



미국 발명품: 새로운 특허법이 게임에 있어 의미하는 것

작성자 : 크리스 그래프트(Kris Graft)

작성일 : 2011년 9월 22일

"지난 주, 버락 오바마 대통령은 양당의 미국 특허법 개정안에 서명했고, 그 입안은 거의 60년만의 미국 특허 시스템의 가장 큰 개정을 만들어 냈다.

하지만 이 법안 통과로 인해 비디오 게임 산업이 다리 아래로 숨어버리게 괴롭히는 "특허 괴물들" 이나 혁신과 창의의 면에서 다른 부담감을 흔적도 없이 사라지게 할 것을 기대하지는 않는다.

특허법 개정은 특히 지난 몇 년동안 뜨거운 논쟁거리였다. 비디오 게임 및 컴퓨터 게임을 포함한 소프트웨어 부분에는 엄청난 특허 관련 소송이 있어왔고, 그 소송의 일부는 그들의 특허에 그들의 업무를 포함한 합법적인 발명가들에 의해 제기되었고, 일부는 광범위한 특허를 소유한, 그들의 저작권을 침해한 것으로 인식되는 사람들에게 소송을 제기함으로써 수익을 창출해 내는 전문 기소자들에 의해 제기되었다.

본 사이트에서 "특허"를 검색해보면, 여러분은 특허 소송 기간과 절차, 특허 소송 비용, 그리고 비디오 게임과 같은 혁신 의존 산업에서 소송이 얼마나 빠르게 진행되는지에 대한 아이디어를 얻을 수 있다. 그리고 비디오 게임들은 스마트폰과 웹 브라우저와 같은 네트워크 플랫폼에 그들의 범위를 확장하기 때문에, 자고로 비 게임 분야의 특허 사용자들이 천천히 움직이며 "특허 침해"를 주장하는 것을 볼 수 있다.

의회에서의 6년 간의 심사를 거친 결과의 미국 특허법 개정안 요약에 따르면, 이 법안은 특허 시스템을 보다 효율적으로 만들고, 보다 높은 품질의 특허를 격려하고, 결과적으로는 기업이 활동을 배양하여 미국이 몹시 필요한 새로운 일자리를 창출하도록 독려하기 위함이 목적이다.

이 법안의 주요 골자는 특허 심사 과정을 신속하고 간편화하기 위해 발명자 우선제도에서 출원자 우선제도로 변경한 것이다. 출원자 우선의 특허 제도는 현재 미국의 전세계 주요 무역 파트너들이 채택하고 있다.

발명가 Joe와 Jane이 법정에서 뇌파를 통한 마이크로섹션을 부여한 새로운 홀로그램의 소셜게임에 대한 아이디어를 누가 최초로 상상하였는지에 대한 법정 논쟁이 있었고, 법원은 실제로 그 특허를 먼저 출원했는지에 대해 확인하였고, 먼저 특허를 출원한 사람이 승소하여 그 특허권을 가지게 되었다.



이 법안은 결과적으로 미국을 세계 표준 위로 데려와 행정 절차를 간소화하고, 누구를 특허권자로 승인할 것인지에 대한 결정상의 절차를 간편화한다. 하지만 게임 산업에 대한 집중과 번리사 스티브 루빈에 따르면 "최초 출원"(효력일 18개월)이 꼭 좋은 소식만은 아니다.

"새로운 법안은 비디오 게임에 있어서는 확실히 잡동사니에 불과하다," 그가 말했다. "기대하는 전면 개정은 절대 없을 것이고, 특허 괴물들은 여전히 살아서 텍사스 번두리 마살 지역에 존재하고 있다. 이것은 법안의 찬반 양론을 무너뜨리는 단순한 문제가 아니다. 일부에서는, 비디오 게임 산업은 크고 작은 기술 회사들로 구성되어있기 때문에, 어느 한쪽에 좋은 것이 다른 한쪽에도 반드시 좋은 것만은 아니다. 가장 눈에 띄는 것은, 미국의 출원 우선주의 채택은 응용 프로그램을 출원하기 전 그 기술을 판매하려는 작은 발명가들과 관련해서는 그들이 아닌 대기업들에게 이익을 준다. "

루빈이 새로운 법안이 대기업들에게 유리하다고 비난하는 유일한 사람은 아니다. 게임 스트리밍 서비스 OnLive의 사장이자 최고 경영자, QuickTime 과 WebTV의 고안자, 그리고 100개 이상의 특허권자인 스티브 펄만은 이 법안을 주의 깊게 살펴보고 특허법 개정을 요구해오고 있다.

그는 미국 특허법 개정안 내에 개혁이 거의 없다고 주장하며, 혁신을 독려하거나 비디오 게임 산업의 내부 또는 외부의 새로운 일거리 창출은 절대 없을 것이라고 말했다. 법안의 출원 우선 조항과 다른 측면들은 혁신에 대한 빠른 출원에 긍정적이나 미국의 보다 독특한 "발명 우선" 시스템에 의해 촉진된 창의성을 억누른다고 주장했다.

더한 사실은 새로운 법안은 단지 저작권 또는 소송을 위해 특허를 공식화 하거나 특허를 획득하여 수익을 내는 "특허 관리 회사(특허 비실시 전문 운영회사들)" 에 의해 제기된 소송을 제한하는 역할을 전혀 하지 못할 것이라고 스티브 펄만은 말했다.

"미국의 이번 특허 개정안은 단지 개인 발명가들과 신생 기업과 같은 작은 기업들에만 영향을 미친다. 사실상 이 법안은 대기업들과 '특허 괴물들' 로 불리는 기업에게는 영향을 미치지 못하고, 진행중인 법원의 특허 분쟁을 피하거나 특허 소송을 감소시키지는 못한다," 펄만은 말했다.

"개정안은 중소기업들이 특허 비용을 위한 기금 조성 이전에 개발 과정에서 보다 많은 특허를 출원하도록 강요한다. 그리고 특허권을 획득하는데 있어, 중소기업에게는 고비용의

장벽이 될 수 있지만 대기업에 있어서는 비용에 있어서 보다 수월하기 때문에, 특허에 있어 비용의 문제가 추가된다. "

개정안에 반대하는 그의 개인적인 캠페인으로, 펄만은 그의 회사에서 상원의원들에게 보내는 편지에서 "우리는 보통 상업용 특허를 획득하기 위해서 2만 달러에서 3만 달러의 경비를 지출한다."라고 언급해왔다.

"대형 회사들은 이미 특허를 출원하는데 드는 비용을 발생시키고, 그 비용들을 총당할 자원을 가지고 있다. 그리고 이른바 "괴물들"은 특허가 발부된 이후에 특허 소송을 제기하고, 그 법안은 특허 괴물들에게는 전혀 영향을 미치지 않는다," 그는 말했다. " 법안은 소송을 감소하는데 전혀 영향을 미치지 않을 것이다."

펄만은 비주류(대규모 사업에 내재하는 요식체제에 묶여있지 않은 중소기업, 회전이 빠른 사업, 그리고 발명가들)에서 나온 혁신에 관해 자주 들어온 논쟁을 정리했다. 그리고 만약 중소기업들이 특허 출원에 있어 좌절하거나 차단되는 경우, 여러분은 독창성, 기업가 정신 그리고 일자리 창출보다는 소송, 인수, 그리고 저작권 사용료 소비에 더 많은 관심이 있거나 그것들이 전적으로 가능한 거인의 손안에서 혁신을 저버리게 된다.

"이것은 독창성에 치명적인 영향을 미칠 것이다," 펄만은 주장했다. "대다수의 특허들은 중소기업에 의해 출원된 것이고, 혁신적인 아이디어의 대부분은 중소기업에서 나온 것이다, 대기업은 본래, 획기적인 아이디어를 거의 생산하지 않고, 역사적으로 대기업들은 중소기업들과 업무 제휴를 맺어 그들에게 투자하고, 그들이 이런 혁신을 획득해 왔다."



펄만은 대기업들이 말 그대로 수백만 달러의 영향력 있는 돈으로 로비활동과 증언활동을 하고, 고려할 만한 목소리를 내는 동안, 중소기업들과 개인 발명가들은 법안 상정의 절차에서 고려되지 않았다는 다소 충격적인 사실을 언급했다.

"결과적으로, 그 법안은 발명가들과 신생기업들의 비용에 대한 대기업들의 관심에 대해 극도로 편향된다. 이 법안은 발명과는 상관이 없다. 이것은 단지 영향력, 무지, 무관심에 대한 증거일 뿐이다."

사실, 기술에 있어 가장 큰 유명 회사들은 로비단체인 특허정의연대의 부분으로서 그 법률을 지지했다. 로비단체는 어도비, 애플, 시스코, 델, 그리고 구글과 같은 거대 기업을 포함하고 있고, 그 회사들 모두 일반적으로 그들의 자원을 이용해 빠르게(즉, 첫 번째로) 특허를 출원한다.

"특허정의연대는 이번 미국 특허법 개정에 대한 오바마 대통령의 승인을 반기는 분위기다," 이 단체는 그 법안 통과에 대해 다음과 같이 전했다. "이 법안은 앞으로 미국 특허 시스템에 있어 중요한 단계이고, 핵심 이해 당사자들간의 합의 및 다양한 산업 분야에 걸친 광범위한 지원을 나타낸다."

법무법인 Banner & Witcoff의 게임 산업 전문 변호사인 스티브 쳡은 "출원 우선 시스템"은 발명가들 사이에서 어느 정도의 PTO[특허 거래 사무소]의 경쟁을 창출해냈고, 이런 종류의 시스템은 대기업들이 특허 출원을 신속하게 처리하기 위한 예산을 처리하기에 보다 용이해

질 것이다. 소규모 개발자들은 그들이 발명한 다양한 개념들을 위한 응용 프로그램을 즉시 출원하기 위한 자원이 부족할 지도 모른다."

이 새로운 법률의 또 하나의 뜨거운 논쟁은 제 3자가 특허 등록 후 9개월 이내에 특허 타당성에 대한 이의를 제기할 수 있도록 개정된 승인 후 특허 검토 매커니즘이다. 이것은 이론적으로는 사람들에게 가짜 특허권을 제거할 수 있는 도구를 제공하는 것이지만, 문제는 거대한 법률팀을 구성하고 있는 대기업들은 이 조항의 주요 혜택들이 될 새로운 진술들을 위해 특허청을 끊임없이 조사한다는 것이다.

이 법률의 다른 몇 가지 주목할 만한 부문은 승인 전 제출 검토 조항을 포함하고 있는데, 이것은 제 3자가 특허에 관한 확실한 정보를 특허 승인 전에 특허청 검사관에게 제출할 수 있도록 허용하는 것이다. 이론적으로, 이 제도는 검사관들이 더 나은 정보를 사전에 확인할 수 있기 때문에 적체된 특허 출원건의 수를 해소하는데 도움을 줄 것이다. 이 법률에는 또한 차고 발명가나 응용프로그램 단독 개발자와 같은 "초소형 기업들"에게는 75%의 특허청 수수료 할인이 추가되었다고 첩이 전했다. 기존 법률에서는 이러한 초소형 기업들은 대기업 수수료에서 약 50% 할인된 수수료가 적용되었다."

다른 새로운 조항들은 선 사업 권리 조항과 "사업 방법" 심리 조항을 포함한다. 첩은, "새로운 법률은 특허 침해에 관한 소송을 제기할 수 있는 특정 피고인의 종류의 범위를 확대한다. 선 사용자 권리의 변경은 오랫동안 시스템과 프로세스를 사용하여온 그리고 갑자기 새로운 특허 침해로 기소될 수 있는 사람들에게 도움이 될 것이다." 라고 설명한다.

"사업 방법 심리 프로그램은 PTO 심리가 이른바 '사업 방법' 특허의 타당성에 대한 방법을 제공하고, 기소된 침해자가 특허 타당성을 이의 제기하는데 있어 보다 저렴하게 진행할 수 있는 방법이 될 수 있다."

특허 출원 절차에 대한 그러한 새로운 변경에도, 첩은 그 법률이 비디오 게임 산업에서 자주 보여지는 특허 소송을 감소시킬 수 있을지에 대한 의문을 가진다. "법률 변경의 대부분은 특허들 타당성의 보다 많은 이의 제기를 허용하고, 재판의 마지막까지 생존하는 특허들의 수를 줄이는 역할을 한다. 이러한 측면에서, 여러분은 특허 사례 수의 감소를 보게 될 것이다," 그가 말했다.

"그럼에도 예측하기는 어렵다," 고 첩은 인정했다. "특허는 중요한 비즈니스 수단이고, 그러한 감소는 비디오 게임 산업이 지속적으로 성장하고, 그 경쟁이 더욱 치열하게 유지되는 것으로 상쇄될 수 있을 것이다."

또한, 미국 특허법 개정안은 특별히 대단한 소프트웨어 특허 또는 더욱 구체적으로 말해, 게임플레이 특허 논쟁의 목표 개혁에는 거의 보탬이 되지 않는다. 따라서, 우리는 게임 개발에 있어 독특한 소송 유형에 대한 뜨거운 논쟁을 계속해서 지켜보고자 한다.

한 주요 조직은 미국 특허법 개정안의 주요 기관이 미국 비디오 게임 사업 조직인 엔터테인먼트 소프트웨어 협회임에 대해 할 말이 전혀 없었다. 진술에 대한 여러 차례 시도 후, 비디오 게임 산업의 대기업들 대부분을 대표하는 기구는 그 법안이 그들의 영향력 있는 회원 실무 특허법에 영향을 미칠 것인가에 대한 의견을 제공하려는 시도는 절대 하지 않았다.

오로지 새로운 법률이 게임 산업의 혁신과 소송에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지에 대한 추측만 가능할 뿐이다. 다만 확실한 건, 좋은 것이든, 나쁜 것이든 영향은 있을 것이다.

법무법인 Ropes & Gray의 지적 재산권 변호사 제이 스티븐 바흐만은 다음과 같이 말했다. "이번 미국 특허법 개정안은 비디오 게임 회사들이 그들의 IP 전략에서 소송 및 타당성 이의 제기를 포함한 특허권 획득에 대해 공격적 자세를 취할 것인지 아니면 방어적 자세를 취할 것인지에 대해 고려해야 할 많은 부분들을 포함하고 있다. 많은 회사들이 앞으로 가장 최선의 방침을 계획하기 위해 그들의 법적 고문들과 많은 고심을 할 것으로 보인다."