VR/AR 콘텐츠 지식재산 보호에 관한 연구

송은지

남서울대학교 컴퓨터소프트웨어학과

A Study on the Protection of Intellectual Property of Virtual Augmented Reality

Eun-Jee Song

Dept. of Computer Science, Namseoul University

E-mail : sej@nsu.ac.kr

요 약

가상증강현실은 장비와 소프트웨어의 기술 발전에 힘입어 산업적인 비즈니스 모델들이 날로 증가하고 있으며 교육, 엔터테인먼트, 관광, 안전, 의료, 국방 등 모든 분야에서 적용에 관한 요구가 급증하고 있는 실정이다. 특히 가상증강현실의 장점인 높은 몰입도와 체감도에 대한 만족도가 요소로 여러 분야의 다양한 VR/AR 콘텐츠가 개발되고 있다. 그러나 아직 지식재산 관점에서의 침해 또는 보호에 대한 정책이 제대로 마련되어 있지 않은 상태다. 본 연구에서는 VR/AR콘텐츠에 대해서 지식재산 관점에서 침해에 대한 법률적 해석과 게임콘텐츠 저작권 보호와 같은 제도가 마련되어야 한다는 필요성에 대해 고찰하고 그 대안을 모색해 보고자 한다.

키워드

Virtual Reality, Augment Reality, VR/AR Contents, Intellectual Property

Ⅰ. 서 론

지식재산(IP: Intellectual Property)은 그 자체가 목적이 아닌 다른 것과의 관계에서 그 효과가 나타나는 매개체로서 역할을 하는 것으로 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 새로운 기술에 대한 IP의 중요성이 나날이 증가하고 있다. 최근 VR·AR 기술을 활용하여 나타나는 서비스나 제품이 나오면서 가상현실 콘텐츠와 관련된 지식재산에 관한 법률적인 문제가 등장하기 시작하였다. 우리에게 많은 관심을 일으킨 것은 2016년 여름, 포켓몬GO의 출현에 있다. 포켓몬GO의 출현은 AR분야의 특이점(singularity)이 도래했다고 해도 과언이 아닐 것이다. 특이점이란 어떤 기술이 발화점을 넘어서면 폭발적 증가나 성장을 이어간다는 개념으로, VR·AR도 새로운 서비스의 출현에 따라 기술진화가 이루어진 것으로 이해될 수 있다. 실제, VR·AR 기술이 발전하고 다양한 ICT 기반 기술과 결합하거나 융합하면서 확산되고 있다. 포켓몬 GO의 경우를 보면 닌텐도의 포켓몬스터 캐릭터와 구글의 AR 기술, 그리고 스마트폰에 구현된 다양한 기술이 결합된 결과물인 것이다. 이처럼, 콘텐츠이자 SW이며 서비스로서 포켓몬GO는 융합을 통해 새로운 가치를 만들어낸 것이다. 콘텐츠에 또 다른 부가가치를 더할 수 있다는 점을 경험하게 된 것으로 포켓몬스터 자체도 상당한 부가가치를 만들어낸 바 있다. 다양한 분야에 VR/AR 기술을 더함으로써 새로운 장르로 응용범위가 넓어지고 있다.

저자가 소속되어 있는 대학에서는 다양한 분야의 VR/AR 콘텐츠를 매년 20여개 정도 개발하여 현재 수십 개의 콘텐츠를 보유하고 있다. 이러한 콘텐츠가 전시회등을 통해 알려짐에 따라 최근 실제 산업현장에서 기 개발한 VR/AR콘텐츠의 요구가 생겨남으로 지식재산에 대한 법률적 해석이 필요하게 되었다. 그러나 아직 VR/AR콘텐츠에 대한 구체적인 지식재산권에 대한 법률적인 해석이 미흡한 상태이다.

본 연구는 VR/AR 기술과 콘텐츠의 결합에 따른 융합현상에서 나타나는 지식재산에 대한 분석과 검토를 통해 대응체계 수립에 대한 필요성을 고찰하고자 한다.

II. 관련 연구

지식재산(IP, intellectual property)이란 인간의 사상과 감정이 담긴 창작적 표현이며, 창작적 표지에 대한 내용도 포함된다. 특허, 실용신안, 디자인, 영업비밀, 상표, 저작권, 캐릭터 등 다양하나 내용이 지식재산의 영역에 포함된다. 참고로, 세계지적재산권기구(WIPO) 설립 조약 제2조 제8항은 지적재산권을 "① 문학 예술 및 과학작품, ② 연출 예술가의 음반 및 방송, ③ 인간노력의 모든 분야에 있어서의 발명, ④ 과학적 발견, ⑤ 산업의 장, ⑥ 등록상표, 서비스마크, 상호 및 기타명칭, ⑦ 부정경쟁에 대한 보호 등에 관한 권리와 공업 과학 문학 또는 예술분야의 지적활동에서 발생하는 기타 모든 권리를 포함한다"고 규정한다. 지식재산권의 유형은 표1과 같다.

표 1. 지식재산권의 유형

산업재산권	특허	자연법칙물을 이용한 기술적 창작물 보호
	실용신안	Life Cycle 이 짧은 물품의 형상,구조, 모양에 관한 고안의 보호
	디자인	물품의 외관에 나타난 디자인 보호
	상표	기호,문자,도형으로 구성된 표장에 화체된 신용의 보호
저작권	저작권	저작권(창작물) 및 저작인접권(실연,방송,음악제작자의 권리)
	컴퓨터프로그램보호법	프로그램에 나타난 표현의 보호(아이디어는 특허로 보호)
신지식재산권	반도체 배치설계 보호법	현재 MASKWORK의 유사 저작권 보호
	영업비밀	비공지성,비밀관리성, 유용성
	기타	데이터베이스, 식물신품종

실제, 인간이 만들어낸 거의 모든 것이 포함될 수 있다는 점에서 광의의 지식재산에 대한 정의라고 이해할 수 있다. 우리 헌법은 이러한 지적 창작물에 대한 법적 보호를 의무화하고 있다. 즉, 제22조 제2항은 "저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다."고 규정함으로써, 권리보호에 대한규정을 두고 있다. 이는 "헌법의 다른 기본권과는 달리 국가에 대한 권리성이 도출되는 것은 아니고, 국가의 지적재산권 보호의무라는 국가목표 규정을 설정하고 있는 것"으로 보인다. 지식재산은 문학, 영화, 게임SW 등의 저작물, 출처 등의 표시를 담은 상표, SW를 포함한 다양한 특허, 영업비밀 등을 예로 들 수 있다. 특히, 게임SW와 콘텐츠의 결합을 통해 캐릭터 상품화라는 독창적 사업 분야를 창출하기도 한다. 이러한 타분야의 콘텐츠와 결합하는 것은 하나의 소스로 다양한 응용(one source multi use)이 가능하다는 의미를 갖는다. 대표적으로 게임분야에 이미 친숙한 캐릭터를 활용하는 경우를 들 수 있다.

III. VR/AR 콘텐츠에 대한 IP 분석

포켓몬GO는 "위치정보 기반 게임인 인그레스(Ingress)의 시스템에 증강현실기술을 사용하여 포켓몬스터를 포획하는 경험을 더한 게임"이다. 포켓몬GO는 포켓몬이라는 캐릭터가 주인공으로, 인지도가 높은 캐릭터를 모바일 게임에 활용한 대표적 사례이다. 포켓몬GO는 나이앤틱(Niantic) 대표인 존 행키(John Hanke)의 관심사에서 출발했다. "2015.8월 구글에서 분사하기 전 포켓몬스터의 IP를 활용한 증강현실게임 개발을 원했던 행키는 구글의 일본인 엔지니어의 연결로 닌텐도와의 공동개발"이 진행된 것이다. 포켓GO는 AR 기술과 IP의 활용이라는 점에서 크게 평가될 수 있는데 이것은 다양한 콘텐츠와 관련 기술이 결합되면서 새로운 가치를 창출해낸 것이라는 점이라는 것이다.

포켓몬GO는 만화영화의 캐릭터를 게임에 활용한 사례로서 캐릭터 자체는 저작물 내지 상표로 법적 보호를 받고 있다. 많은 사례에서도 캐릭터는 게임의 요소로 라이선스 되고 있음을 알 수 있다.

포켓몬고와 같이 가상현실·증강현실은 기존에 있던 게임이나 시나리오등 기존의 세계를 가상현실로 구현하는 것이라는 인식 때문에 지식 재산권와 프라이버시(privacy)와 같은 현실 세계의 법률적 이슈가 그대로 전이될 가능성을 우려하는 시각이 많다. 따라서 VR/AR 콘텐츠에 기존 IP를 사용하여 침해가 없는지 우선 고려해야 할 것이다.

그림1은 가상증강현실을 전공하는 학부생들이 개발하여 2017년 한글의 날을 기념하여 세종문화회관에 전시한 VR/AR 콘텐츠이다.

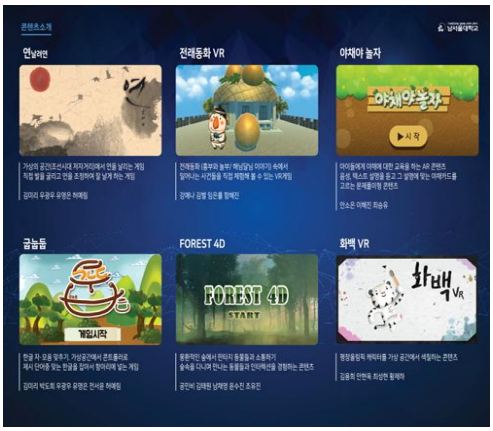

그림 1. 세종문화회관 전시 VR/AR콘텐츠 작품

그림2는 2017년 6월에 부산에서 개최한 제1회부산VR페스티발에 전시한 VR/AR콘텐츠 작품들이다.

그림 2. 2017부산VR페스티발 벡스코 전시작품

그림1,2와 같이 학생들이 개발한 VR/AR콘텐츠를 살펴보면 기존 지식재산을 사용한 경우도 있지만 오히려 지식재산(IP)으로 보호해야할 요소가 다수 포함되어 있음을 알 수 있다.

예를 들어 그림1의 전래동화VR은 '흥부와 놀부' 전래동화를 가상현실로 구현한 것인데 기존 시나리오를 사용하였지만 게임적인 요소를 가미한 새로운 요소가 들어가고 캐릭터 또한 새롭게 만든 것이므로 게임콘텐츠와 같은 지식재산으로 보호받을 수 있다고 사료된다. '굽눕둡'이라는 한글의 자음과 모음을 맞추어 틀리기 쉬운 한글을 익히는 VR콘텐츠 또한 기존 한글을 사용하였으나 게임 시나리오와 그래픽으로 구현한 캐릭터들도 창작물에 해당하기 때문에 지식재산으로 분류가능하다.

이러한 의미에서 VR/AR 콘텐츠는 기술과 콘텐츠의 융합으로 인해 시너지를 내는 창작물로서 다루어져야 할 것이다. 따라서 기존IP를 활용하는 측면과 함께 개발한 VR/AR콘텐츠 안에 담겨있는 새로운 요소도 지식재산(IP)으로서 보호받아야 하는 정책이 수립되어야 한다고 사료된다.

Ⅳ. 결론 및 향후과제

4차 산업혁명 시대를 맞아 새로운 기술이 등장하고 관련한 지식재산에 대한 이슈가 날로 증가하고 있다. 특히, 최근 VR/AR 기술을 활용하여 나타나는 서비스나 제품이 나오면서 가상현실 콘텐츠와 관련된 지식재산에 관한 법률적인 문제가 등장하기 시작하였다.

VR에서 무단으로 저작물을 복제, 전시, 공연, 전송 등을 하는 행위는 저작권 침해에 해당할 수 있다. 또한, VR의 창작물은 현실세계 또는 VR의 타인 저작물을 번역·편곡·변경 등의 방법으로 작성한 2차적 저작물인 경우가 있으므로 2차적 저작물의 작성권의 침해에 해당할 수 있다.

VR이용자가 저작물을 공정하게 이용한 것이라면 저작권 침해에 해당하지 않을 수 있지만, VR에서의 저작물 이용이 공정한지의 여부를 판단하는 것은 개별 사안에 따라 다르며 명확하지 않다.

포켓몬고는 가상현실이라는 새로운 기술과 시각적 캐릭터를 융합하여 성공한 사례로 창작성 있는 시각적 캐릭터의 경우에는 만화, 소설, 영화 등 작품으로부터 분리하여 독자적인 저작권의 보호를 받는다. 따라서 VR/AR이 기존의 세계를 가상현실로 구현했다는 인식으로 인해 기존의 지식재산 침해에 대한 논의가 주로 이루어지고 있지만 오히려 보이지 않는 세계를 구현하거나 새로운 시나리오와 캐릭터를 창작하는 경우가 있으므로 VR/AR 콘텐츠에 대한 지식재산권에 대한 정책이 시롭게 수립되어야 할 것이다.

References

[1] Sim Mi Rang et. al., Aesthetics and Meaning of "Usual Method" in Article 51 (1) of the Trademark Act, Korea Intellectual Property Institute, Intellectual Property Research 6 (2), 2011.6.

[2] Jung Bu Yeon, Virtual Reality (VR) Ecosystem Status and Implications, Institute of Information and Telecommunication Policy, April 16, 2016.

[3] Jung Sand Jo, Development and Regulation of the Internet Industry, Justice, Vol. 121, 2010.

[4] Kim Ji-hee, "Pokemon Go" Syndrome Completion, ICT Convergence Issues & Trends, NIA, 2016.

[5] Kim Yoon-Myung, "The Convergence of Technology and Contents from the Perspective of Intellectual Property", SPRi, 2017.4.