

영화와 특허

# 응용 첨단기술 보호에 관심을



이 친구 굽하다는 말 같은 걸

흔히들 특허라고 하면 기술의 연구나 발전에 관계된 것으로 생각하지 영화 등의 연예산업과는 전혀 관계가 없는 것으로 생각한다. 그러나 요즘처럼 기술이 대중문화 보급을 선도하는 수단이 되어 가는 시점에서 연예산업도 특허와 만나게 되었다.

## ‘포레스트 검프’의 특허 분쟁

우리나라에도 상영된 바 있는 1994년 포레스트 검프(Forrest Gump) 영화를 기억하는 사람이 많을 것이다. 머리는 약간 느리지만 남이 시키는대로 성실하게 삶을 영위함으로써 자신도 모르는 사이에 비범한 삶을 사는 포레스트 검프라는 주인공에 관한 이 영화는 아직도 많은 사람의 가슴에 감동을 남겨 주고 있다. 뿐만 아니라 이 영화에서 관객들의 입을 다물지 못하게 하는 여러 영상 특수효과도 이 영화를 큰 성공으로 이끌게 하는데 일익을 담당했다. 영화에서 포레스트 검프가 탁구하는 장면, 댄 중위의 불구가 된 다리, 포레스트 검프가 과거 대통령들과 악수하는 장면들은 훌륭한 특수효과였다. 그러나 이 영화가 미국 내에서 특허분쟁에 휩쓸려 이 소송의 승패 여부가 영화산업에 얼마나 지대

한 영향을 미쳤는가를 아는 사람은 거의 없을 것이다.

톰 행크스(Tom Hanks)가 주연한 이 영화는 그 해의 아카데미상을 휩쓸었다. 아울러 특수효과를 담당한 ILM(Industrial Light and Magic)사 또한 아카데미상을 받게 되었다. 이 영화에 관련된 사람들이 아카데미상을 휩쓴 것을 자축하고 있는 동안에 또 다른 한편에서는 기자회견을 자청하고 영상특수효과부문 아카데미상은 사실 자신이 받았어야 한다고 주장한 사람이 있었다. 바로 미국 특허 제 4,600,281과 4,827,532의 특허권자인 블룸스틴(Bloomstein)이라는 사람이었다.

블룸스틴은 자신이 입 모양을 변화시키는 기술에 관하여 특허를 오래 전부터 가지고 있는데도 불구하고 파라마운트사(Paramount)와 ILM사가 자신의 허락을 받지 않고 그 기술을 도용했다며, 1995년 3월 샌프란시스코에 있는 캘리포니아 북부 연방지방법원에 제소를 한 것이다. 특허법상으로 보면 ILM사는 직접 특수효과를 행했기 때문에 직접 침해를, 파라마운트사는 직접 특수효과를 행하지는 않았으나 영화를 제작하는 과정에서 ILM사에게

하청을 주어 특수효과를 시키고 영화를 배포하였기 때문에 간접 침해를 했다는 것이 원고측의 논지였다. 앞에서 잠시 언급했듯이 ILM사는 조지 루카스(George Lucas)가 1975년에 세운 회사로 영화의 특수효과만을 전문으로 담당하여 스타워즈, 주라기 공원 및 최근 작품인 미이라 등의 특수효과를 맡은 유명한 회사이다.

## 특허변호사로 관여

필자는 미국 특허변호사로서 피고측 파라마운트사를 변호하는데 관여하게 되었다. 참고로 미국은 주가 모여 이룬 연방 체계이기 때문에 법률체계가 하나의 연방법과 주법으로 이원화가 되어 있어 연방법은 연방 법원에서 다루고 주법은 주 법원에서 다루게 되어 있다. 미국에는 50주가 있으므로 하나의 연방법과 50개의 주법이 있는 셈이다. 특허법의 경우는 연방법이므로 연방 법원에서 다루게 되어 있다.

영화의 대사를 다른 언어로 고쳐 녹음하는 과정을 더빙(dubbing)이라 하는데 블룸스틴의 특허는 더빙과정에서 컴퓨터를 사용하여 영화 장면 중 원래 영화배우의 입 모양을 원하는 언어의 대사로 바꾸는 것이었다. 예를 들면

요즘처럼 기술이 대중문화 보급을 선도하는

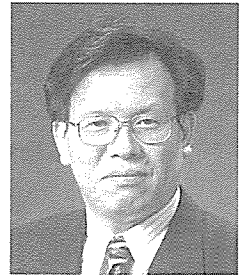
수단이 되어가는 시점에서 연예산업은 특허와 만난다.

그 예가 영상특수효과 부문에서 아카데미상을 받은 영화 '포레스트 검프'의

특허분쟁이다. 필자는 그 분쟁에 영화사의 특허변호사로 관여한 바 있다.

앞으로 영화산업이 발전하려면 기술개발과 함께 응용된 기술을

특허로 보호하는 문제에도 노력을 기울여야겠다.



高 忠 坤  
(국제변호사)

불란서 영화의 불어 대사의 입 모양을 해당 영어 대사의 입 모양으로 바꾸는 것이다. 외국 영화를 시청할 때 밑에 자막을 나오게 하면 자막을 보느라고 영화 자체에 집중하기가 어려워지는 경험을 했을 것이다. 그래서 다른 언어의 대사로 더빙을 하면 알아 듣기는 좋은데 문제는 입 모양이 새 대사과 맞지 않아서 시각상 어색한 문제가 생긴다. 이 문제를 해결하기 위하여 블롭스틴 특허는 원 배우가 이야기하는 입 모양을 측정하고 성우로 하여금 새로운 언어로 이야기하도록 하여 입 모양을 측정하고 두 입 모양을 비교하여 컴퓨터를 사용, 원 배우의 입 모양을 새 언어의 입 모양으로 바꾸는 것이다.

### ‘더빙할때 입모양’ 특허소송

포레스트 검프 영화에 케네디, 존슨, 닉슨, 존 레논 등 여러 역사적인 인물들이 나오는데 이들의 대사는 원래 장면의 대사를 새로운 대사로 고치고 이에 맞추어 입 모양을 고쳤다. 특히 케네디가 톰 행크스와 악수를 하며 대화를 하는 장면이 나온다. 물론 이 장면은 합성을 해서 인위적으로 만든 것이다. 톰 행크스가 파란 배경에서 혼자

악수하는 장면을 찍고 백악관에서 케네디가 농구선수와 악수하던 옛날 필름에서 그 농구선수를 뺀 다음 톰 행크스를 끼워 넣었다. 악수하는 손의 위치가 정확히 맞지 않으므로 컴퓨터 그래픽을 사용해서 손의 위치를 조정하여 매끄럽게 악수하는 장면이 연출되도록 하였다.

수천만~수억달러의 수입을 기대하는 할리우드 영화에서는 조금의 부자연함도 허용되지 않는다. 그래서 케네디의 입 모양도 영상의 대사에 맞추어 입 모양을 고쳤다. ILM사에서 더그 치앙(Doug Chiang)이라는 예술감독이 일레스틱 리얼리티(Elastic Reality)라는 프로그램과 아도비 포토샵(Adobe Photoshop) 두개의 프로그램을 사용하여 입 모양의 변화를 연출하였다.

요즘 광고 등에서 많이 쓰이는 기술로 모핑(Morphing)이라는 것이 있다. 하나의 형태를 나타내는 이미지에서 이질의 다른 형태의 이미지로 서서히 바꾸어서 보는 사람에게는 마치 형태가 변형된 착각을 일으키는 것이다. 예를 들어 여자의 모습이 남자의 모습으로 바뀌거나 인간의 모습이 호랑이의 모습으로 바뀌는 것이다. 원래

하나의 형태를 나타내는 이미지의 경계선 등을 바꾸면 동질의 비슷한 다른 이미지로 바꿀 수 있는데 이를 워핑(Warping)이라고 한다. 이를 좀더 발전시켜 색깔까지도 혼합(Cross-blending)시키면 모핑이 된다. 일레스틱 리얼리티는 이러한 모핑이나 워핑을 할 수 있는 상업 프로그램이었다.

### 청문회 연 뒤 청구항 판결

미국에서 특허소송에 들어가면 소위 마크만 청문회(Markman Hearing)라는 것을 열고 특허의 청구항을 해석한다. 토지 등의 유형재산의 경우 토지문서에 토지의 넓이나 위치 등이 기재되어 있다. 특허는 무형재산의 일종으로 권리범위가 소위 청구항(Claim)이라는 곳에 기재되어 있다. 그런데 권리범위가 문장으로 표현이 되어 있기 때문에 사람마다 해석이 다를 수 있다. 특허 분쟁의 경우에 원고와 피고는 각자에게 유리한 쪽으로 해석을 하려하기 때문에 법원이 청구항의 해석에 대하여 판결을 내릴 필요가 있다. 마크만이라는 유명한 사례를 따라 판사가 청문회를 열어 양쪽의 해석을 들은 다음 청구항 해석에 대한 판결을 하게 된다.

블룸스틴의 대표적인 청구항은 방법을 세계의 단계로 수행한다. 제1화상, 제2화상, 두개의 화상이 있는데 각 화상에 나오는 입 모양이 서로 다른 언어들에 해당하는 경우 (1) 제2화상의 입 모양을 대표하는 디지털 데이터를 발생하고 (2) 제1화상의 입 모양을 대표하는 디지털 데이터를 발생하여 (3) 상기 디지털 데이터와 컴퓨터를 사용해서 첫번째 화상의 입 모양이 두번째 화상의 모양과 비슷하도록 변화시킨다.

포레스트 검프의 경우에는 블룸스틴의 특허 청구항에 기재된 ‘언어들’(Languages)이라는 단어의 해석이 문제가 되었다. 언뜻 생각하면 언어라는 단어의 해석에 이의가 없을 것 같은데 왜 문제가 되었을까? 청구항에 보면 한 언어에 해당하는 입 모양을 다른 언어에 해당하는 입 모양으로 고친다고 기재되어 있다. 원고인 블룸스틴측은 영어와 불어처럼 나라가 다르면 다른 ‘언어’일 뿐 아니라 같은 나라 말도 대사(dialog)가 다르면 다른 ‘언어’라고 주장했다. 이에 반해 피고측은 당연히 다른 ‘언어’란 다른 나라의 언어를 뜻한다고 주장했다. 법원은 피고측의 해석을 지지했다. 이유 중에 하나로서 청구항에 ‘언어들’이라고 복수로 표기된 점을 주목했다. 만일 대사란 뜻으로 ‘언어’를 썼다면 추상적인 개념으로 썼기 때문에 Language를 단수로 써야지 복수로 써서는 안된다는 것이다.

법원의 해석에 따라서 문자 그대로의 침해, 즉 문언상 침해(literal infringement)는 없게 되었다. 왜냐하면 포레스트 검프의 경우 영어대사

를 다른 영어대사로 바꾸었기 때문이다. 그러나 침해의 여부는 여기서 끝나지 않는다. 특히 침해의 경우 문자 그대로의 침해는 없다 하더라도 비슷하게 침해를 하는 경우도 침해로 인정하기 때문이다.

법적으로 균등론상의 침해라 하여 특히 청구항의 구성요소와 침해 대상의 구성요소가 동일하지 않더라도 실질적으로 비슷한 경우 침해로 간주를 한다. 만일 특허 청구항에 기재된 범위만을 문자 그대로만 보호한다면 다른 사람이 미미한 변화를 시켜서 특허를 회피할 수 있기 때문에 청구항에 기재된 범위의 주변도 보호함으로써 특허권자에게 이득 뿐이 아닌, 실질적인 권리를 주자는 취지이다.

균등론상에서 인정하는 청구항 기재 주변의 특허권리범위는 특허의 지위에 따라 다르다. 어느 특허가 그 분야에서 선구적인(pioneer) 지위에 있다면 청구항에 기재된 범위에서 시작해서 넓게 확장해석을 해주나 그렇지 않고 그 분야에 많은 발명이 밀집한 분야인 경우는 조금밖에 확장해석을 해주지 않는다. 블룸스틴은 그의 발명이 선구적인 지위의 발명이라고 주장했으나 법원에서는 이를 지지할 수 있는 객관적인 증거가 없다는 이유를 들어 인정하기를 거부했다.

특허 청구항에는 ‘새로운 언어의 대사를 하는 제2화면에서 입 모양을 대표하는 디지털 데이터를 발생한다’고 기재되어 있는데 ILM사가 한 방법이 균등론상의 침해라면 과연 ILM사가 한 방법 중에 어느 부분이 제2화면에 해당되느냐 하는 것이 문제가 되었다. 블룸스틴은 처음에는 성우가 대사를

하는 장면이 제2화면이라 주장했다. 그러나 사실조사의 결과 ILM사가 성우를 사용하지 않은 것으로 드러났다. 그러므로 특별한 제2의 화면은 사용하지 않았다. 다만 예술감독이 거울을 가지고 본인의 입 모양을 참조하여 새로운 대사에 해당하는 입 모양을 직접 일렉트릭 리얼리티를 사용하여 작업한 것이다. 그러자 블룸스틴은 예술감독이 거울을 보고 새로운 대사를 한 장면이 제2화면에 해당한다고 주장을 했다. 법원은 설사 그렇다 할지라도 ‘입 모양을 대표하는 디지털 데이터’가 감독의 머릿속에 있는 것이지 물리적으로 디지털 데이터로 ‘발생’이 되는 것이 아니라고 판결을 했다. 침해 주장 대상에 특허 발명의 중요한 요소가 결여되어 있고 이에 비슷한 것조차 없으므로 결국 특허의 침해가 아니라고 판결을 함으로써 파라마운트사와 ILM사 측 피고가 승소를 하게 되었다.

## 응용 첨단기술 보호받도록

영화산업이 점차 그 규모가 커지고 발달되어 가면서 대중들의 눈을 끌기 위하여 온갖 첨단 기술들이 응용되고 있다. 그러나 앞으로 영화산업에서 진정으로 우위를 점하려면 기술 개발에만 신경을 쓸 것이 아니라 응용된 기술을 특허로 보호하는 문제에도 노력을 기울여야 할 것이다. 그렇게 해야만 많은 자본과 시간, 노력을 투자한 후 그 결실에 대한 권리를 제대로 누릴 수 있을 것이며 또한 그 곳에 쓰여진 기술들이 제대로 보호받게 되어 앞으로 만들어질 새 영화작품에서 더욱 발전된 모습으로 거듭나게 될 수 있을 것이다. ①7