

2024 하계 소프트웨어융합대학 IP-IT해외현장연수

게임 산업에서의 특허 전략

닌텐도, 코나미, NCSoft의 사례를 중심으로

주제, 목적

빠르게 발전하는 기술과 창의적 아이디어가 중심이 되는 “게임산업” 분야에서, 닌텐도, 코나미, NCSoft, 세 기업을 중심으로하여 **게임 산업에 대한 전반적 이해와,**

IP 지식재산권의 활용 방법을 탐색하고, **현장에서만 얻을 수 있는 인사이트**를 얻는 것을 목적으로 함.

연구 방법

1. 문헌 조사 및 수집
2. 예비 현장 조사
3. 문화 및 업계 탐방
4. 분석 및 소감

IP란?

[지식재산기본법](#)

[기획재정부-시사경제용어사전](#)

IP : 인간의 지적 창조물 중에서 법으로 보호할 만한 가치가 있는 것들에 법이 부여한 권리이자, 사람의 정신적 창작물이나 연구결과 또는 창작된 방법을 인정하는 독점적 권리로서 무형재산권.

- 산업재산권 : 특허, 실용신안, 상표, 디자인
- 저작권
- 신지식재산권

이외 지식재산의 보호로서 활용될 수 있는, 영업비밀, 임치제도 등 존재.

콘텐츠 IP

[한국방송통신전파진흥원 - ... 국내 주요 사업자의 IP 확보 전략](#)

콘텐츠를 기반으로한 다양한 장르적 확산과 부가사업을 가능하게 하는 관련 지식재산권 묶음.

이야기로서 가치를 가진 정보재로서, 저작권을 보장받음.

게임 IP

[넥슨 > 게임IP사용가이드](#)

게임IP(Intellectual Property)란 게임의 세계관, 스토리, 캐릭터, 몬스터, 이미지, 배경음악, 영상 등 게임을 구성하는 일체의 저작물.

=> 편집물, 컴퓨터 프로그램과 비슷한 게임의 특성 상

저작물의 측면이 강조되었음을 추측.

02 문헌 조사 및 수집

키프리스 / [닌텐도의 특허현황 분석: 웹스 공식기업 블로그](#)

Total 516 Articles (1 / 18 Pages) < 이전 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 다음 >

☐ [특허] [1] 전자 장치 및 전자 장치에서 게임의 관심 영역을 표시하는 방법(ELECTRONIC DEVICE AND METHOD FOR DISPLAYING REGION OF INTEREST IN GAME IN AN ELECTRONIC DEVICE)

유시등록 ☐ ☐ 공보

IPC : A63F 13/20 A63F 13/52 A63F 13/85 G06F 3/048
출원번호(일자) : 1020190079696 (2019.07.02) 출원인 : 주식회사 넥스코리아
최종권리자 : 피안용 빛수 :

요약 게임의 실행 화면의 표시를 제어하는 설정 정보를 입력 받는 사용자 인터페이스를 표시하는 단계; 상기 사용자 인터페이스에 기초하여, 적어도 하나의 관심 영역에 대한 영역 설정 정보 및 상기 적어도 하나의 관심 영역이 표시되는 관심 화면에 대한 화면 설정 정보를 획득하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 관심 영역의 표시 요청이 수신되면, 상기 영역 설정 정보 및 상기 화면 설정 정보에 기초하여, 상기 관심 화면을 표시하는 단계를 포함하는, 전자 장치의 동작 방법이 개시된다.

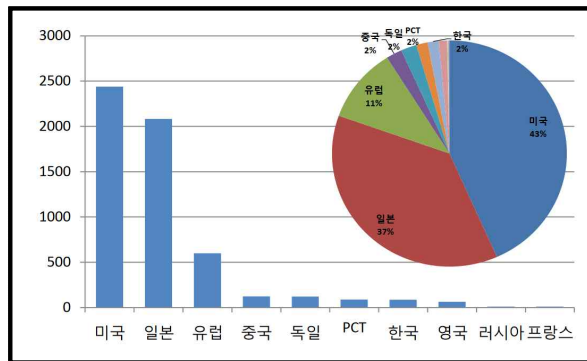
☐ [특허] [2] 게임 제공 장치 및 게임 제공 방법(METHOD FOR PROVIDING GAME AND APPARATUS THEREOF)

유시등록 ☐ ☐ 공보

IPC : A63F 13/69 A63F 13/795 A63F 13/45 A63F 13/798 G06Q 50/10
출원번호(일자) : 1020170105727 (2017.08.21) 출원인 : 주식회사 넥스코리아
최종권리자 : 피안용 빛수 :

NEXON

게임을 표시하는 방법이나, 장치와 관련된 내용을 활용하여 500여개 이상의 특허가 등록되어 있음을 확인.



닌텐도

미국과 일본 등을 대상으로 하여 다양한 지식재산권을 등록. 현재까지 등록된 특허의 경우, 2016년도 자료 기준, 5,621건으로 굉장히 많음.

게임 IP의 저작물로서의 특성과는 별개로, 기업은 활발한 특허활동을 진행.

추가 자료 : [특허법인 세움 | SEUM IP-NC, NEXON, SHIFT UP 동향자료](#)

02 문헌 조사 및 수집

닌텐도의 사례

[IPC 기술분류별 출원현황]

IPC코드	IPC코드 설명	출원건수
A63F	카드게임, 보드게임 또는 룰렛게임; 작음 움직이는 물체를 사용하는 실내용 게임; 비디오 게임; 그 밖에 분류되지 않는 게임	2402
G06F	전기에 의한 디지털 데이터처리	1025
G06T	이미지 데이터처리 또는 발생 일반	422
H04N	화상통신	230
G09G	정적수단을 사용하여 가변정보를 표시하는 표시장치의 제어를 위한 장치 또는 회로	223

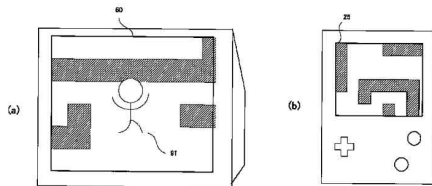
비디오 게임 콘텐츠 및 게임 소프트웨어에
주로 사용되는 기술 분야의 출원 활동이 활발

장난감, 스포츠 장비, 이에 대한 부착물과, 하드웨어 분야 특허 또한 다수.

상태 이상 표현, 치료 시각화



캐릭터 이동 표현 기법, 레이더 표시

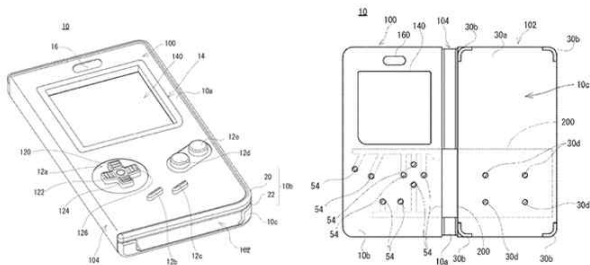


방향키에 따른 점프 방향, 누르는 시간에 따른 점프 길이
변경



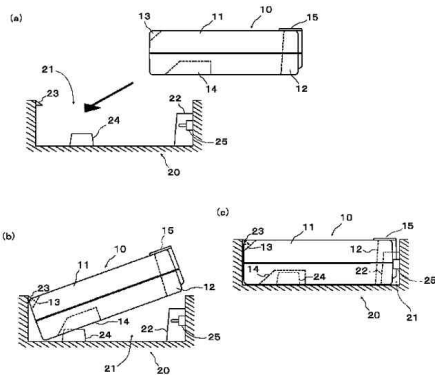
02 문헌 조사 및 수집

닌텐도의 사례



휴대용 기기

하드웨어 관련 특허 예시



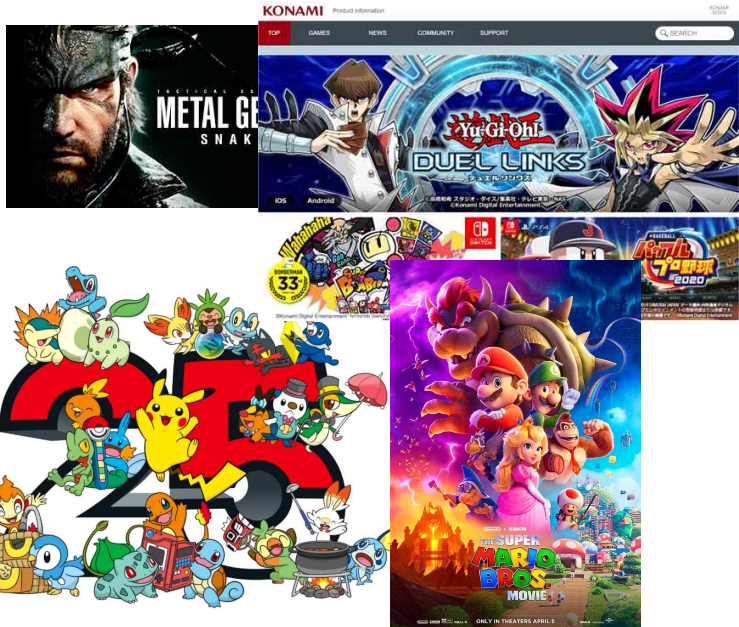
내장 배터리 교체



십자키 하드웨어

02 문헌 조사 및 수집

게임 IP



[닌텐도를 통해 보는 IP 산업의 확장 가능성 | 월간 방송과기술](#)

또한 산업재산권 밖으로, 게임 IP 전체의 범주를 놓고 볼 경우, 코나미, 닌텐도 등의, 게임의 세계관, 스토리, 캐릭터, 몬스터, 이미지, 배경음악, 영상 등이 가지는 강점은 더욱 두드러짐.

또한 오프라인 굿즈 판매, 사업화 등이 더욱 두드러지고 있음.

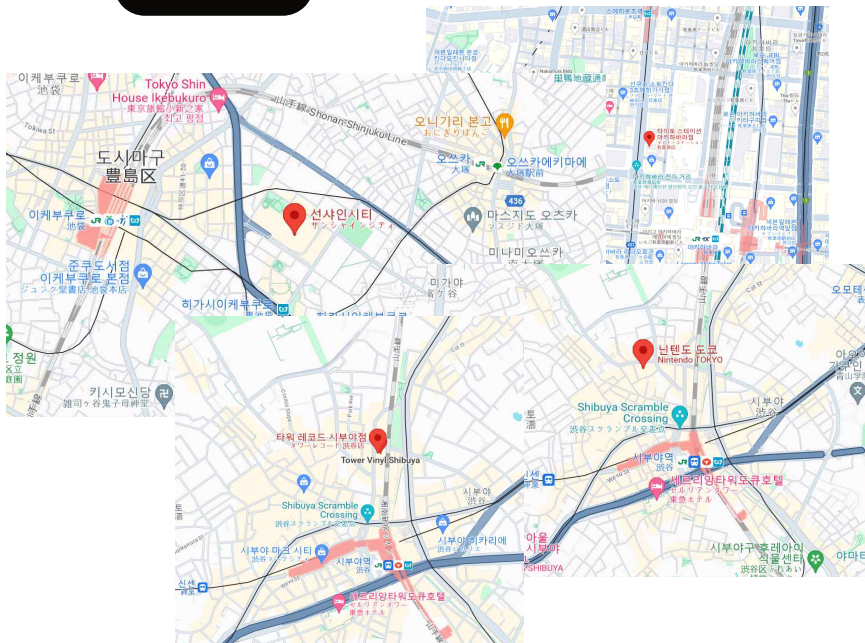
게임 IP



산업재산권 종류 (특허, 실용신안, 상표, 디자인) 중, 특허와 실용신안 등 보다, 게임의 세계관, 스토리, 캐릭터, 몬스터, 이미지, 배경음악, 영상 등을 포함하는 넓은 범위에서의 IP 를 탐색하는 것이 게임의 특성과, 오프라인 조사에 있어 더욱 유의미할 것이라 판단.

03 예비 현장 조사

게임 IP



1. 선샤인 시티 이케부쿠로
2. 시부야 파크코의 닌텐도 도쿄
3. 타워 레코드 시부야
4. 아키하바라 아미아미, 타이토 스테이션

각종 게임 관련 샵 등, 게임 IP의
활용을 직간접적으로 체험할 수 있는
공간 방문

선샤인 시티



공항에서부터 마리오와 같은 닌텐도
게임 IP 의 활용을 확인할 수 있었음.

대표적인 게임 IP인 포켓몬의 경우
도쿄에 5곳의 오피셜 샵을 두고 있으며,
선샤인 시티에 한 곳이 존재.

또한 유명 게임 회사인 반다이 남코의
공식 스토어가 존재하여 이를 탐방.

04 문화 및 업계 탐방

시부야 파르코

01

CYBERSPACE SHIBUYA
GAME, ANIME, CHARACTER GOODS

Digital X subculture zone that accumulated the top contents of game character comics, exports for screenagers of the world. It is sacred place that is experience-based one and only to affect wide sensitivity of Japan.



시부야 파르코 6층은 다양한 게임 회사
및 e-sports관련 오프라인 스토어가
구성.

포켓몬 디자인 랩 탐방.

이외 캡콤, 닌텐도, 등과 같은 다양한
회사의 입점 스토어를 확인.

또한, 해당 IP에 열광하는 굉장히 많은
수의 사람들 또한 볼 수 있었음.

04 문화 및 업계 탐방

시부야

타워레코드



음반으로 유명한 타워레코드에 방문.

게임 음악을 기반으로 전시해둔 별도의
공간이 존재함을 확인함.

04 문화 및 업계 탐방

아키하바라



블루 아카이브, 니케 등 한국 게임사 (넥슨, 시프트업) 와 관련되어 있는 여러 IP 들도 확인할 수 있었음.

또한, 이들이 이야기는 들었으나, 실제 주류로서 받아들여지고 있다는 점에 놀람.

- 도쿄 현장 실습을 통해 우리는 게임 IP가 단순히 게임 내에서만 국한되지 않고, 다양한 형태로 확장되어 거대한 경제적 가치를 창출하는 것을 직접 목격. 인형, 피규어, 의류, 생활용품 등 게임 IP의 확장 전략을, 보다 발전.
- 일본 게임 회사들은 IP를 세분화하여 더욱 다양한 형태로 활용하고 있음. 예를 들어, 게임 내 음악을 별도의 앨범으로 출시하거나, 게임 속 캐릭터로 공연하게 하는 등 IP의 각 요소를 독립적인 콘텐츠로 발전시키고 있음.

참고 및 추가 자료

[글로벌 게임산업 트렌드](#)

[일본 게임 산업 101: 일본 게임 산업이 발전한 이유부터, 몰락, 그리고 최근 성장까지](#)

[일본콘텐츠산업동향+\(2019년+10호\).pdf](#)

- 닌텐도나, 반다이와 같은 대형 게임사 뿐만 아니라, 도검난무 등의 중소 게임사들 또한 자신들의 IP로 이러한 상품화를 시도, 발전시키는 경향을 보여줌
- 성공한 게임 IP는 매력적인 캐릭터 디자인, 독창적인 세계관과 캐릭터 설정, 흥미롭고 몰입감있는 게임 플레이, 높은 수준의 그래픽과 아트 중 몇 가지의 요소를 가지고, 여러 차례 후속작, 스핀오프작이 발매되어 충성도 높은 팬 층이 존재.



참고 및 추가 자료
[모바일 게임 캐릭터의 성공요인 분석](#)

- 게임 IP는 애니메이션, 만화, 소설 등 다양한 미디어로 확장되고 있음. 이는 IP의 세계관을 더욱 풍부하게 만들며, 다양한 채널을 통해 새로운 팬층을 확보하는 전략
- 다각화는 게임 회사의 수익 구조를 다변화하는 데 크게 기여. 게임 판매 수익에만 의존하지 않고, 다양한 상품과 콘텐츠를 통해 안정적이고 지속적인 수익을 창출. (실제, 게임 프리크 - 포켓몬의 자회사의 수익은 굿즈 판매가 66.3)
- 한국의 게임 산업도 이러한 일본의 사례를 참고하여, 단순히 게임 개발에만 초점을 맞추는 것이 아니라 IP 다각화와 확장을 고려해야.

- 위 분석 및 소감에 따라 아래와 같은 부분을 실제 게임 개발 시 추가로 고려.
 1. 게임 기획 단계부터 IP의 확장 가능성을 고려. 매력적인 캐릭터와 독창적인 세계관 구축에 집중하되, 이들이 다양한 미디어와 상품으로 확장될 수 있는 잠재력을 가질 수 있도록, IP 중심 게임 개발 설계.
 2. 게임의 각 요소(캐릭터, 음악, 스토리 등)를 독립적으로 발전시킬 수 있는 모듈식 접근을 채택.
 3. 팬들과의 소통 채널을 다양화하고, 그들의 피드백을 적극적으로 수용하여 IP를 발전시킬 수 있는 커뮤니티를 개발사 단계에서 구축.
 4. 게임 개발과 동시에 다른 미디어(웹툰, 애니메이션 등) 제작을 고려. 혹은 처음부터 OSMU 를 기반으로 한 게임을 기반으로 함.