

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4256621号
(P4256621)

(45) 発行日 平成21年4月22日(2009.4.22)

(24) 登録日 平成21年2月6日(2009.2.6)

(51) Int. Cl.		F I	
G06F 13/00	(2006.01)	G06F 13/00	540B
G06F 11/32	(2006.01)	G06F 11/32	K
G06Q 30/00	(2006.01)	G06F 17/60	326
G06T 1/00	(2006.01)	G06T 1/00	200E
G06T 13/00	(2006.01)	G06T 13/00	C

請求項の数 16 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2002-119054 (P2002-119054)	(73) 特許権者	390009531 インターナショナル・ビジネス・マシーンズ・コーポレーション INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORPORATION アメリカ合衆国10504 ニューヨーク州 アーモンク ニュー オーチャードロード
(22) 出願日	平成14年4月22日(2002.4.22)	(74) 代理人	100086243 弁理士 坂口 博
(65) 公開番号	特開2003-44393 (P2003-44393A)	(72) 発明者	パテル・カマール アメリカ合衆国78613 テキサス州セダーパーク ウッドホロー・レーン 918
(43) 公開日	平成15年2月14日(2003.2.14)		
審査請求日	平成14年4月22日(2002.4.22)		
審判番号	不服2006-13908 (P2006-13908/J1)		
審判請求日	平成18年6月30日(2006.6.30)		
(31) 優先権主張番号	09/843059		
(32) 優先日	平成13年4月26日(2001.4.26)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークを介して受信した一時メッセージを表示する方法、プログラム製品、およびシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

クライアントで、ネットワークを介して受信した一時メッセージを表示する方法であって、

ユーザ・アクションと独立に、前記クライアントで表示させるウェブ・ページを構成する、一時メッセージを含む各マルチメディア・オブジェクトが前記クライアントでレンダリングされるときに、

ブラウザ上の画面における位置座標により指定されるオブジェクト区域にレンダリングされるマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と既にレンダリングされたマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名とが異なる、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを含む前記マルチメディア・オブジェクトについて、

前記マルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と、

前記マルチメディア・オブジェクト自体とを、

前記クライアントで保管するステップと、

前記クライアントで、前記保管したオブジェクト名のリストを、ユーザが選択することに応じて表示し、表示したリストの内からユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを含む保管された前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つの再度のレンダリングをさせるステップと、

を含む、方法。

【請求項2】

少なくとも1つの前記マルチメディア・オブジェクトが、アニメーションGIFマルチメディア・オブジェクト、動画型マルチメディア・オブジェクト、ベクタ・グラフィック・マルチメディア・オブジェクト、および静止画像マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つである、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも1つの再度のレンダリングをさせるステップが、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトのリストからの名前付き前記マルチメディア・オブジェクトのユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを再生するステップをさらに含む、請求項1又は2に記載の方法。

10

【請求項4】

ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも1つの再度のレンダリングをさせるステップが、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトのリストに関連するコントロール・ボタンのユーザ選択にตอบสนองして、前記クライアントのディスプレイ上に、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを含む複数の保管された前記マルチメディア・オブジェクトのシーケンスを再生するステップをさらに含む、請求項1から3のいずれかに記載の方法。

【請求項5】

前記保管するステップが、ユーザによって設定可能な時間の間実行される、請求項1から4のいずれかに記載の方法。

20

【請求項6】

ネットワークを介して受信した一時メッセージのクライアントでの表示を可能にする命令手段を有する、コンピュータ使用可能媒体上のコンピュータ可読プログラム・コード手段を有するコンピュータ・プログラムであって、コンピュータに、

ユーザ・アクションと独立に、前記クライアントで表示させるウェブ・ページを構成する、一時メッセージを含む各マルチメディア・オブジェクトが前記クライアントでレンダリングされるときに、

ブラウザ上の画面における位置座標により指定されるオブジェクト領域にレンダリングされるマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と既にレンダリングされたマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名とが異なる、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを含む前記マルチメディア・オブジェクトについて、

30

前記マルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と、

前記マルチメディア・オブジェクト自体とを、

前記クライアントで保管させる命令と、

前記クライアントで、前記保管したオブジェクト名のリストを、ユーザが選択することに応じて表示し、表示したリストの内からユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを含む保管された前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つの再度のレンダリングをさせる命令と、

を含む、コンピュータ・プログラム。

【請求項7】

ユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つの前記マルチメディア・オブジェクトの再度のレンダリングをさせる命令が、前記保管されたマルチメディア・オブジェクトのリストを表示し、前記リストからの名前付きマルチメディア・オブジェクトのユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを再生する命令をさらに含む、請求項6に記載のコンピュータ・プログラム。

40

【請求項8】

ユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つの前記マルチメディア・オブジェクトの再度のレンダリングをさせる命令が、コントロール・ボタンのユーザ選択にตอบสนองして、前記クライアントのディスプレイ上に、少なくとも1つのURLを介した一時メッセージを含む複数の保管された前記マルチメディア・オブジェクトのシーケンスを再生できるようにする

50

命令をさらに含む、請求項 6 又は 7 に記載のコンピュータ・プログラム。

【請求項 9】

ネットワークを介して受信した一時メッセージをクライアントで表示する手段を有するコンピュータ・システムであって、

ユーザ・アクションと独立に、前記クライアントで表示させるウェブ・ページを構成する、一時メッセージを含む各マルチメディア・オブジェクトが前記クライアントでレンダリングされるときに、

ブラウザ上の画面における位置座標により指定されるオブジェクト領域にレンダリングされるマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と既にレンダリングされたマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名とが異なる、少なくとも 1 つの URL を介した一時メッセージを含む前記マルチメディア・オブジェクトについて、

前記マルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と、

前記マルチメディア・オブジェクト自体とを、

前記クライアントで保管する手段と、

前記クライアントで、前記保管したオブジェクト名のリストを、ユーザが選択することに応じて表示し、表示したリストの中からユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも 1 つの URL を介した一時メッセージを含む保管された前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも 1 つの再度のレンダリングをさせる手段と、

を含む、コンピュータ・システム。

【請求項 10】

少なくとも 1 つの前記マルチメディア・オブジェクトが、アニメーション GIF マルチメディア・オブジェクト、動画型マルチメディア・オブジェクト、ベクタ・グラフィック・マルチメディア・オブジェクト、および静止画像マルチメディア・オブジェクトの少なくとも 1 つである、請求項 9 に記載のコンピュータ・システム。

【請求項 11】

ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも 1 つの再度のレンダリングをさせる手段が、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトのリストからの名前付きマルチメディア・オブジェクトのユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも 1 つの URL を介した一時メッセージを再生する手段をさらに含む、請求項 9 又は 10 に記載のコンピュータ・システム。

【請求項 12】

ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも 1 つの再度のレンダリングをさせる手段が、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトのリストに関連するコントロール・ボタンのユーザ選択にตอบสนองして、前記クライアントのディスプレイ上に、少なくとも 1 つの URL を介した一時メッセージを含む複数の保管された前記マルチメディア・オブジェクトのシーケンスを再生する手段をさらに含む、請求項 9 から 11 のいずれかに記載のコンピュータ・システム。

【請求項 13】

少なくとも 1 つの一時メッセージを含んだウェブ・ページをクライアントのブラウザにより再表示する方法であって、

前記クライアントで、前記少なくとも 1 つの一時メッセージに関連する、ブラウザ上の画面における位置座標により指定される領域を識別するステップと、

前記少なくとも 1 つの一時メッセージに関連する前記領域に合わせて、前記少なくとも 1 つの一時メッセージをクリッピングするステップと、

ユーザ・アクションと独立に、

前記領域にレンダリングされるマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と既にレンダリングされたマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名とが異なる、少なくとも 1 つの URL を介した一時メッセージを含む前記マルチメディア・オブジェクトについて、

前記マルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と、

前記マルチメディア・オブジェクト自体とを、
前記クライアントで保管するステップと、
前記クライアントで、前記保管したオブジェクト名のリストを、ユーザが選択すること
に応じて表示し、表示したリストの内からユーザ選択に応答して、少なくとも1つのURL
を介した一時メッセージの少なくとも1つの再度のレンダリングをさせるステップと、
を含む、方法。

【請求項14】

さらに、少なくとも1つのURLを介した各保管された一時メッセージに別の識別子を
関連付けるステップと、ユーザ選択のための前記識別子の使用を可能にするステップとを
含む、請求項13に記載の方法。

10

【請求項15】

少なくとも1つの一時メッセージを含んだウェブ・ページをクライアントのブラウザに
より再表示するコンピュータ・システムであって、

前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する、ブラウザ上の画面における位置座標
により指定される領域を識別する手段と、

前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する前記領域に合わせて、前記少なくとも
1つの一時メッセージをクリッピングする手段と、

ユーザ・アクションと独立に、

前記領域にレンダリングされるマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と既に
レンダリングされたマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名とが異なる、少なく
とも1つのURLを介した一時メッセージを含む前記マルチメディア・オブジェクトにつ
いて、

20

前記マルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と、

前記マルチメディア・オブジェクト自体とを、

前記クライアントで保管する手段と、

前記クライアントで、前記保管したオブジェクト名のリストを、ユーザが選択すること
に応じて表示し、表示したリストの内からユーザ選択に応答して、少なくとも1つのURL
を介した一時メッセージの少なくとも1つの再度のレンダリングをさせる手段と、
を含む、コンピュータ・システム。

【請求項16】

30

少なくとも1つの一時メッセージを含んだウェブ・ページをクライアントのブラウザに
より再表示できるようにする命令手段を有する、コンピュータ使用可能媒体上のコンピュ
ータ可読プログラム・コード手段を有するコンピュータ・プログラムであって、コンピュ
ータに、

前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する、ブラウザ上の画面における位置座標
により指定される領域の識別を可能にさせる命令手段と、

前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する前記領域に合わせた、前記少なくとも
1つの一時メッセージのクリッピングを可能にさせる命令手段と、

ユーザ・アクションと独立に、

前記領域にレンダリングされるマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と既に
レンダリングされたマルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名とが異なる、少なく
とも1つのURLを介した一時メッセージを含む前記マルチメディア・オブジェクトにつ
いて、

40

前記マルチメディア・オブジェクトのオブジェクト名と、

前記マルチメディア・オブジェクト自体とを、

前記クライアントで保管させる命令手段と、

前記クライアントで、前記保管したオブジェクト名のリストを、ユーザが選択すること
に応じて表示し、表示したリストの内からユーザ選択に応答して、少なくとも1つのURL
を介した一時メッセージの少なくとも1つの再度のレンダリングをさせる命令手段と、
を含む、コンピュータ・プログラム。

50

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、クライアント装置上のブラウザ・アプリケーションを使用してユーザによってコンピュータ・ネットワーク内のサーバから取り出されたコンテンツの表示に関し、具体的には、ブラウザ内に動的に表示された一過性コンテンツを、ユーザのコマンドでユーザに再表示できるようにするシステム、方法、およびプログラム製品に関する。

【0002】

【従来の技術】

当初は「interconnected networks (相互接続ネットワーク)」の集合と称したインターネットは、データ転送および送信側ネットワークからのメッセージの受信側ネットワークによって使用されるプロトコルへの変換を処理するゲートウェイによって一緒に結合された、おそらく異なるコンピュータ・ネットワークの組である。用語「インターネット」は、TCP/IPスイートまたはプロトコルを使用するネットワークおよびゲートウェイの集合である。

10

【0003】

現在、インターネットを介してデータを転送するのに最も一般的に使用される方法は、本明細書で「ウェブ」と称するワールド・ワイド・ウェブ環境を使用することである。ファイル転送プロトコル(FTP)およびGopherなどの、情報転送用の他のインターネット・リソースが存在するが、ウェブのような人気を得てはいない。ウェブ環境では、サーバおよびクライアントが、さまざまなデータ・ファイル(たとえばテキスト、静止グラフィック画像、オーディオ、モーション・ビデオなど)の転送を処理する既知のプロトコルであるHTTPを使用してデータ転送をもたらす。

20

【0004】

クライアント側のウェブ・ブラウザは、ユーザが、表示されたリンクを介するかロケーションのURLを入力することによってウェブ・ロケーションを指定できるようにする。ウェブ・ブラウザは、HTTPプロトコルを使用してURL要求を送信し、このHTTPプロトコルでは、ウェブ・ブラウザとウェブ・サーバが互いに通信する方法が定義されている。要求は、インターネットに送信され、インターネットによって、その要求の送信先のサーバが決定される。ウェブ・サーバは、HTTPプロトコルを使用して要求を受信し、要求されたホーム・ページ、文書、またはオブジェクトをウェブ・ブラウザ・クライアントに送信する。コンテンツが、ウェブ・ブラウザを介してクライアントのコンピュータ画面に表示される。

30

【0005】

いくつかの状況で、要求されたコンテンツに、異なるURLによって指定される他の組み込みオブジェクトが含まれる。これらの他のオブジェクトは、最初に要求されたコンテンツが存在するサーバと異なるサーバに配置される場合がある。最初に要求されたコンテンツおよび組み込みオブジェクトのURLを受信した後に、ウェブ・ブラウザは、この他のオブジェクトに関する要求をインターネットに送出する。ウェブ・ブラウザは、その後、この他のオブジェクト/コンテンツを、元の文書内のHTMLタグによる指定に従って、元の文書に組み込む。

40

【0006】

ユーザが、ウェブ・ページをブラウズするかアクセスしている時に、ウェブ・ブラウザ自体またはアクセスされるウェブ・ページもしくはその両方に、広告、販売促進メッセージ、または情報メッセージが含まれる場合がある。単語「バナー広告」または「メッセージ」または「広告」は、これらの広告またはメッセージを参照するために、本明細書で交換可能に使用される。通常、バナー広告は、ブラウザのある部分または要求されたコンテンツを表示するウィンドウとは別のウィンドウに表示される。インターネット・サービス・プロバイダ(ISP)またはオンライン・サービスが、アクセスされる特定のコンテンツまたはウェブ・ページと独立に、クライアントのウェブ・ブラウザ上でバナー広告を表示

50

させる場合がある。すなわち、これらのメッセージは、表示されるコンテンツに関連せず、そのコンテンツによって指示されたものではなく、したがって、ランダムに生成されるように見える。

【0007】

広告は、ウェブ・ページの所与の部分内にも現れることができる。ウェブ・ページの所有者が、自分のウェブ・ページ内のバナー・スペースを広告主に売って、収益を得ることができる。ウェブ・ページの所有者は、自分自身の広告を使用することもできる。また、サーチ・エンジンの所有者が、自分のホーム・ページに、表示される検索結果と共にバナー広告を表示することによって、収益を得ることができる。時々、バナー広告のコンテンツが、検索される主題によってまたはクライアント側に保管されたクッキー内でアクセス可能にすることができる情報によって明白にされるように、ターゲットの聴衆に合せられる。

10

【0008】

ウェブ文書のHTML構造によって、一般に、広告または他のオブジェクトを、ウェブ・ページまたはウェブ文書に組み込めるようになる。この特徴を利用するために、一部のウェブ・サイトでは、広告が表示される一貫性のある区域が各ページにあるようにページが構成される。ウェブ・ページのコンテンツは、これらの事前に定義された区域の周囲でフォーマットされる。通常、事前に定義された区域は、それ自体のURLを有し、このURLは、ウェブ・ページ・コンテンツを得るのに使用されたURLとは異なる。事前に定義された区域のURLによって、通常は、特に広告の配布のために設計されたサーバから広告が取り出される。したがって、第1のURLが、所与のウェブ・サイトに新しいページを要求するのに使用される時に、事前に定義された区域のURLが、その事前に定義された区域に表示される広告を得るのに使用される。広告は、ウェブ・ページ上の同一の位置に配置され、取り出されたコンテンツが、この広告区域の周囲におさまるように変更される場合がある。広告サーバは、広告サーバについて同一のURLが使用されている場合であっても、異なる広告を提供する場合がある。したがって、同一のウェブ・ページにアクセスするたびに、異なる広告が表示される場合がある。表示されるメッセージが、動的にまたはランダムに生成されるように見える可能性がある。したがって、これらのバナー広告を、本明細書では、動的に生成されるまたはランダムに生成されると称する。すなわち、同一のウェブ・ページにアクセスするたびに、必ずしも同一の広告が現れるわけではない。

20

30

【0009】

広告の動的でランダムな性質は、複数の要因のいずれかによって引き起こすことができる。たとえば、広告コンテンツを含む組み込まれたオブジェクトを、マルチメディア・オブジェクトにすることができる。そのようなマルチメディア・オブジェクトは、動画の効果を与える所与のフレーム毎秒で再生される静的フレームのシーケンスを含めることが可能であるだけでなく、マルチメディア・オブジェクトに、次々に表示される異なる広告のシーケンスを含めることができる。また、ユーザが異なるウェブ・ページにアクセスする時に、各ウェブ・ページで、異なる広告を表示することができる。また、所与のウェブ・ページ内の組み込まれたオブジェクトの所与のURLについて、サーバが、所与のURL

40

【0010】

広告が同一のページにアクセスするたびに異なる可能性があるので、用語「ランダムに生成される」が使用されるが、その広告が、広告サーバによって真にランダムに生成されるのではない場合があることに留意されたい。すなわち、広告サーバが、要求の時刻、要求されたコンテンツ、または要求者の1つまたは複数の属性に応じて、どの広告を送信するかを判定する非常に特定のアルゴリズムを有する場合がある。言い換えると、ターゲット

50

広告を使用して、ある広告を要求されるコンテンツのあるタイプに関して、ある時間のあるタイプのユーザに適合させることができる。これに関して、広告は、ランダムに生成されるのではなく、特定のアルゴリズムに従って生成される。それでも、用語「ランダムに生成される」または「動的に生成される」を交換可能に使用して、ウェブ・ページ・コンテンツの変更の有無と独立に広告を変更できることを意味する。言い換えると、特定のウェブ・ページに関する所与のURLに関する異なる要求が、必ずしも、それが要求され、ディスプレイに表示されるたびに、そのウェブ・ページ内で同一の広告の表示をもたらさない。

【0011】

したがって、ユーザが、広告を「見逃した」場合に、ユーザは、必ずしも、同一のウェブ・ページを要求し、そのウェブ・ページの前のレンダリングと共に前にレンダリングされたものと同じの広告を得ることを期待することができない場合がある。

10

【0012】

さらに、これらの広告は、上で説明したように動的かつランダムに生成されるだけでなく、これらの広告またはメッセージが、表示画面上に非常にすばやく現れ、消える。したがって、本明細書では、これらを、一時的または一過性のバナー広告またはメッセージとも称する。

【0013】

したがって、これらの動的に生成される一時広告は、ユーザが特定の事例の販売促進メッセージに関心を持つ状況で明白になるように、固有の問題を有する。これらのメッセージは、非常にすばやく現れ、消えるので、ユーザが特定の販売促進メッセージ・リンクの選択を試みる時まで、メッセージが、異なるメッセージが現れる際に、既に通り過ぎている可能性がある。したがって、ユーザは、所望のリンクを逃す。これは、ユーザがこれらの一時メッセージにすばやく応答することを妨げる身体的または精神的な障害を有するユーザにとって特に問題になる可能性がある。上で述べたように、広告の動的でランダムな性質のゆえに、ユーザは、元の文書をもう一度要求し、それに組み込まれた同一の広告を見ることを期待することができない。その結果、ユーザが最初に興味を持った特定の広告主は、潜在的な顧客を失う可能性がある。

20

【0014】

たとえば、図1に、Merryl Lynchプログラムへの登録のためのメッセージ101が記事の上に表示されている、ウェブ・ページ100を示す。図2に、Yahoo/Visaカードの申し込みのための異なるメッセージ102が記事の上に表示されている、同一のウェブ・ページ100を示す。図2のYahoo/Visaメッセージは、すばやく現れ、したがって、図1のMerryl Lynchメッセージが見逃される。

30

【0015】

ユーザが一過性広告を扱うのを助ける解決策の1つが、i-LOR社のBanner Consoleと称するものであり、これは、ワールド・ワイド・ウェブのi-lor.com/bannerconsoleに記載されている。ツールがバナー広告に追加され、これによって、ユーザが、1回クリックして、後にそのバナー広告に戻れるようになる。バナー広告が保管され、その画像がユーザによる後の選択のために別のウィンドウにリストされる。複数の広告を選択することができる。ユーザによって選択された広告のそれぞれが、別のウィンドウの広告のリストに追加される。

40

【0016】

しかし、上の解決策に関する問題は、ユーザが広告を後で見ることを望む可能性があるかを判断するために、ユーザがすばやく表示される広告のそれぞれを見る必要があることである。これは、ユーザが要求した現在のウェブ・ページからユーザの気を散らすことになる。上の解決策は、ユーザが、要求したページ・コンテンツを読み、広告をクリックしないことによってその広告を見逃すという問題も解決しない。

【0017】

【発明が解決しようとする課題】

50

したがって、ユーザが、見逃した可能性がある一過性広告を、後で見ることができるようになることが望ましい。

【0018】

【課題を解決するための手段】

本発明のシステム、方法、およびプログラム製品のそれぞれに、構成可能な時間以内にウェブ・ブラウザによってレンダリングされたマルチメディア・オブジェクトを保管するステップと、保管されたマルチメディア・オブジェクトのリストを表示するステップと、マルチメディア・オブジェクトを巻き戻し、再生できるようにするステップが含まれる。マルチメディア・オブジェクトは、たとえば別の文書に組み込まれている時にURLを介して要求されるか、サーバからのプル技法またはプッシュ技法を介して受けとられることができる。マルチメディア・オブジェクトは、1つまたは複数の広告もしくは他の一時メッセージとすることができる。マルチメディア・オブジェクトには、ビデオ、ストリーミング・ビデオ、オーディオ、アニメーション、または、サーバからのプッシュ技法によって表示される画像のシーケンスなどを含めることができる。

10

【0019】

より具体的には、ブラウザが、構成可能な持続時間中に、各マルチメディア・オブジェクトがクライアント側でレンダリングされる時に、各マルチメディア・オブジェクトを発生順リストに保管する。右マウス・クリックによるなど、広告区域を選択することによって、または他の事前に定義されるユーザ・アクションによって、停止、再生、巻き戻し、フォワード・スキップ (forward skip)、リバース・スキップ (reverse skip) などの機能選択肢を有するメニューが表示される。ユーザが「再生」を選択する場合には、マルチメディア・オブジェクトが、リストの先頭からまたはリスト内の現在位置から、発生順で画面にレンダリングされる。ユーザが「巻き戻し」を選択する場合には、マルチメディア・オブジェクトが、リストに保管された最後のオブジェクトからまたはリスト内の現在位置から、発生順の逆の順序で画面にレンダリングされる。ユーザが「フォワード・スキップ」を選択する場合には、リスト内の次のオブジェクトが現在位置になる。ユーザが「リバース・スキップ」を選択する場合には、リスト内の前のオブジェクトが現在位置になる。リスト内の移動は、所与のスキップ・ボタンを繰返し選択することを介して行うことができる。したがって、ユーザは、後で、保管されたマルチメディア・オブジェクトの一部またはすべてを再生することができる。

20

30

【0020】

この実施形態の長所は、ユーザが、見逃した一過性コンテンツを再生できることである。もう1つの長所は、コンテンツを、最初にレンダリングされたものと異なる速度で再生できることである。これによって、認知障害を有する人が、所望される場合に、より低速でコンテンツを再生できるようになる。

【0021】

本発明および本発明の長所のより完全な理解のために、添付図面と共に以下の詳細な説明を参照されたい。

【0022】

【発明の実施の形態】

以下の説明では、本明細書の一部を形成し、本発明の複数の実施形態を示す添付図面を参照する。本発明の範囲から逸脱せずに、他の実施形態を使用することができ、構造的変更および動作の変更を行うことができることを理解されたい。

40

【0023】

図3に、好ましい実施形態が実施されるコンピューティング環境を示す。コンピューティング環境2には、Microsoft (R) のInternet ExplorerまたはNetscape Navigator (R) などの、ネットワーク10を介してサーバ11、12、および13からファイルを取り出すことができる、ブラウザ・プログラム6またはビューア・プログラムを含む少なくとも1つのクライアント・コンピュータ4が含まれる。クライアント・コンピュータ4には、ブラウザ・プログラムを実行することができる、当技術分野で既知のどのコンピュータ・

50

システムでも含めることができる。サーバ 11、12、および 13 には、ファイルを維持し、そのようなファイルをリモート・コンピュータからアクセス可能にすることができる、当技術分野で既知のどのコンピュータ・システムでも含めることができる。ブラウザ・プログラム 6 およびサーバ 11、12、および 13 は、HTTP などの文書転送プロトコル、または、FTP、Gopher、WAIS などの当技術分野で既知の他の文書転送プロトコルを使用して通信する。ネットワーク 10 は、インターネットおよびワールド・ワイド・ウェブなどの TCP/IP ネットワークまたは、たとえば LAN、イーサネット(R)、WAN、システム・エリア・ネットワーク(SAN)、トークン・リングなどの、当技術分野で既知のどのネットワーク・システムからでも構成することができる。

【0024】

クライアント・コンピュータ 4 は、パーソナル・コンピュータ、ラップトップ・コンピュータ、ワークステーション・コンピュータ、メインフレーム・コンピュータ、または、パームトップ機、携帯情報端末、スマートホン、セル電話機などを含むハンドヘルド・コンピュータとすることができるが、これに制限されない。クライアント・コンピュータには、プロセッサ 40 およびメモリ 50 が含まれる。メモリ 50 には、揮発性ストレージ、不揮発性ストレージ、またはこれらの組合せが含まれる。揮発性メモリは、たとえば RAM、DRAM、SRAM など、適当な揮発性メモリ・デバイスとすることができる。不揮発性メモリには、たとえばハード・ディスク・ドライブ、テープなどの使用を介する、データ、データベース、およびプログラムのためのストレージ・スペース 14 を含めることができる。メモリ内のプログラムには、オペレーティング・システム 30 およびアプリケーション・プログラム 20 が含まれ、アプリケーション・プログラム 20 には、テキストおよび下でさらに説明するさまざまなタイプのマルチメディア・オブジェクトを表示するためのブラウザ・プログラム 6 およびソフトウェア・ユニット 21 ないし 29 が含まれる。ブラウザ・プログラム 6 は、HTML ページなどの、サーバ 11、12、および 13 の 1 つからダウンロードされたファイルからのコンテンツが表示される、グラフィカル・ユーザ・インターフェースを表示する。ブラウザの GUI には、下でさらに説明するように、ストレージ内のファイルに関係する動作を実行するためのグラフィカル・ボタンが表示される。

【0025】

クライアント・コンピュータ 4 には、ブラウザ GUI、ウェブ・ページ・コンテンツ、およびオブジェクト・コンテンツを表示するディスプレイを含む出力装置(図示せず)が含まれる。クライアント・コンピュータには、キーボード、マウス、ペン・スタイラス、接触感知スクリーン、音声コマンドをデコードするボイス・デコーダなど、ブラウザ・プログラム 6 の動作を制御するためにユーザが入力データを入力することができる少なくとも 1 つの入力装置(図示せず)も含まれる。好ましい実施形態では、クライアント・コンピュータ 4 のユーザが、ブラウザ・プログラム 6 によって生成されたグラフィカル・ユーザ・インターフェース(GUI)または、ブラウザに特定の動作を実行させるようにプログラムされたキーボード・キー、マウス・ボタン、タッチ・パッド領域などの入力装置コントロールを介して、ブラウザ・プログラム 6 を制御するコマンドを入力することができる。

【0026】

図 3 に示された例示的实施形態は、本発明の好ましい実施形態を例示する目的のために提供される。当業者は、形態および機能の両方において、多数の変形形態が可能であることを諒解するである。

【0027】

図 4 に、URL フィールド 301、オブジェクト区域 302、およびテキスト 303 を有するブラウザ・ウィンドウ 300 の外部表現を示す。オブジェクト区域 302 は、画像、ビデオ、オーディオ、グラフィックス、およびテキストなどのマルチメディア・オブジェクトをサポートすることができる。この外部表現を可能にするソフトウェアには、マルチメディア・オブジェクト表示用のソフトウェア・ユニット(たとえば図 3 に示されたソフ

10

20

30

40

50

トウェア・ユニット22ないし29(S.U.)の1つまたは複数)と、テキスト表示用のソフトウェア・ユニット(たとえば図3のソフトウェア・ユニット21)が含まれる。ソフトウェア・ユニットのそれぞれが、ネットワーク内の別々のロケーションからのコンテンツにアクセスすることによって、表示画面上のビジュアル・マルチメディア・オブジェクトおよびテキスト区域のコンテンツを別々にレンダリングする。

【0028】

オブジェクト区域302のビジュアル・マルチメディア・オブジェクトは、静止画像タイプまたは、たとえばビデオなどの動画タイプとすることができる。動画は、たとえば毎秒30フレームの多数のフレーム毎秒の速度で一連の静止フレームを示すことができる映画など、静止画像のシーケンスをすばやく見せることによって構成されることができる。これらのフレームのすべてが、サーバから送信される。これは、リアル・オーディオ・フォーマットMP3またはビデオ・フォーマットが現在送信される方法を表す。しかし、表示の毎秒に多数のフレームを送信することは、通常は、そのようなデータを送信するための高価な方法である。そのようなマルチメディア・データを送信するもう1つの方法が、サーバからSVGまたはMacromedia Flashなどのベクタ・グラフィック・プログラムを送信し、それをブラウザが再生することである。第3の種類のマルチメディア・オブジェクトは、ソフトウェア・ユニットによるアニメーションを可能にする特性を有するプログラムであるアニメーションGIF(animated GIF)である。どのタイプの動画が送信されているかに無関係に(静止画像のシーケンス、もしくはSVG、Macromedia Flash、またはアニメーションGIFのどれであろうと)、その動画は、必ず所与のマルチメディア・オブジェクト用のソフトウェア・ユニットによって解釈される。

【0029】

マルチメディア・オブジェクトの表示のために、Microsoft(R)Multimedia Player、RealNetworks(Real AudioおよびReal Video)、Apple社のQuickTimeなどのソフトウェア・プログラムが使用される。そのようなプレイヤーのユーザ・インターフェースでは、ユーザが、動画のファイル名を入力し、プログラムが、それをウィンドウ内で再生する。マルチメディア・プログラムは、フォワード・ボタン、リバース・ボタン、早送りボタン、逆早送りボタン、停止、再生などのユーザ・インターフェース・コントロールを有する。所与のタイプのマルチメディア・オブジェクトについて、再生、巻き戻しなどのオブジェクトに対する動作は、当技術分野で既知である。どの所与のメディア・プレイヤーであっても、それが解釈できるあるメディア・タイプのファイルだけを再生できることに留意されたい。

【0030】

動作中に、ウェブ・ブラウザが、ゲット・コマンド(たとえば、GET X.HTML)を発行して、X.HTMLという名前の文書を得る。ブラウザは、文書X.HTMLを解釈し、それにマルチメディア・オブジェクト(たとえば、obj1.xxという名前のマルチメディア・オブジェクト。ここで、xxは、たとえばGIFオブジェクト・タイプの場合は.GIFなど、マルチメディア・オブジェクトのタイプに依存する可能性がある拡張子名である)が含まれると判定する。ブラウザは、そのマルチメディア・オブジェクトに関するGET(たとえば、GET obj1.xx)を発行して、そのオブジェクトを得る。ウェブ・ブラウザは、文書X.HTMLと、マルチメディア・オブジェクトobj1.xxを有する。ウェブ・ブラウザは、X.HTMLをレンダリングするためのテキスト用のソフトウェア・ユニットと、マルチメディア・オブジェクトのタイプ(たとえば、.GIF、.MP3、.JPG、.AU、.AVIなど)に応じてマルチメディア・オブジェクトobj1.xxをレンダリングするための適当なソフトウェア・ユニットとを使用して、画面上に文書とマルチメディア・オブジェクトの両方を表示する。これを達成するために、ブラウザは、マルチメディア・オブジェクトの拡張子を検査して、マルチメディア・オブジェクトをレンダリングするためにマルチメディア・オブジェクトに対して実行する必要があるソフトウェア・ユニットがどれであるか、たとえば.GIFレンダラまたは.MP3レンダラなどを判定する。クライアントは、マルチメディア・オブジェクトのほとんどのタイプを解釈し、レンダリングするのに必要なレンダラすなわちソフトウェア・ユニットを有す

10

20

30

40

50

る。

【0031】

前に述べたように、所与のマルチメディア・オブジェクトは、比較的短い持続時間だけレンダリングされ、これによって、ユーザに一時コンテンツに見える場合がある。たとえば、ユーザが、その中に異なるマルチメディア・オブジェクトを組み込まれているかマルチメディア・オブジェクトを全く組み込まれていない新しいウェブ・ページを要求し、前にレンダリングされたすべてのマルチメディア・オブジェクトが、新しいページがレンダリングされる時に消えてしまう場合がある。さらに、所与のマルチメディア・オブジェクトが、異なるコンテンツの連続からなり、その結果、ユーザに、異なるマルチメディア・オブジェクトが連続してレンダリングされているように見える場合がある。

10

【0032】

ユーザが、後で、ウェブ・ページ内に組み込まれたマルチメディア・オブジェクトに含まれる一時コンテンツを見ることができるよう支援するために、本発明のシステム、方法、およびプログラム製品の好ましい実施形態は、ウェブ・ブラウザが、構成可能な持続時間中にブラウザに到着したオブジェクトのリストを自動的に保存できるようにする。

【0033】

図4を参照すると、一時コンテンツを保管する機能が、ブラウザGUIの特殊なコントロール311またはボタンを介するか、ブラウザGUIのプル・ダウン・メニューを介してオンに設定されている時には、ユーザがまず保管されるオブジェクトのそれぞれを選択する必要なしに、ブラウザが各オブジェクトを自動的に保管する。ブラウザがオブジェクトを記憶する時間枠(1分、5分、30分など)は、当初にデフォルト時間を介して構成でき、また、後でユーザが変更または設定することができる。ユーザは、コントロール311を選択するか選択解除することによって、手動で持続時間を設定することもできる。オブジェクト区域302にレンダリングされた異なるマルチメディア・オブジェクト331ないし335が、好ましくはクライアント側の、メモリ内のリスト351に保管される。オブジェクト名は、オブジェクトがレンダリングされた時刻に関する発生順の順序で保管される。いくつかの実施形態では、レンダリングされた時刻または所与のオブジェクトがレンダリングされた持続時間あるいはその両方も、オブジェクト名と共に表示することができる。さらに、リスト内のオブジェクト名のほかにまたはその代わりに、リストに、オブジェクトのサムネイルすなわち、マルチメディア・オブジェクト・コンテンツの静的フレームを示す小さい領域を含めることができる。

20

30

【0034】

リストは、ブラウザのオブジェクト区域302が、マウス・クリックを介するなど、ユーザによって選択された時に表示される。リスト内のオブジェクトのユーザによる選択の際に、ブラウザが、選択されたマルチメディア・オブジェクトのタイプに関連するソフトウェア・ユニットを使用することによって、選択されたオブジェクトをローカル・メモリからもう一度レンダリングする。再生、巻き戻し、停止、早送りなどの、特定のソフトウェア・ユニットによって使用可能にされるコントロールが、選択されたオブジェクトの再生に使用される。オブジェクトが選択された時に、ユーザによる選択のためにこれらのコントロールを有するメニューが開かれ、ユーザが、再生、巻き戻しなどの所望の機能を選択できるようにする。

40

【0035】

さらに、表示されるリスト351には、停止ボタン361、再生ボタン362、早送りボタン363、巻き戻しボタン364、フォワード・スキップ・ボタン365、またはリバーズ・スキップ・ボタン366などの再生コントロール360も表示される。たとえば、再生ボタン362が選択される場合に、ブラウザは、リスト内の最初のオブジェクト331を、そのタイプのオブジェクトに適切なソフトウェア・ユニットを使用してレンダリングし、再生する。オブジェクトが再生され、「再生」ボタン362がまだ選択されている場合には、ブラウザは、リスト内の次のオブジェクト332を、それに対応するソフトウェア・ユニットを使用してレンダリングする。ユーザが停止を選択する場合には、オブジ

50

エクトの再生を停止する信号をソフトウェア・ユニットに送る。ユーザが、フォワード・スキップ・ボタン365を一度選択した場合には、リスト内の次のオブジェクト333すなわちobj3.mp3が強調表示される。ユーザが、もう2回繰り返してフォワード・スキップ・ボタン365を選択した場合には、マルチメディア・オブジェクト335すなわちobj5.jpgが、強調表示され、自動的に再生されるか、再生ボタン362が選択された時に再生される。したがって、再生ボタン362が選択される場合に、マルチメディア・オブジェクト335すなわちobj5.jpgが、適当なソフトウェア・ユニットを使用してレンダリングされる。巻き戻しボタン364が選択される場合には、リスト内の前のオブジェクト334が再生される。オブジェクト334が再生される時に、前のオブジェクト333ないし331のそれぞれが、連続的に強調表示され、リストの最初のオブジェクト331の再生が終了するか、停止ボタン361が押されるまで再生され、後者の場合には、停止ボタン361が選択された時に強調表示されていたオブジェクトが、強調表示されたままになり、現在位置になる。再生コントロール360の使用を介して、ユーザは、認知障害を有するユーザに望ましい、より低い速度を含む、ユーザの望みの速度で、保管された一時オブジェクトの再生を操作できるようになる。

【0036】

したがって、ブラウザが、構成可能な持続時間内に受信され、レンダリングされたオブジェクト、オブジェクトが初めてレンダリングされた時刻、およびオブジェクトの最初の再生に要した時間のすべてのリストを維持する。ブラウザは、このオブジェクトのリストとオブジェクト自体を、好ましくはブラウザに対してローカルなストレージに保管する。クライアント側で使用可能なローカル・ストレージのサイズに依存するが、ローカル・ストレージが、数分の保管されたマルチメディア・オブジェクトに相当でなければならない。そうでない場合、またはより長い時間が指定された場合には、ブラウザは、他の装置への通信リンクを使用してストレージを使用することができる。たとえば、広告がビデオである場合には、ビデオ・ファイルがすでにブラウザ内にあるので、ローカルに保管することが簡単である。広告が、静止フレームのすばやい連続である場合には、古いフレームが必ずしもブラウザ・キャッシュ内に保管されていない。動的画像がキャッシュ内にないというこの状況では、ユーザによる再生機能の選択が、サーバへのHTTP要求の送信を引き起こし、適当な画像が、再生される時にサーバからダウンロードされる。

【0037】

上記の実施形態では、本発明が各クライアント部で実施されるが、本発明をサーバ側で実施する他の実施形態を使用することもできる。以下で、クライアント側のブラウザに動的かつ一過的に表示された、見逃されたリンクにアクセスするためのサーバ側での巻き戻しおよび再生機能の実施形態を説明する。図5に、クライアント401ないし406が、サーバ407ないし409に接続され、このサーバ407ないし409が、広告サーバ410に接続される、ネットワーク構成400を示す。好ましい実施形態では、広告サーバ410が、後入れ先出し(LIFO)キューにマルチメディア広告オブジェクトを保管する。他の実施形態では、先入れ先出し(FIFO)キューを含む他のシーケンスでオブジェクトを保管することに留意されたい。したがって、好ましい実施形態に関して、ユーザが、本発明の巻き戻し機能を選択して、見逃した広告を再生する時に、クライアント側前に表示されて、最後に保管された最後のマルチメディア・オブジェクトが、ユーザに最初にリプレイされるマルチメディア・オブジェクトである。ユーザによる巻き戻しボタンの活動化のそれぞれについて、サーバが、各別々のマルチメディア・オブジェクトを巻き戻すか再生する特定のコントロールと共に、LIFOからのマルチメディア・オブジェクトを送信する。すなわち、サーバは、データ(すなわちマルチメディア・オブジェクト)と、そのデータを解釈するための、すなわちマルチメディア・オブジェクトを再生するか巻き戻すための、それに対応するプログラムまたはソフトウェア・ユニットをクライアントに送信する。データを解釈するプログラムは、通常は、クライアント側で見つかるが、本明細書で説明する実施形態では、サーバから送信される。したがって、どのような再生ボタンまたは巻き戻しボタンでも、マルチメディア・オブジェクトの一部になるか、オブ

10

20

30

40

50

ジェクトに関連付けられ、マルチメディア・オブジェクトのために設計された文書の区域に表示される。言い換えると、サーバ側で実施される場合に、サーバは、マルチメディア・オブジェクトに関連する巻き戻しコントロールおよび再生コントロールに必要な画面上の面積を考慮に入れることができる。サーバ側の文書は、これを考慮に入れて設計される。テキストの配置およびフローによって、そのようなコントロールのスペースが可能になる。

【0038】

図6に、ブラウザ内または別のウィンドウ内に取り込むことができる、ウィンドウ501内の広告520を示す。前の広告または次の広告には、クライアント側（たとえば、図5のクライアント401ないし406）で左矢印522または右矢印523をシングル・クリックすることを介してアクセスできる。右矢印または左矢印（522または523）のいずれかを選択することによって、信号が、適当なサーバ407、408、または409に送信される。選択された時に、左矢印522および右矢印523は、前のマルチメディア・オブジェクトまたは次のマルチメディア・オブジェクトを取り出すために、サーバに、保管されたマルチメディア・オブジェクトのキューを介して異なる方向（順方向または逆方向）に移動させる。サーバ407ないし409には、広告を再生するためのクライアントから来る着信ネットワーク要求を平衡化するために、広告サーバ410の元の広告の複製が含まれる。適当なサーバが、クライアント側で表示される広告をキューから送信する。したがって、巻き戻し機能は、サーバ側（サーバ407ないし409または広告サーバ410）で実施され、前に動的に表示されたメッセージまたは見逃されたリンクを、クライアント側で表示できるようになる。もう1つの好ましい実施形態では、広告サーバが、クライアントに直接に接続される。

【0039】

好ましい実施形態は、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはこれらの任意の組合せを作る標準的なプログラミング技法またはエンジニアリング技法もしくはその両方を使用して、方法、システム、または製造品として実施することができる。本明細書で使用される用語「製造品」（または、代替として「コンピュータ・プログラム製品」）は、データ、命令、プログラム・コード、または1つまたは複数のコンピュータ・プログラム、または、1つまたは複数のコンピュータ使用可能な装置、担体、または媒体からアクセス可能なデータ・ファイル、もしくはこれらの組合せを含むことを意図されている。コンピュータ使用可能媒体の例には、読取専用メモリ（ROM）、または電氣的消去可能なプログラマブル読取専用メモリ（EEPROM）などの不揮発性ハードコード型媒体と、フロッピー（R）・ディスク、ハード・ディスク、およびCD-ROMなどの記録可能型媒体と、デジタル通信リンクおよびアナログ通信リンクなどの伝送型媒体、または任意の信号担持媒体が含まれるが、これに制限されない。

【0040】

本発明の好ましい実施形態の前述の説明は、例示と説明のために提示されたものである。網羅的であることまたは開示された正確な形態に本発明を制限することは意図されていない。上の教示に鑑みて、多数の修正形態および変形形態が可能である。たとえば、本発明の好ましい実施形態を、インターネットに関して説明したが、基本データ転送機構を提供するなんらかのネットワーク・プロトコルを使用する、広域ネットワーク、イントラネット、およびダイヤル・アップ接続システムを含むがこれに制限されない他のネットワーク環境を使用することができる。

【0041】

また、好ましい実施形態を、ネットワーク内のコンピュータ間で文書を送信するためのHTTPプロトコルに関して説明した。しかし、当業者は、好ましい実施形態を、クライアントがネットワーク環境内でファイルを要求し、アクセスできるようにするすべての通信プロトコルに適用できることを諒解するであろう。

【0042】

好ましい実施形態では、取り出される文書またはオブジェクト（「ファイル」）が、UR

10

20

30

40

50

Lアドレスによって識別され、インターネットなどの共通のネットワークを介して接続された異なるサーバに配置される可能性がある。代替実施形態では、ストレージ内のファイルのロケーションを示すファイル・パス名を含む、すべてのファイル・アドレッシング方式を使用することができる。

【0043】

好ましい実施形態を、インターネットなどのネットワーク上からダウンロードされるファイルを表示するブラウザ・プログラムに関して説明した。しかし、代替実施形態では、ブラウザ・プログラムを、インターネット・ウェブ・ブラウザだけではなく、ネットワーク上のサーバから取り出されたファイルにアクセスでき、ローカルに表示できる任意のビューア・プログラムとすることができる。

10

【0044】

好ましい実施形態を、ハイパーリンクに関連する動的広告（マルチメディア・オブジェクト）に関して説明した。これは、ブラウザ上で動的広告を表示する一般的な方法である。しかし、ブラウザ上で動的広告またはマルチメディア・オブジェクトを表示する他の方法が、現在存在する（将来に開発される可能性もある）。広告が、ブラウザ・ソフトウェアによってダウンロードされるHTMLページ内に組み込まれたハイパーリンクの助けなしにブラウザ内に直接に表示される状況でも、本発明の方法は、さまざまな機構によって適用することができる。これには、動的広告に関連する領域を識別し、クリッピングすることと；経時的にそれらを保管することと；任意選択として、必要な時にこれらの保管されるエンティティに人工的に作成された識別タグを関連付けることと；最後に、後でユーザ制御の下でこれらを表示することが含まれるはずである。この方法が、クライアントとサーバのどちらで実行されるかに応じて、この方法の変形形態を使用することができる。本発明の本質は、ユーザ制御の下でウェブ・ページ内の動的画像を表示することである。本発明は、マルチメディア・オブジェクトにハイパーリンクが関連付けられるか否かに無関係に、すべての動的画像に適用可能である。

20

【0045】

マルチメディア・オブジェクトは、タイマに基づいてそのコンテンツを更新し、DOMまたはスクリプティング言語または他のプログラム可能セグメント（HTMLオブジェクトおよびそのHREFリンクを動的に変更した）を介してコンテンツにリンクした、同一のブラウザ内の別々のフレームからなるものとすることもできる。

30

【0046】

まとめとして、本発明の構成に関して以下の事項を開示する。

（1）クライアントで、ネットワークを介して受信した一時メッセージを表示する方法であって、

ユーザ・アクションと独立に、各マルチメディア・オブジェクトが最初に前記クライアントでレンダリングされるときに、少なくとも1つの一時メッセージを含む各マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つを保管するステップと、

ユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つの一時メッセージを含む保管された前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にするステップとを含む、方法。

40

（2）前記少なくとも1つのマルチメディア・オブジェクトが、アニメーションGIFマルチメディア・オブジェクト、動画型マルチメディア・オブジェクト、ベクタ・グラフィック・マルチメディア・オブジェクト、および静止画像マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つである、上記（1）に記載の方法。

（3）前記保管するステップが、前記クライアントで前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つを保管するステップをさらに含む、上記（1）に記載の方法。

（4）前記保管するステップが、前記ネットワークを介して前記クライアントと通信するサーバで、前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つを保管するステップをさらに含む、上記（1）に記載の方法。

（5）ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にするス

50

テップが、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトのリストからの名前付きマルチメディア・オブジェクトのユーザ選択にตอบสนองして、一時メッセージを再生するステップをさらに含む、上記(1)に記載の方法。

(6) ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にするステップが、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトのリストに関連するコントロール・ボタンのユーザ選択にตอบสนองして、前記クライアントのディスプレイ上に複数の保管された前記マルチメディア・オブジェクトのシーケンスを再生するステップをさらに含む、上記(1)に記載の方法。

(7) 前記保管するステップが、構成可能な持続時間にわたって発生する、上記(1)に記載の方法。

10

(8) 前記保管するステップが、前記ネットワークを介して前記クライアントと通信的に接続されるサーバで、各マルチメディア・オブジェクトが前記クライアントで最初にレンダリングされるときに、前記マルチメディア・オブジェクトのそれぞれをキューに保管するステップをさらに含む、上記(1)に記載の方法。

(9) 前記キューからの所与のマルチメディア・オブジェクトおよび対応するソフトウェア・ユニットを、前記マルチメディア・オブジェクトに割り振られた文書の区域内の前記マルチメディア・オブジェクトと共に前記クライアントで表示される前記サーバから送信された再生ボタンの選択にตอบสนองして、前記マルチメディア・オブジェクトを再生できるようにするために、送信するステップをさらに含む、上記(8)に記載の方法。

(10) ネットワークを介して受信した一時メッセージのクライアントでの表示を可能にする命令手段を有する、コンピュータ使用可能媒体上のコンピュータ可読プログラム・コード手段を有するコンピュータ・プログラム製品であって、

20

ユーザ・アクションと独立に、各マルチメディア・オブジェクトが最初に前記クライアントでレンダリングされるときに、少なくとも1つの一時メッセージを含む各マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つを保管する命令と、

ユーザ選択にตอบสนองして、少なくとも1つの一時メッセージを含む保管された前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする命令とを含む、コンピュータ・プログラム製品。

(11) ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする命令が、前記保管されたマルチメディア・オブジェクトのリストを表示し、前記リストからの名前付きマルチメディア・オブジェクトのユーザ選択にตอบสนองして、一時メッセージを再生する命令をさらに含む、上記(10)に記載のコンピュータ・プログラム製品。

30

(12) ユーザ選択にตอบสนองして、前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする命令が、コントロール・ボタンのユーザ選にตอบสนองして、前記クライアントのディスプレイ上に複数の保管された前記マルチメディア・オブジェクトのシーケンスを再生できるようにする命令をさらに含む、上記(10)に記載のコンピュータ・プログラム製品。

(13) 前記保管する命令が、前記ネットワークを介して前記クライアントと通信的に接続されるサーバで、各マルチメディア・オブジェクトが前記クライアントで最初にレンダリングされるときに、前記マルチメディア・オブジェクトのそれぞれをキューに保管する命令をさらに含む、上記(10)に記載のコンピュータ・プログラム製品。

40

(14) 前記キューからの所与のマルチメディア・オブジェクトおよび対応するソフトウェア・ユニットを、前記マルチメディア・オブジェクトに割り振られた文書の区域内の前記マルチメディア・オブジェクトと共に前記クライアント部で表示される前記サーバから送信された再生ボタンの選択にตอบสนองして、前記マルチメディア・オブジェクトを再生できるようにするために、送信する命令をさらに含む、上記(10)に記載のコンピュータ・プログラム製品。

(15) ネットワークを介して受信した一時メッセージをクライアントで表示する手段を有するコンピュータ・システムであって、

ユーザ・アクションと独立に、各マルチメディア・オブジェクトが最初に前記クライアント部でレンダリングされるときに、少なくとも1つの一時メッセージを含む各マルチメデ

50

ィア・オブジェクトの少なくとも1つを保管する手段と、
 ユーザ選択に応答して、少なくとも1つの一時メッセージを含む保管された前記マルチメディア・オブジェクトの少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする手段と
 を含む、コンピュータ・システム。

(16) 前記少なくとも1つのマルチメディア・オブジェクトが、アニメーションGIF
 マルチメディア・オブジェクト、動画型マルチメディア・オブジェクト、ベクタ・グラフィック・マルチメディア・オブジェクト、および静止画像マルチメディア・オブジェクト
 の少なくとも1つである、上記(15)に記載のコンピュータ・システム。

(17) ユーザ選択に応答して、前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする
 手段が、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトの
 リストからの名前付きマルチメディア・オブジェクトのユーザ選択に
 応答して、一時メッセージを再生する手段をさらに含む、上記(15)に記載のコンピュータ・システム。

10

(18) ユーザ選択に応答して、前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする
 手段が、前記クライアントで表示される保管された前記マルチメディア・オブジェクトの
 リストに関連するコントロール・ボタンのユーザ選択に
 応答して、前記クライアントのディスプレイ上に複数の保管された前記マルチメディア・オブジェクトのシーケンスを再生
 する手段をさらに含む、上記(15)に記載のコンピュータ・システム。

(19) 前記保管する手段が、前記ネットワークを介して前記クライアントと通信的に接
 続されるサーバで、各マルチメディア・オブジェクトが前記クライアントで最初にレンダ
 リングされるときに、前記マルチメディア・オブジェクトのそれぞれをキューに保管する
 手段をさらに含む、上記(15)に記載のコンピュータ・システム。

20

(20) 前記キューからの所与のマルチメディア・オブジェクトおよび対応するソフトウ
 ェア・ユニットを、前記マルチメディア・オブジェクトに割り振られた文書の区域内の前
 記マルチメディア・オブジェクトと共に前記クライアントで表示される前記サーバから送
 信された再生ボタンの選択に
 応答して、前記マルチメディア・オブジェクトを再生できる
 ようにするために、送信する手段をさらに含む、上記(19)に記載のコンピュータ・シ
 ステム。

(21) ブラウザに表示された少なくとも1つの一時メッセージをクライアントで再表示
 する方法であって、

前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する領域を識別するステップと、
 前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する前記領域をクリッピングするステップと

30

、
 ユーザ・アクションと独立に、各一時メッセージが最初に前記ブラウザによってレンダリ
 ングされるときに、各一時メッセージを保管するステップと、

ユーザ選択に
 応答して、一時メッセージの前記少なくとも1つの後続のレンダリングを可
 能にするステップと

を含む、方法。

(22) さらに、各保管された一時メッセージに別の識別子を関連付けるステップと、ユ
 ーザ選択のための前記識別子の使用を可能にするステップとを含む、上記(21)に記載
 の方法。

40

(23) ブラウザに表示された少なくとも1つの一時メッセージを再表示するコンピュ
 ータ・システムであって、

前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する領域を識別する手段と、
 前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する前記領域をクリッピングする手段と、
 ユーザ・アクションと独立に、各一時メッセージが最初に前記ブラウザによってレンダリ
 ングされるときに、各一時メッセージを保管する手段と、

ユーザ選択に
 応答して、前記一時メッセージの少なくとも1つの後続のレンダリングを可
 能にする手段と

を含む、コンピュータ・システム。

(24) ブラウザに表示された少なくとも1つの一時メッセージを再表示できるようにす

50

る命令手段を有する、コンピュータ使用可能媒体上のコンピュータ可読プログラム・コード手段を有するコンピュータ・プログラム製品であって、
 前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する領域の識別を可能にする命令手段と、
 前記少なくとも1つの一時メッセージに関連する前記領域のクリッピングを可能にする命令手段と、
 ユーザ・アクションと独立に、各一時メッセージが最初に前記ブラウザによってレンダリングされるときに、各一時メッセージを保管する命令手段と、
 ユーザ選択にตอบสนองして、前記一時メッセージの少なくとも1つの後続のレンダリングを可能にする命令手段と
 を含む、コンピュータ・プログラム製品。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】当技術分野で既知の、ウェブ・ブラウザに動的に表示される一過性メッセージの例である。

【図2】当技術分野で既知の、ウェブ・ブラウザに動的に表示される一過性メッセージの例である。

【図3】本発明の好ましい実施形態のネットワーク環境を示す。

【図4】ユーザに表示されるブラウザ・ウィンドウと、保管されたマルチメディア・オブジェクトの表示されるリストの外部表現を示す。

【図5】クライアント側のブラウザで動的かつ過渡的に表示された見逃されたリンクにアクセスするための巻き戻しおよび再生機能をサーバ側に有する、本発明の実施形態のネットワーク構成を示す。

20

【図6】巻き戻しコントロールおよび再生コントロールを有する、サーバから送信される広告を有するクライアントのブラウザを示す。

【符号の説明】

6 ブラウザ

10 ネットワーク

11、12、13、サーバ

20 アプリケーション・プログラム

21、22、23、24、25、26、27、28、29 ソフトウェア・ユニット

30 オペレーティング・システム

30

40 プロセッサ

50 メモリ

300 ブラウザ・ウィンドウ

301 URLフィールド

302 オブジェクト区域

303 テキスト

311 コントロール

331 オブジェクト

332 オブジェクト

333 オブジェクト

40

334 オブジェクト

335 マルチメディア・オブジェクト

351 リスト

360 再生コントロール

361 停止ボタン

362 再生ボタン

363 早送りボタン

364 巻き戻しボタン

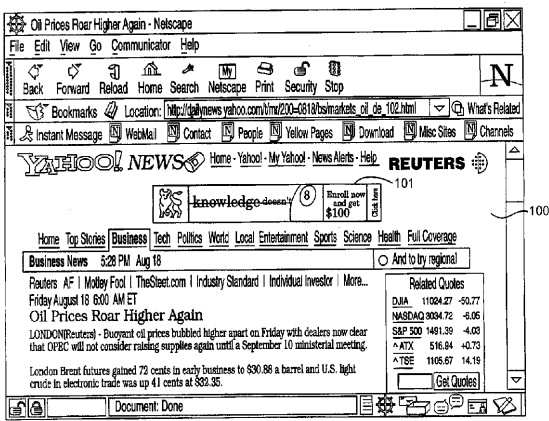
365 フォワード・スキップ・ボタン

366 リバース・スキップ・ボタン

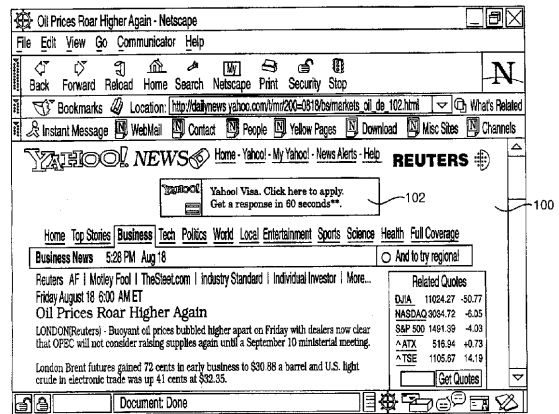
50

- 401、402、403、404、405、406 クライアント
- 407、408、409 サーバ
- 410 広告サーバ

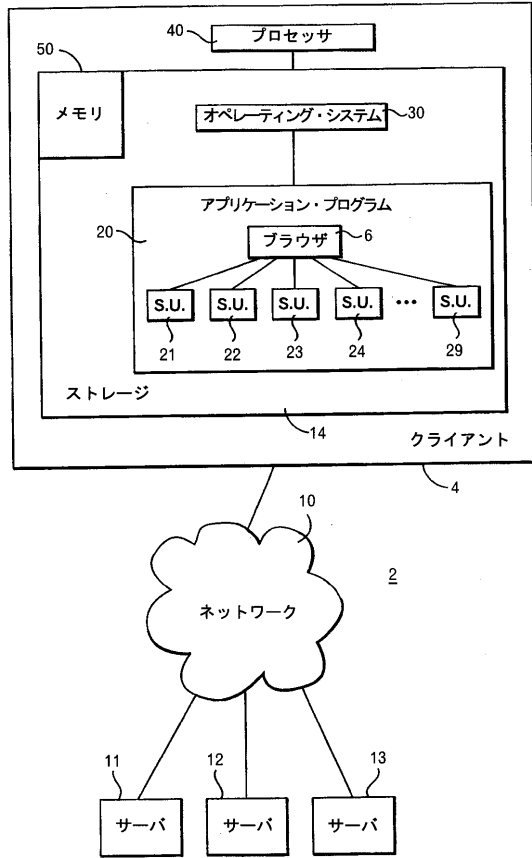
【 図 1 】



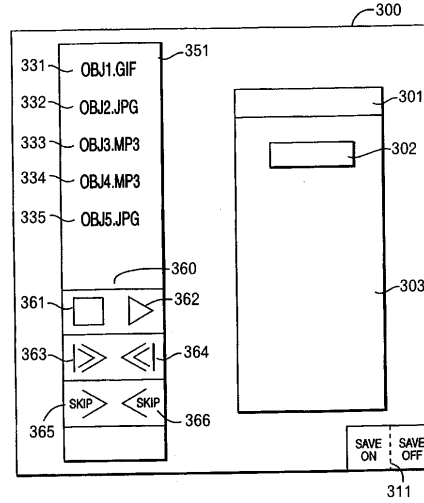
【 図 2 】



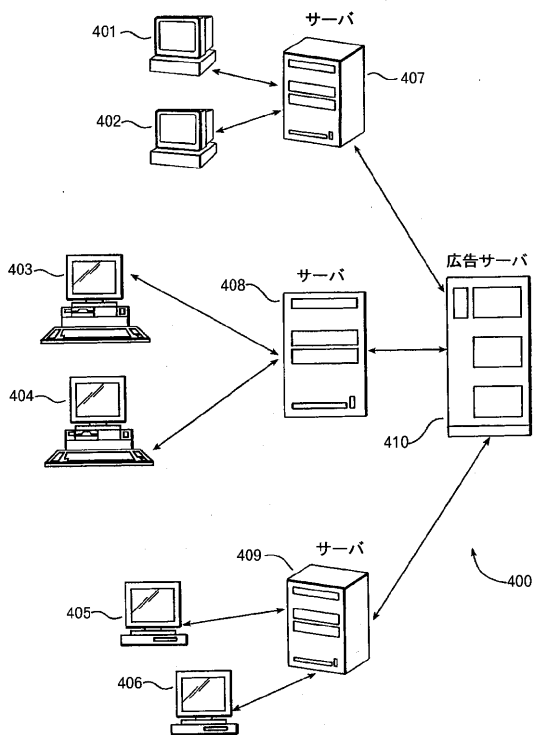
【図3】



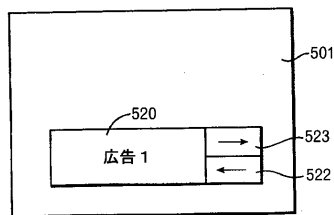
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(72)発明者 ラビンドラナス・ダッタ
アメリカ合衆国78727 テキサス州オースチン パーマー・レーン・ウエスト 3401 ナ
ンバー 835

(72)発明者 マイケル・アール・クーパー
アメリカ合衆国78732 テキサス州オースチン メディアン・リバー・ウェイ 12804

合議体

審判長 大野 克人

審判官 清水 稔

審判官 角田 慎治

(56)参考文献 国際公開第01/9726(WO, A1)
特開平10-105453(JP, A)
特開2001-101063(JP, A)
特開平11-296536(JP, A)
特開平10-232841(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06F 13/00, G06F 11/32, G06F 17/60, G06T 1/00, G06T 13/00