

# Вопросы интеллектуальной собственности в видеоиграх

*Коржова И.В.\**

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы интеллектуальной собственности, связанные с использованием новых информационных технологий в видеоиграх.

Автором делается вывод о том, что воздействие конкретной технологии на игру преимущественно индивидуально и требует самостоятельного изучения применительно к сфере интеллектуальной собственности.

В рамках настоящей статьи рассмотрено воздействие следующих основных технологий на индустрию игр и их отражение через призму интеллектуальной собственности: технологии распределенного реестра (Blockchain); технологии аналитики Big Data; облачных технологий; искусственного интеллекта; VR, AR-технологий.

В качестве частных выводов, подтверждающих данный тезис, в статье обосновываются: 1) специфика правовой природы внутриигрового имущества в криптоиграх; 2) особенности воздействия технологий виртуальной, дополненной реальности (далее — VR, AR-технологий или VR, AR) на правовой режим контента, создаваемого игроками, а также особенности использования в виртуальной среде товарных знаков; 3) необходимость выработки инновационных договорных моделей, связанных с регулированием интеллектуальных прав, между участниками игровой индустрии; 4) важность обеспечения определенности в правах субъектов игровой индустрии, в том числе при решении вопроса о том, кому будут принадлежать права на контент, создаваемый совместно игроком и игровым искусственным интеллектом, а также при решении вопроса о необходимости предоставления игроку исключительных прав на созданный им контент в играх с элементами VR, AR.

**Ключевые слова:** видеоигры, интеллектуальные права, технология Blockchain, криптоигры, NFT-токены, технология аналитики Big Data, облачные технологии, облачный гейминг, искусственный интеллект, технология виртуальной реальности, технология дополненной реальности.

**Annotation.** The article deals with intellectual property issues related to the introduction of innovative technologies into games.

The author concludes that the impact of a particular technology on the game is predominantly individual and requires independent study in relation to the field of intellectual rights.

As private conclusions confirming this thesis, the article substantiates: 1) the specificity of the legal nature of in-game property in crypto games; 2) the peculiarities of the impact of virtual, augmented reality technologies (hereinafter — VR, AR-technologies or VR, AR) on the legal regime of content created by players, as well as the peculiarities of using trademarks in a virtual environment; 3) the need to develop innovative contractual models related to the regulation of intellectual rights between participants in the gaming industry; 4) the importance of ensuring certainty in the rights of subjects of the gaming industry, including when deciding who will own the rights to content created jointly by the player and gaming artificial intelligence, as well as when deciding whether to grant the player exclusive rights to the content created by him in games with VR, AR elements.\*\*

**Keywords:** games, intellectual rights, Blockchain technology, crypto games, NFT tokens, Big Data analytics technology, cloud technologies, cloud gaming, artificial intelligence, virtual reality technology, augmented reality technology.

\* **Коржова Ирина Вадимовна**, магистрант МГУ им. М.В. Ломоносова. Электронный адрес: irina.v.korzhova@gmail.com  
**Рецензент: Северин Виталий Андреевич**, профессор кафедры коммерческого права и основ правоведения Юридического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова, доктор юридических наук.

\*\* **Intellectual Property Issues in Video Games**  
**I.V. Korzhova**, Master of the Lomonosov Moscow State University, Deloitte.  
**Reviewer: V.A. Severin**, Doctor of Law, Professor of the Department of Commercial Law and Fundamentals of Jurisprudence, Faculty of Law, Lomonosov Moscow State University.

