



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

디자이너의 노트북: 빌어먹을 게임플레이 특허! (The Designer's Notebook: Damn All Gameplay Patents!)

Ernest Adams
가마수트라 등록일(2008.3.5)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3562/the_designers_notebook_damn_all_.php?page=1)

2005년에 나는 소유권 개념의 저작권이 사라져 가고 있음을 경고하는 "저작권의 종말" ([The End of Copyright](#))이라는 디자이너의 노트북 칼럼을 썼다. 그것은 인쇄기가 발명된 이후 어디서도 만들어지지 않는 "권리"이며 앞으로 몇 백 년 후의 언젠가는 아마도 사라질 것이다.

아니면, 그러한 혁신을 이용하는 비즈니스 모델이 변화할 것이며 사본을 만드는 것이 더 이상 잘못된 것으로 여겨지지 않을 것이다. (기묘하게도, 나는 저작권보다도 유럽식 저작인격권([moral rights](#))을 훨씬 더 믿지만, 그것은 나중에 이야기하기로 한다)

이번에 나의 분노는 게임플레이 특허를 향한 것이다. 특허는 중요한 부분에서 저작권과 다르다. 특허는 받기가 훨씬 더 어렵고 비용이 많이 들며(받는데 일년 또는 그 이상이 걸린다), 생각보다 오래 가지 않는다. 미국 법령 하의 저작권은 저자 사후 70년 동안 유지되며, 그것은 저자의 손자의 손자까지 직접 창작에 참여하지 않은 작품에서 돈을 잔뜩 긁어 모을 수 있다는 의미이다.

법인이 창작한 것에 대해서는, 그기간이 출판 후 95년이다. 이와는 대조적으로 특허는 20년이 지나면 기간이 끝나지만 20년도 비디오 게임 산업에서는 터무니없이 긴 기간이다. 게다가 저작권에서처럼 아이디어의 특정 표현을 제한하는 것이 아니라, 특허는 아이디어의 어떠한 사용도 제한한다. 특허는 발명품에 대해 훨씬 더 광범위한 통제권을 부여한다.

미국에서 특허를 받으려면, 발명품이 새롭고, 유용하고, 쉽게 생각할 수 없는 것이어야 한다. 특허는 발명가가 보호하고자 하는 발명품에 관한 하나 또는 그 이상의 청구로 구성된다. 대개 하나의 특허에는 그 발명품의 여러 가지 있음직한 변형에 대한 다수의 청구가 포함되어 있다.



예를 들어, 원래 *Ridge Racer* 의 플레이스테이션 1 버전에서 사용되었던 로드 타임 미니게임(미국 특허 번호 5,718,632)에 관한 Namco 특허에는 16 개의 소유권이 있으며, 그 중 다수는 거의 비슷비슷한 것들이다. 각각의 소유권은 발명품을 기재한 것이다. 이 기재 조항은 청구의 *제한*, 즉, 청구 가능한 것의 한도라 불린다.

그 밖의 장치나 절차는 한 개 또는 그 이상의 청구항 각각을 제한할 때만 특허를 위반한 것이다. 만일 한 청구항에 하나의 제한이 없으면, 그 청구항은 위반되지 않은 것이다.

그러나 불행히도 대부분의 특허는 최대한 광범위하게 기록되며, 다수의 청구항에는 발명에 효력을 주는 다양한 여러 방법이 포함된다. 이로써 발명품에 작은 변화를 주어 특허 위반을 피하는 것이 어렵다.

동굴에 살지 않았다면, 오늘날 특허에는 문제가 있다는 것을 당신은 이미 알고 있을 것이다. 도의상 가장 뼈아픈 예를 들자면, 제약 회사들은 신약을 시장에 출시하는데 필요한 연구에 드는 막대한 비용을 벌충하도록 하는 특허 보호에 상당히 의존한다.

이러한 보호가 없으면 그들은 일을 할 수 없다. 동시에 심각한 전염병이 있는 제 3 세계 국가들은 스스로 연구를 할 자원도, 특허 받은 약을 살 돈도 없다.

다른 문제도 많다. 프로그래머들 사이에서, 소프트웨어 특허는 소프트웨어 개발의 협력 정신을 위배하는 것이라는 공감을 얻고 있으며, 제약과 달리, 소프트웨어는 권리를 얻기 위한 실험과 동물 시험을 하는데 수 년이 걸리지 않는다. C.A.R. Hoare 가 퀵소트 알고리즘을 특허 냈더라면 우리는 어디에 있겠는가?

물론, 그 밖에 정렬 알고리즘도 있다. 하지만 정렬 알고리즘, 해쉬 함수, 말 나온 김에 그 외 유용한 루틴을 발명한 사람들이 모두 특허를 냈다면 우리는 어디에 있겠는가?

프로그래머는 적당히 복잡한 프로그램을 쓰기 위해 수십 개의 라이선스판을 사야 할 것이다. 지난 50 년의 컴퓨터 혁명 전체는 태어나기도 전에 질식 당했을 것이다.

특허 문제는 이전에 가마수트라에서 제기되었다. 2005 년 5 월 Ross Dannenberg 와 Steve Chang 이라는 두 명의 변호사는 게임 개발자들이 자신들의 혁신기술을 특허 낼 것을

고무하는 기사를 썼다. 그들의 글은 개발 커뮤니티로부터 많은 저항의 아우성을 일으켰고, 그에 대해 자신들의 위치를 옹호하는 편집자에게 보내는 편지로 응수했다.

대개의 경우, 그들의 반응은 “특허는 있어야 하며, 진지하게 사업하는 사람은 누구라도 경쟁자보다 앞서 특허를 더 잘 이용해야 한다”는데 이르렀다. 이 공격적인 관점은 특허법과 미국 특허청 정책이 바뀌지 않을 것이라는 가정에 근거를 둔다. 그들은 틀렸을 가능성이 매우 많다. 주요한 특허 개혁에 관해 의회에 압력이 고조되고 있다.

지금까지 이 주제에 관한 가마수트라 최고의 기사는 David Sirlin 이 심도 있게 조사한 “특허의 문제” ([Trouble with Patents](#))이다. 같은 효과를 얻기 위해 *다른* 방법을 사용하는 당사자에 대해 특허 보유권자들이 특허권을 주장하는 것을 판사들이 허용하기 시작했다는 점을 그는 지적했다. 다시 말해서, 아마존의 악명 높은 원클릭 특허는, 다른 수단을 써도, 원클릭 구매를 행하는 누구에게든지 특허권을 주장할 수 있었다.

이것은 분명 잘못되었다. 역사 속에서 또 다른 유명한 예를 들어보자. 기술의 역사의 광이라면 누구나 알 만한 제임스 와트는 증기기관에 상당한 발전을 가져왔다. 그는 자신의 발명품에 특허를 냈으며, 당시에 그것은 확실히 혁신적이고 쉽게 생각해내지 못할 것이었기 때문에 합당한 일이었다. 그 후 그는 자신의 특허를 활용하기 위해 회사를 설립했고 장애물과 부딪쳤다.

와트는 피스톤의 왕복운동을 크랭크를 이용해 회전운동으로 변환시키고자 했다. 그러나, 믿기지 않겠지만 크랭크는 특허를 받은 상태였다! 우리가 자동차 창문을 내릴 때나 자전거 페달을 밟을 때 사용하는 이 몹시도 단순한 장치를 그는 이용할 수 없었다. 와트는 같은 효과를 가지는 유성 톱니바퀴장치 시스템을 발명함으로써 그 문제를 그럭저럭 극복하여 곧 부자가 되었다.

. 하지만 여기에 의외의 난문제가 있다. 만일 마사 J 펙맨 판사가 개입했다라면, 와트는 그의 톱니바퀴 시스템도 이용할 수 없었을 것이다. 왕복운동을 회전운동으로 변환하는 어떠한 새로운 기계장치도 크랭크에 관한 특허에 의해 금지되었을 것이다. 달리 말해서, 사람들은 지금 특허가 보호하는 문제에 대한 주어진 해결책을 없애고 있을 뿐 아니라 그 문제에 대한 다른 어떤 해결책도 막고 있는 것이다. 그것은 마치 그들이 문제 자체를 떠안고 있는 것과 같다. 그런 식으로 특허는 혁신을 억제한다. 아마도 문제에 대한 뛰어난 접근법이 될 대안을 아무도 택할 수 없다.

그러나 그것은 게임플레이 특허를 반대하는 유일한 이유는 아니다. 게임 플레이 특허는 전체 특허 시스템의 의도된 목적의 범위 밖에 있기 때문에 나는 그것을 반대한다. 미 의회는 “과학과 유용한 기술의 진보를 증진”시키기 위해 특허의 부여를 인정한다. 게임플레이는 유용한 것이 아니다! 그것은 오락이다. 그것은 무엇인가를 성취하기 위한 것이 아니다.



비디오 게임은 예술 형식이지만, 예술 형식은 하나의 제한된 영역인 디자인 특허를 제외하고는 특허의 보호를 받을 수 없다. 디자인 특허는 자유의 여신상(의장 D11,023)이나 코카콜라 병(D48,160)과 같은, 사물의 심미적 외관을 보호한다. 하지만 비디오 게임 규칙은 의장의 대상인 장식품이 아니다. 게임플레이를 특허 내는 것은 소설의 문장 구성 형태나 시에서의 절의 형식을 특허 내는 것과 같다.

유럽에서, 유럽특허협약이 이것을 다룬다. 협약은 “정신적 활동을 수행하고, **게임을 하고** 사업을 하기 위한 계획, 규칙, 방법과 컴퓨터 프로그램”은 발명품이 아니고 특허를 받을 수 없다고 말한다. (글쓴이 강조)

즉, 게임플레이 특허, 소프트웨어 특허, 그리고 이른바 “사업방법” 특허는 명시적으로 유럽특허협약의 조인자들 간에 금지된다.

(그들은 반경쟁적이기 때문에 사업방법 특허는 특히 눈에 띈다. 만일 당신의 사무실에 메모를 발송하는 보다 나은 방법을 발견하면, 그것이 당신이 만드는 제품과 아무 관계가 없어도 경쟁사가 같은 일을 하지 못하도록 막을 수 있다. 사업방법 특허는 소비자에게는 의미가 없는 아주 비논리적이고 값어치 없는 이익을 회사에 준다.)

불행히도, 미국 특허청은 특허를 내 줄 것과 내 주지 않을 것을 결정하는데 있어 훨씬 더 모호한 접근법을 채택했다. 특허 심사원의 지침에서는 발명품이 구체적이고, 유용하며, 실제적인 결과를 낳아야 할 것을 요구하고 게임플레이 특허가 허용되고 있다.

게임의 정의 자체 때문에 그 게임플레이는 구체적이고, 유용하며, 실제적 결과를 만들어 낼 수 없다고 나는 주장한다. 게임은 가상 현실인 마술의 동그라미 안에서 일어난다. 그 기법은 구체적이거나 유용하거나 실제적이지 않으며 가공된 것이다.

결과를 놓고 내기할 때나 승자에게 상을 줄 때처럼, 현실적인 세계의 의미를 거기에 부여할 수는 있다. 하지만 게임 자체가 임의의 것이므로 이 의미는 *임의적이고* 그래서 그게 게임인 것이다. 게임의 창조자는 어느 때든 게임의 규칙을 변경할 수 있다.

즉, 게임은 임의적이기 때문에, 게임의 규칙은 현실적인 세계의 문제를 풀기 위한 기계나 과정이 아니다.

게임규칙은 단어의 보통 의미로는 전혀 발명품이 아니다. 그것은 상상의 시스템이다. 수학의 정리(특허를 받을 수 없는)와 달리, 게임 규칙은 게임을 할 수 있도록 하기 위해 분명히 그래야 함에도 일관성이 없다.

자, 나는 게임이 아무나 생각해 낼 수 없음의 요구조건을 만족시키기만 하면 게임하드웨어에 특허를 주어도 괜찮다. 미국 특허 데이터베이스에는 기계 오락 장치에 대한 수 백 건의 특허가 있으며 그 중 일부는 매우 뛰어나다.

하지만 새로운 하드웨어와 관련되지 않은 게임조종기법에 관한 특허는 믿지 않는다.

(누군가 1 인칭 아바타를 조작하기 위한 마우스와 키패드 테크닉, 또는 당신이 모퉁이를 살펴보기 위해 몸을 굽혀 내밀도록 해주는 “내밀기” 버튼을 특허 낸다면 어떻게 하겠는가?) 그리고 나는 게임 규칙과 테크닉에 관한 특허는 절대적으로 믿지 않는다!

얼마 전에 인디 개발사인 Mousechief! 은 2006 독립 게임 페스티벌 폐막작인, *The Witch's Yarn*에 사용한 특정 기법을 특허 냈다. 그것은 플레이어가 스토리텔링 게임과 상호 작용하는 방법과 관련 있으며 LucasArts의 SCUMM 엔진에서 본 것과 같은 동사를 선택하는 좀 더 익숙한 접근법이 아니라 명사 목록에서 선택한다.



특허는 제한되는 것을 의도하므로, 목록에 있는 물품이나 현재 화면상에 있는 물건을 사용하는 것을 포함하지 않는다(그것은 특허를 무효화 시킬 수 있는, 이전 미술 작품에서 볼 수 있는 것이 거의 확실하다)

나는 Mousechief!의 사장인 케이트 네미츠를 좋아한다. 그는 영리하고 상상력이 풍부하며 나는 그가 바른 정신을 갖고 있다고 확신한다. 그의 아이디어는 흥미롭고 새로운 기법이며 그것을 생각해 냈다는 것을 축하한다. 하지만 그가 그것을 특허를 내지는 말았어야 하며 그의 특허권을 행사하려고 해선 안 된다고 여전히 생각한다.

반 고흐의 화법 또한 흥미롭고 새로웠지만, 누구든 같은 것을 시험해보는 것을 반고흐가 막는 것이 허락됐어야 한다고는 나는 생각하지 않는다. 음악처럼 미술은 서로의 작품을 그에 종사하는 사람들이 격하시킬 때 가장 진보한다.

누군가 당신의 아이디어를 특허 내서 당신이 그것을 사용하지 못하도록 할 것이 걱정된다면 (특히 당신이 시간과 돈을 개발에 쏟아 넣은 제품을) 더 간단하고 훨씬 비용이 덜 드는

해결책이 있다. 선적도 하기 전에 당신의 아이디어를 공유하라. *방어공개*라 불리는 방법이다. 그것에 관해 세상 사람들에게 말하라. 그것을 글로서 발표하라.

결국, 특허 시스템의 요점은 발명가에게 재정적인 보상을 보증하는 것이 아니라 모든 사람이 그에 대해 알고 어느 정도의 시간이 흐른 뒤 사용할 수 있도록 하기 위해 그들의 비밀을 드러내도록 장려하는 것이다. 방어 공개를 함으로써, 그 시간을 지금으로 할 수 있고 그러면 아무도 당신이 자신의 발명품을 사용하는 것을 막을 수 없다 실제로 당신이 그것을 선적하는 데는 수 년이 걸릴지 모르지만.

사실은, 특히 비디오 게임에 관한 게임플레이 특허는 어느 누구도 그리고 자체도 풍부하게 하지 못할 것이라는 점이다. 게임은 전투에서 입은 손해를 계산하는 뛰어난 새로운 방식이 있어서가 아니라, 미적이고 감정적인 이유로 성공하는 것이다.

게임플레이 특허가 누군가를 부유하게 만들 수 있는 유일한 방법은 특허 트롤링을 통한 것인데, 어떤 당사자가 알지 못한 채 특허를 위반하기를 기다렸다가 고소하는 것이다. 나는 그런 일이 게임 산업에서 일어나는 것을 보고 싶지는 않다. 소송의 위협으로 두렵게 하여 우리가 서로를 평범함 속으로 밀어 넣지 않고도 우리의 창조성은 충분한 지배로부터 이미 위협 받고 있다.

빌어먹을 게임플레이 특허!