

# 게임 기술 특허 남용에 대한 사례연구 -코나미사의 음악게임 특허 소송 사례를 중심으로-

전홍식\*, 고 찬\*\*  
SF&판타지도서관\*, 서울과학기술대학교\*\*

## A case study of Abusing of Game Technology License - The Konami's Music Game Licence Lawsuit Approach -

Hong Sik Jeon\*, Chan KOH\*\*  
SF&Fantasy Library\*  
Seoul National University of Science & Technology\*\*

**요 약** 특허권은 처음 새로운 아이디어를 생각해낸 창작자에게 독점권을 제공하여 꾸준한 창작에 도움을 주기 위한 권리이지만, 때로는 창작의 자유를 침해하는 결과를 낳기도 한다. 본 연구는 아케이드 게임기 분야에서의 음악 게임 분야의 특허를 살펴보고, 이 분야의 주요 업체인 코나미사가 특허 소송을 반복함으로써 경쟁사를 견제하고 시장을 정체시킨 사례를 통해서 게임 분야에서의 기술 특허권의 남용 문제를 밝히고자 한다. 아이디어 산업인 게임 분야에서 새로운 기술에 대한 특허권을 보장하는 것은 타당하지만, 조작 장치 등 일부 하드웨어의 기술적 특허만을 근거로 소송을 반복하는 것은 새로운 창작의 가로막아 시장 전체에 부정적인 영향을 줄 수 있다는 것을 살펴본다. 한국, 일본 등 세계 각지에서 진행된 여러 소송 사례를 살펴보고 그로 인한 시장의 변화를 통해서 분석해 보았다.

**주제어** : 아케이드 게임, 특허, 게임 기술, 소송, 독점, 음악 게임

**Abstract** The patent right is that creators are received the right of monopoly for supporting their creation work perseveringly but sometimes it causes infringement of freedom of creation. In this study, we examine the patent of music game in arcade game field and also examine Konami's, which is a main producer in this field, institutes many lawsuits repeatedly. It brought on diversion of rivals and depression of game market. We examine the abuse of music game patent through the case of Konami. We examine the negative influence through all music game market that creativity blocked by repetitive patent lawsuit institutes from little change of operation device and music game hardware even though it is reasonable for guarantee of new technology patent in game field which is a idea industry. We examine the lawsuit cases of abuse of music game patent in Korea, China and Japan and we analyze market change through the cases. We recommend policy for this industry development.

**Key Words** : Arcade game, Patent, Game technology, Lawsuit, Monopoly, Music game

\* 이 연구는 서울과학기술대학교 교내 학술연구비 지원으로 수행되었습니다.

Received 2 December 2013, Revised 2 January 2014

Accepted 20 January 2014

Corresponding Author: Chan KOH(Seoul National University of Science & Technology)

Email: chankoh@seoultech.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

### 1.1 연구 배경 및 목적

특허를 통한 지적 재산권 보장은 최초 개발자의 권리를 보장하고 새로운 기술의 연구와 개발을 이끌어내지만, 때로는 기술을 독점하여 다른 이의 개발을 제한하기도 한다.

게임 산업에서 지적재산권은 본래 완성된 게임 콘텐츠 등록에 제한되었으나, 2003년 네오위즈의 <미션 맞고> 특허 등록 이후 게임의 진행 방식이나 비즈니스 모델(BM)에 대한 특허 출원이 늘어나면서 외형적으로 아주 다른 게임임에도 부분적으로 유사하다 이유만으로 특허 소송을 제기하는 사례가 늘어났다.

미국의 윌즈닷컴이 한국의 엔씨 소프트를 대상으로 제기한 특허 소송이 대표적이다. 이들은 자사 특허를 바탕으로 소송을 제기했는데 이 내용은 온라인 게임에서 보편적인 아바타에 대한 것으로 자동차 스위치를 켜면 깜빡이가 켜지는 것을 특허로 등록하고 소송을 건 것과 같다.[1] 윌즈닷컴에 이어 2006년 온라인 채팅업체인 팔토크도 '마이크로소프트에서 발매한 <헤일로>의 멀티플레이 기능이 자사의 특허를 침해했다.'라는 이유로 소송을 제기하기도 했다.[2] 이처럼 전체적인 콘텐츠에 관계없이 특정 시스템만을 기준으로 특허 소송을 제기하는 사례가 늘어나면서 소송으로 인한 손해와 불편이 증가하고 새로운 게임 개발이 정체되고 있다. 실제로 윌즈닷컴의 소송은 2010년 4월 23일 법정에서 소송을 기각함으로써 일단락되는 듯 했지만, 윌즈닷컴은 이러한 상황을 받아들이지 않고 상고함으로써 소송이 재개되어 진행 중인데, 이 같은 소송전은 규모가 작은 게임 회사에 치명적인 피해를 안겨준다.

아케이드 게임에선 일본 코나미사의 사례가 눈에 띈다. 음악 게임을 비롯하여 다양한 장르를 개척한 코나미사는 지적재산권과 관련한 전문담당자(General Manager)를 고용하여 적극적으로 대응하고 있으며, 관련된 기술 특허를 등록하고 다른 회사에서 음악 게임이 나올 때마다 소송을 반복해왔다. 코나미의 음악 게임 관련 기술 특허는 장르를 총망라하여 소송을 피하기 어렵고 이 탓에 개발 자체를 포기하는 사례도 늘고 있다.

게임의 특허 소송이 늘어나면서 많은 업체에선 특허부의 비중을 높이며 개발 초기부터 참여하여 특허 여부

를 관리한다. 게임 관련 특허의 중요성이 커지고 있으나, 이와 관련한 연구는 충분하지 않으며 정보조차 부족한 상황이다. 그런 만큼 이에 대한 학술적인 연구를 통해 게임 특허에 대한 이해를 높일 필요가 있다.

본 연구에서는 아케이드 게임에서의 음악 게임과 관련한 코나미사의 특허에 대해 조사하고, 이와 관련한 국내외 소송 사례를 바탕으로 게임과 관련한 현재의 특허 문제를 살펴보고자 한다. 또한 사례를 통해 코나미와 같은 무분별한 소송에 대항할 수 있는 방법을 살펴보고, 게임 산업의 발전에 이바지할 수 있는 가능성을 찾아보고자 한다. 이를 위하여 본 연구에선 다음과 같은 내용을 살펴본다.

첫째, 코나미사의 음악 게임 관련 기술 특허는 어떤 것이며, 독창적 발명으로 인정받을 수 있는가?

둘째, 코나미사의 음악 게임 관련 특허 소송에는 어떤 것이 있으며, 이에 대해 각 회사들은 어떻게 대응하고 결과를 얻었는가?

본 연구를 통하여 음악 게임을 비롯한 게임 산업에 있어 게임 시스템에 대해 특허를 등록하고 경쟁사를 압박하는 체제에 문제가 있음을 인식하고 특허 체제를 바람직하게 바꾸어 새로운 게임의 개발에 이바지하고 음악 게임만이 아니라 아케이드 게임 산업의 발전을 이끌어낼 수 있는 가능성을 찾을 수 있기를 기대한다.

### 1.2 연구 대상

본 연구에서는 음악 게임과 관련한 기술 특허를 대상으로 연구를 진행한다. 음악 게임은 음악을 연주하고 그에 맞추어 어떤 반응을 보이는 형태의 게임을 가리킨다. 음악의 리듬에 맞추어 버튼을 누르거나 턴테이블을 돌리는 <비트메니아>, 음악에 맞추어 바닥의 버튼을 밟으면 춤을 추는 <댄스 댄스 레볼루션> 등이 있으며, 기타, 드럼, 키보드, 발판 등 조작 장치의 형태는 다르지만, 음악의 리듬에 맞추어 정확하게 어떤 조작을 한다는 점에서 공통점이 있다.

### 1.3 연구방법

본 연구에서는 국내외에서 음악 게임과 관련하여 코나미사가 제기한 특허 소송 사례를 중심으로 게임 기술 특허의 문제점을 살펴보고자 했다. 이를 위해 코나미사

의 홈페이지 및 각종 기사를 참고로 소송 진행 과정을 정리해 살펴보고, 관련 판례 등을 통해 구체적인 진행 경과를 정리하여 소송 제기를 시작으로 진행 경과와 결과에 이르는 과정을 분석, 정리하였다. 또한 소송 내용이 타당함에 대한 기준으로서 코나미사가 한국 특허청에 등록된 게임 관련 특허를 찾아보고 기존의 게임이나 기술과의 비교를 통하여 코나미사 소유 음악 게임 기술 특허의 타당성을 검토하고 있다. 소송 판례는 주로 서울지방법원, 서울고등법원 등에서 확인할 수 있으며, 코나미사의 특허 내용은 한국 특허청의 특허 정보 검색 서비스[3]를 통하여 확인하였다.

### 1.4 선행 연구

게임의 특허와 관련된 연구는 아직 존재하지 않으나, 이와 유사한 소프트웨어 특허 관련 연구를 참조할 수 있다. 게임의 특허 등록은 1980년대 말 소프트웨어의 특허가 허용되면서 시작되었으며, 게임과 관련한 대다수 특허가 화면 연출이나 조작 방법 같은 소프트웨어에 기반을 두고 있다. 예시한 코나미사의 특허 사례 등은 소프트웨어만이 아닌 조작 장치 등의 하드웨어 부문에 대한 특허가 중심을 이루고 있다는 점에서 차이가 있지만, 소프트웨어 관련 특허가 완제품 자체에 대한 저작권이나 특허가 아니라 그 중 일부 기능에 초점이 맞추어져 있으며, 무에서 유를 창조하는 문화 콘텐츠의 형태를 띠고 있다는 점에서 공통점을 볼 수 있다.

다만 소프트웨어와 게임을 비교할 때 일반적인 소프트웨어는 효율적인 작업을 중시하는 도구의 측면을 갖지만, 게임은 재미를 중시하는 유희라는 차이를 이해할 필요가 있다.

소프트웨어 특허와 관련하여 이철남은 소프트웨어 특허가 발명에 대해 사회적으로 중복된 노력을 방지할 수 있는 등의 장점이 있지만, 저작권보다 강력한, 특허권에 의한 보호는 개발의 자유를 지나치게 제한하는 등의 단점이 있음을 이야기하고 있다.[4] 이승현은 소프트웨어 인터페이스에 대한 특허권과 관련하여 새로운 인터페이스 개발에 들어가는 투자를 생각할 때 법제로 보호해야 함을 이야기하고 있는데[5], 이는 아케이드 게임의 조작 장치에도 대응하여 생각할 수 있다. 반면 이철남은 소프트웨어 특허를 많이 가진 업체일수록 매출액 대비 연구개발투자의 비중이 줄어든다는 연구 결과를 제시하였다.

## 2. 음악 게임 특허 사례 분석

### 2.1 코나미사의 음악 게임 종류

코나미사는 1997년 음악 게임 <비트매니아>를 출시한 이래 꾸준히 음악 게임을 제작해왔다. 각각의 게임은 시리즈로 만들어져 <포폰뮤직> 같은 시리즈는 현재 21번째 편이 나왔다. 현재 코나미에서 출시한 음악 게임 시리즈와 특징을 <Table 1>에 소개한다.

<Table 1> Music game types of Konami Source: Konami Entertainment Homepage[6]

Title(Series)	Year	Operation device
Beat mania	1997	Button, Turn Table
Dance Dance Revolution	1998	4-Way Foot Switch
Pop'n Music	1998	9 Color Button
Guitar Freaks	1999	Guitar like Button
Drummania	1999	Drum like Button
Keyboardmania	2000	Piano like Button
ParaPara Paradise	2000	Motion Sensor
Dance Maniac	2000	4 pairs of motion sensors
Mambo a GoGo	2001	Konga liked Button
Martial Beat	2002	Motion Sensor
Dance 86.4 PunkyRadio Station	2005	3 of Foot Switch
Toys March	2005	Drum Button
JuBeat	2008	16 of Touch Button
Reflect Beat	2010	Touch Panel, Fighting Game
Sound Voltex	2012	Remix System with Volume & Button
Miraidaki	2013	4 of Touch Pad

코나미의 음악 게임은 대개 기타, 드럼, 피아노처럼 실제로 존재하는 악기의 외형이나 기능을 모방한 조작 장치를 만들고 있으며, 게임 내용은 음악과 리듬에 맞추어 정확하게 조작 장치를 작동시키는 형태로 되어 있다. 근래에는 <사운드 볼텍스(Sound Voltex)>처럼 정확한 조작이 아니라 다양한 음악 효과로 리믹스 기능을 재현하는 게임도 등장하고 있다.

### 2.2 코나미사 특허 소송 사례 분석

#### 2.2.1 한국 사례

코나미는 한국에서 1998년부터 음악 게임 특허 등록을 진행하였고 이후 한국의 음악 게임에 다양한 특허 소송을 제기했다. 이에 대해 해당 업체에선 무효 심판을 하

거나 맞소송을 하였으나 무효 심판은 인정되지 않았고 코나미에 유리하게 종료되었다. 특히 어뮤즈월드(EZ2DJ)는 일본 내에서는 코나미가 승소하지 못했으나, 한국에서는 부분 승소로 어뮤즈월드가 큰 손해를 보았다. 한편 펜타비전의 <DJ맥스>는 적극적인 특허무효소송과 자사 특허를 이용한 압력으로 코나미사와 화해 합의했는데, 이는 펜타비전이 대규모 유통사인 네오위즈의 자회사로서 적극적으로 소송에 대응했기 때문이기도 하지만, 코나미가 일본 내에서 <DJ맥스 테크니카>의 유통사를 맡아 협력 관계를 진행했기 때문으로 생각된다. 각 판결 내용과 결과는 <Table 2> 와 같다.

<Table 2> Case of lawsuit in Korea

Game	Judgment	Result
Amuseworld (EZ2DJ)	Not Recognize plagiarism. Patent infringement recognized.[7][8]	Discontinued discarded of the remaining. 11.8Billion compensation.
Andamiro (Pump'it up)	Konami favor. AndaMiro appeal & Litigation in the courts of the LA.	Conflict resolution negotiation agreement. The copyright fee payment to Konami. Famupiropu production continued[9]
Pentavision (DJ Max)	patent invalidation litigation penta vision, Pressure raised that utilizes a patent [10]	The consent settlement

### 2.2.2 일본, 미국 사례

코나미는 일본과 미국 등에서도 특허를 등록하고 다양한 소송을 제기하고 있다. 이들 특허 내용은 한국의 것과 동일하며, 실제 특허 소송 사례도 유사하게 진행되었다. 각 사례는 내용은 <Table 3>과 같다.

<Table 3> Case of lawsuit in Japan and U.S.A.

Game	Progress	Judgment
Jaleco(VJ Namco(Guitar Jam)	Intense litigation confrontation Konami, Namco & JALECO[11]	Consultation through settlement
Harmonix (RockBand)	litigation confrontation[12]	Consultation through settlement
ROXOR Games(In the Groove)	ROXOR acts criticized probably unfair of Konami[13]	Transfer of rights of the game

한국과 달리 일본, 미국에서는 격한 소송전이 전개되었는데, 특히 1999년에 코나미와 자레코, 남코 간의 소송전은 자사의 특허를 바탕으로 서로에 대해 무차별적인 소송을 남발하였다.(실례로 자레코는 5년 전에 나와 생산 중지된 제품에까지 소송을 걸었다.) 이 결과 남코는 자사가 운영하는 게임장 e-AMUSEMENT에 코나미의 음악 게임을 공급하지 않게 되었고, 현재도 기존에 설치된 기종의 버전업 등을 제외하면 신규 도입을 하지 않고 있다. 한편 남코에서는 특허부를 강화하여 이후 매년 150건 정도의 특허를 등록 중이다.

코나미의 소송전이 반복되면서 레드옥탄에서 제작하여 액티비전에서 출시한 <기타 히어로> 같은 게임은 사전에 코나미와 협의하여 저작권을 인정하고 저작권료를 지불하는 한편, 아케이드 버전 제작 시 코나미와 협력하는 형태로서 분쟁을 회피하였다. 한편 소송전에는 이르지 않았지만, <기타 히어로>의 유통사인 액티비전에서는 하모닉스에서 제작한 <록밴드>가 <기타 히어로>의 모방이라고 비난했는데, 이 역시 코나미에서 시작된 음악 게임 특허 소송전 여파로 볼 수 있다.[14]

## 3. 코나미 사례의 문제점 분석

### 3.1 코나미의 게임 특허권 전략의 문제

코나미는 일찍부터 지적재산권만을 전담하는 특허담당자를 상시 채용하고 최고 관리자(GM)가 경영 전략에도 참여할 수 있을 정도로 게임의 특허 분야에 힘을 쏟고 있다. 코나미가 특허 소송전에 적극적인 것은 이처럼 특허 부서가 큰 힘을 갖고 있는 것과 무관하지 않다. 실례로 코나미는 아케이드 게임 외에도 게임, 그리고 각종 문화 상품에 대한 특허와 저작권을 적극적으로 확보하고 있다. 원작이 따로 있는 작품에 대한 상표권을 등록하는 한편, 일본 프로야구 선수와 구단명 사용 권리에 대한 독점 계약을 하고 있는데, 이로 인해 공정거래위원회에서 독점금지법 위반 경고를 받았다.[15]

담당자에 따르면, 코나미가 다양한 게임 특허를 등록하는 목적은 ‘오랜 기간 고심하여 만들어낸 게임의 콘셉트를 무단으로 복사하는 사례를 막기 위함이었으나, 게임의 콘셉트 자체는 특허로도 저작권으로도 보호할 수 없는 만큼 이를 구성하는 부분을 특허로 보호하게 되었

다.’라고 한다.[16]

코나미가 아케이드 게임과 관련하여 등록한 특허는 한국에서만 699건에 이르며, 미국 1,005건, 유럽 763건, 중국 724건 등 세계 전역에서 1만 건에 가까운데, 이는 게임 자체에 대한 저작권이 아닌 게임을 구성하는 조작 장치나 구동 장치 등 개별적인 요소를 각기 나누어 특허 등록했기 때문이다.

해당 제품에 대해서만 적용되는 저작권과 달리 특허권은 매우 넓은 범위에서 권리를 주장할 수 있으며, 게임 자체가 완전히 달라도 비슷한 아이디어로 인정되면 특허권이 적용될 수 있다. 실례로 90년대 말 카시오에서는 낙하형 퍼즐에 대한 특허를 등록했는데, 이 특허는 ‘떨어지는 물체를 맞추어 점수를 올린다’라는 내용으로 되어 있는 만큼, 사실상 모든 낙하형 퍼즐 게임에 적용할 수 있음이 당시 문제시되었다.[17]

게임과 관련한 특허는 1980년대 말 ‘시점 변경 기술’의 등록으로 시작되었으나, 이후 게임과 관련한 특허 소송은 거의 진행되지 않았다. 반면 코나미는 음악 게임 하나만으로도 앞서 소개한 소송 전부를 진행할 만큼 지속적인 특허 소송을 제기하고 있다.

코나미의 적극적인 소송 행사 이후 게임 업계에서는 특허에 특히 신경을 쓰며 개발에 제약을 받게 되었다. 남코반다이의 특허부 온다 아키오씨의 인터뷰에 따르면 “개발 초기 단계부터 특허상 문제를 점검하며, 타사의 특허 때문에 게임을 만들지 못하는 사례가 매우 많다”[18] 이는 한국 역시 마찬가지로, 포상제도로 특허 등록을 권장하는 한편 개발 과정에서 특허 침해 여부를 살피는 과정이 추가되었다. “특허를 신경 쓰는 만큼 완전히 새로운 게임이 나올 수도 있다.”라고도 하지만, 구체적인 게임의 모습이 아니라 ‘음악을 연주하고 점수를 매긴다.’라는 게임의 기본 콘셉트마저 지키고자 하는 코나미의 특허권 전략은, 결과적으로 음악 게임을 제작할 수 없게 하는 장벽이 되고 있다.

### 3.2 코나미의 음악 게임 특허의 문제점

#### 3.2.1 코나미의 음악 게임 특허 내용

코나미는 음악 게임과 관련하여 200여건의 특허를 등록하였으며, 그 중 대표적인 것이 어뮤즈월드의 <EZ2DJ>와 펜타비전의 <DJ맥스> 소송에 적용했던 ‘음

악 연출 게임기, 음악연출게임용 연출조작 지시시스템 및 게임용 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기억매체’(특허 등록 제0294603호) 특허와 안다미로의 <펄프 잇업> 소송에 적용했던 ‘댄스 게임 장치’(등록번호 1003617910000) 특허이다. 이들의 내용을 간단히 <Table 4>, <Table 5>에 나타내었다.

<Table 4> Patent specification of No. 0294603

① Install more than one control system on place where the hand of the gamers reach.
② Store the music production procedure, then playing music.
③ Instructed to visually production operation to match the music, and the speakers the effect of production.
④ Evaluating and Displaying production operation in the correlation of production operation of the production level.

<Table 5> Patent specification of dance game device

① A stepping position instruction data that is set to the rhythm parts displays on the monitor.
② Step on the scaffolding of the bed surface follow the instructions.
③ Evaluate score according to the time difference and behavior instruction, then rate gamer's level.
④ Set the following instructions data based on the evaluation data.

#### 3.2.2 사례분석 1 : 음악 연출 게임 특허 사례

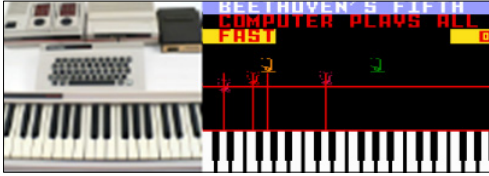
어뮤즈월드의 <EZ2DJ>와 펜타비전의 <DJ맥스> 소송의 ‘음악 연출 게임기, 음악연출게임용 연출조작 지시시스템 및 게임용 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기억매체’소송 사례. <Table 4> 참조.

(1) 다음 두 항목은 모든 게임기에 보편적인 기능이다.  
 ① 게임자의 손이 닿는 위치에 복수의 연출 조작기 설치  
 ④ 연출 수준과 연출 조작의 상관관계로 연출 조작 평가 및 표시

(2) 다음 항목은 음악을 악보에 따라 순서대로 연주한다는 것으로 보편적인 상식이다. ② 음악 연출 수순을 기억시키고 음악 연주

(3) 다음 항목은 코나미사에서 내세운 ‘노트가 떨어지는 연출’(청구항 36) 기능을 가리키는 것으로, 미국 마텔사의 <멜로디 블래스터>(1983)라는 게임에서 이미 실현되었고 이후 여러 게임에서 사용한 보편적인 방식이다. [Fig. 1] 참조.

③ 음악에 맞춘 연출 조작을 시각적으로 지시, 연출에 따른 효과를 스피커로 출력'



[Fig. 1] Melody blaster and game screen

### 3.2.3 사례분석 2 : 댄스 게임 특허

안다미로의 <뽀빠뽀> 소송과 관련한 ‘댄스 게임장치’에 대한 특허소송 사례. <Table 5> 참조.

(1) 주요 특허는 ‘모니터에 표시된 데이터에 따라 정확한 타이밍에 버튼을 누를 때 점수가 산출된다.’이다. 이는 앞서 메트로 그래픽스의 <버스트 어 무브>(1988)에서 도입한 것이며 정확한 타이밍에 맞추어 조작을 하는 것은 여러 아케이드 게임에서 적용했다.

(2) 1999년 특허 출원 당시 특허청에선 이 같은 내용으로 특허 출원을 거절했으나, 코나미의 이의 제기를 인정하여 등록했다.(심판번호 2001101000936) 당시 코나미사는 발로 조작하는 특성은 용이하게 발명할 수 없는 것이라 주장하여 받아들여졌다. 그러나 발을 사용하는 조작장치는 오래전부터 사용되었으며, 일본 게임장에서 남코의 <철권> 같은 격투 게임의 조작기를 커다랗게 만들어 발로 버튼을 누르는 방식이 유행하였던 만큼, ‘발로 조작하는 특성을 용이하게 발명할 수 없다.’라는 주장은 타당하지 않다.

### 3.2.4 코나미 게임 특허의 문제점

특허청의 특허 요건 중 신규성이란 항목이 있다. 이는 ‘익히 알려진 기술 상식을 사용한 발명은 특허 대상이 될 수 없다’라는 내용이다.[19] 코나미의 음악 게임은 오랜 기간 내려온 다양한 아케이드 게임을 참고하여 변형한 것으로 코나미의 독자적인 아이디어라 할 수 없다. 코나미에선 특허 등록 이유로 게임의 콘셉트를 보호하기 위함이라 하나 ‘타이밍 맞추어 음악을 연주하면서 즐긴다.’라는 게임 콘셉트는 <멜로디 블래스터>로부터, 아니 그보다 전에 음악이라는 것이 가진 기본 특성이기에 새로운 발명이라 볼 수 없다. 그럼에도 자사의 제품에만 초점

을 맞추어 각종 특허로 타사의 제품 출시를 가로막는 것은 코나미 역시 많은 게임의 영향을 받았다는 사실을 무시한 것이다. 실례로 음악 게임에서도 코나미는 EZ2DJ의 페달이나 펌퍼럽의 USB 시스템을 차용하고, DJ맥스 시리즈를 참고하여 자사 게임을 발전시켜왔다.

코나미 게임 특허 전략의 또 다른 문제점은 이 같은 소송이 계속되면서 다른 업체도 모방하고 있다는 점이다. 코나미와 소송전을 진행한 남코는 이후 특허부서를 강화하고 매년 150건 이상의 특허를 등록하고 있으며, 2012년 엔 세가에서 레벨라이브의 <이나즈마 일레븐>이 자사의 특허를 침해했다며 소송을 걸었다. 세가가 보유한 특허 역시 터치펜으로 캐릭터를 조작하는 기능에 대한 것으로, 게임기(닌텐도DS) 특성상 당연한 조작 기능이며, 일부 기능에 불과함에도 세가는 판매액의 10%인 9억308만 7천엔을 지불하고 판매 중지를 요청했다.[20]

게임의 내용이 아닌 일부 기능을 근거로 판매 중지를 요청하는 것은 게임이 각각의 기능이 아니라 이들 기능이 조합되어 유희로서의 재미, 게임성을 가진다는 특성을 간과한 것이다. <스타크래프트>가 유행할 때 유사한 게임이 많이 나왔듯 인기 있는 게임이 등장하면 자연스럽게 비슷한 게임이 나오지만, 영화처럼 게임도 기능이 비슷해도 게임성은 완전히 달라질 수 있다. 일부 기능의 특허 소송을 반복하는 코나미식의 대응은 게임성에 의한 건전한 경쟁을 왜곡하며 독점 문제를 일으킬 수 있다. 창작자의 권리를 존중하는 의미에서의 특허권은 정당하지만, 게임과 같은 문화적 유희에 있어 일부 기능에 한정된 특허 소송은 소모적인 싸움을 가져오고 있다.

## 4. 결론

코나미는 아케이드 게임과 관련한 다양한 특허를 등록하고 소송을 진행하여 다른 회사의 새로운 게임 개발을 전면적으로 차단하는 전략을 사용해 왔다. 특히 음악 게임 분야에서 독점적인 지위를 지키고자 수많은 소송을 계속하고 있다. 이 결과 아케이드 게임 시장에서 음악 게임 기기의 개발이 정체되고 기존 게임의 모방만이 이어지고 있다.

이는 대전 격투 게임이라는 새로운 장르와 그에 어울리는 독특한 조작 체계를 만들어냈음에도 특허 등록을

하지 않고 자유 경쟁에 나섬으로써 수많은 격투 게임이 발전하는 계기를 낳았을 뿐만 아니라 아케이드 시장을 이끌었으며, 경쟁작의 장점을 배워서 발전해나간 캡콤과는 대조된다.(심지어 캡콤은 경쟁사인 SNK와 협력하여 <SNK VS 캡콤> 같은 게임을 만들기도 했다.)

새로운 아이디어를 보호하기 위한 특허는 반드시 필요하지만, 코나미의 특허 대부분은 그들의 새로운 아이디어와 발명품이 아닌 기존에 있던 기술 상식을 단지 특허라는 이름으로 등록한 것이라는 점에서 보호 대상이 될 수 없다. 게임이라는 것은 개개의 기술이 아니라 그들 기술을 조합하여 완성한 형태로서 게임성이라는 가치를 갖는다. 문화적 유희로서의 게임은 영화나 소설과 유사하여 서로 참고하면서 발전하고 새로운 모습으로 거듭나게 된다. 그런 점에서 입력 시스템이나 구동 시스템 같은 요소를 단지 특허가 없다는 이유만으로 등록할 수 있게 하고, 그에 맞추어 무분별한 특허 소송을 남발할 수 있도록 한 게임 관련 특허 시스템은 고쳐나 가야 한다. 게임 디자인에 대한 지나친 표절은 법적으로 제한해야 하지만, 특허는 저작권과 달리 지나치게 광범위한 적용이 가능한 만큼 특허가 아니라 저작권법을 통한 대응이 바람직하다. 이를 위해서는 게임과 관련한 표절 행태와 양상에 대해 단순히 세부 기술로서가 아닌 전체적인 디자인 관점에 접근하는 체계적인 연구가 필요하다.

특허법과 등록 문제는 쉽게 해결할 수 있는 사안이 아닌 만큼, 게임 개발사들은 이들 사례를 바탕으로 특허 소송에 대비해야 한다. 남코에서 코나미와의 소송전 이후 특허부를 강화했듯, 현재의 특허 제도를 잘 파악하고 여러 가능성에 대비해야 한다. 안다미로처럼 자사의 특허를 통해 합의를 이끌어내는 것도 한가지 방법이 될 수 있다. 일반적으로 게임 회사의 규모가 작은 만큼 건당 2년에 수십에서 수백만 원에 이르는 특허료나 막대한 소송비를 무시할 수 없지만, 이러한 소송에 의해 애써 개발한 게임이 빛을 보지 못할 가능성을 염두에 두고 미리 준비해야 한다. 하지만 장기적으로 회사 혼자만의 해결이 아니라 특허 제도와 등록된 특허에 대한 검증이 필요하다는 것을 다시 지적해 본다.

이 연구는 이러한 점을 살펴보고, 현재의 게임 관련 특허의 문제점에 주목한다는 점에서 가치를 가진다. 하나의 회사와 장르에 한정된 연구하는 점에서 제한적이지만, 이를 바탕으로 게임 관련 특허에 대한 다양한 연구가 진

행되기를 바란다.

## ACKNOWLEDGMENT

This study was financially supported by Seoul National University of Science & Technology

## REFERENCES

- [1] ThisisGames March 13, 2009  
<http://www.thisisgame.com/board/view.php?id=222289>
- [2] ThisisGames September 16, 2009  
<http://www.thisisgame.com/board/view.php?id=290848>
- [3] Korea Intellectual Property Rights Information Service <http://www.kipris.or.kr/>
- [4] Chul-Nam Lee, The legal meaning of the software patents of open source software, p7-8, 2006
- [5] Seung-Hun Lee, Evolution of software patents: Patent legal protection of user interface (UI), IT&Law Research No.7, P353, 2013
- [6] Konami Entertainment Homepage  
<http://www.konami.jp/>
- [7] MT News November 29, 2002  
<http://news.mt.co.kr/view/mtview.php?no=2002112811355300110>
- [8] MT News July 08, 2007  
<http://news.mt.co.kr/view/mtview.php?no=2007070618074158869&type=2>
- [9] Etnews August 21, 2002  
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=030&aid=0000000953>
- [10] GameDonga December 26, 2008  
<http://news.nate.com/view/20081226n20815>
- [11] Nikkei BP Net September 14, 1999  
<http://www.nikkeibp.co.jp/archives/081/81789.html>
- [12] WIRED July 10, 2008  
<http://www.wired.com/gamelifelife/2008/07/konami-sues-har/>
- [13] Gamesutra May 12, 2005

[http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=5490](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=5490)

[14] Joystiq May 31, 2007.

<http://www.joystiq.com/2007/05/31/activision-shoots-first-against-harmonix-in-rhythm-game-war/>

[15] Japan Fair Trade Commission, April 22, 1999

[16] Shinichi Imaeda, Patent rights In the game field, Tokugikon no. 241, p9-14, 2006,

[17] Game review Japan 1996 vol.12, Game Industry Topics

[18] gamebusiness.jp August 30, 2010

<http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2037>

[19] Korean Intellectual Property Office, Patent Examination Guidelines PARTIII Requirements for Patentability

[20] Insider for all Gamers, December 13, 2012

<http://www.inside-games.jp/article/2012/12/13/62201.html>

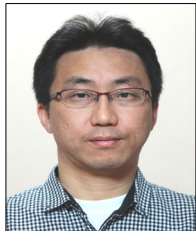
## 고 찬 (Chan KOH)



- 2008년 2월 : 서울대학교 경제학박사(기술정책학)
- 1991년 2월 : 경희대학교 공학박사(전자공학)
- 1983년 8월 : 연세대학교 공학석사(전산학)
- 1974년 2월 : 경희대학교 공학사(기계공학)

- 1992년 12월 ~ 1993년 12월 : 미국, NCSU대학 Post Doc.
- 1974년 10월 ~ 1978년 2월 : 해군장교 복무(초계함승조 및 해군대학 전쟁게임 소프트웨어 개발)
- 1987년 12월 : 정보처리기술사(한국산업인력공단)
- 2007년 4월 : 정보시스템 수석감리원(정통부/서울체신청)
- 2006년 4월 ~ 2009년 3월 : 한국게임산업진흥원 이사
- 2005년 12월 ~ 현재 : 핀란드HIMU대학교 강의겸임교수
- 2004년 12월 ~ 현재 : 한국디지털정책학회 부회장
- 1983년 10월 ~ 현재 : 서울과학기술대학교 교수
- 관심분야 : 기술정책, 경영정보, 컴퓨터그래픽스, 게임프로그래밍, 정보통신정책, 게임산업정책
- E-Mail : chankoh@seoultech.ac.kr

## 전 홍 식 (Hong Sik Jeon)



- 2013년 2월 : 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 정책학석사(디지털문화정책 전공)
- 2000년 8월 : 성균관대학교 공학사(컴퓨터 공학부)
- 2005년 8월 ~ 2012년 4월 : 네오위즈 게임즈 게임 시나리오 파트장
- 2005년 4월 ~ 현재 : 한국콘텐츠아카데미 게임기획 분야 교사

- 2012년 4월 ~ 현재 : NTLinc시나리오 파트장/기획 부팀장
- 2009년 3월 ~ 현재 : SF&판타지 도서관 관장
- 관심 분야 : 컴퓨터 게임, 문화정책, 스토리텔링
- E-Mail : pyodogi@gmail.com