

ABSTRAK

Di tengah perkembangan zaman, *videogame* atau permainan video termasuk sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual. Icefrog sebagai individu mengklaim *game* ciptaannya yang menggunakan material milik orang lain, yakni Blizzard inc. lantas me-rekreasi ulang *game* tersebut kepada perusahaan lain yang dapat dikatakan sebagai kompetitor, yakni Valve co sebagai sebuah Merek. Skripsi ini membahas aspek-aspek Hak Kekayaan Intelektual yang diterapkan di Indonesia sebagai penganut *civil law system*, baik dari segi Hak Cipta maupun Merek maupun penyelesaiannya apabila kasus ini terjadi di Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Kata Kunci : *Videogame, Game, Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Merek.*