

특허 기반의 스토리텔링 모델에 관한 연구

A Study on the Storytelling Model based on Patent

이 가 희, 이 상 지*

한남대학교, 카이스트*

Lee ga-hee, Lee sang-zee*

Hannam Univ., KAIST*

요약

오늘날 스토리텔링은 기업의 비즈니스 분야까지 확산되어 기업의 홍보, 상품의 마케팅 또는 커뮤니케이션 분야 등에 다양하게 활용되고 있다. 본 연구에서는 지식재산의 일종인 특허와 관련된 영역에서 스토리텔링을 융합한 특허 기반의 스토리텔링의 모델을 새롭게 정립하고, 특허를 중심으로 스토리의 원천 소스 발굴과 스토리텔링의 활용이라는 두 가지 관점에서 기존의 스토리텔링과 어떻게 다른지 살펴보았다. 비즈니스에서는 특허 기술의 발명에서부터 특허권리의 등록, 무효소송과 침해소송 및 손해배상 소송 등의 법적분쟁, 특허를 이용한 상품화, 홍보 및 마케팅 등의 다양한 과정이 존재한다. 각각의 과정별로 특허와 관련된 갖가지 스토리의 원천이 다양하게 존재할 수 있고 설득하고자 하는 대상과 목적에 따라 스토리텔링을 다양하게 활용할 수 있다. 이러한 관점에서 MSMU(Multi-Source Multi-Use)의 특징을 가지는 특허 기반의 스토리텔링의 모델을 새롭게 정립하였고, 스토리텔링을 특허를 포함하여 지식재산 영역으로 확장할 수 있는 가능성을 제시하였다.

I. 서론

스토리텔링은 주로 문예창작 분야에서 주로 활용되었는데¹⁾, 스토리텔링은 글자 그대로 이야기(story)와 말하기(telling)의 합성어다. 이는 어떠한 사건에 내포된 ‘이야기’와 그 이야기를 말하는 행위를 표현하는 ‘말하기’가 결합하여 일방 또는 상호 소통을 목적으로 한다²⁾.

특허는 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로 고도한 것으로 정의되고 있으며, 정신적 활동에 의한 창작의 결과로 얻어지는 무형재산권, 즉 지식재산(IP, intellectual property)의 일종이다. 지식재산은 과학기술의 발명과 문화예술의 창작에 부여되는 법적 권리의 총칭을 뜻하며 특허 외에 디자인, 상표, 저작권 등이 포함된다³⁾. 이러한 지식재산은 오늘날 기업의 경쟁력을 좌우하는 중요한 핵심 자산이 되고 있다.

본 연구에서는 과학기술 분야의 발명특허와 스토리텔링의 융합에 의한 특허 기반 스토리텔링의 모델이 기존의 스토리텔링과 어떤 차별화된 특징을 가지는지 살펴본다. 특허의 창출에서 사업화까지의 각 단계별로 특허와 관련하여 발굴할 수 있는 스토리의 원천(source)의 다양성과 스토리텔링을 이러한 각 단계별로 활용하는 데 중점을 두었다.

II. 본론

1. 특허기반 스토리텔링의 정의

특허 기반 스토리텔링은 특허를 중심으로 이루어지는 스토리텔링을 의미한다. 특허기술의 발명에서부터 특허권리의 등록, 무효소송과 침해소송 및 손해배상소송 등의 법적분쟁, 특허를 이용한 상품화, 홍보 및 마케팅 등의 단계별 과정을 통해 특허와 관련된 스토리를 발굴하고 설득하고자 하는 대상과 목적에 따라 스토리텔링을 다양하게 활용하는 것을 의미한다.

2. 특허기반 스토리텔링의 모델: MSMU

특허기반 스토리텔링은 이야기 원천(source)과 활용(use)이라는 측면에서 기존의 스토리텔링과 구분될 수 있는 특징을 지니고 있다.

우선 이야기 원천의 관점에서 살펴보면, 기술의 발명과 특허의 창출에서 특허를 적용한 상품화 및 마케팅에 이르는 비즈니스를 통해 특허법에 규정된 각 단계마다 또는 전 단계에 걸쳐, 이야기꺼리가 많이 존재할 수 있다. 기술을 발명하는 과정에서 벌어지는 실패와 성공 이야기, 특허를 둘러싸고 특허청과 특허심판원을 상대로 특허권을 등록하기까지의 공방, 중소기업과 대기업 간에 벌어지는 침해소송과 손해배상 소송 등의 법적 분쟁, 경쟁 제품과의 비교 광고, 특허를 기반으로 개발한 상품으로 고객에게 전해주는 혁신 가치 등은 특허와 관련된 독특한 이야기 원천들이다. 이러한 특징을 멀티소스(Multi-Source)라고 할 수 있다. 하나의 상품에 적게는 수십 개 많게는 수백 개 이상의 특허 기술이 결합될 수 있으므로 경우에 따라서는 더 많은 이야기가 나올 수 있다는 의미이다.

다음으로 스토리텔링의 활용이라는 관점에서 살펴보면, 앞에서 설명한 바와 같이 특허법에서 규정된 각각 단계마다 설득을 해야 할 대상과 목적이 달라진다. 예를 들면, 특허의 등록을 위해서는 특허청의 심사관을 상대로 기술의 신규성과 진보성을 설득해야 하고, 자금 유치를 위해서는 투자자를 대상으로 특허 기술의 우수성과 가치에 대해 설득해야 한다. 각각의 단계별로 대상과 목적에 맞는 이야기로 표현되는 스토리텔링을 다양하게 활용될 수 있다. 이러한 특징은 멀티유즈(Multi-Use)라고 할 수 있다.

이와 같이 하나의 특허 기술이 발명되어 사업화되기까지 여러 가지 단계별로 갖가지 이야기의 원천을 발굴하고 목적에 따라 꾸미는 다양한 이야기를 바탕으로 스토리텔링을 활용할 수 있다는 점에서, 특허 기반의 스토리텔링은 MSMU (Multi-Source Multi Use)의 모델로 그림1과 같이 나타낼 수 있다.

일반적으로 스토리텔링은 메시지, 갈등, 등장인물, 플롯의 4가지로 구성된다. 특허기반 스토리텔링의 구성도 유사하게 적용될 수 있으나, 특허 관련 이야기 소재가 가미되어 특허 관련 단계별로 다양한 스토리가 꾸며지고 목적에 맞게 스토리텔링이 활용될 수 있다.

이와 같이, 특허 기반의 스토리텔링은 과학기술의 발명 특허를 포함하는 지식재산 분야와 기존의 문화예술 및 비즈니스 분야에서의 스토리텔링을 융합하기 위한 새로운 시도라 할 수 있다.



▶▶ 그림 1. 특허 기반 스토리텔링 MSMU 모델

III. 결론

특허가 스토리텔링과 융합된 특허 기반의 스토리텔링의 모델을 새롭게 정립하고, 기존의 스토리텔링과 어떻게 다른지 그 특징을 살펴보았다.

본 연구결과를 바탕으로 특허 뿐 아니라 지식재산 전반으로 스토리텔링의 영역이 확대될 것이며 기대되는 효과는 다음과 같다. 첫째, 스토리텔링의 이야기의 소스가 기존보다는 비교할 수 없을 정도로 확장된다. 둘째, 이렇

게 발굴된 이야기를 바탕으로 지식재산권의 등록, 자금 유치, 법적분쟁, 홍보 및 마케팅 등에 활용함으로써 사업의 성공 가능성이 높아진다. 셋째, 지식재산을 활성화시키기 위하여 스토리텔링에 관심이 높아질 것이며 이에 대한 투자도 증대될 것이다. 넷째, 지식재산 스토리텔링이라는 공통적인 주제와 목적을 위해, 과학기술과 문화예술 분야가 융합하는 새로운 장르가 나타날 것이다. 다섯째, 일상의 삶 속에서 정신적인 또는 물질적인 역경을 겪게 될 경우에, 이러한 어려움이 역설적으로 위대한 스토리텔링의 소스가 된다는 희망을 갖게 될 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김기국, 「스토리텔링의 이론적 배경 연구」, 『2007 춘계학술발표회』, 한국프랑스학회, pp.151-152, 2007.
- [2] 김광욱, 「스토리텔링의 개념」, 『겨레어문학』 제41집, 겨레어문학회, pp.257-265, 2008.
- [3] 김철호 외 2명, 『지식재산전략』, 발명진흥회, pp.14-32, 2011.