

2024 하계 소프트웨어융합대학 IP-IT해외현장연수

게임 산업에서의 특허 전 략

닌텐도, 코나미, NCSoft의 사례를 중심으로

목 차

1. 연구 필요성
2. 연구 방법
3. 일정 계획
4. 기대효과

연구 필요성

- 게임 산업은 빠르게 발전하는 기술과 창의적 아이디어가 중심이 되는 분야.
- 이러한 환경에서 특허와 지식재산권(IP)의 확보 및 관리는 기업의 경쟁력을 결정짓는 핵심 요소.
- 닌텐도, 코나미, NCSoft와 같은 선두 게임 개발사들은 혁신적인 게임 기술과 서비스 모델을 통해 시장에서 성공적인 위치를 확보.
- 이 연구는 게임 산업의 특허 전략이 어떻게 기업의 지속 가능한 성장과 혁신을 지원하는지에 대한 이해를 제공할 수 있을 것.

연구 필요성

• 관련 자료

- [닌텐도, '하얀고양이 프로젝트' 소송 49억 5천만 엔으로 손해배상금 증액 < 게임 < 뉴스 < 기사본문 - 경향게임스 \(khgames.co.kr\)](http://khgames.co.kr)
- [코나미 '펍프' 상대로 한 의장권 침해 소송에서 승소 - 전자신문 \(etnews.com\)](http://etnews.com)
- [코나미, 우마무스메 개발사 사이게임즈 특허침해로 고소 \(gamemeca.com\)](http://gamemeca.com)

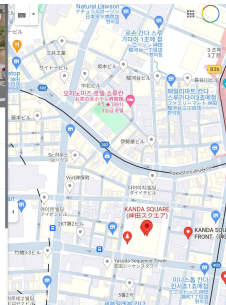
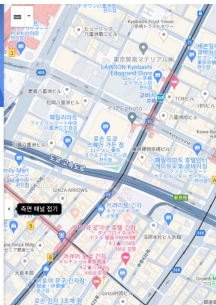
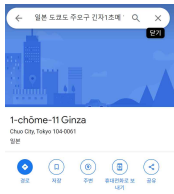
연구 방법

- **문헌 조사 및 데이터 수집:** 공개된 자료, 학술 논문, 업계 보고서 등을 통해 닌텐도, 코나미, NCSOFT의 특허 전략에 대한 이론적 배경과 기본 정보 수집.
- **예비 현장 조사:** 일본 게임 산업의 역사와 문화를 이해하기 위한 관련 자료 조사 및 일본 게임 산업 박물관, 게임 개발 스튜디오, 게임 관련 이벤트 정보 수집.
- **인터뷰 계획 수립:** 도쿄 현지의 게임 업계 전문가, 학자, 게임 개발사 관계자들에게 인터뷰 요청 메일 발송 및 가능할 경우 인터뷰 스케줄 조정.
- **문화 및 업계 탐방:** 일본 게임 산업의 중심지인 도쿄에서 게임 관련 박물관, 게임 아케이드, 게임 개발 스튜디오 등을 방문하여 일본 게임 문화와 산업의 현황을 직접 체험하고 관찰.
- **인터뷰 실시:** 사전에 조율한 인터뷰가 가능할 경우, 게임 업계 전문가, 학자, 게임 개발사 관계자들과의 인터뷰를 통해 실질적인 특허 전략과 IP 관리에 대한 실제 사례와 인사이트 수집.
- **분석 수행:** 방문한 장소와 인터뷰에서 얻은 정보를 기반으로, 닌텐도, 코나미, NCSOFT의 특허 전략과 지식재산권 관리 방식에 대한 분석을 진행.

일정 계획

- **준비 단계**(2024년 5월 ~ 6월 초)
 - 문헌 조사 및 데이터 수집
 - 예비 현장 조사
 - 인터뷰 계획 수립
- **도쿄 현장 조사** (2024년 6월 24일 ~ 28일)
 - 문화 및 업계 탐방
 - 인터뷰 실시
 - 자율 연구과제 수행
- **분석 및 정리** (2024년 6월 말 - 7월 초) : 자료 정리 및 분석과 결과 도출, 보고서 작성 등을 진행.

일정 계획



- 가능할 시, 닌텐도 및 코나미의 본사 혹은 개발 지점 방문 (도쿄)

기대 효과

- **IP / 특허와 관련된 업계 이해 :**

- 닌텐도, 코나미, NCSoft 등 주요 게임 개발사들의 특허 전략을 통해, 게임 산업에서 지식재산권이 경쟁력 강화에 어떻게 기여하는지에 대한 심층적으로 이해할 수 있는 계기. 이는 저희들에게 게임 산업의 복잡한 경쟁 환경을 이해하는 데 도움이 될 것.

- **현장 기반 연구 강화 :**

- 도쿄 현장 방문을 통한 직접적인 체험과 관찰은 게임 산업에 대한 현장 기반 탐색 경험을 쌓을 수 있는 기회. 연구자들이 이론적 연구뿐만 아니라 실제 업계의 동향과 전략을 이해하는 데 있어 중요한 방법론적 접근.