

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

게임 업계에서의 특허 전략

S. Gregory Boyd

2007년 5월 25일

http://www.gamasutra.com/view/feature/1425/patent_strategy_in_the_game_.php

게임 업계에서 특허는 언제나 중요한 역할을 해왔으며 이러한 중요성은 매년 점점 커지고 있다. 업계의 사람들은 특허를 이용하는데 있어 복잡한 감정을 느끼고 있으며 모두가 특허 체계가 구조적 개선을 이루어낼 수 있을 것이라는 점에 동의한다. 그러나 게임 업계의 사업적 측면이 성숙해짐에 따라 이러한 성숙함은 더 많은 자원과 지적 재산과 관련된 분쟁으로 이어지게 되었다.



우리는 특허 체계에 대한 지식과 특허의 “정의(rightness)”에 대한 도덕적 관념과는 별개로 성장해가는 시장의 경쟁에 맞춰 업계의 관행을 해결할 필요가 있다. 이러한 관행 중 하나와 이 글의 초점은 바로 특허법에 대한 총론적 이해가 모든 게임 회사에 있어 중요하다는 점이다.

대부분의 중소규모 회사들에 있어서는 특허가 저작권이나 상표, 영업 비밀 등의 다른 형태의 지적 재산만큼의 큰 영향을 미치지 못한다. 하지만 특허의 중요성이 계속해서 커져감에 따라 특허가 무엇이고

어떤 특허가 여러분의 게임 회사에 무슨 영향을 줄 수 있는지를 이해하는 것이 점점 더 중요해지고 있다.

특허란 무엇인가?

법적인 관점에서 살펴보았을 때, 특허는 미국 정부의 합헌적 승인 아래에서 발명가에게 그 특허의 사물에 대한 제한적 독점권을 제공하는 것을 말한다. 일반적인 관점에서 보면 특허란 곧 정부와의 교섭이라고 할 수 있는데, 발명품과 그것의 정보에 대한 공개의 대가로 정부에서 해당 발명품에 대한 제한된 기간 동안의 보호를 제공하는 것이다.

이러한 것은 간단한 개념으로 보이지만 미국에서의 독점에 대한 격렬한 반대의 배경을 살펴보다 보면 특허가 지니는 힘과 의의를 이해할 수 있게 된다. 누군가는 미국이 독점권에 대해 부정적인 태도를 지니고 있으면서도 어째서 발명가에게 인간의 생명을 구할 수 있는 약이나 다른 혁명적인 기술에 대해 일생 동안의 배타적 권한을 제공하려고 하는 것일까, 하는 의문을 지닐 수도 있을 것이다. 여기에는 많은 답변이 존재하지만 그 중 2 개가 즉시 떠오르는 답이라고 할 수 있다. 1) 발명품에 제한적 독점권을 제공함으로써 개인과 회사에게 새롭고 유용한 발명을 하도록 동기를 부여한다. 2) 특허권자의 완전한 정보공개(disclosure) 후에 특허에 대한 제한적 독점권이 제공된다. 이 정보공개는 특허가 파기된 이후 모든 정보가 공공의 소유가 되어 모든 사람이 이것을 아무런 제한이나 대가 없이 사용할 수 있게 됨을 보증한다.

제한적 독점권은 말 그대로 제한적이다. 많은 사람들이 생각하는 것과는 달리 특허는 뭐든지 할 수 있는 권리를 제공하는 것이 아니다. 다만 사람들이 특허의 목적물(subject matter)을 마음대로 이용하는 것을 방지하는 권리를 제공할 뿐이다. 이것은 매우 중요하지만 다수가 모르고 지나치는 차이점이다. 특허는 그저 다른 사람들이 발명을 사용하는 것을 방지할 뿐이다. 아래의 예제가 이러한 관점을 명확히 설명하고 있다.

예제 A. 특허의 독점력.

Andy 는 게임을 위한 입력장치를 개발하고 이에 대한 특허를 얻었다. Andy 는 자신의 발명품을 생산하는데 필요한 돈을 증가시킬 권리가 없다. 이 특허는 그저 Andy 에게 다른 사람들이 해당 입력장치를 개발하는 것을 방지하는 권리를 제공할 뿐이다. 만약 Beth 가 동일한 입력장치를 가격을 올려서 제작하고 있다면 Andy 는 Beth 의 행동을 그만두게 할 권리가 있다. 또한 Beth 의 행동을 그만두지 “않게” 할 권리도 있다. 즉, Andy 는 Beth 에게 자신의 특허를 라이선스 줄 수 있는 권리가 있으며 이를 통해 Andy 는 해당 입력장치의 판매로부터 나는 수익의 일부를 얻을 수 있게 된다.

예제 A 에서 볼 수 있듯 특허를 획득한다고 해서 즉시 부자가 될 수 있는 것은 아니다. 특허는 전체적인 사업의 일부로 독점권을 이용해 수익을 창출할 수 있는 것이어야 한다. 특허를 효과적으로 이용하는 다른 방법들은 이 글의 뒤에서 언급될 것이다.

어떤 발명이 특허를 얻을 수 있는지를 이해하는 것은 특허가 독점권을 제외한 권리는 제공하지 않는 것을 이해하는 것만큼 중요하다. 어떤 발명이 미국으로부터 제한적 독점권을 얻는데 적합할까? 미국의 특허법은 신규성 또는 유용성을 지닌 과정, 기계, 제조물품, 합성물(composition of matter), 혹은 그 어떤 새롭고 유용한 것을 개발한 사람이라면 누구나 미국특허상표청(USPTO)으로부터 특허를 받을 수 있다고 명시하고 있다. 그런데 과연 이게 무슨 뜻일까?

발명은 반드시 유용성을 지니고 진보성이 있어야만 한다. “신규성”은 이것이 과거에 발명되지 않았으며 관련 분야의 종사자가 쉽게 생각해낼 수 있을 만큼 자명한 것이 아니어야만 한다는 것을 뜻한다. “유용성”은 해당 발명이 단순히 이론적인 것이 아니라 실제로 사용할 수 있어야 한다는 것을 말한다. 이 단어가 무엇을 뜻하는지 이해하기 위해서는 앞서 언급한 예제로 돌아가보자. 예제 A 에서는 Beth 가 입력장치로써 새로운 컨트롤러를 개발하였다. 이제 예제 B 에서는 두 종류의 컨트롤러 중 어떤 것이 특허출원이 가능한지에 대해 살펴볼 것이다.

예제 B. 신규성과 유용성.

Beth 는 Andy 의 입력장치를 개선시킬 두 가지 구상을 해냈다.
1) Atari 2800 의 표준 조이스틱을 컨트롤러에 부착시킨다. 2)
사용자의 채취에 반응하는 컨트롤러를 개발한다.

만약 Beth 가 Atari 2800 의 조이스틱을 Andy 의 입력장치에 합친
컨트롤러를 개발한다면 미국특허상표청(USPTO)에서는 비록
기존의 입력장치에 Atari 2800 의 조이스틱이 부착되어 있지
않다고 하더라도 해당 발명의 특허출원을 각하할 것이다.
왜냐하면 Atari 2800 의 조이스틱이 입력장치로 사용되는 것은
자명한 사실이고 Beth 가 이것을 추가한 것은 전혀 신규성을
지니지 않기 때문이다.

반면, 만약 Beth가 채취를 이용해 입력장치에 개선을 가했다면
이것은 USPTO로부터 신규성이 있는 것으로 판단되겠지만 이러한
컨트롤러의 유용성을 증명하는 것에는 상당한 어려움을 겪을
것이다.

설사 신규성과 유용성, 비자명성을 갖추고 있다고 하더라도 특허법에
의해 특허의 목적물이 존재하지 않는다면 특허를 받을 수가 없다.
특허법은 신규성 또는 유용성을 지닌 과정, 기계, 제조물품, 합성물,
혹은 그 어떤 새롭고 유용한 것에 대해 특허를 인정하고 있다. 예를
들어 알고리즘이나 그 외의 순수 수학적 공식 및 과학적 개념은
특허가 불가능하다. 이러한 개념들은 실체가 있는 물체에 적용되었을
경우에만 특허법에 의한 보호를 받을 수 있다.

게임 업계에 있어 좋은 소식은
바로 이 업계 내의 대부분의
새로운 창조물이 특허에
적합하다는 것이다. 예를 들어
앞에서 언급된 새로운 컨트롤러는
특허가 가능할 수 있으며, 새로운 비디오 카드나 컴퓨터의 그래픽을
표현하는 새로운 기법 역시 특허가 가능하다. 특허들은 일부 비디오



콘솔에서 지원하는 진동과 같은 것에도 출원이 가능하며, 카메라 기능을 통해 3차원 그래픽을 표현하는 것 역시 마찬가지이다.

비록 특허 가능한 목적물이 무엇인가에 대한 정의가 매우 넓긴 하지만 모든 것이 특허가 가능한 목적물이라고 할 수는 없다. 무엇이 특허에 의해 보호받지 않는지를 이해하는 것은 지적 재산과 관련된 다른 분야를 파악하는데 도움이 된다. 예를 들어 상표권은 회사의 재화나 서비스에 대해 인지할 수 있게 해주는 표식이다. 이러한 표식은 재화의 원천이 어디인지 알려주며 소비자로서 하여금 지속적인 질을 유지하는 회사를 알아볼 수 있게 해준다. 그렇지만 이러한 표식은 일반적으로 특허법에 의해서 보호받지 못 하는데, 왜냐하면 이것은 어떤 신규성이나 유용성을 지니지 못 하기 때문이다.

게임 업계에서 저작권이나 특허법은 동전의 서로 다른 측면으로 볼 수 있으며, 각 측면은 동일한 저작물의 개별적인 부분을 보호하고 있다. 저작권은 작품의 출처와 표현을 보호한다. 게임 업계에 있어서 저작권은 소프트웨어를 만들기 위한 코딩이나 하드웨어 디자인, 게임 내의 스토리 등을 저작권으로 보호할 수 있다.

그렇다면 이 3 가지 종류의 지적 재산권이 함께 어떻게 동작하는지 알기 위해 자신의 새로운 컨트롤러를 시장에 내놓기로 결심한 우리의 친구 Beth 를 다시 만나보도록 하자.

예제 C. 특허와 상표권, 그리고 저작권. 세상에나!

미래 기술의 덕으로 채취가 실제 게임플레이에서 유용성을 띄게 되었다. 이러한 세계에서 Beth 는 자신의 채취 컨트롤러를 특허를 내려고 한다. 이제 특허를 취득한 Beth 는 자신의 새 컨트롤러를 채취를 풍기는 대중들에게 팔 준비를 끝냈다. 이 새 컨트롤러가 어떤 컴퓨터에서도 잘 작동하는 것을 확인하기 위해 Beth 는 모든 컨트롤러에 복잡한 특정 코드를 포함시켰다.

많은 브레인스토밍을 거쳐 Beth 는 자신의 독특한 컨트롤러를 ODORFRON 2010 으로 명명하기로 마음먹었다. ODORFRON 2010 이 발매되기 몇 일전 Beth 는 갑작스레 자신이 오로지 컨트롤러에 대한 특허만을 신청하였다는 것을 깨닫고 다른 지적 재산을 어떻게 보호할 수 있는지에 대한 조언을 구하기 시작했다.

그녀의 변호사는 특허법을 통해서 ODORFRON 2010 이라는 이름을 보호할 수 없다는 것을 알려왔다. 대신 ODORFRON 2010 이라는 이름을 상표권으로 등록하는 것은 가능하다.

소프트웨어 구현에 따라 코드 내에 포함된 발명은 일부 국가에서는 특허가 가능할 수도 있다. 또한 소스 코드에 대한 저작권 보호는 대부분의 나라에서 허용되어 있다.

이 예제가 저작권, 특허, 그리고 상표권의 출원에 관한 차이점을 이해하는데 도움이 되었기를 바라는 바이다.

특허의 해부: 특허는 어떻게 생겼는가?

모든 특허는 동일한 구조로 이루어져 있다. 특허의 첫 페이지 혹은 “표면(face)”은 USPTO 에 의해 작성되며 그곳에는 특허의 제목, 출원번호, 그리고 특허가 승인된 날짜가 기재되어 있다. 특허의 발명이 역시 기재되어 있다. 발명가는 해당 특허의 일부에 공헌한 사람들 모두를 포함한다.

그 바로 아래에는 특허가 출원될 당시 특허에 대한 권리를 지니고 있는 양수인(assignee)이 기재되어 있다. 그렇지만 특허권을 지닌 사람이 다른 존재에게 특허가 출원된 이후 특허권을 양도한다고 하여도 이것은 바뀌지 않기 때문에 이것은 사실과 다를 수 있다. 즉 표면에 기재된 양수인이 다른 개체에게 자신의 권리를 양도하지 않았다는 것은 확신할 수 없다. 만약 당신의 회사가 특정 특허를 필요로 하거나 사용하려 한다면 특허권의 현재 소유자가 누구인지에 대한 것은 매우 중요한 정보가 될 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 USPTO는 웹사이트에 현재 양수인과 관련해 정보를 기재하고 있다.² 특허의 표면에는 이 특허에 의해 무엇이 보호되고 있는지에 대한 매우 간략한 설명과 발명에 대한 요약도 기재되어 있다.

이 다음의 페이지에는 명세서(specification)라 불리는 페이지가 나온다. 여기서 발명이 기반하고 있는 기술에 대한 설명을 포함해 발명에 대한 배경을 기재하고 있다. 명세서는 특허의 목적물인 발명을 설명한다. 명세서 부분의 목적은 동일 분야에서 종사하는 사람들에게 명세서만으로 발명의 내용을 이해할 수 있게 하기 위함이다.

일반적으로 명세서는 특허에 대한 이해를 돕는 기술적인 개요와 예를 포함하고 있기도 하다.

특허청구 - 가장 중요한 부분



특허의 마지막 부분은 가장 중요하지만 특허법에 익숙지 않은 사람에게는 가장 복잡할 수 있는 부분이다. 이 부분은 바로 특허청구이다. 특허의 가장

마지막 부분에는 무엇이 특허를 통해 보호되는지가 숫자로 정리된 문장들로 정의되어 있는데, 이것이 특허청구로 만약 발명이 이곳에 포함되어 있지 않다면 특허로 보호되지 않는다. 명세서 내에서 공개되었지만 청구 내에 포함되지 않은 발명은 특허를 통해 보호되지 않는다.

명세서에는 공개되어 있지만 청구에 포함되지 않은 특허는 대중에게 공개되며 청구되지 않은 목적물은 다시는 해당 부분에 대해 특허를 내는 것이 불가능하게 된다. 즉, 발명가가 발명품을 특허를 낼 때 보호를 원하는 부분이 클레임 내에 모두 포함되어 있음을 확인하는 것은 매우 중요하다.

비록 보호받는 모든 목적물이 클레임 내에 포함되어 있어야 한다는 명확한 가이드라인이 있지만 특허법에 대한 확실한 이해가 없다면 이해가 어려울 수도 있다. 완전히 익히지 못한 언어로 이야기를 읽는다고 상상해보라. 각 단어에 대한 의미는 알 수 있을지 모르지만 단어의 모든 정의와 단어와 문장이 연계되는 방식을 이해하지 않고서는 무슨 이야기가 쓰여있는지를 완전히 이해하는 것은 어렵다.

이것은 특허의 보호 범위에 대해 해석하려 할 때 특히 위험한데, 왜냐하면 잘못된 해석은 곧 개인이나 회사에 수백만 달러의 피해를 가져올 수 있기 때문이다. 아래에 언급된 것처럼 이것이 바로 특허와 관련된 문제를 다룰 때 전문가의 도움이 필요한 이유이다.

내 회사가 어떻게 특허를 얻을 수 있을까?

과정

특허를 얻는 과정은 USPTO 에서 특허를 주장하는 과정을 통해 이루어진다. 일반적으로 특허를 주장하는 것은 USPTO 에 특허출원을 하는 것으로 시작된다. 특허출원은 일반출원과 가출원으로 나뉜다. 가출원은 일반출원과 흡사하지만 USPTO 가 아직 검사를 거치지 않은 출원을 말한다.

어떤 출원을 선택할 것인지에 대한 우선순위 날짜는 1 년 동안 주어진다. 가출원은 중소기업 개발사들에게 매력적인 옵션으로 작용하는데, 왜냐하면 이에 필요한 비용이 일반출원보다 훨씬 적게 들기 때문이다. 출원자가 최종적으로는 일반출원을 원한다면 출원 과정에 필요한 자금을 마련할 수 있도록 1 년의 기간을 제공하는 것이다.

일반출원을 하거나 1 년 후 가출원을 일반출원으로 전환할 경우 USPTO 의 심사원은 출원이 허가될 수 있는지를 결정한다. 심사원이 결정을 내린 후에는 심사과정(Office Action)이 이루어진다.

심사통지는 목적물의 특허 가능성에 대한 USPTO 의 결정을 담고 있다. 이 결정에서 특허는 허가될 수도 있고, 필요한 요구조건을 만족시키지 못해 거부될 수 있으며, 혹은 규칙이나 형식을 맞추지 못해 이의가 제기될 수도 있다. 만약 특허출원이 허가된 경우에는 특허의 발행이 허가된다. 하지만 심사원이 출원을 허가할 수 없다는 판단을 내린 경우에는 출원인은 심사원의 판단에 이의를 제기하거나 자신의 출원을 형식에 맞게 개선할 수 있다.

특허가 일차 심사과정(first office action)에서 발행되는 경우는 드물다. 대개 심사원과 출원인은 대여섯 번의 과정을 거치게 되며 양측 모두가 명세서와 청구가 허가 가능하다는 것에 동의해야만 한다.

이것은 완벽한 과정이 아니다. 심사원은 출원된 특허와 앞서 등록된 기술을 살펴보고, 특허를 허가할 것인지를 결정하는 것에 대개 8 시간 미만의 시간만을 가진다. 이것은 허가되어야 할 특허가 허가되지 않거나, 허가되지 말아야 할 특허가 허가되는 경우로 이어진다.

일부 경우 이러한 문제는 출원인의 성실의 의무(duty of candor)에 따라 관련 분야의 정보를 공개해 USPTO 가 결정을 공정하고 효율적으로 내리도록 도와서 해결할 수 있기도 하다. 하지만 다른

국가와는 달리 미국에는 출원인이 자신의 특허와 관련된 분야에 대한 적극적인 검토를 해볼 의무가 없다. 이것은 잠재적으로 특허 발행에 문제를 끼칠 수 있는 것을 찾기 보다는 아무것도 찾지 않는 것이 더 나은 경우가 많다는 상황에서 미국 내에서 만들어진 것이다.

시각표(timeline)와 특허기간

특허를 얻기 위한 시각표는 매우 위압적으로 보일 수도 있다. 특허출원이 PT0에 제출된 시점으로부터 특허가 승인되는 때까지는 수년이 걸릴 수도 있다. 이것은 출원인에게 이익이 되지만 동시에 불이익을 끼치기도 한다. 출원에 필요한 비용을 수년에 걸쳐 나눠서 낼 수 있다는 점에서는 이익이지만, 특허기간이 어떻게 계산되는지를 고려한다면 최고의 전략이라고 말하기는 힘들다. 특허는 일반적으로 신청된 날로부터 20 년의 특허기간을 지닌다.³ 이것은 비록 발행된 특허가 출원으로부터 20 년이 지나야만 파기된다고 하더라도 특허가 실제로 발행되기 전까지는 특허를 통한 보호가 제공되지 않기 때문에 중요하다.

비용

지적 재산의 모든 종류들 중 특허 보호를 획득하는 것이 가장 많은 돈과 시간이 필요하다. 일반적으로 특허법에 전문화된 변호사를 고용해 특허를 출원하는 것은 \$12,000 에서 \$22,000 정도가 소모된다. 출원이 이루어진 후의 비용은 USPTO 의 심사과정에 필요한 클레임의 복잡성에 따라 달라지게 된다.



복잡성이 증가함에 따라 변호사가 특허에 투자해야 할 시간 역시 늘어나게 되며, 이것은 곧 비용의 증가로 이어진다. 이러한 비용에는 USPTO 에 의해 청구된 요금도 포함되며 이것 역시 상당한 금액이 될 수 있다.

이러한 금액은 사람들에게 약간의 충격을 주기도 하는데, 특히 저작권이나 상표권을 얻는데 필요한 비용을 생각하고서 특허를 출원하는 사람들은 더욱 충격을 받는다. 글의 이쯤에서 여러분은

특허를 획득하는데 있어 더 나은 “제안(deals)”이 존재하기도 한다는 사실을 알게 되었을 것이다. 당신의 신출내기 회사가 바다의 거대한 포식자들 사이에서 어떻게 살아남을 수 있을지에 대해 고민하고 있는데 텔레비전에 나온 한 남자가 싼 가격으로 당신의 발명을 보호하는 것을 도와줄 수 있다고 말한다! 게다가 \$4,000 이하의 가격으로 특허출원을 할 수 있다고 보장하는 웹사이트들도 매우 많다. 과연 이러한 광고주들은 거짓말을 하고 있는 것일까?

화면에 나온 전화번호로 연락을 하기 전에, 몇 가지 사항을 마음속으로 고려해볼 필요가 있다. 반값에 판매되는 타이어에 관한 오래된 농담이 있다. 당신이 미끼를 물고 나면 “그것들을 차에 달고 싶으세요?”라는 이야기를 들으며 다른 모든 추가 사항들에 대해 돈을 내야 한다는 사실을 발견하게 된다는 것이다. 처음에는 이러한 것이 돈을 아끼는 최선의 방법으로 보일 수도 있겠지만, 이렇게 싼 가격으로 특허 출원을 도와주는 특허 도우미(patent drafter)는 장기적으로 보면 결코 싸지 않다. 발명가가 특허 출원에 대해 돈을 지불하고 나면, 도우미는 특허출원에 시간을 투자할 동기를 잃어버린다.

특허출원이 도우미의 전문 분야가 아니거나 특허가 매우 복잡한 경우에는 피해가 더 커진다. 또한 이러한 서비스의 요금 청구서에는 도우미로부터 제공되는 서비스만이 “고정” 요금으로 청구된다는 것을 표기하고 있다. 즉 USPTO 에서 청구되는 비용은 개별적으로 계산되며, 일반적으로 필요한 일인 심사과정이나 특허 검토 등 특허 심사의 그 외 분야에 필요한 비용도 대개 포함되지 않는다.

일부 환경에서는 고정거나 낮은 가격으로 특허 도우미의 도움을 받아 돈을 아낄 수도 있긴 하다. 그러니 특허 도우미를 인터뷰 함에 있어서는 매우 조심하며 보도가격에 어떤 서비스의 요금이 청구되는지를 정확히 파악하도록 하라.

나에게 변호사가 필요할까?

대답은 이 직업을 위해 변호사를 지니는 것은 대체적으로 좋은 생각이라는 것이다.⁴ 특허출원에 필요한 비용에 대한 글을 읽고 특허 도우미라는 함정을 알게 된 후에는 특허 출원을 차라리 스스로 하는 것이 편하지 않을지에 대해서 생각해보았을 것이다. 음, 이러한

방법은 일부 문제를 해결할 수는 있겠지만 설령 혼자서 모든 일을 처리할 수 있는 방법을 담은 책을 지니고 있다고 하더라도 최선의 선택이라고 할 수는 없다. 불운하게도 소규모 회사와 개인들에게 있어서 특허법은 법률 분야에서 가장 복잡한 부분 중 하나이다. 정식 훈련을 받지 않고 자신의 이름으로 개인이 특허를 출원하는 것이 가능하다고 하지만 필자는 그것을 추천하지 않는다.

특허법은 법학에 있어 일반 변호사 시험 외에 추가적인 시험을 요구하는 몇 안 되는 분야 중 하나이다. 또한 과학적 배경(scientific background)을 지닌 사람만이 시험을 받을 수 있으며, 시험 통과율이 매우 낮기까지 하다. 이것은 과학적 배경을 지니고 있으며 특허청의 규칙을 이해하고, 특허 도움에 대해 이해하고 있는 사람만이 다른 사람이 특허를 내는 것을 도울 수 있게 해준다. 개인이 시험을 통과하게 되면 그 사람은 등록번호가 부여되게 되고 특허상표국(PTO)에서 변호사로서의 업무를 할 수 있게 된다. ⁵

숙련된 변호사는 일을 더욱 순탄하게 진행할 수 있으며 최대한 넓은 범위의 특허 보호를 취득하도록 도움을 줄 수 있다. 유사한 특허 클레임이 외국어로 쓰여진 경우에는 특허 변호사가 이것을 여러분의 모국어로 번역해주기도 한다. 만약 특허출원을 혼자서 하기로 마음을 먹었다면 단 하나의 단어로 인해 특허가 강제성을 잃고 경쟁자들이 당신의 기술을 마음껏 사용할 수도 있다.

특허를 얻었으며 무엇을 할 수
있나?

망치를 휘두르라

이제 당신의 회사는 특허를
지녔으니 은퇴 후 개인 섬을 하나

사서 노후를 즐기면 될까? 그렇지 않다. 은유적으로, 망치란 만들기도 힘들지만 휘두르는 것에는 더 큰 힘을 필요로 하는 것이다.



앞서 언급되었듯 일반적으로 생각하는 것과는 달리 특허는 회사에 무엇인가를 할 수 있는 권리를 제공하지 않는다. 대신 특허는 회사에게 다른 사람이 무엇인가를 하는 것을 방지할 권리를 제공한다. 자세히 말하자면, 특허는 회사에게 다른 사람들로 하여금 무엇인가를

만들고, 사용하고, 팔거나 특허를 받은 발명품을 도입하는 것을 방지할 권리를 제공한다. 다른 사람들로 하여금 발명품을 사용하도록 막는 수단은 주로 고소 또는 고소 위협 등이 있다.

특허와 관련된 고소는 매우 비싸다. 얼마나 비싸냐고? 일반적으로 특허 고소는 지적 재산 분쟁과 관련된 고소에서 가장 많은 비용이 들며, 법률의 모든 분야에서 가장 비싼 것 중 하나라고 할 수 있다. 이로 인해 변호사들은 농담을 섞어 특허 고소를 “왕들의 스포츠” 라고 부르기도 한다.

특허와 관련된 사건을 재빠른 금지 명령과 중간판결, 그리고 최종판결 등으로 일찍 끝내는 것은 가능하지만 드물다. 이러한 재판에 들어가는 비용은 최소 6~7 백만 달러는 된다. 특허 고소에 들어가는 비용은 연관된 것들의 수와 항소의 가능성, 그리고 기술의 복잡성, 제소된 제품(들)의 시장 규모 등에 따라 1 백만에서 8 백만 달러까지 올라간다.

이러한 비용의 범위는 최근의 게임 업계가 소송을 통해 9 천만 달러를 넘는 피해를 입었다는 것을 생각해 보면 이해가 간다. 우리는 이러한 것에 대한 예를 지난 5 년간 많이 보아왔다. 이러한 예를 통해 원고와 피고가 엄청난 규모의 자금을 두고서 많은 돈을 들여가며 싸우는 이유를 알 수 있을 듯하다. 이곳에서의 초점은 바로 극소수의 회사만이 특허 고소에 필요한 자금을 충당할 수 있다는 것이다. 게임 업계에서는 가장 성공적인 하드웨어 생산업체, 개발사, 그리고 유통사만이 특허 고소를 실제적인 강제조치로 사용할 수 있다.

망치를 휘두르는 것 대신에

이제 우리는 특허에 관한 전체적인 내용을 살펴보고서 당신에게 비용을 감당하지 못 하기 때문에 그 누구도 고소할 수 없다고 이야기했다. 그렇다면 이것이 당신의 특허가 아무런 가치가 없다는 의미일까? 그렇지 않다. 이는 당신의 특허를 어떻게 사용해야 하는지를 이해하는 것이 더욱 중요하다는 의미이다. 새롭게 획득한 특허의 힘을 제대로 이해하지 않고서는 특허란 그저 벽에 걸려있는 예쁜 종이조각에 지나지 않는다. 이제 아래에서 대부분의 회사에 적용해 특허를 사용할 수 있는 방법에 대해 논의해보도록 하겠다.

재정적인 관점에서 이야기를 하자면 특허란 곧 재산이다. 왜냐하면 회사가 특허를 소유해 재정적 영향력을 지니기 때문이다. 특허를 이용해 개인 또는 금융기관으로부터 돈을 빌리는 것도 가능하다. 특허는 주로 회사에 출자와 관련해 가치를 더해준다.

만약 회사가 공적으로든 사적으로든 출자가 이루어진다면 회사가 소유하고 있는 특허는 평가액에 포함되어 거의 대부분의 경우 평가액을 높여준다. 특허는 역시 출자를 고려하고 있는 다른 회사로부터 당신의 회사를 떨어뜨려놓는데도 훌륭하게 작용한다. 특허는 당신이 자신의 지적 재산을 보호하고자 하고 있으며 동시에 이것이 침해되었을 경우 어떻게 대응할 것인지를 외부에 보여줄 수 있는 것이다.

또한 특허는 강력한 마케팅 도구로도 사용될 수 있다. “미국 특허법에 의해 보호되고 있음”이라는 것은 소비하는 대중들에게 기대감을 제공한다. “특허출원 중”이라는 것 역시 흡사한 효과를 지닌다. 이러한 것들은 소비자들에게 해당 컨트롤러나 게임을 다른 곳에서는 경험해볼 수 없다는 것을 말하고 있는 것이다. 특허는 당신의 제품의 인기를 띄우는데도 사용될 수 있는데 왜냐하면 (당신의 허가 없이는) 누구도 해당 기능을 사용할 수 없기 때문이다.

특허에 대한 지각은 현실적이며, 중요한 약인(約因)이어야 한다. 그러면 대중이나 잠재적 발명가의 시선에서 당신의 특허로 보호되고 있는 ODORFRON 2010 은 경쟁자의 것들보다 더 나은 것이라고 믿게 될 것이다. 이로써 특허가 제품에 대한 구매력을 높이고 동일한 제품에 대해 추가금을 붙일 수 있게 해주는 것이다.

특허는 라이선스에서 사용될 수 있다. 사람들은 대개 라이선스라는 단어에 겁을 먹곤 한다. 라이선스는 복잡하고 매우 광범위한 법률적 의무에 연관될 수도 있다.



그렇지만, 라이선스의 기본적 개념은 정말로 간단하다. 그 근원을 살펴보면 라이선스는 바로 고소하지 않겠다는 약속이다. 그게 전부이다. 한 회사가 다른 회사에게 라이선스를 줄 때면, 전자가 어떤

보호되고 있는 정보/기술(예: 특허출원 된 발명)을 사용하는 것으로 후자를 고소하지 않겠다고 약속하는 것에 지나지 않는다. 그리고 이러한 고소를 하지 않겠다는 약속은 매우 큰 이득이 될 수 있다.

라이선스를 통해서 특허의 가치를 알 수 있는 방법은 여러 가지가 있다. 그 중 첫 번째는 특허의 사용권리를 위해 돈을 지급하는 회사에 기술을 라이선스해주는 것이다. 이러한 방식은 일반적으로 특허권자(바로 당신)가 계약을 진행하는데 이득을 지니게 된다. 중소기업 게임 회사에 있어 특허는 다른 특허출원 된 기술을 발전시키는 기술이 될 것이다.

이것은 다른 특허권자와 크로스라이선스(cross-license)를 지니게 되는 기회를 제공한다. 양측은 서로의 특허에 대해 고소하지 않기로 합의하였기에 이들은 양측의 특허를 이용해 매우 뛰어난 제품을 만드는 것이 가능해진다. 이는 양측 모두에게 이득을 증가시킬 수 있는 가능성을 가져온다.

최종적으로 특허는 경쟁자가 당신과 동일한 분야에 진입하거나 특허를 당신에게 행사하는 것에 대해 방어적 효과를 지닐 수 있다. 경쟁자가 당신의 기술적 허점을 파고들려 하든 아니면 고소하겠다고 협박하든 간에 특허를 지니고 있다는 것은 당신이 하고 있는 행위를 할 수 있는 권리를 지녔다는 사실을 증명하는 증거가 될 수 있다.

특허는 지적 재산 분쟁의 심볼 역할을 하며 다른 누군가가 당신의 분야에 침입하는 것을 방지하는 역할을 하기도 한다. 특허가 특별한 역할 없이 그저 존재만하고 있더라도 이것은 공식적인 기록으로 당신의 회사에 좋은 영향을 끼칠 것이다. 특히 다른 회사가 당신의 분야로 옮겨올 것을 고려하다가도 당신의 특허를 발견하고서 그것을 포기할 수도 있다. 비록 특허 분쟁에 도전할 수는 있지만, 그것에는 엄청난 비용이 필요하다는 것을 알고 있기 때문이다.

고소 외에도 특허에는 많은 유용성이 존재한다. 만약 특허에 대해 이해하고서 올바르게 사용하기만 한다면 특허는 출원에 필요한 비용을 넘는 더 커다란 가치를 지니게 될 것이다.

결론

우리가 좋아하든 하지 않든 간에 특허는 게임 업계에 있어서 중요한 위치를 차지하고 있으며, 업계가 점점 성숙해짐에 따라 이러한 위치는 점점 성장하고 있다. 지금으로부터 10년 내에 게임 업계에 현재보다 더 많은 특허가 출원될 것인지에 대한 질문은 필요하지 않다. 반드시 이해해야 할 것은 바로 특허가 어떻게 동작하고 당신의 게임 회사에 어떻게 안 좋은 영향을 미치는가 하는 것으로, 회사의 목적, 자원, 그리고 업계에서의 위치에 따른 특허 보호의 목적을 알아야만 할 것이다.

- 1 작家的 지식에 따르면 다행스럽게도 개인의 채취를 게임플레이에 이용하는 컴퓨터나 콘솔은 없다.
- 2 이 정보는 <http://assignments.uspto.gov/assignments/q?db=pat>에서 확인할 수 있다. PT0에서는 이러한 정보를 지속적으로 갱신하고자 하지만 언제나 100% 정확한 정보는 아니다. 그렇지만 현재 특허권자를 찾고 있다면 이곳을 먼저 살펴봐야 한다는 사실은 변함없다.
- 3 비록 이것이 USPTO의 연기에 따라 기간이 늘어날 수는 있지만(출원에서의 연기는 특허의 기간을 연장시키지 않는다.) 20년은 일반적으로 충분한 기간이다.
- 4 저작권 등록과 같은 일부 지적 재산권 보호는 상당히 일직선적이고 대부분의 사람들이 이러한 프로젝트를 스스로 다룰 수 있다. 그렇지만 특허출원은 비교도 할 수 없이 복잡하다.
- 5 만약 특허출원에 도움을 받고 싶다면 상대에게 USPTO의 시험을 통과했으며 일을 맡을 권리가 있는지를 물어봐야 한다.