の参加者と関連する第2のクライアントコンピュータ装置との間のチャットセッションを開始するステップ」を含むのに対し、引用発明においては、これを含むか否かが明確でない点で相違する。

#### ウ ビューを「共有するステップ」について

引用発明の「共有ショッピングセッション」中の「スクリーンの写真」は、その共有ショッピングセッションに係る電子商取引ウェブサイトが販売しようとする製品を見ている参加者に関連するクライアントコンピュータ装置のスクリーンショットであり、その製品を販売しようとする電子商取引サイトのビューとしてその製品を表示するものであり、買い物客間で共有され表示されることにより、例示された男女のようなショッピンググループの買い物客が同じ製品を見ることができるようになるものであるから、本願発明の「電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビュー」であって、「少なくとも一つの購入可能な商品を含む」ものに相当する。

引用発明において、「チャットサーバ」による「チャット機能」などを通じて、「スクリーンの写真」を、ドライバからパッセンジャ、パッセンジャからドライバ、又はパッセンジャからパッセンジャに受け渡すことで、共有するとともに表示することは、本願発明の、「電子商取引チャットサーバによって、電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューを、第1のクライアントコンピュータ装置及び第2のクライアントコンピュータ装置と共有するステップ」であって、ここで、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューは、(i) 前記電子商取引チャットサーバにより、前記第1のクライアントコンピュータ装置から受け取られて、かつ(ii) 前記電子商取引チャットサーバにより、前記第2のクライアントコンピュータ装置へ送信されるものであり、第1のクライアントコンピュータ装置及び第2のクライアントコンピュータ装置は、電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューを表示するように構成され」ることに相当する。

#### エ 「購入トランザクションを開始するステップ」について

引用発明における、「共有ショッピンググループ」の「いずれかの買い物客」

による「最初」の「チェックアウト機能」への「アクセス」により引き起こされる「共有ショッピングカート」の「ロック」は、上記ウで「スクリーンの写真」により買い物客間で共有され表示され、その結果共有ショッピングカートに追加されたアイテムに対する購入手続を開始するものであるから、本願発明の「電子商取引チャットサーバによって、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューに含まれる少なくとも一つの購入可能な商品に対する購入トランザクションを開始」することに相当する。

オ 「支払い情報を受け取るステップ」について

引用発明のそれぞれの「買い物客に対する個々のパーセンテージ量」及びこれに従った「支払い」は、本願発明の「購入トランザクションに対する支払い情報」に相当する。

カ 「購入トランザクションを完了するステップ」について

引用発明における購入トランザクション（共有ショッピングカートのロックからアイテム販売の完結及び支払いまでの一連のプロセス）を、全ての買い物客の支払いにより完了することは、本願発明の「支払い情報に基づいて購入トランザクションを完了」することに相当する。

（２）一致点及び相違点

上記（１）から、本願発明と引用発明とは、以下の一致点で一致し、以下の相違点で一応相違する。

<一致点>

「電子商取引セッションの間のグループチャットを管理するためのコンピュータで実行する方法であって、前記方法はメモリと通信する電子商取引チャットサーバを用いて実行され、前記方法は、

電子商取引チャットサーバによって、電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューを、第１のクライアントコンピュータ装置及び第２のクライアントコンピュータ装置と共有するステップであって、ここで、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューは、（i）前記電子商取引チャットサーバにより、前記第１のクライアントコンピュータ装置から受け取られて、かつ（ii）前記電子商取引チャットサーバにより、前記第２のクライアントコンピュータ装置へ送信されるものであり、第１のクライアントコンピュータ装置及び第２のクライアントコンピュータ装置は、電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューを表示するように構成され、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューは、少なくとも一つの購入可能な商品を含むものである、ステップと、

電子商取引チャットサーバによって、前記電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビューに含まれる少なくとも一つの購入可能な商品に対する購入トランザクションを開始するステップと、

購入トランザクションに対する支払い情報を受け取るステップと、

支払い情報に基づいて購入トランザクションを完了するステップと、を含む方法。」

<相違点>

本願発明は、「電子商取引チャットサーバによって、少なくとも、第1の参加者と関連する第1のクライアントコンピュータ装置と、第2の参加者と関連する第2のクライアントコンピュータ装置との間のチャットセッションを開始するステップ」を含むのに対し、引用発明においては、これを含むか否かが明確でない点。

### (3) 相違点の判断

上記相違点について検討する。

引用発明においても「電子商取引チャットサーバ」における「チャット機能」が実現されており、そうである以上、チャットセッションを開始するステップを含むことは、明示がなくとも当然のことであるから、上記相違点は実質的な相違点でない。

或いは、引用発明において、「電子商取引チャットサーバによって、少なくとも、第1の参加者と関連する第1のクライアントコンピュータ装置と、第2の参加者と関連する第2のクライアントコンピュータ装置との間のチャットセッションを開始するステップ」を含むようにすることは、当業者が容易になし得ることである。

### (4) 請求人の主張について

請求人は、令和2年7月17日提出の意見書において、引用文献1の「スクリーンショット」は、第1のユーザの画面のキャプチャされた画像であり、電子商取引ウェブサイト自体のビューではなく、それを受信した第2のユーザはスクリーンショットを介して電子商取引サイトのウェブページ機能进行操作できないとして、引用文献1には、本願発明の「電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビュー」について、開示も示唆もない旨主張している。

しかしながら、本件請求項1には、「電子商取引ウェブサイト自体のビュー」からスクリーンの写真等を除外することや、ユーザが操作可能なものに限定することは特定されていない。

そして、明細書においても、「【0012】一例の実施形態において、第1の参加者は、チャットセッションのリーダである。電子商取引チャットサーバは、第1のクライアントコンピュータ装置から、第1のクライアントコンピュータ装置上に現在表示されている、電子商取引ウェブサイトの（スクリーンとしても知られる）ビューを読み出す。電子商取引チャットサーバは、読み出されたビューを、第2のクライアントコンピュータ装置上に表示する。」（下線は、当審が付与した）との記載があり、電子商取引ウェブサイトのビューとして「スクリーン」、すなわち「スクリーンの写真」を用いる態様が記載されているから、明細書を参酌しても、「電子商取引ウェブサイトの少なくとも一つのビュー」がユーザの操作可能なものを特定する文言として用いられているともいえない。

以上を踏まえれば、本件請求項 1 の記載は、引用発明の「スクリーンの写真」を除外するものとなっていないから、請求人の主張は、特許請求の範囲及び明細書の記載に基づくものではない。

#### 第 6 むすび

以上のとおり、本願発明は、引用発明であって、特許法第 29 条第 1 項第 3 号に該当する。

或いは、本願発明は、引用発明に基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、その余の請求項について検討するまでもなく、本願は拒絶すべきものである。

よって、結論のとおり審決する。

令和 3 年 1 月 7 日

審判長 特許庁審判官 佐藤 聡史  
特許庁審判官 速水 雄太  
特許庁審判官 相崎 裕恒

(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。

審判長 佐藤 聡史

出訴期間として在外者に対し 90 日を附加する。

[審決分類] P 18 . 113-WZ (G 06 Q)  
121

審判長 特許庁審判官 佐藤 聡史 8943  
特許庁審判官 相崎 裕恒 9290  
特許庁審判官 速水 雄太 3365