



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

이봐, 이건 내가 만든 게임이라구! -비디오 게임 개발자가 알아야 할 지적 재산권 보호 상식

Hey, That's MY Game! Intellectual Property Protection for Video Games

로스 다넨베르그 (Ross Dannenberg)

가마수트라 등록일(2008. 2. 25)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3546/hey_thats_my_game_intellectual_.php

본문 텍스트

마침내 위대한 비디오 게임 하나가 탄생하였다. 몇 달 동안 밤을 새서 소스 코드 프로그래밍하고 디버그해가며 만들어낸 결과물에 마음이 뿌듯하기만 하다. 이전 게임들에서는 상상조차 할 수 없었던 아이디어, 퍼즐, 게임 컨셉, 이용자 인터페이스에 까다로운 게이머들조차 단번에 사로잡을 수 있을 아트웍과 그래픽! '올해의 게임'으로 선정되는 것은 시간 문제다.

그런데 이럴수가! 누군가 당신의 게임을 도용해 당신보다 먼저 출시했다면 이보다 안타까운 일이 또 어디 있으랴. '당연시 했던' 모든 수익은 정녕 한 순간 스쳐가는 꿈이었던 것이다. 그렇지만 소프트웨어는 자유로운 복제가 가능한 것이고, 아니라면 적어도 그렇게 되어주어야 하는 것 아니었던가? 소프트웨어 개발자로서 당신은 소프트웨어가 오픈소스여야만 한다는 생각을 자연스럽게 받아들이고 있지는 않은가? 라면 3 그릇이 \$0.99 라면 과연 이게 노력에 대한 정당한 대가라고 말할 수 있겠는가?

말도 안 된다고? 좋다. 만약 누군가 당신의 저작물을 복제하는 것을 참을 수 없다면 그리고 이 같은 불법 행위를 막아내는 법을 알고 싶다면, 이 글을 계속 읽어보길 바란다. 이 글에서는 지적 재산권의 기본적 유형인 특허권, 저작권, 상표권, 영업 비밀에 관해 논의함과 아울러 이들을 이용해 당신이 제작한 비디오 게임을 효과적으로 보호하는 방법에 관해 설명하고자 한다. 지적재산권에 대한 기본적 지식과 조금이나마 앞선 계획을 가지고 있거나 하다면 당신의 비디오 게임은 이들에 의해 보호를 받을 수 있다. 적어도 법적으로는 말이다.

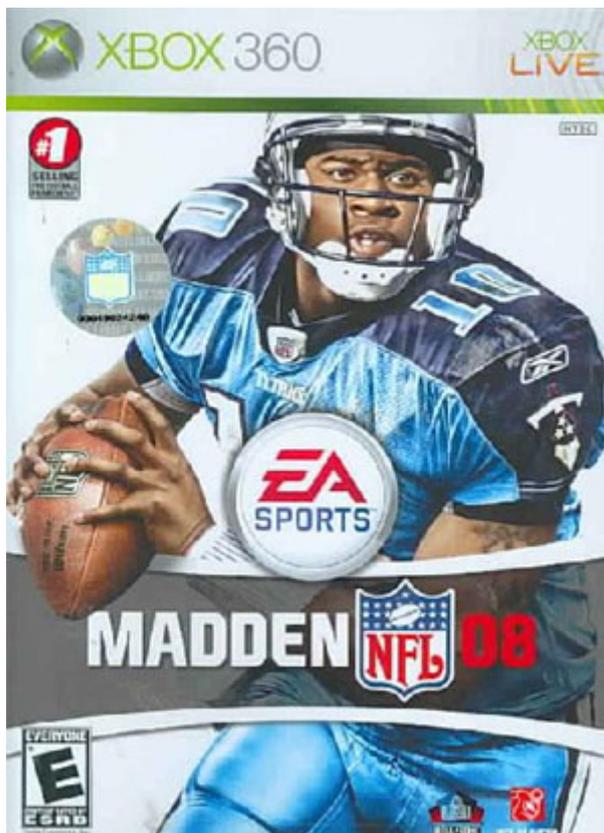
특허권, 저작권, 상표권 및 영업 비밀은 기본적으로 제작자의 노력에 대해 보호수단을 제공함으로써 참신하고 재미있는 게임의 제작을 유도하기 위한 제도이다. 특허권을 예로 들면 특허 제도는 발명물을 제시한 발명가에게 단기간의 독점권을 약속함으로써 혁신성을 장려하자는 취지이다.

저작권이 보호받지 못한 상태라면 저작자 및 예술가는 새로운 창작물을 만들 의욕이 거의 생기지 않을 것이다. 누군가가 아무런 대가 없이 자신의 저작물을 베끼거나 할 수 있다면 누군들 저작물을 만들려 하겠는가.

상표권은 만들어진 상표에 대한 소유권을 보장해주는 제도이다. 그리고 영업 비밀 보호법이라는 것은 Coca-Cola®의 제법 등 기술적 비밀을 유지하는데 도움을 주는 장치이다. 자, 이제부터는 이들 지적 재산권에 대해 하나씩 맛보기를 해보자.

상표권

상표권은 당신의 회사 또는 비디오 게임이 갖는 대외적 신뢰성과 인지도를 하나의 브랜드로서 보호해주는 장치이다. 제품 또는 서비스의 출처를 나타내는 이름 내지 심볼을 의미하는 상표는 가장 귀중한 사업적 자산일 것이다. 그리고 이는 가장 대표적인 지적재산권 유형이라고도 할 수 있다. 대로를 따라 운전을 하다 보면 맥도널드 레스토랑, 코카콜라 소다, 나이키 신발 간판을 마주치지 않을 수 없다. 단지 네임 밸류만 보고 제품 및 서비스를 구매하는 소비자들도 적지 않다(가령 EA 나 MADDEN 등).



상표 무단 복제를 방지하는 방법은 두 가지가 있다. 하나는 주정부의 상표법을 통해서이다. 각 주정부는 해당 주 내에서의 상표 사용을 근거로 상표권을 보호해준다. 두 번째는 보다 일반적이고도 효과적인 방법으로 상표를 특허청(the U.S. Patent and Trademark Office: USPTO)에 등록하는 것이다. 그러면 미국 전역에서 상표권을 보호받을 수 있다.

상표 등록을 하면 그렇지 않을 때 보다 여러 가지 유리한 점이 있으며 또 ® 마크도 사용할 수 있다. 일단 상표가 등록되면 미국 내 어느 지역에서든 등록된

상표와 동일하거나 혼란을 유발할 수 있는 이름 내지 마크를 다른 법인이체가 사용할 수 없게 된다.

하지만 상표 등록 이전에 위 다른 법인이체가 이미 상호나 마크를 이용하고 있었음을 증명하는 경우, 예외적으로 자신의 사업지역 내에서 상호 내지 마크를 이용할 수 있는 제한적 권리가 인정된다.

이는 당신이 만든 비디오 게임과 무슨 연관이 있을까? 당신의 상표는 게임의 출처가 당신이란 것을 사람들에게 알려준다. 그것은 당신의 평판 즉, 생명줄이다. 게이머들이 당신 상표만 보고 당신이 퍼블리시한 게임이 엄청난 대작일 것이라고 생각해주기를 바랄 것이다. 그런데 상표에 대한 보호가 없다면 다른 사람도 게임 제작 시 당신과 동일한 이름을 사용할 수 있다.

하지만 당신은 이들이 만든 게임에 대해 품질 관리를 할 수 없고 따라서 이들은 당신이 어렵사리 쌓은 대중적 인지도와 신용을 손상시킬 수 있을 것이다. 상표 등록은 상대적으로 비싸지 않은 편이고(현재 등록 수수료는 제품 및 서비스 클래스 당 \$375 이하), 벤처 회사라면 으레 공식적으로 확보하는 지적재산권 보호의 기본적 형식이다.

저작권

저작권은 지적 재산권의 두 번째 유형으로서 어떤 생각의 표현물을 보호하는 장치이다(생각 자체가 아님). 팩맨(Pac-Man)을 예로 들어보자. 저작권 보호에 의해 게임 내 실제 아트웍 및 사운드는 시청각 저작물로서 보호받을 수 있고, 이의 소스 코드는 문헌 저작물로 보호받을 수 있다. 어느 누구도 그림 1 에 예시된 것과 같은 게임 중 사용된 실제 이미지와 사운드 또는 이의 기반이 되는 프로그램(소스코드)을 복제할 수 없다.

하지만 저작권에서는 그림 2 에 나온 캐터필라 게임 등 미로 형태의 게임 보드에서 색깔이 다른 악마 캐릭터에 의해 쫓기면서 점(dot)들을 먹어 치우는 주인공 캐릭터에 관한 '아이디어'를 보호해주지는 않는다.

저작자가 유형의 매체에 표현물을 확실히 고착시킬 때 저작권 보호를 받을 수 있다. 즉, 소스 코드를 디스크에 저장했을 때 또는 게임 캐릭터 등에 관한 아트웍을 스케치했을 때 자동으로 저작권 보호를 받을 수 있다는 뜻이다.

또한 연방 저작권청에 저작권을 등록할 수도 있다(현행 등록비는 \$45). 이에 의해 저작권 침해에 대한 법적 손해배상을 받을 권리 등 추가적 혜택을 받게 된다. 저작권은 지금까지 컴퓨터 SW 에 대한 실질적인 유일한 지적재산권 보호 형식으로 생각되어 왔지만 이는 전혀 터무니 없는 소리이다.



Figure 1 - PACMAN



Figure 2 - Caterpillar Man

특허

특허는 3 번째이자 가장 다양한 형태를 갖는 지적재산권으로서 '발명물'의 무단 복제를 방지하기 위한 수단이다. 발명물이란 새롭고 유용한 프로세스(예, 게임 실행 방식, 그래픽 기법, 이용자 인터페이스 커뮤니케이션), 기계(예, 소프트웨어로 프로그램된 컴퓨터), 제조물(예, 소프트웨어가 배포되는 디스크나 저장 매체) 또는 조성물(composition of matter)을 말하며 여기에는 새로운 장식 디자인 역시 포함된다(예, 아이콘, 유저 인터페이스 아트웍, 캐릭터 등).¹ 특허는 '아이디어'를 보호하는 것으로 생각하면 무방하다. 반면 저작권에서는 아이디어의 구체적 표현물만을 보호한다.

특허는 발명물에 대한 설명과 함께 발명물의 법적 범위 내지 한계를 정하는 하나 또는 그 이상의 '특허 청구 범위(claims)'로 구성된다(이는 타인의 진입을 금하는 부동산의 물리적 경계와 같은 것이다).

이러한 범위를 정확히 설정하는 것은 중요한 일이다. 특허는 '청구되는 것'에 대한 제한적이지만 강력한 독점권을 제공함으로써, 한시적으로 특허 소유권자 이외의 어느 누구도 특허권의 범위 안에 포함된 아이템을 제작, 이용, 판매 또는 수입하거나, 프로세스를 수행할 수 없게 해준다(이러한 행위는 특허 침해로 간주된다).

특허 청구 범위가 지나치게 광범위하다 보면 '과거의 것' 내지 '명백한 것'을 포함하게 되어 자칫 유효하지 않게 될 수 있는 반면 특허 범위가 지나치게 협소한 경우 특허권자의 발명물에 경미한 수정을 가한 경쟁자에게 아무런 권리도 행사할 수 없게 될 수도 있다.

일단 특허를 취득하면 특허권자는 자신의 발명물을 이용하고자 하는 경쟁자와 라이선스 협상을 할 수 있을 것이고 또는 금지 명령을 위해 내지 금전적 손해에 대해 소송을 제기할 수 있을 것이다. 청구범위는 대개 구체적 상품보다 더 넓은 범위로 작성되게 마련이므로,

특허권은 특허권자의 '아이디어'를 모방했지만 특허권 회피를 위해 경미한 변화를 가한 경쟁자로부터 특허권자를 폭넓은 범위에서 보호할 수 있다.

특허의 보호 범위와 저작권의 보호 범위간 차이를 잘 나타내주는 사례를 하나 들어보겠다. 'Golden Tee Golf' 게임의 개발사인 '인크레더블 테크놀로지스 주식회사'는 '버추얼 테크놀로지스 주식회사'를 상대로 저작권 침해 소송을 제기했다. '버추얼 테크놀로지스'의 'PGA Tour Golf'가 기존 'Golden Tee' 게임 이용자라면 거의 아무런 어려움 없이 'PGA Tour Golf'를 이용할 수 있는 방식으로 제작되었다는 것이다.

'PGA Tour Golf'가 'Golden Tee'의 컨트롤 패널에 나오는 버튼 및 지시사항의 레이아웃을 스타일을 약간 변경한 채 그대로 복제한 것은 사실이다. 그러나 버추얼은 'Golden Tee'의 아트워크나 이미지 또는 사운드를 그대로 사용하지 않는 신중함을 보여주었다. 법원 판결에서는 저작권 침해가 인정되지 않았다. 법원은 다음과 같이 말했다.

"어떤 아이템이 전적으로 독창적인 것이라 하더라도 이의 새로운 요소들이 기능적인 것이라면 해당 아이템은 저작권 보호를 받을 수 없다. 하지만 특허에 의한 보호는 받을 수 있을 것으로 보인다."

* * *

'Golden Tee'에서 사용되는 트랙볼 시스템은 저작권 보호 대상이 아니다. 트랙볼 시스템과 같은 기능적 특성은 어쩌면 특허에 의해 보호받을 수 있을 것이다.

인크레더블 테크놀로지스가 'Golden Tee'에서 트랙볼을 이용해 골프채를 휘드르는 방식 또는 'Golden Tee' 고유의 인터랙티브한 스타일을 제공하도록 프로그램된 장치를 특허권으로 보호하는 조치를 강구했다면, 소송 결과는 달랐을지도 모르겠다. 하지만 특허는 비용이 만만치 않다는 게 문제인데 특허를 취득하기까지 수만달러는 족히 든다.



Figure 3 - Golden Tee Golf



Figure 4 - PGA Tour Golf

영업 비밀

4 번째 지적 재산권 형식은 아마 보호하기 가장 쉬울 것이다. 영업 비밀이란 글자 그대로 영업상 비밀, 즉 '비밀로 유지하고 있는 정보'가 되겠다. 각 주는 보통 불공정 경쟁 방지법의 일환으로 저마다의 영업 비밀 보호법을 가지고 있으나, 이의 요건은 대동소이하다고 보면 된다. 즉, 영업 비밀이란 비밀로서 유지되는 사업적 가치를 지닌 정보이며 이 정보가 허가 없이 획득된 경우 이 법이 적용된다.

대표적인 영업 비밀 부당 이용 사례를 들자면 한 회사의 직원이 다른 회사로 전직할 경우 기밀로 유지되는 정보(예. 가상 세계 내 등록된 게임 플레이어 고객 리스트, 게임 레벨 생성을 위해 사용되는 공개된 적이 없는 사내 소프트웨어 등의 제작 기법 또는 도구)를 빼내가는 것이다.

가치를 지닌 사내 정보를 개발해 이를 영업 비밀로 유지하고자 한다면 이에 합당한 사전조치를 취하면 된다(예. 정보로의 액세스를 통제하거나 이를 기밀로 유지한다는 동의를 직원들로부터 받는다).

결론

각 지적재산권은 나름대로의 장점 및 단점을 가지고 있다. 특허는 가장 강력한 보호수단이지만 취득하기 가장 어려운 것이고(가장 돈이 많이 들기도 함) 지속 시간도 가장 짧다(보통 16-18년 정도). 저작권은 특허보다 취득하기 쉽고(돈도 더 적게 들고), 오랜 시간 지속되지만(최소 70년) 보호 범위가 가장 협소한 권리이다(구체적 표현물만 보호).

상표권은 상표를 사용하는 동안 지속될 수 있지만 당신이 만든 게임을 다른 사람이 복제하는 것을 막아지는 못하고, 영업 비밀은 이를 비밀로 유지할 수 있는 한 지속된다. 이 네 가지를 모두 적절히 이용하는 것이 가장 좋은 방법이지만, 예산이 빠듯하다면 한, 두 가지 지적 재산권 보호 장치라도 해두는 것이 좋을 것이다. 지적 재산권은 회사의 성공에 핵심적 요소인 경우가 많기 때문이다.

각주

1. 인공 식물(man-made plant)의 무성 복제를 방지하는 3번째 유형의 특허는 이 글에서 논의하지 않는다.
2. Techs, Inc. v Virtual Techs, Inc., 400 F3d 1007(7th CIR 2005) 이 글에서 소개하는 유일한 소송 사례이다.