

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

10가지의 가장 중요한 비디오 게임 특허

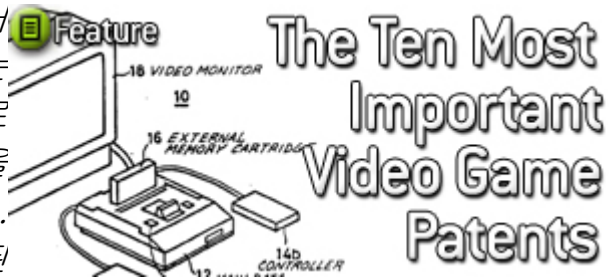
Ross Dannenberg

Steve Chang

2007년 1월 19일

[http://www.gamasutra.com/features/20070119/dannenberg\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070119/dannenberg_01.shtml)

[**편집자 주:** 특허는 게임 업계에서 여전히 논쟁이 되고 있는 부분이지만 중요한 부분이므로 Gamasutra에서 특허에 관한 것을 다뤄야 한다고 생각합니다. 혹시라도 이 아티클에 명시된 하드웨어, 소프트웨어들에 대한 의견이 있으시다면 귀하의 관점에 대해 편집자에게 편지를 보내주시오. 그러면 글로 실어드리겠습니다.]



## 서론

Gamasutra의 편집자가 우리에게 비디오 게임 특허 순위를 10 위까지 정리해달라고 했을 때 처음에는 “네, 알겠습니다. 그쯤이야 식은 죽 먹기죠.”라고 생각했다. 하지만 좀 더 파고들어가자 비디오 게임 특허에서 10 위까지 순위를 매기는데 몇 가지 중요한 문제가 나타나서 우리가 절대 쉬운 일을 맡은 것이 아니라는걸 깨달았다.

첫 번째로 비디오 게임 특허라는 것은 무엇인가? 비디오 게임 플레이 방법을 서술하면 비디오 게임 특허가 되는 것인가? 그렇다면 하드웨어는 어떻게 되나? 오디오/비디오 처리 방법을 말하는 것인가? 이렇게 비디오 게임을 플레이 할 때 어떤 식으로든 활용될 수 있는 특허들이 수도 없이 많다.

두 번째로는 대체 무슨 수로 좋은 특허와 나쁜 특허를 구분 지을 것인가? 얼마나 멋진 기술인가로? 아니면 금전적 가치? 그것도 아니면 완전히 다른 무언가를 기준으로?

세 번째로 도대체 전혀 공통점이 없는 기술을 사용하는 특허들을 무슨 수로 비교할 것인가? 오리지널 *퐁(Pong)*에 관한 특허와 운전 스타일과 관련된 특허를 무슨 수로 비교한단 말인가? 게다가 *최고의 문제점*은 각각 다른 특허들의 장점에 기반한 특허들을 무슨 수로 순위를 매길 것인가?

사실대로 말하자면, 특허의 가치를 매기는 방법에는 너무 많은 방법이 있으므로 ‘순위를 매길 수 없다’가 정답이다. 어떤 특허는 광범위하게 라이선스 되어 소유자에게 막대한 라이선스 수입을 올려주고 있으며 어떤 특허는 업계 표준이 되어 중요한 기술적 진보를 시켜주며 어떤 특허는 *형언할 수 없는 부분*을 가지고 있으니 “알 수 없는” 요소를 고려하는 것도 꽤 괜찮은 아이디어일 것이다.

말할 필요도 없이 이런 여러 가지 제약 때문에 본 목록은 상당히 주관적이므로 아무도 불만이 없다면 그게 더 이상한 일일 것이다. 어쨌거나 이제부터 시작해보겠다……

## 기준

우리는 본 목록의 작성을 주변에 있는 사람들에게 “어떻게 생각해?”라고 물으면서 아주 과학적인 방법으로 준비했다.

실제로 목록을 작성하며 어떤 특허를 포함시킬지 결정하는데 다음의 기준을 혼합해서 사용했다.

- **비디오 게임과의 연관성:** 우리는 수백만 가지의 비디오 게임이 DVD 드라이브에서 구동되기는 하지만 고배속 DVD 드라이브는 비디오 게임 특허로 고려하지 않았다. 반면에 비디오 게임 플레이 방법에 관한 특허는 비디오 게임 특허로 고려했다.
- **금전적 가치:** 좋은 특허는 일정 기간 동안 금전적 가치를 창출해야 한다. 여기서 말하는 금전적 가치란 라이선스 금액(자발적이나 강제적인), 시장 점유, 부가 제품에 대한 시장

비율(지원 제품이나 특허에 포함되지 않은 보조적인 제품 등)이나 이와 다른 다양한 방법으로 창출될 수 있다.

- **기술적 중요도:** 1980 년대에 등록된 특허이건 2007 년에 등록된 특허이건 간에 각각의 특허는 비디오 게임 산업에 영향을 주었어야 한다. 많은, 아니 대부분의 특허는 업계에 거의 영향을 주지 못했다. 하지만 근본적인 특허는 분명히 존재하고 업계는 그 아이디어를 받아들여 비디오 게임에 반영시켰고 그런 기반 하에서 새롭고 더 좋은 아이디어와 기술들을 개발해냈다. 우리는 다른 모든 부분이 동일하다고 생각되는 특허가 있을 때에는 논쟁(또는 라이선스)이 있었던 특허를 더 중요하다고 판단했다.
- **쉽게 깨닫지 못하는 요소:** 가끔 어떤 아이디어는 형언할 수 없는 부분, 또는 “쉽게 깨닫지 못하는” 내용을 담고 있어서 다른 것보다 더 뛰어나 보인다. 특허의 가치는 대부분 금전적인 가치나 시장 비율로 결정되지만 간혹 소유자가 의도했던 의도하지 않았던 간에 특허 그 자체로 가치를 지니는 경우가 있다. 쉽게 깨닫지 못하는 요소를 지닌 특허를 읽어보면 “이봐! 이걸 나도 할 수 있겠다.”라는 생각이 들지 않고, “내가 왜 이 생각을 못했지?”라는 생각이 들 것이다.

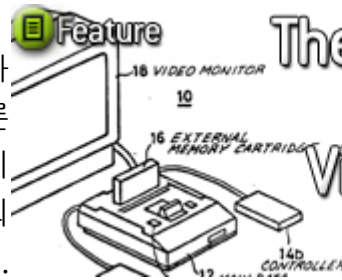
## 특허

정치적인 면은 제쳐두더라도 서로 비슷한 업적을 지니고 있는 다양한 특허 중에 상위 10 개의 비디오 게임 특허를 선택하는 것은 어려운 일이다. 그러므로 우리는 우리가 선정한 상위 10 가지 종류의 비디오 게임 특허를 예제를 들어 설명하겠다. 그리고 “종류”를 말하는 것이므로 특허에 설명된 것을 업계에서 어떤 특허(또는 소유자)에 기반을 두고 있는지도 언급하겠다.(우리는 언젠가 강제적인 법 집행이 일어난 특허에 우선권을 부여했다.)

또한 우리는 상위 10 개의 비디오 게임 특허를 꼽아달라는 부탁을 받았을 뿐이지 그 누구도 순서대로 적어달라고는 하지 않았다. 그래서 상위 비디오 게임 특허를 순서대로 적어놓지는 않았다. 이제 서론은 그만 줄이고 실제 목록을 보도록 하겠다.

## 10. 시장을 지켜낸 특허

특허의 주된 목적은 발명자가 자신의 발명품을 보존해 다른 사람이 발명을 훔쳐가지 못하도록 만들어 발명가의 권리를 보호하는 것이다.



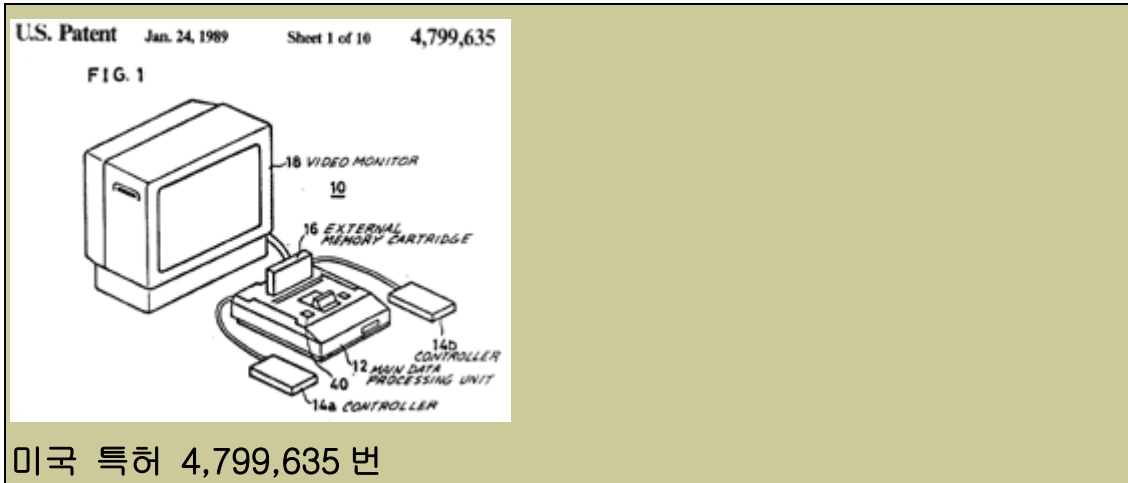
## The Ten Most Important Video Game Patents

그러므로 이런 목적을 만족하는 모든 특허는 언급할 만한 충분한 가치를 가지고 있다.

닌텐도(Nintendo)의 사례를 보도록 하자. 1990년대 초반에 닌텐도는 자사의 NES™ 콘솔(또는 일본에서 최초로 발매될 때 사용했던 Family Computer 의 약어인 “Famicom”으로도 불렸다.)로 대중적인 인기를 끌고 있었다. 그리고 업계를 지속적으로 통제하기 위해 닌텐도는 콘솔에 보안 프로그램을 구축해놨었다. 닌텐도의 보안 프로그램(이하 10NES 소프트웨어)은 NES 게임 콘솔 내부의 칩에 들어있는 “자물쇠(lock)” 소프트웨어와 개별적인 닌텐도 게임 카트리지에 들어있는 “열쇠(key)” 소프트웨어의 조합으로 이루어져 있었다.

자물쇠와 열쇠는 허가된 게임을 삽입했을 때 서로 동기화된 암호화 데이터 스트림을 주고 받게 되어있다. 허가 받지 않은 게임을 삽입하면 콘솔은 계속 잠겨있는 상태가 되어 닌텐도에게서 열쇠 소프트웨어를 받지 않는 이상 게임 제조사들이 NES 호환 게임을 제작할 수 없도록 방지하는 역할을 수행했다.

개발사들은 닌텐도가 NES 콘솔로 게임을 개발할 때 돈을 지불하라고 강요하는 것을 마음에 들어 하지 않았다. 아타리(Atari)사는 이런 상황을 달갑게 여기지 않았다. 그래서 돈을 지불하는 대신에 아타리는 연방저작권청(U.S. Copyright Office)에 남아있는 기록에서 간단히 10NES 소프트웨어를 복제했다. 그리고는 얼마 못 가서 소송이 벌어졌다<sup>1</sup>.



연방저작권청의 기록을 얻으려고 거짓말을 했다는 사실과는 무관하게 소송의 저작권 침해 부분에서는 아타리가 승소했다. 하지만 닌텐도는 10NES 소프트웨어 자체도 특허(미국 특허 2,799,635 번)로 보호를 받을 수 있을 것이라는 점을 예상했다. 이 특허는 정당한 것이라고 결정되었고 배심원단은 아타리가 저작권을 침해했다고 판결 내렸다.

그래서 저작권 소송에서 패소해 라이선스를 받지 않은 경쟁자들이 허가되지 않은 게임을 제작해 판매할 수 있는 위기를 넘기고 닌텐도는 이 특허에 의거해 NES 시장을 통제할 수 있었다. 결국 재판은 해결되었고 닌텐도는 그 이후로 미국 콘솔 시장에서 우위를 차지할 수 있었다. 닌텐도가 소송을 포기하고 NES 시장의 통제력을 잃었다면 어떻게 됐을지 누가 예상이나 할 수 있을까?

### 9. 차세대로 가는 초석을 닦은 특허

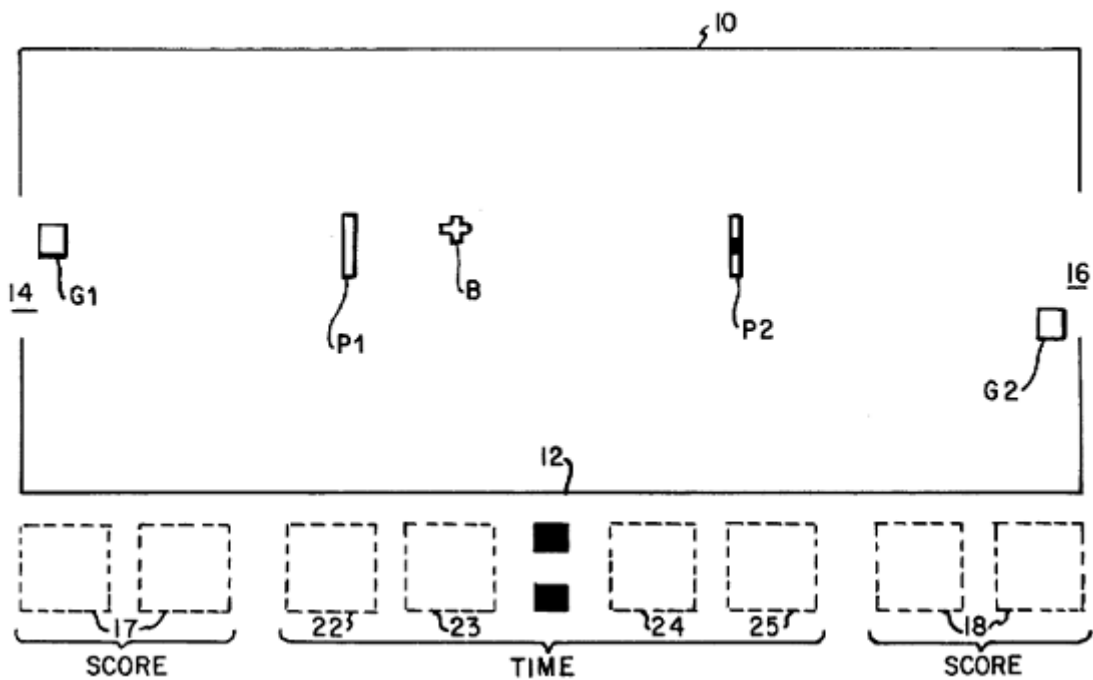
콘솔 게임의 “차세대”라고 한다면 아무래도 게임을 홍보할 때 거의 항상 써먹는 놀라운 그래픽이라고 정의할 수 있을 것이다. 콘솔 초기 시절의 그 플레이어 캐릭터가 단순한 블록(아타리 2600 용 *Adventure* 를 기억하는가?)으로 표시되던 때를 기억하는 사람들이라면 오늘날의 게임들이 선보이는 그래픽에 그저 놀라울 뿐일 것이다. 새로 나오는 스포츠 게임들은 심지어 모델들이 세밀한 머리카락을 가지고 있으며 땀까지 흘린다!

오늘날의 놀라운 그래픽은 콘솔 게임의 그래픽을 점차적으로 진화시킨 다수의 선구자와 발명가들 덕분에 가능한 것이다. 그런 의미에서

우리는 콘솔 초기 시절(아타리, 마텔[Mattel], 콜레코[Coleco], 닌텐도)에 큰 파장을 불러일으킨 콘솔 게임 그래픽 특허를 포함시켰다.

1975 년에 등록된 미국 특허 4,026,555 번은 초기 텔레비전에서 비트맵 그래픽을 활용해 다양한 종류의 이미지를 표시하는 방법에 대한 특허이다. 이 특허는 이전에 사용하던 제한적인 것만을 표시할 수 있었고 텔레비전 화면에 어떤 영상을 표현하기 위해 물리적인 장치를 덧붙여야 했던 이전 시스템을 개선할 방법을 설명하고 있다. 특허 내용에서 발췌한 다음 그림은 전처럼 오버레이를 덧붙이지 않고도 어떤 종류의 화면을 표시할 수 있는지를 보여준다.

FIG. 1A



이 '555 번 특허'는 아타리, 마텔, 콜레코에 의해 상업화되었지만 닌텐도는 NES 에 이 특허를 라이선스 받기를 거부했다. 특허의 소유자인 알펙스 컴퓨터(Alpex Computer Corp.)사는 1994 년에 닌텐도에게 저작권 침해로 소송을 걸었고 피해 보상금으로 \$253,641,555 를 요구했다. 상당한 금액이다.

하지만 항소 과정에서 닌텐도는 NES에서 사용하는 특정 그래픽 기술이 특허에 포함되지 않는다고 특허의 범위를 줄이는데 성공했다. 엄밀히 말하자면 555 번 특허는 전체 화면을 표시하는데 RAM에 기반한 기술을 사용하는 반면에 닌텐도에서는 화면의 일부분을 별개의 레지스터가 담당하는 쉬프트 레지스터(Shift-register) 방식을 사용한다는 것이었다. 항소 법원은 ‘555 번 특허’의 발명자가 특허상표청(Patent and Trademark Office)에 등록한 최초 특허에 쉬프트 레지스터 기반 기술 같은 것도 포함된다고 판결했다<sup>2</sup>.

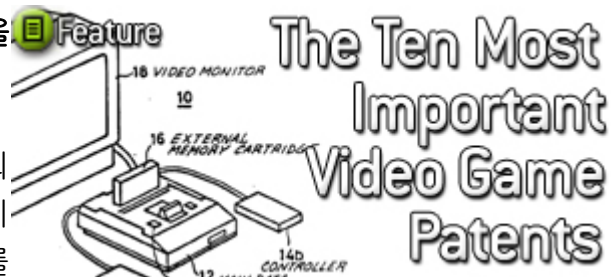
1. *Atari Games Corp. v. Nintendo of Am., Inc.*, 975 F.2d 832 (Fed. Cir. 1992).

2. *Alpex Computer Corp. v. Nintendo Co.*, 102 F.3d 1214 (Fed. Cir. 1996)

## 8. 포춘지 선정 500 대 기업을 멀게 만든 특허

특허는 특허권 소유자가 자신의 발명품을 상업화할 수 있을지 보장해주지는 못하지만 특허를

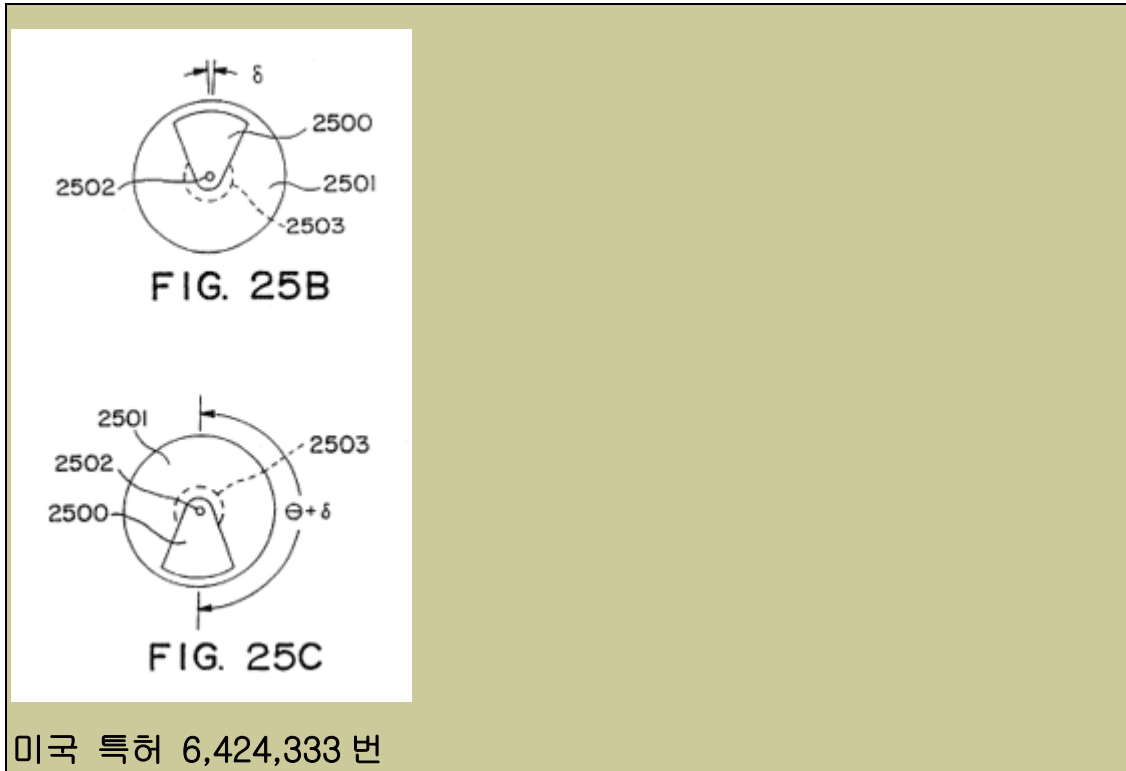
침해한 사람이 누구건 간에 자신의 발명품을 상업화하는 것을 막을 수 있으므로 “제한적인” 독점 지위를 가진다고 할 수 있다<sup>3</sup>.



특허 침해자가 개인이건 소규모 사업자건 발명자를 파산시킬 수 있을 만큼 충분히 돈이 넘쳐나는 포춘지 선정 500 위 안에 들어가는 회사건 전혀 상관이 없다. 좋은 특허는 마치 다윗과 골리앗 같은 식으로 그 어떤 금고보다 더 강력하다는 점을 소니(Sony)는 고통스러운 방법으로 깨달았다.

이머전(Immersion Corporation)사는 비디오 게임 컨트롤러의 진동 반응을 포함하는 미국 특허 6,275,213 번과 미국 특허 6,424,333 번과 같은 다양한 촉각 반응 기술에 대한 특허를 소유하고 있다. 2002 년 2 월에 이머전은 플레이스테이션 2(PlayStation 2)와 Xbox의 진동 기능이 있는 컨트롤러를 포함시켜 위의 두 가지 특허를 침해했다는 이유로 소니와 마이크로소프트(Microsoft)사에 소송을 제기했다<sup>4</sup>.

마이크로소프트는 2003 년 7 월에 이머전과 합의<sup>5</sup>를 했으며 현재까지 촉각(진동) 반응 기능을 컨트롤러에 사용하고 있다.



하지만 소니라는 골리앗은 재판을 계속하기로 선택했다. 결국 2005 년 3 월에 소니는 \$90,700,000 에 달하는 벌금과 특허를 침해한 플레이스테이션 콘솔, 듀얼쇼크 컨트롤러(Dual Shock)를 포함한 소니 플레이스테이션 시스템, 배심원단이 이머전의 특허를 침해했다고 판단한 47 개의 게임에 대해 영구적인 제조, 사용, 판매, 또는 미국으로 수입 금지 조치가 내려졌다<sup>6</sup>.

소니는 벌금이야 마지못해서라도 낼 수 있었지만 플레이스테이션에 쏟아 부은 소니의 홍보 비용과 노력을 생각하면 금지 명령은 절대 무시할 수 있는 것이 아니었다. 금지 명령은 모든 특허 관련 항소를 받는 곳인 미국연방항소법원의 판결이 있기 전까지 항소 대기 상태이다. 구두진술은 2006 년 10 월 3 일에 진행됐으며 본 아티클이 작성된 2007 년 1 월 8 일까지 판결이 나지 않고 있다.

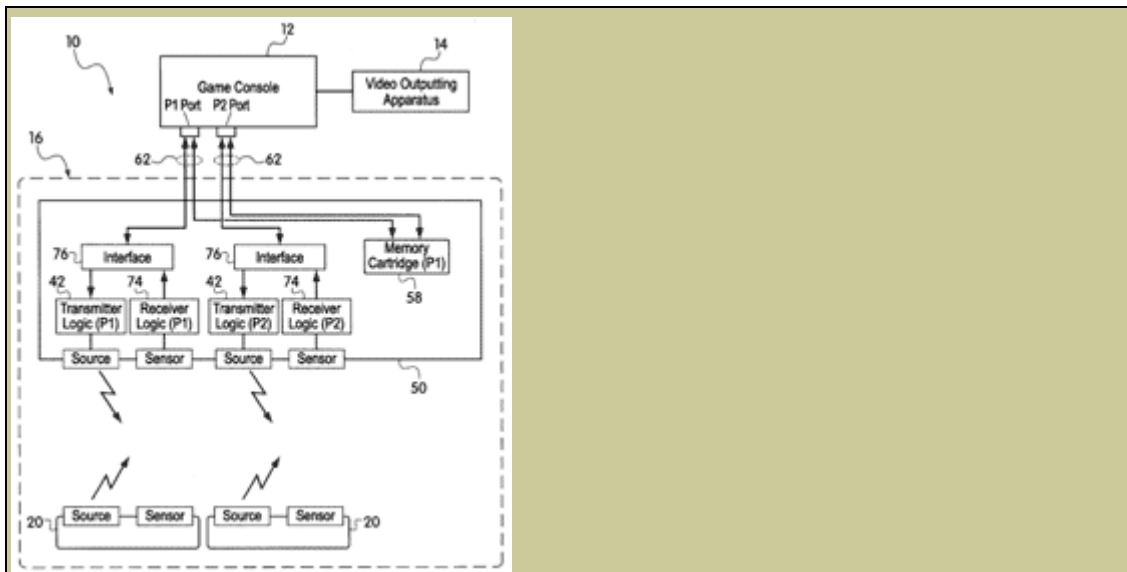
본 사건의 최종 판결과와는 무관하게 소니는 진동 기술과 움직임 감지 기술간에 서로 호환이 되지 않는다고 주장하며 자사의 플레이스테이션 3 의 컨트롤러에는 진동 기술을 포함하지 않기로 결정했다. 하지만



이머전과의 소송으로 인해 여전히 계류중인 영구 금지 명령의 위협과 소니의 발표에 의문을 표하는 YouTube 비디오<sup>7</sup>를 보면 이머전의 특허는 분명히 가장 거대한 경쟁자의 사업 방향조차도 변경시킬 수 있는 좋은 특허라는 것을 증명하고 있으며 그런 이유로 이 목록에 포함시킨다.

## 7. 없으면 불편할 특허

즉각적인 반응을 보이는 소비자들에게 사용될 기술이므로 모든 사람들이 편리한 기술을 사용하려고 시도한다. 혹시 누군가가 그런 기술에 대한 특허를 취득하거나 그런 기술의 일부를 특허로 가지고 있다면 그 사람은 정말 중요한 특허를 가지고 있는 것이다.



미국 특허 6,280,327 번

예를 들어 무선 게임 컨트롤러를 생각해보자. 3 가지의 차세대 콘솔(Xbox360, PS3, Wii)은 모두 무선 컨트롤러를 포함하고 있으며 단언하건대 무선 컨트롤러를 사용하면 정말 편리하다. 미국 특허 6,280,327 번은 “무선 게임 조작 유닛(Wireless Game Control Units)”이라는 제목을 가지고 있으며 특허 소유자인 프리덤 웨이브(Freedom Wave LLC)사와 매드 캣츠(Mad Catz Inc.)사 간에 최근 소송이 벌어졌었다.

특허에는 다음과 같은 2 가지 기능이 소개되고 있다.

1. 일정 시간 동안 게임 컨트롤러를 사용하지 않으면 전원을 차단하는 Sleep 기능
2. 게임 입력 신호를 지속적인 속도로 보내는 “자동(Auto)” 기능

특허 내용에 따르면 이전 게임 컨트롤러에서는 Sleep 기능이 “자동” 모드에서 보내지는 자동적인 입력 신호에 방해를 받아 만약 사용자가 “자동” 기능이 켜져 있는 상태에서 플레이를 중단하면 컨트롤러의 Sleep 기능이 절대로 작동되지 않는다고 설명하고 있다.(자동 모드에서는 지속적으로 신호가 들어가기 때문에 계속 컨트롤러를 사용하고 있다고 간주됨) 특허에서는 Sleep 기능을 “자동” 기능과 분리시켜 “자동” 기능이 켜져 있더라도 컨트롤러의 Sleep 기능이 작동한다고 주장하고 있다.

프리덤 웨이브의 또 다른 특허인 미국 특허 6,878,066 번은 위에 설명된 327 번 특허와 관련되어 있으며 “무선 게임 조작 유닛”과도 관련이 있다. 하지만 이 특허는 콘솔의 컨트롤러 포트에 꼽아서 해당 포트가 무선 컨트롤러와 작동할 수 있도록 만들어주는 어댑터에 대한 내용이 들어있다.

프리덤 웨이브는 2005 년에 컨트롤러 제조사인 매드 캣츠를 상대로 위의 두 가지 특허에 대한 권리를 주장했다<sup>8</sup>. 이 소송은 2006 년 초에 양사간의 합의로 끝났지만 2006 년 말에 새로운 소송이 제기되어 여전히 싸움을 계속하고 있다<sup>9</sup>.

3. 미국 정부 제외. 이점은 본 아티클의 범주를 벗어나는 문제라 설명하지 않음.

4.

<http://immr.client.shareholder.com/ReleaseDetail.cfm?ReleaseID=111788>.

5.

<http://immr.client.shareholder.com/ReleaseDetail.cfm?ReleaseID=114868>.

6. *Immersion Corp. v. Sony Computer Entm't Am., Inc.*, 2005 U.S. Dist. LEXIS 4781.

7. 진동 기능과 움직임 감지 기술을 함께 사용할 수 있다는 것을 보여주는 YouTube 비디오.  
<http://www.ps3fanboy.com/2006/06/26/the-truth-will-set-you-free-old-vibes-and-new-tech/>.

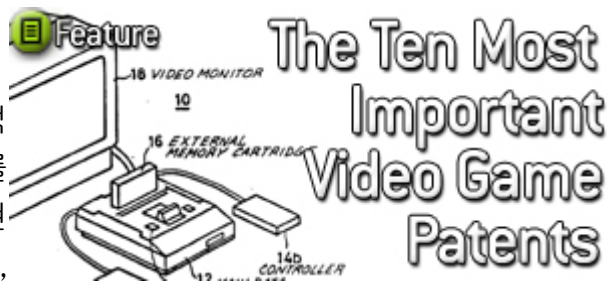
8. *Freedom Wave LLC v. Mad Catz Inc. et al.*, CV 2:05-cv-02954 (C.D. Cal. 2005)

9. *Freedom Wave LLC v. Mad Catz Inc. et al.*, CV 2:06-cv-07209 (C.D. Cal. filed Nov. 9, 2006)

## 6. 취득하지 못한 특허

특허는 다른 어떤 지적 재산권보다 더 강한 보호를 받을 수 있다. 실제적인 표현 방식을 보호하는 저작권,

브랜드 인지도와 사업 평판을 보호하는 등록상표와는 달리 특허는 아이디어 자체를 보호한다. 특허에 대한 권리와 바꿀 수 있는 것은 그 어떤 것도 없으며 자신이 가지고 있었어야 할 특허를 취득하지 않았다면 그것보다 나쁜 일도 없을 것이다.



이제부터 살펴볼 것은 리버스 엔지니어링에 대한 저작권의 보호범위에 관한 교과서적인 사건으로써 1990년대 초반에 세가(Seга Enterprises)사의 제네시스(Genesis, Megadrive) 콘솔을 리버스 엔지니어링 했다는 이유로 세가가 아콜레이드(Accolade)사에 소송을 제기한 사건이다<sup>10</sup>. 제네시스 콘솔로 게임을 개발하기 위해 세가에 라이선스를 받는 대신에(아콜레이드가 제네시스로 게임을 발매하려면 세가가 모든 아콜레이드 게임의 제조를 한다는 라이선스가 필요했다.) 아콜레이드는 제네시스 콘솔과 호환되는 게임에 필요한 사항들을 알아내기 위해 콘솔을 리버스 엔지니어링했다.



아콜레이드의 스타 컨트롤(Star Control)

호환에 필요한 사항들을 알아낸 후에 아콜레이드는 자신들의 개발자를 위한 호환 매뉴얼을 작성했고 이시도(Ishido), 스타 컨트롤(Star Control, 좌측 그림), 하드볼(Hardball!), 온슬로트(Onslaught), 투리칸(Turrican), 마이크 디트카 파워 풋볼(Mike Ditka Power Football)과 같은 제네시스 콘솔용 게임을 판매하기 시작했다. 당연히 세가는 소송을 제기했다.

세가는 오직 특허만이 제공해줄 수 있는 부분에 대해서 상표권과 저작권에 의존했다. 법원은 세가의 주장을 들은 후에 다음과 같이 판결했다. “작품에 깔려있는 아이디어나 기능적인 원리에 대해 합법적인 독점을 누리고 싶다면 작품의 창작자는 반드시 특허법에서 요구하는 엄중한 표준을 만족시켜야만 한다... 하지만 세가는 제네시스 콘솔에 대한 특허를 가지고 있지 않으며 상표권을 상품의 제조와 판매 분야에서 경쟁자를 제한하기 위해 사용한다면 그것은 상표권의 악용에 해당한다. 게다가 이것은 특허법의 의거한 제한적인 독점에 속하는 부분이다.”

그리고 법원은 저작권으로 보호받고 있는 컴퓨터 프로그램에 접근할 유일한 방법이 리버스 엔지니어링 뿐이고 프로그램에 접근할 정당한

사유가 있으므로 리버스 엔지니어링은 저작권으로 보호받는 제품의 합법적인 사용이라고 아콜레이드의 손을 들어주었다.

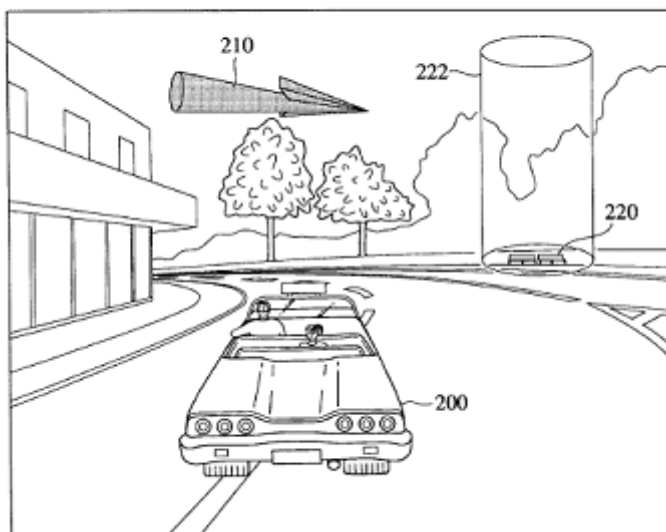
세가가 특허를 취득했다면 리버스 엔지니어링이 그다지 좋은 방법이 아니었을 것이며 본 목록에 다른 내용을 가지고 실렸을 것이다.

## 5. 노골적으로 베껴진 특허

특허는 아이디어를 보호하기 위한 것이며 특허에 관한 논쟁이 벌어질 때면 항상 누군가가 다른 사람의 아이디어(또는 발명)를 불법적으로 사용하고 있는지 아닌지에 관한 논쟁이 벌어지기 마련이다. 가끔 특허와 고발당한 피고의 제품간에 유사성을 살펴보면 그저 놀라울 따름이다.

미국 특허 6,200,138 번이 바로 이런 상황에 직면했었으며 바로 그런 이유로 인해 본 목록에 포함되었다. 138 번 특허는 플레이어가 지도 내에서 차량을 운전하고 사용자를 위해 목적지를 표시해주는 비디오 게임 컨셉에 대해 다루고 있다. 다음의 그림은 특허에서 발췌한 것이며 방향을 가리키는 화살표가 표시되는 방식을 눈여겨보라.

FIG. 14



세가의 이 특허는 자사의 성공한 게임인 *크레이지 택시(Crazy Taxi)*에 사용된 컨셉이다.



*크레이지 택시(Crazy Taxi)*

폭스(Fox Entertainment)사와 일렉트로닉 아트스(Electronic Arts)사가 비슷한 컨셉을 가진 게임을 출시했을 때 세가는 당연히 좋아할 리가 없었다. 폭스/EA 의 *심슨: 로드 레이지(Simpsons: Road Rage)*라는 게임은 겉보기에 완전히 동일한 컨셉을 사용한 것으로 보인다.

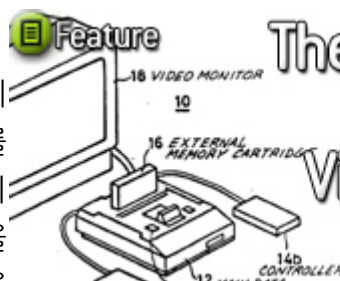


세가는 2003 년에 EA/폭스를 상대로 소송을 제기했고 얼마 지나지 않아 해결되었다.

10. *Sega Enterprises Ltd. v. Accolade Inc.*, 977 F2d 1510 (9th Cir. 1992).

#### 4. 백만 장 이상 판매된 특허

특허는 어떤 형태이건 간에 기업의 향후 사업 목표를 나타내기도 한다. 그리고 기업의 판매에 대한 시장 점유율을 보장하고 투자 자본을



The Ten Most Important Video Game Patents

끌어들이는 것을 도와주고 홍보 수단으로 사용하는 등의 여러 가지 용도로 사용할 수도 있다. 특허가 게임을 백만 장 이상 팔아 치울

것을 보장해주지는 못하지만 경쟁자가 자사 게임의 판매량을 저하시킬 수 있는 동일한 특징을 가진 게임을 제작하는 것을 막아준다.

고에이(Koei Company)사는 백만 장 이상이 판매된 진 삼국무쌍(*Dynasty Warriors*) 프랜차이즈의 제작사이다. 고에이는 진 삼국무쌍 4(*Dynasty Warriors 4*)를 출시하고 출시 4 일만에 723,127 장의 판매 실적을 올렸다! 그리고 고에이는 진 삼국무쌍 시리즈의 단체 전투 방식을 보호해주는 “캐릭터 그룹 밀도 기반 공격력을 사용하는 전투 방식(Battle method with attack power based on character group density)”이라는 제목이 붙어있는 미국 특허 6,729,954 번을 소유하고 있다.



고에이의 진 삼국무쌍 4(Koei's *Dynasty Warriors 4*)

다른 사람들이 게임플레이와 독창성에 대해 어떻게 생각하던지 간에 고에이의 특허는 백만 장 이상의 판매고를 지닌 프랜차이즈와 그에 해당하는 특허를 모두 가지고 있으면 어떤 시너지 효과를 얻을 수 있는지에 대한 좋은 예제이다!



### 3. 특허 포트폴리오

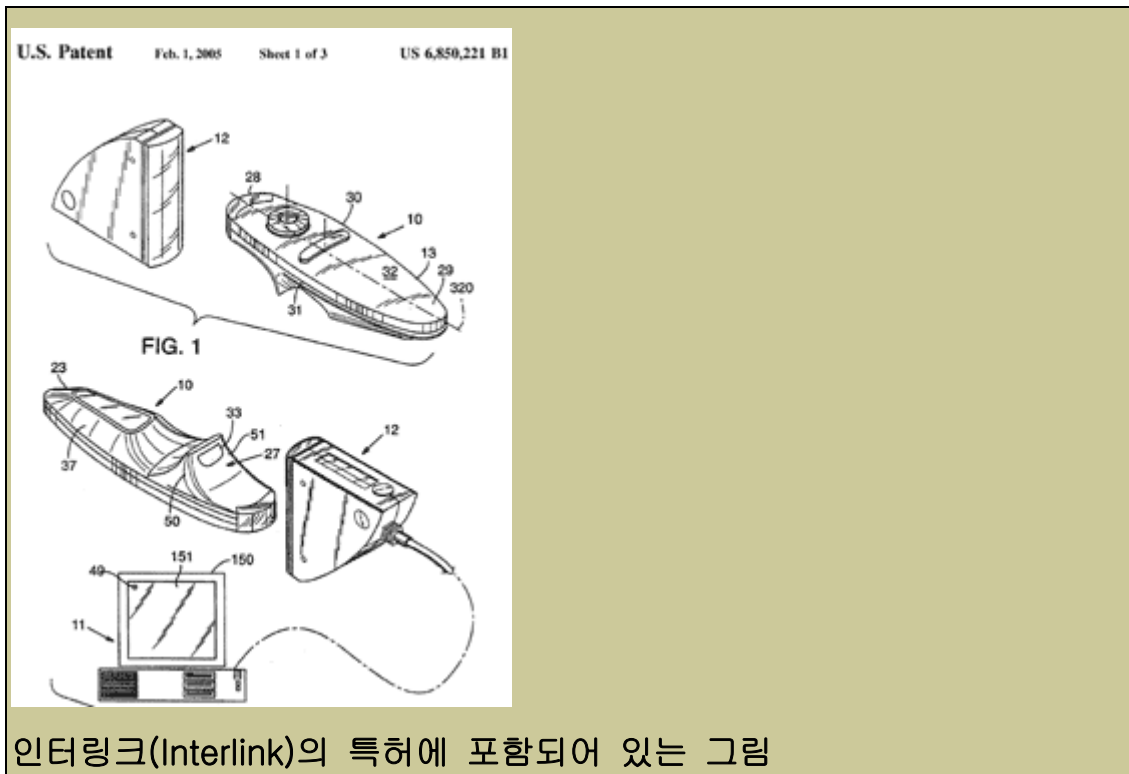
우리의 목록에서 세 번째 항목은 한 가지의 특허가 아니라 개발하면서 만든 컨셉의 보편적인 부분을 적극 특허로 등록하는 것이다. 많은 경우에 있어 어떤 혁신적인 기술이 업계의 주목을 받고 어떤 기능이 결과적으로 복제될 것인지를 예측하는 것은 어려운 일이다.

그에 따라 기업은 자신들의 영역을 보호할 기회를 더 늘리기 위해 자사의 비디오 게임을 특허 내는데 있어서 광범위한 접근을 취하며 이런 포트폴리오는 실제로 법정 공방이 벌어진 한 가지의 특허만큼이나 효과적인 역할을 하고 있다.

### 2. 다음 세대로의 거대한 도약 가능성을 가진 특허

때로는 새로운 기능이나 발전이 업계에 태풍을 몰고 오고, 언론을 들끓게 만들며, 소비자들이 다시 한번 기대에 부풀게 만드는 등 업계에 지각변동이 일어나고는 한다.

닌텐도(Nintendo)는 2006 년 연휴철(Holiday season)에 닌텐도 위(Nintendo Wii™)와 움직임 감지 컨트롤러 기술을 발표하며 이런 지각변동을 일으켰다. 그리고 2006 년 말까지 거의 2 백만대의 위(Wii™)를 팔아치웠다. 이런 닌텐도의 홍보와 판매에 의해 특허 소유자가 자신들의 권리를 찾으려고 할 것이라는 건 불 보듯 뻔한 일이었고 이것은 특허란 돈을 쫓는 경향이 있고 소프트웨어 특허는 종종 언론에서 별로 대우를 못 받기 때문이다. 하지만 결국에는 누군가가 다른 사람이 소유한 한두 가지의 특허를 포함하는 혁신적인 기술을 상업화하기 마련이다. 그리고 이런 상황을 해결할 방법이 특허권 소송밖에 없는 경우가 많다.



인터링크(Interlink)의 특허에 포함되어 있는 그림

인터링크 전자(Interlink Electronics)사는 최초로 닌텐도가 Wii 리모트(Wii remote)에서 움직임 감지 기술을 포함하고 있는 **미국 특허 6,850,221 번**(우측 그림)을 침해했다고 제소했다. 법정질의 초기 답변에서는 자신들만의 장점을 답했지만 이머전 대 소니의 소송(Immersion v. Sony lawsuit, 8 페이지 참고)의 결과와 소송의 본질이 확실하지 않다는 점 때문에 닌텐도는 매우 이 사태를 매우 심각하게 받아들였다. 게다가 소니도 움직임 감지 컨트롤러 기술에 대한 특허를 출원 중이기 때문에 이 신기술에 일격을 가하려는 회사는 인터링크 뿐만이 아니었다.

다수의 업체가 동일한 기술의 다른 측면을 가지고 서로 다투고 있기 때문에 법원이 어느 쪽의 손을 들어줄 것인지는 좀 두고 봐야 할 문제이다. 만약 자신의 특허가 다른 특허보다 우위에 있고 해당 기술을 포함하고 있는 특허를 가진 회사의 손을 들어주지 않는다면 이 소송은 길고 값비싼 대가를 치러야 하는 과정이 될 것이다. 어떤 기업이 라이선스 이익을 얻을 수 있는 우월한 특허를 가졌는지와는 상관없이 이 새로운 기술은 전세계적인 관심을 받고 있으므로 본 목록에 실릴만한 가치가 있다고 본다.

11. [http://ps2.gamezone.com/news/03\\_07\\_03\\_08\\_53PM.htm](http://ps2.gamezone.com/news/03_07_03_08_53PM.htm).

12. [http://www.timesonline.co.uk/article/0,,2095-2517214\\_1,00.html](http://www.timesonline.co.uk/article/0,,2095-2517214_1,00.html)

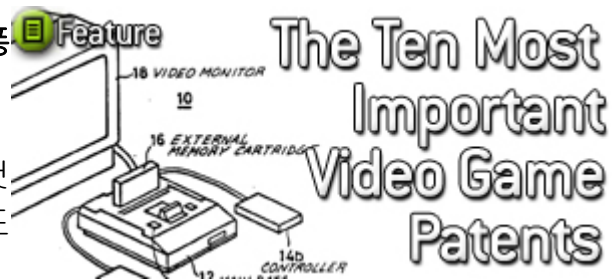
13. <http://www.cubed3.com/news/6530/1/Nintendo>

14. <http://www.engadget.com/2006/12/08/nintendo-finally-hit-with-wiimote-lawsuit/>

15. See, e.g., U.S. Appl. Publ. No. 2006/0267935 (“원격 입력 장치, Remote Input Device”) and U.S. Appl. Publ. No. 2006/0282873 (“추적 목적을 위한 감지 장치를 갖춘 핸드헬드 컨트롤러, Hand Held Controller Having Detectable Elements For Tracking Purposes”).

## 1. 업계를 탄생시킨 특허 - **Feature 특허**

다른 특허가 본 목록에서 첫 번째 자리를 차지할 수도 있었다!



지난 1969 년에 윌리엄 러쉬(William Rusch)라는 이름의 남자는 화면 상의 다른 객체와 충돌할 객체를 움직이기 위해 패들과 같은 종류의 조작 장치를 사용하는 “텔레비전 게임 장치(Television Gaming Apparatus)”라는 특허를 출원했다. 그 결과물인 RE28,507 번 특허<sup>16</sup>는 결국 마그나박스(Magnavox)사에 라이선스 되어 최초의 비디오 게임 콘솔인 마그나박스 오디세이(Magnavox Odyssey)가 출시됐다.



마그나복스 오디세이의 1970년대 광고

(데이빗 윈터[David Winter], [퐁 이야기\[Pong Story\]](#)에서 발췌)

경쟁자인 마그나복스가 성공을 거두자 아타리(Atari)사는 패들 조작 장치를 사용하는 가정용 콘솔인 아타리 2600(Atari 2600™)을 출시했으며 “퐁(PONG)” 게임에 대한 라이선스를 취득했다. 그 후로 근 10년 후에 마그나복스는 시버그(Seeburg), 볼리 미드웨이(Bally-Midway), 마텔(Mattel), 액티비전(Activision), 닌텐도(Nintendo)를 상대로 한 여러 소송에서 자신들의 특허권을 주장하는데 성공해 강력한 특허가 자신이 소유한 지적 영역을 보호하는데 완벽한 수단이라는 것을 입증했다. 오디세이 시스템과 퐁 게임이 발매된 후 게임 산업은 수십억에 달하는 시장이 되었으니 507번 특허는 비디오 게임 특허 순위에서 1위의 자리를 차지할 권리가 있다.

비디오 게임 시장이 생성된 지는 한 30년 정도 됐을 뿐이다. 하지만 그 짧은 기간 동안 비디오 게임은 이런 모습에서

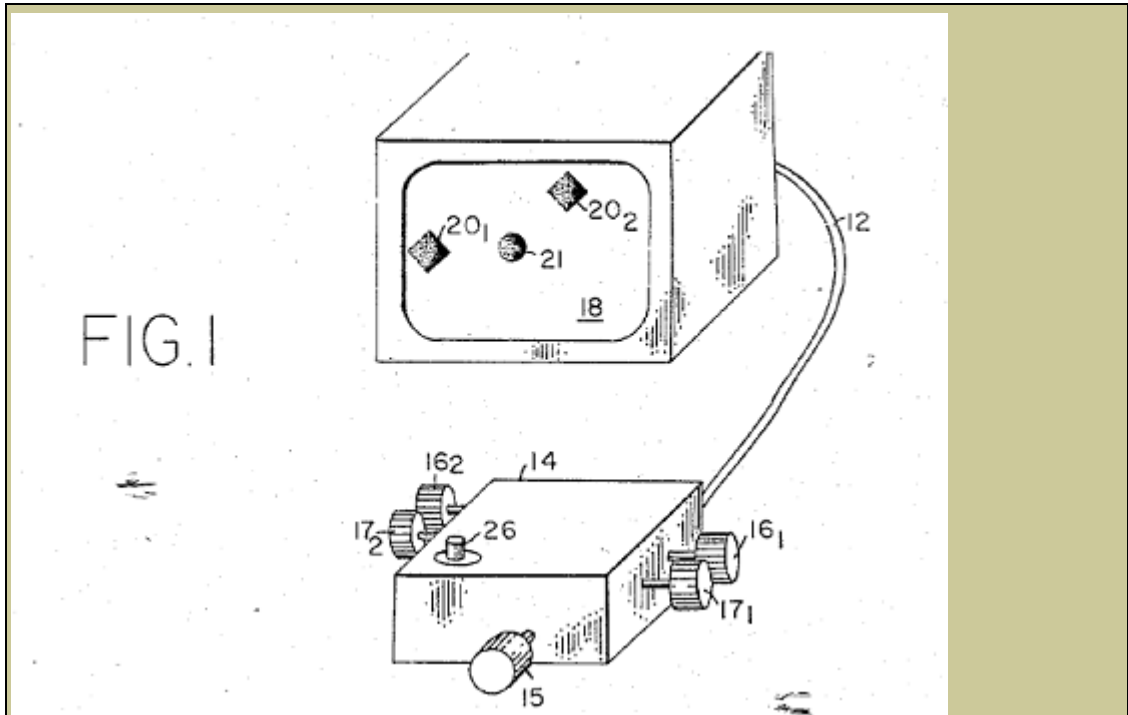


FIG. 1  
 품 507 번 특허에서 발췌한 그림. 사용자는 화면에 테이블 넷트와 서브 라인을 표시하기 위해 자신들의 텔레비전 화면에 플라스틱 오버레이를 부착해야 했다.

이런 수준까지 진보했다.



락스타의 탁구(Rockstar Present Table Tennis, Xbox 360)

분명 지금은 게이머들에게 아주 즐거운 시기이며 우리는 다음 10, 20, 30 년 후에는 어떤 특허가 가장 중요한 특허가 될까 열심히 기다리고 있다. 그럼 다음에 볼 때 까지 즐거운 게임 하시라!

16. “RE”는 “새로 갱신된” 특허라는 것을 나타낸다. 이런 갱신은 특허 등록시에 특허 소유자가 고의적이지 않게 발생시켰던 오류를 정정할 목적으로 수행한다. 35 U.S.C. § 251 참조. 일례로 특허에 설명된 내용이 너무 제한적이라 특허 소유자가 원래 보호를 받을 수 있는 부분임에도 불구하고 보호를 받을 수 없는 경우에 특허를 갱신한다. 아니면 특허 소유자가 특허 내용이 너무 광범위하거나 특허로 등록하기에 부적당한 내용일 때도 있다. 이런 경우에는 갱신 절차를 거쳐 내용의 범위를 줄이거나 특허의 정당성을 보존하게 된다. RE28,507 번 특허는 특허 소유자가 갱신 절차를 거치며 권리를 포기한 3,659,284 번 특허에 기반을 두고 있다.

로스(Ross)와 스티브(Steve)는 워싱턴 DC에 위치한 로펌인 배너 & 위트코프(Banner & Witcoff, Ltd.)에서 함께 일하는 동료입니다. 본 아티클에 표현된 관점은 저자의 개인적인 관점이며 배너 & 위트코프나 고객들의 관점을 대변하는 것이 아닙니다. 본 아티클의 내용은 모두 법적 조언으로 해석될 수 없으며 저자와 모든 독자 간의 관계는 변호사-고객 관계로 해석될 수 없습니다. 더 자세한 정보를 원하시면 [rdannenberg@bannerwitcoff.com](mailto:rdannenberg@bannerwitcoff.com) (202-824-3153)로 로스 다넨버그(Ross Dannenberg)에게 연락하시거나 [schang@bannerwitcoff.com](mailto:schang@bannerwitcoff.com) (202-824-3154)로 스티브 장(Steve Chang)에게 연락해주시시오.