ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«РОССИЙСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ»

УТВЕРЖДАЮ
Ректор РГАИС
А.О. Аракелова
22 мая 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРАВО В ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И КИБЕРСПОРТЕ»

Направление подготовки: 09.04.02 «Информационные системы и технологии»
Профиль: «Администрирование информационных систем»

Квалификация (степень) выпускника – магистр
Форма обучения – очная

Направление подготовки: 40.04.01 «Юриспруденция»
Профиль: «Интеллектуальное право цифровых технологий»

Квалификация (степень) выпускника – магистр
Форма обучения – очная, очно-заочная, заочная

Москва – РГАИС – 2025

Разработчик: к.ю.н., доцент кафедры «Авторского права, смежных прав и частноправовых дисциплин» Андреев Н.Ю. Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте. // Рабочая программа учебной дисциплины предназначена для обучающихся по направлениям 40.04.01 «Юриспруденция», 09.04.02 «Информационные системы и технологии» — М.: Российская государственная академия интеллектуальной собственности (РГАИС), кафедра «Авторского права, смежных прав и частноправовых дисциплин», 2025.

© ФГБОУ ВО РГАИС, 2025

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Курс «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте» ставит своей целью:

- изучение законодательства Российской Федерации в сфере регулирования индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий, включая законы и иные нормативно-правовые акты в данной сфере;
- усвоение сущности, основных положений, принципов и норм регулирования индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий;
- формирование навыков высококвалифицированного специалиста в области юриспруденции путем изучения, в частности, сравнительно-правового подхода к анализу норм регулирования индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий с целью использования полученных знаний в будущей практической деятельности.

Для достижения поставленных целей решаются следующие задачи:

- изучить источники и системы регулирования индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий Российской Федерации;
- усвоить основные понятия о типах субъектов, видах объектов и содержании правоотношений в индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий;
- выявить основные проблемы, складывающиеся в области регулирования индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий в Российской Федерации и за рубежом;
- изучить правовое положение субъектов индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий;
- ознакомиться с существующей правоприменительной практикой в Российской Федерации в сфере регулирования индустрии компьютерных и мобильных игр, проведения киберспортивных мероприятий.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте» изучается по направлению подготовки 40.04.01 «Юриспруденция» в части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору и реализуется на втором году обучения (3 семестр).

Изучению данной дисциплины предшествуют «Основы гражданского права», «Актуальные проблемы гражданского права», «Особые правовые режимы интеллектуальной собственности», «Правовая охрана авторских и смежных прав на национальном и международном уровне», «Антимонопольное регулирование отношений в сфере интеллектуальной собственности».

Дисциплина «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте» изучается по направлению подготовки 09.04.02 «Информационные системы и технологии» в части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору и реализуется на втором году обучения (3 семестр – очная, очно-заочная и заочная формы обучения).

Изучению данной дисциплины предшествуют «Введение в информационные системы и технологии».

2. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ (АСТРОНОМИЧЕСКИХ) ЧАСОВ ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

40.04.01 «Юриспруденция»

Виды занятий	Объем дисциплины		
	Форма обучения		
	Очная форма обучения	Очно-заочная форма обучения	Заочная форма обучения
Объем зачетных единиц	4	4	4
Общая трудоемкость в часах	144	144	144
Аудиторные занятия	34	34	14
Лекции	16	16	6
Практические занятия (семинары)	18	18	8
Самостоятельная работа	83	83	121
Контроль	27	27	9
Форма контроля	Экзамен	Экзамен	Экзамен

09.04.02 «Информационные системы и технологии»

Виды занятий	Объем дисциплины		
	Форма обучения		
	Очная форма обучения	Очно-заочная форма обучения	Заочная форма обучения
Объем зачетных единиц	4	–	–
Общая трудоемкость в часах	144	–	–
Аудиторные занятия	34	–	–
Лекции	16	–	–
Практические занятия (семинары)	18	–	–
Самостоятельная работа	83	–	–
Контроль	27	–	–
Форма контроля	Экзамен	–	–

3. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ КОМПЕТЕНЦИЙ, ФОРМИРУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

3.1. Учебно-тематический план курса и распределение компетенций по темам занятий

40.04.01 «Юриспруденция»

Наименование темы	Формируемые компетенции (или их части)							
	УК-1	УК-2	УК-3	УК-4	УК-5	УК-6	ПК-1	ПК-2
Тема 1. Компьютерная игра как мультимедийный объект интеллектуальных прав	+		+			+		+
Тема 2. Система регулирования компьютерных игр и киберспорта в России	+	+	+	+	+	+		+
Тема 3. Основные договоры в индустрии компьютерных игр: правовое регулирование	+	+	+	+	+	+	+	
Тема 4. Правовые аспекты монетизации и дистрибьюции компьютерных игр	+	+	+	+	+	+	+	
Тема 5. Правовые основы киберспорта	+	+	+	+	+	+		+

09.04.02 «Информационные системы и технологии»

Наименование темы	Формируемые компетенции (или их части)			
	УК-1	УК-2	УК-6	ПК-1
Тема 1. Компьютерная игра как мультимедийный объект интеллектуальных прав	+		+	
Тема 2. Система регулирования компьютерных игр и киберспорта в России	+	+	+	
Тема 3. Основные договоры в индустрии компьютерных игр: правовое регулирование	+	+	+	+
Тема 4. Правовые аспекты монетизации и дистрибьюции компьютерных игр	+	+	+	+
Тема 5. Правовые основы киберспорта	+	+	+	

3.1. Содержание разделов дисциплины (модуля) и контрольные вопросы для самостоятельной работы (самоконтроля) обучающихся

Тема 1. Компьютерная игра как мультимедийный объект интеллектуальных прав.

Различные аспекты правового статуса компьютерных игр: информация, игра в значении «пари, игра, конкурс» из гражданского законодательства, объект интеллектуальных прав.

Дискуссия о правовом статусе компьютерной игры как объекта интеллектуальных прав. Понятие мультимедийного объекта интеллектуальных прав. Значение классификации компьютерной игры как объекта интеллектуальных прав.

Контрольные вопросы:

1. Что такое мультимедийный объект интеллектуальных прав?
2. Какой правовой статус имеют компьютерные игры в РФ?
3. Чем отличается правовой статус компьютерной игры от других объектов интеллектуальных прав?

Тема 2. Система регулирования компьютерных игр и киберспорта в России.

Конституционно-правовые основы регулирования компьютерных игр и киберспорта.

Гражданское законодательство как основной регулятор компьютерных игр и киберспорта.

Соотношение международного регулирования, международных договоров в сфере интеллектуальной собственности, и национального регулирования компьютерных игр. Значение законодательства в сфере IT-компаний, особых экономических зон и налогового маневра для индустрии компьютерных игр.

Подзаконные акты, связанные с компьютерными играми и киберспортом.

Контрольные вопросы:

1. Какие основные законы, регулирующие компьютерные игры и киберспорт, вам известны?
2. Какой ключевой нормативный акт, регулирующий киберспорт в России?
3. Какие источники международного права, регулирующие компьютерные игры и применяемые в России, вам известны?

Тема 3. Основные договоры в индустрии компьютерных игр: правовое регулирование.

Персональные данные. Понятие и виды. Биометрические, специальные и иные персональные данные. Регулирование обработки и передачи персональных данных. Трансграничная передача персональных данных. Понятие, способы и формы защиты персональных данных. Утечка персональных данных: регулирование и ответственность, последствия утечки персональных данных в контексте кибербезопасности. Полномочия Роскомнадзора в сфере защиты персональных данных. Данные, которые не могут быть отнесены к персональным.

Контрольные вопросы:

1. Чем отличается роль издателя от роли разработчика в компьютерных играх?
2. Какие договоры могут заключаться на стадии создания компьютерной игры?
3. Чем отличаются издательский договор от лицензионного в индустрии компьютерных игр?

Тема 4. Правовые аспекты монетизации и дистрибуции компьютерных игр.

Характеристика лицензионного договора на компьютерную игру: виды и ситуации заключения. Пользовательское соглашение между игроком и оператором компьютерной игры: общая характеристика. Правовой режим онлайн-игр.

Правовой режим внутриигрового имущества и персонажей. Правовой статус разработчика компьютерной игры. Правовой режим лутбоксов : проблемы и перспективы регулирования. Цифровые финансовые активы и компьютерные игры.

Контрольные вопросы:

1. Что такое дистрибуционные платформы в индустрии компьютерных игр?
2. Какие ключевые дистрибуционные платформы вам известны?
3. Какие способы монетизации компьютерных игр вам известны?

Тема 5. Правовые основы киберспорта.

Правовой режим киберспортивного соревнования.

Правовой статус киберспортсмена. Нормативное регулирование на уровне Министерства спорта. Соотношение трудового законодательства и спортивного законодательства для киберспортсменов.

Правовой статус киберспортивных клубов и команд. Основы взаимодействия субъектов киберспортивного рынка.

Контрольные вопросы:

1. Имеет ли киберспорт статус спортивной дисциплины в России? За рубежом?
2. Какой правовой статус у киберспортсменов?
3. Какие субъекты киберспортивных мероприятий вам известны? Каковы их основные права и обязанности?

3.2. Активные и интерактивные формы проведения занятий

В качестве активных форм проведения занятий по дисциплине предлагается две формы: лекция-беседа и консультационная работа преподавателя. Выбор интерактивной формы предоставляется непосредственно преподавателю.

Лекция-беседа предполагает непосредственный контакт преподавателя с аудиторией. Неоспоримым преимуществом лекции-беседы является возможность расширить круг мнений сторон, привлечь коллективные знания и опыт, что имеет большое значение в активизации мышления обучающихся. Вопросы преподаватель может адресовать как всей аудитории, так и кому-то конкретно. Они могут быть как простые, способные сосредоточить внимание на отдельных важнейших элементах темы, так и проблемные. Обучающиеся, продумывая ответ на заданный вопрос, получают возможность самостоятельно прийти к тем выводам и обобщениям, которые преподаватель должен был сообщить им в качестве новых знаний, либо понять глубину и важность обсуждаемой проблемы, что повышает интерес и степень восприятия материала.

Консультационная работа преподавателя предполагает два вида консультаций: групповые и индивидуальные. На групповой консультации преподаватель называет тему предстоящего семинарского занятия, вопросы и порядок их обсуждения; дает краткий обзор источников и раскрывает их значение для наиболее полного рассмотрения соответствующих теоретических проблем. При этом он обращает внимание на наиболее сложные вопросы, на которые нужно обратить более пристальное внимание при разборе темы, дает советы о путях их преодоления; рекомендует наиболее целесообразные способы организации самостоятельной работы.

Проведение индивидуальных консультаций проводится преподавателем в специально отведенное время. В этом случае к нему за помощью могут обратиться как те, кто испытывает трудности в изучении данной темы, так и обучающиеся, которые хотели бы более глубоко разобраться в вопросах семинара.

Интерактивное обучение по дисциплине предполагает: регулярное обновление и использование электронных учебно-методических материалов; использование современных мультимедийных средств обучения; проведение аудиторных занятий в режиме реального времени посредством Интернета, когда обучающиеся и преподаватели имеют возможность не только слушать лекции, но и обсуждать ту или иную тематику, участвовать в прениях и т.д.

С целью качественной подготовки обучающихся по представленной дисциплине предполагается изучение дисциплины в следующих интерактивных формах: 1) работа в малых группах; 2) дискуссия.

Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Все это часто бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе — неотъемлемая часть многих интерактивных методов, например, таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др.

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее аспекты. Нужно убедиться, что обучающиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать — обучающиеся не станут прилагать усилий для выполнения задания. Надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими. Маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких, инструкций за один раз, поэтому надо записывать инструкции на доске и (или) карточках. Надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение задания.

Дискуссия как метод интерактивного обучения успешно применяется в системе учебных заведений на Западе, в последние годы стала применяться и в нашей системе образования. Метод дискуссии (учебной дискуссии) представляет собой «вышедшую из берегов» эвристическую беседу. Смысл данного метода состоит в обмене взглядами по конкретной проблеме. Это активный метод, позволяющий научиться отстаивать свое мнение и слушать других.

Обычно предполагается, что из мышления рождается ответ на высказывание оппонента в дискуссии, поэтому разномыслие и рождает дискуссию. Однако дело обстоит как раз наоборот: спор, дискуссия рождает мысль, активизирует мышление, а в учебной дискуссии к тому же обеспечивает сознательное усвоение учебного материала как продукта мыслительной его проработки.

Метод дискуссии используется в групповых формах занятий: на семинарах-дискуссиях, собеседованиях по обсуждению итогов выполнения заданий на практических и лабораторных занятиях, когда обучающимся нужно высказываться. На лекции дискуссия в полном смысле развернуться не может, но дискуссионный вопрос, вызвавший сразу несколько разных ответов из аудитории, не приведя к выбору окончательного, наиболее правильного из них, создает атмосферу коллективного размышления и готовности слушать преподавателя, отвечающего на этот дискуссионный вопрос.

Дискуссия на семинарском (практическом) занятии требует продуманности и основательной предварительной подготовки обучаемых. Нужны не только хорошие знания (без них дискуссия беспредметна), но также наличие у обучающихся умения выражать свои мысли, четко формулировать вопросы, приводить аргументы и т. д. Учебные дискуссии обогащают представления обучающихся по теме, упорядочивают и закрепляют знания.

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

4.1. Методические рекомендации по самостоятельному изучению курса (дисциплины)

Самостоятельная работа обучающихся – это индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства преподавателя. Самостоятельная работа есть особо организованный вид учебной деятельности, проводимый с целью повышения эффективности подготовки обучающихся к последующим занятиям, формирования у них навыков самостоятельной отработки учебных заданий, а также овладения методикой организации своего самостоятельного труда в целом.

Являясь необходимым элементом дидактической связи различных методов обучения между собой, самостоятельная работа обучающихся призвана обеспечить более глубокое, творческое усвоение понятийного аппарата дисциплины «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте», содержания основных нормативно-правовых актов и литературы по данному учебному курсу.

В связи с тем, что на лекции и практических занятиях обучающимся заочной формы обучения по курсу «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте» учебным планом определено недостаточно времени, поэтому обучающимся особое внимание следует обратить на самостоятельное изучение рекомендованной учебной литературы. В процессе изучения литературы необходимо составлять конспект. Конспект должен содержать краткое содержание источника, ход мыслей автора, важнейшие цифры, выводы.

Помощь обучающимся в изучении курса «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте» преподаватель оказывает не только путём чтения лекций и проведения практических занятий, но и в часы, отведённые преподавателям для консультаций.

Организация самостоятельной работы обучающихся должна строиться по системе поэтапного освоения материала. Метод поэтапного изучения включает в себя предварительную подготовку, непосредственное изучение теоретического содержания источника, обобщение полученных знаний.

Предварительная подготовка включает в себя уяснение цели изучения материала, оценку широты информационной базы анализируемого вопроса, выяснение его научной и практической актуальности. Изучение теоретического содержания заключается в выделении и уяснении ключевых понятий и положений, выявлении их взаимосвязи и систематизации. Обобщение полученных знаний подразумевает широкое осмысление теоретических положений через определение их места в общей структуре изучаемой дисциплины и их значимости для практической деятельности.

Методические рекомендации по работе с источниками права.

Самостоятельная работа обучающихся является одним из видов учебной деятельности, которая призвана, прежде всего, сформировать у них навыки работы с нормативно-правовыми актами.

При анализе нормативно-правовых актов обучающиеся должны обратить особое внимание на новую терминологию, без знания которой они не смогут усвоить содержание правовых документов, а в дальнейшем и ключевых положений изучаемой дисциплины в целом.

Как показывает опыт, незаменимую помощь обучающимся оказывают всевозможные юридические справочные издания, прежде всего, энциклопедического характера.

Изучение курса дисциплины нужно начинать со знакомства с его программой. Затем чётко осмыслить структуру каждой темы, логику её построения. Далее по списку литературы требуется подобрать относящиеся к конкретной теме нормативно-правовые акты, учебные материалы, дополнительные источники (книги, брошюры, журналы и др.).

Среди учебной литературы, прежде всего, следует обратить внимание на учебники, а также на пособия, рекомендованные Министерством образования и науки РФ или допущенные в качестве базовых. Это относится, в том числе и к учебно-методическим пособиям или альбомам схем.

Методические рекомендации по работе с литературой.

При самостоятельном изучении основной рекомендованной литературы обучающимся необходимо обратить главное внимание на узловые положения, излагаемые в изучаемом тексте.

Необходимо внимательно ознакомиться с содержанием соответствующего блока информации, структурировать его и выделить в нем центральное звено. Обычно это бывает ключевое определение или совокупность сущностных характеристик рассматриваемого объекта. Для того, чтобы убедиться, насколько глубоко усвоено содержание темы, в конце соответствующих глав и параграфов учебных пособий обычно дается

перечень контрольных вопросов, на которые обучающегося должен уметь дать четкие и конкретные ответы.

Работа с дополнительной литературой предполагает умение обучающихся выделять в ней необходимый аспект изучаемой темы (то, что в данном труде относится непосредственно к изучаемой теме). Это важно в связи с тем, что к дополнительной литературе может быть отнесен широкий спектр текстов (учебных, научных, художественных, публицистических и т.д.), в которых исследуемый вопрос рассматривается либо частично, либо с какой-то одной точки зрения, порой нетрадиционной.

В своей совокупности изучение таких подходов существенно обогащает научный кругозор обучающихся. В данном контексте следует учесть, что дополнительную литературу целесообразно прорабатывать, во-первых, на базе уже освоенной основной литературы, и, во-вторых, изучать комплексно, всесторонне, не абсолютизируя чью-либо субъективную точку зрения.

Обязательный элемент самостоятельной работы обучающихся с правовыми источниками и литературой – ведение необходимых записей. Основными общепринятыми формами записей являются конспект, выписки, тезисы, аннотации, резюме, план.

Конспект – это краткое письменное изложение содержания правового источника, статьи, доклада, лекции, включающее в сжатой форме основные положения и их обоснование.

Выписки – это краткие записи в форме цитат (дословное воспроизведение отрывков источника, произведения, статьи, содержащих существенные положения, мысли автора), либо лаконичное, близкое к тексту изложение основного содержания.

Тезисы – это сжатое изложение ключевых идей прочитанного источника или произведения.

Аннотации, резюме – это соответственно предельно краткое обобщающее изложение содержания текста, критическая оценка прочитанного документа или произведения.

В целях структурирования содержания изучаемой работы целесообразно составлять ее *план*, который должен раскрывать логику построения текста, а также способствовать лучшей ориентации обучающегося в содержании произведения.

Самостоятельная работа обучающихся будет эффективной и полезной в том случае, если она будет построена исходя из понимания обучающимися необходимости обеспечения максимально широкого охвата информационно-правовых источников, что вполне достижимо при научной организации учебного труда.

Методические рекомендации по работе над конспектом после лекции

После тщательного изучения и глубокого осмысления записей, сделанных на лекциях, а также указанных источников, целесообразно краткое конспектирование материала темы, выполнение рабочих иллюстративных схем.

По завершении усвоения содержания всех тем рационально сравнение их структуры и нахождение общих черт, логических связей между ними. Не лишним может стать изучение тех нормативно-правовых актов, которые проходят через всю дисциплину и тех, что регулируют общественные отношения, рассматриваемые лишь в отдельных темах.

Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана.

Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать. Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах.

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическим занятиям

Практические занятия проводятся для более полного освоения обучающимися основных вопросов дисциплины. Они являются одним из

средств текущей аттестации уровня знаний и степени усвоения обучающимися учебного материала по мере его изучения.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

1й – организационный;

2й - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе обучающийся планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Второй этап включает непосредственную подготовку обучающегося к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Изучение литературы состоит из двух вариантов:

Аннотирование литературы - перечисление основных вопросов, рассматриваемых автором в той или иной работе. При этом особое внимание уделяется вопросам, имеющим прямое отношение к изучаемой проблеме. Структура аннотации: автор, название работы (книги, статьи), её выходные данные, основные идеи работы, их новизна, личностное отношение к ним.

Конспектирование литературы - краткое и точное изложение какой-то статьи, книги, выступления, речи и т. п. Перед конспектированием необходимо прочитать до конца главу, раздел, книгу, статью. Затем составить план прочитанного, который позволит отвлечься от авторского текста, абстрагироваться от несущественных деталей и сформулировать основные мысли автора. Так достигается ясность и краткость записей.

Однако последнее не должно противоречить требованиям полноты и точности, для чего основные положения работы необходимо записывать в формулировках автора, указывая страницу, на которой изложена записываемая мысль. При конспектировании соблюдается и логика авторского изложения материала.

Ценность конспекта зависит не только от его содержания, но и оформления. Названия глав и параграфов следует записывать полностью. Авторскими словами записываются и определения. Примеры, в конспект отбираются наиболее яркие, вносятся и свои личные. Принципиально важный материал (определения, тезисы, доказательства, выводы, оценки) желательно

выделять знаками. Широкие, до трети страницы, поля конспекта используются для выражения своего отношения к изучаемому материалу.

Подготовка доклада. Доклад готовится для выступления на занятии или в учебном заведении перед преподавателями, и учащимися.

При работе над докладом обучающийся должен проявлять максимум самостоятельности. Это необходимо не только для совершенствования умений самостоятельно работать с нормативными правовыми актами и научной литературой в области международного публичного права с полученным фактическим материалом, но и для развития мысли, и юридической речи обучающегося.

Работать над докладом рекомендуется в следующей последовательности:

- глубоко изучить литературу, рекомендованную по данному вопросу;
- критически оценить привлекаемую для доклада научную литературу, подумать над правильностью и доказательностью выдвигаемых авторами тех или иных положений;
- хорошо продумать и составить подробный план доклада;
- сопоставить рассматриваемые в изученных работах положения, факты, выделить в них общее и особенное, обобщить изученный материал в соответствии с намеченным планом доклада;
- тщательно продумать правильность изложенного в докладе того или иного положения, систематизировать аргументы в его защиту или против неправильных суждений;
- сделать необходимые ссылки на использованную в докладе психолого-педагогическую литературу, другие источники;
- подготовить к работе необходимые иллюстрации;
- умело использовать личные наблюдения, педагогический опыт и эксперименты.

Особое внимание необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы обучающийся должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Порядок проведения практического занятия

1. Вступительное слово преподавателя - 3-5 мин.
2. Рассмотрение вопросов темы - до 30 мин. по каждому вопросу.
3. Заключение преподавателя - до 10 мин.

Практическое занятие проводится в следующих формах, дополняющих друг друга:

- развернутая беседа, предполагавшая основательную подготовку всей группы по всем вопросам и участие максимума обучающихся в обсуждении темы. На практическом занятии в форме развернутой беседы отдельным обучающимся поручаются фиксированные выступления по тому или иному разделу темы, ставятся дополнительные вопросы;

- устные доклады с последующим их обсуждением;

- обсуждение письменных рефератов, заранее подготовленных отдельными обучающимися по заданию преподавателя. Доклад или реферат могут быть поручены не одному, а двум-трем обучающимся. Помимо основного докладчика могут быть назначены содокладчики и оппоненты по основным докладам. Докладчику может предоставляться не вступительное, а заключительное слово по вопросу, обсуждаемому в порядке развернутой беседы. Докладчики назначаются преподавателем или в начале текущего занятия, или на предыдущем занятии для более глубокой подготовки выступления. В ходе самостоятельной подготовки каждый обучающийся готовит план выступления по каждому вопросу темы.

Доклады (продолжительностью 10-15 мин.) делаются устно. Разрешается обращаться к конспекту, но нужно избегать сплошного чтения;

- практическое занятие по усмотрению преподавателя может быть проведено в виде рецензирования книг и их обсуждения;

- практическое занятие по усмотрению преподавателя может быть проведено в форме письменной работы, в форме круглого стола, в форме деловой игры и др.

4.2. Глоссарий

Дистрибуция - комплекс взаимосвязанных функций, которые реализуются в процессе распределения материального потока между различными покупателями

Киберспорт - командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр

Компьютерная игра - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра

Монетизация - термин, который служит для определения способа извлечения финансовой выгоды, с вашего интернет ресурса / сайта / приложения.

Мультимедийный объект - файл, содержащий в себе графическую, текстовую, аудио- или видеоинформацию. К мультимедийным объектам

относятся аудио-, видеофайлы, компьютерные презентации, интерактивные модели процессов и явлений, мобильные приложения, анимированные изображения, компьютерные игры

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Оценка качества освоения обучающимися образовательных программ включает в себя порядок, периодичность, систему оценок и формы проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Нормативно-методическое обеспечение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в соответствии с положением ФГБОУ ВО РГАИС «Об осуществлении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся».

Основными задачами текущего контроля успеваемости является систематический мониторинг за формированием компетенций, предусмотренных ФГОС ВО и ООП, повышение качества знаний обучающихся, приобретение и развитие навыков самостоятельной работы, повышение академической активности обучающихся.

Критерии оценки обучающихся

Текущая аттестация (текущий контроль) уровня усвоения содержания дисциплины возможно проводить в ходе всех видов учебных занятий методами устного и письменного опроса (работ), в процессе выступлений обучающихся на практических занятиях, защиты рефератов, а также посредством тестирования.

Качество письменных работ оценивается исходя из того, что обучающиеся:

- выбрали и использовали форму и стиль изложения, соответствующие целям и содержанию дисциплины;
- применили связанную с темой информацию, используя при этом понятийный аппарат специалиста в данной области;
- представили структурированный и грамотно написанный текст, имеющий связное содержание.

Тестовые материалы оцениваются по процентному соотношению правильных вариантов. Количество правильных ответов в пределах от 90 до 100 % - «отлично»; в пределах от 75 до 89 % - «хорошо»; в пределах от 50 до 74 % - «удовлетворительно»; менее 50 % - «неудовлетворительно».

Сдача зачета происходит в устной форме по билетам. В ходе зачета студент должен продемонстрировать знания и умения по предмету учебного

курса. Качество ответов студентов и выполнение заданий оценивается: «зачтено», «зачтено с оценкой» и/или «не зачтено», «не зачтено с оценкой».

«зачтено», «зачтено с оценкой»:

- полные, осознанные знания в рамках курса лекций и дополнительной литературы, логичное и грамотное изложение материала.

«не зачтено» «не зачтено с оценкой»:

- допускаются существенные ошибки в знании курса лекций, при ответе вскрывается ошибочное понимание основных понятий курса.

Сдача экзамена происходит в устной форме по билетам.

Качество ответов на экзамене оцениваются на «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если:

- даны исчерпывающие и обоснованные ответы на все поставленные вопросы, правильно решены практические задачи;
- ответы были четкими и краткими, основные мысли излагались в строгой логической последовательности;
- обучающийся продемонстрировал умение самостоятельно анализировать факты, события, явления, процессы в их взаимосвязи и диалектическом развитии.

Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если:

- даны полные, достаточно обоснованные ответы на поставленные вопросы, правильно решены практические задания;
- в ответах не всегда выделялось главное, при решении практических задач не всегда использовались рациональные методики расчётов;
- ответы в основном были краткими, но не всегда четкими.

Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если:

- даны в основном правильные ответы на все поставленные вопросы, но без должной глубины и обоснования, при решении практических задач студент использовал прежний опыт и не применял новые методики выполнения расчётов, однако на уточняющие вопросы даны в целом правильные ответы;
- при ответах не выделялось главное;
- ответы были многословными, нечеткими и без должной логической последовательности;
- на отдельные дополнительные вопросы не даны положительные ответы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, если не выполнены требования, соответствующие оценке «удовлетворительно».

Обучающиеся, пропустившие свыше 75% учебного времени, не аттестуются по итогам семестра. Вопрос об аттестации таких обучающихся решается в индивидуальном порядке.

5.1. Список вопросов к зачету

1. Понятие мультимедийного объекта интеллектуальных прав

Ответ: Компьютерная игра — объект, который основан на заранее разработанном сценарии, и поэтому в ходе ее разработки определяющую роль играет сценарист. Именно он продумывает такой сюжет, чтобы зритель не смотрел на происходящее со стороны, а сам мог участвовать в событиях и своими действиями приводить их к одному из вариантов развития. Подобный сюжет требует от сценариста способности планировать зрительский опыт косвенно, учитывая вероятные и возможные действия и реакцию аудитории.

Разрабатывая сюжет, сценарист проектирует не только красочные элементы игры, но и создает одновременно условия и правила, согласно которым зритель получит информацию об игре. Как мы видим, сценарист создает многоуровневую вариативную схему, которая динамически меняется.

Над образом персонажей, пейзажем и другими колористическими компонентами игры работает художник. Именно благодаря художнику появляются визуальные компоненты: от начальной заставки игры до персонажей, пейзажей и т.д., поэтому художник играет определяющую роль в ходе ее создания.

Также современную игру невозможно представить без музыкального сопровождения. Музыка, созданная для игры, так же, как и саундтреки к фильмам, сегодня пользуется большой популярностью. Роль композитора в ходе создания игры велика.

Программисты, в свою очередь, полученные художественные результаты переносят на программу для ЭВМ.

Таким образом, компьютерная игра представляет собой единую систему, состоящую из различных, но находящихся в функциональной взаимосвязи элементов, таких как сюжет, игровой движок, звуковые и видеоэффекты, объекты 2D- и ЭБ-моделирования и т.д.

Получается, в компьютерной игре — программа лишь один из ее компонентов, в связи с чем компьютерные игры нельзя рассматривать в качестве программы для ЭВМ.

На наш взгляд, компьютерная игра является разновидностью мультимедийной продукции. Рассмотрим, что такое мультимедийная продукция.

Мультимедиа (от лат. Multum + Medium) представляет единую совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение. Технологию мультимедиа составляют специальные аппаратные и программные средства. Мультимедийная продукция — сочетание звука, текста и образов в цифровой форме, пригодное для воспроизведения на ЭВМ.

2. Правовой режим элементов компьютерных игр в России

Ответ: Компьютерная игра — объект, который основан на заранее разработанном сценарии, и поэтому в ходе ее разработки определяющую роль играет сценарист. Именно он продумывает такой сюжет, чтобы зритель не смотрел на происходящее со стороны, а сам мог участвовать в событиях и своими действиями приводить их к одному из вариантов развития. Подобный сюжет требует от сценариста способности планировать зрительский опыт косвенно, учитывая вероятные и возможные действия и реакцию аудитории.

Разрабатывая сюжет, сценарист проектирует не только красочные элементы игры, но и создает одновременно условия и правила, согласно которым зритель получит информацию об игре. Как мы видим, сценарист создает многоуровневую вариативную схему, которая динамически меняется.

Над образом персонажей, пейзажем и другими колористическими компонентами игры работает художник. Именно благодаря художнику появляются визуальные компоненты: от начальной заставки игры до персонажей, пейзажей и т.д., поэтому художник играет определяющую роль в ходе ее создания.

Также современную игру невозможно представить без музыкального сопровождения. Музыка, созданная для игры, так же, как и саундтреки к фильмам, сегодня пользуется большой популярностью. Роль композитора в ходе создания игры велика.

Программисты, в свою очередь, полученные художественные результаты переносят на программу для ЭВМ.

Таким образом, компьютерная игра представляет собой единую систему, состоящую из различных, но находящихся в функциональной взаимосвязи элементов, таких как сюжет, игровой движок, звуковые и видеоэффекты, объекты 2D- и ЭБ-моделирования и т.д.

Получается, в компьютерной игре — программа лишь один из ее компонентов, в связи с чем компьютерные игры нельзя рассматривать в качестве программы для ЭВМ.

На наш взгляд, компьютерная игра является разновидностью мультимедийной продукции. Рассмотрим, что такое мультимедийная продукция.

Мультимедиа (от лат. Multum + Medium) представляет единую совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение. Технологию мультимедиа составляют специальные аппаратные и программные средства. Мультимедийная продукция — сочетание звука, текста и образов в цифровой форме, пригодное для воспроизведения на ЭВМ '.

3. Характеристика лицензионного договора на компьютерную игру: виды и ситуации заключения

Ответ: Согласно пункту 1 статьи 1235 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее - ГК РФ), лицензионный договор -это гражданско-правовой договор, по которому «одна сторона - обладатель исключительного права на результат интеллектуальной деятельности или на средство индивидуализации (лицензиар) предоставляет или обязуется предоставить другой стороне (лицензиату) право использования такого результата или такого средства в предусмотренных договором пределах». Приведенное определение позволяет сделать вывод о том, что заключение лицензионного договора не влечет за собой перехода исключительного права к лицензиату, а лишь влечет передачу в определенном объеме части исключительных прав. Передача указанной части исключительных прав по лицензионному договору производится на определенный период времени, по прошествии которого, лицензиар получает обратно переданные права, в отличии, к примеру, от договора об отчуждении исключительного права на результат интеллектуальной деятельности, по которому исключительное право передается окончательно .Не в отношении всех результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации, перечисленных в статье 1225 ГК РФ, может быть заключен лицензионный договор. Так, недопустимо заключение лицензионного договора в отношении фирменных наименований, коммерческих обозначений, наименований мест происхождения товаров, коллективных товарных знаков. В части предоставления права использования такого результата интеллектуальной деятельности, как программа для ЭВМ - закон таких ограничений не содержит. В качестве сторон лицензионного договора о предоставление права использования программы для ЭВМ (лицензиара и лицензиата) могут выступать физические и юридические лица, Российская Федерация, субъекты Российской Федерации, муниципальные образования. Лицензионный договор о предоставление права использования программы для ЭВМ является поименованным договором, может быть как реальным, так и консенсу-альным, возмездным и безмозмездным, преимущественно

двусторонним. Критерием деления договоров на реальные и консенсуальные является момент заключения договора. В законодательстве сформулировано определение реального договора следующим образом: «...если в соответствии с законом передача имущества необходима, договор считается заключенным с момента передачи соответствующего имущества» (п. 2 ст. 433 ГК РФ).

4. Пользовательское соглашение между игроком и оператором компьютерной игры: общая характеристика

Ответ: Виртуальный мир можно определить как моделируемую компьютерными средствами виртуальную среду, обычно представляющую собой виртуально! трёхмерное пространство и предназначенную для взаимодействия пользователей в рамках этого пространства посредством особых виртуальных репрезентаций - графически моделируемых персонажей, или «аватаров». Кроме того, некоторые исследователи причисляют к основным признакам виртуального мира возможность создания пользовательского контента и наличие виртуальной экономической системы. Понятие виртуального мира неразрывно связано с массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми, или MMORPG (от англ. Massive «Multiplayer Online Role-Playing Game»). Такие игры являются разновидностью компьютерных игр, в которых игрок осуществляет контроль над действиями выбранного им аватара и взаимодействие с персонажами других игроков в фантастической виртуальной игровой среде. Иными словами, классическая MMORPG обычно представляет собой игровой виртуальный мир, выполненный в виде фантастической вселенной, в котором происходит контролируемый администрацией игровой процесс. Посредством своих персонажей участники данного игрового процесса могут участвовать в определённых игровых событиях, выполнять игровые задания, вступать в виртуальные схватки и целые сражения друг с другом и многое другое. За успехи в своих действиях персонажи игроков обычно получают очки опыта, позволяющие им развивать свои способности, навыки и умения и разблокировать новые возможности в виртуальном мире, а также вознаграждение в виде ценных виртуальных предметов и игровой валюты, используемой для осуществления обмена предметами между персонажами - как ава-тарами, управляемыми игроками, так и персонажами, контролируемыми программой, которыми разработчики игры «населяют» игровой мир и которые являются его неотъемлемой составляющей.

5. Правовой режим онлайн-игр

Ответ: В 1980 году британским студентом Роем Трашбоу была создана первая онлайн-игра, получившая название «Essex MUD», целью игры была «прокачка» игрового персонажа. В настоящий момент существуют десятки тысяч онлайн-игр, и количество игроков в некоторых из них превышает население некоторых европейских стран.

Поэтому стоит отдельно рассмотреть правовое регулирование внутриигровых покупок, совершаемых в онлайн-играх. В данном случае следует ориентироваться на знаковое дело между ООО «Мэйл.РуГеймз» и Инспекцией Федеральной налоговой службы № 14 по городу Москве (дело А40-56211/14), при рассмотрении которого суд установил, что покупка внутриигровой валюты, предметов, а также иного дополнительного функционала игры по своей природе является возмездным оказанием услуг, оказываемым организацией (правообладателем компьютерной игры) пользователю:
«…представление возможности использования дополнительного функционала игры (ДФИ) в целях облегчения игрового процесса и более быстрого развития игрового персонажа является по своей сути договором оказания платных услуг…».
То есть, рассматривая приобретение «лутбокса» пользователем, следует исходить из конечной цели данной внутриигровой покупки. Если конечным результатом будет являться предоставление некоторых привилегий (способностей персонажа, особых предметов игрового мира) пользователю – такая покупка по своей природе будет определена как оказание услуг.
В некоторых странах оказание услуг по приобретению «лутбоксов» в компьютерной игре планируется приравнять к разновидности азартных игр, однако, судебная практика Российской Федерации, а также законодатель не выработали на сегодняшний день единообразного подхода к данному вопросу.

6. Правовой режим внутриигрового имущества и персонажей

Ответ: В связи пониманием природы виртуальных объектов стоит сказать и о проблеме «виртуальной собственности». Большинство пользовательских соглашений, на заключение которых даёт своё согласие потенциальный участник виртуального мира (многопользовательской онлайн-игры), говорят о том, что виртуальные объекты, которые пользователь может покупать за реальные деньги и продавать, являются объектами интеллектуальных прав, которые участник использует на основании неисключительной лицензии, о которой говорится в статье 1236 ГК РФ. То есть пользователь выступает в роли лицензиата, а компания-владелец виртуального мира (лицензиар), чаще всего компания-разработчик многопользовательской онлайн-игры предоставляет лицензиату права использования результата интеллектуальной деятельности или средством индивидуализации с сохранением за лицензиар от права выдачи такой же лицензии другим лицам. Однако на практике, виртуальные объекты представляют собой предмет купли-продажи, хотя в соглашениях речь идёт об уступке прав из лицензионного договора, о которой простые пользователи из-за отсутствия специальных юридических знаний не могут подозревать.

Обобщая сказанное, и в правовой доктрине, и в законодательстве на данный момент отсутствует единый подход к пониманию правовой природы виртуальных объектов в компьютерных играх. Думается, что такое положение дел связано с неготовностью права к подобным имущественным

конструкциям: сочетание «вещных» признаков с признаками объектов интеллектуальной собственности, отсутствие физической овеществленности, обращение только в определенных системах (в компьютерных онлайн-играх), сама фактическая природа виртуальных объектов и игрового имущества на данном этапе развития правовой доктрины и законодательной базы не дает возможности для единообразного понимания правовой природы данных явлений.

7. Правовой статус разработчика компьютерной игры

Ответ: Вопросы о защите прав авторов игры неоднократно поднимались на ежегодной конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ). Разработчики игр отметили в своих докладах, что их права, права авторов на отдельные элементы игры, сейчас на должном правовом уровне не защищаются. Не определен круг авторов на игру, и это порождает массу вопросов: кому принадлежат права на созданную игру, т.е. кто является первичным правообладателем игры, с кем заключать договор об отчуждении исключительных прав и другие. В данной части работы мы более подробно остановимся на проблеме определения круга авторов компьютерной игры. Довольно сложно управлять процессом введения игры в коммерческий оборот, если имеется большой круг авторов. Так как, получив исключительные права от авторов (сценариста, композитора, художника, программиста) на созданные ими результаты интеллектуальной деятельности, продюсер затем будет вводить игру в имущественный оборот. И чем уже круг авторов, тем легче будет использовать компьютерную игру, заключив с несколькими авторами договоры об отчуждении исключительных прав или лицензионные договоры. Тем самым мы приходим к конфликту имущественных и творческих интересов. Проблема баланса интересов существует и при определении круга авторов игры. Если круг авторов на компьютерную игру будет чрезмерно широк, то ее сложно будет ввести в коммерческий оборот. Чем меньше авторов, тем проще организатору игры. Нам необходимо найти баланс — выделить именно тех лиц, чей творческий труд необходим для создания компьютерной игры. Это необходимо, так как в создании игры принимает участие целая команда и довольно сложно выделить тех лиц, которые должны быть признаны авторами игры. Как мы указывали выше, судебная практика трактует компьютерную игру в качестве программы для ЭВМ. Т.е. судебная практика признает в качестве единственного автора компьютерной игры, а значит, единственного правообладателя, программиста — автора программы для ЭВМ, входящей составной частью в компьютерную игру. Исходя из изложенного выше процесса создания игры, мы выделяли четырех авторов компьютерной игры, а именно: сценариста, художника, композитора, программиста, так как именно творческим трудом этих лиц создается компьютерная игра. В создании компьютерной игры также принимают участие и иные лица — звукооператоры, актеры, озвучивающие

роли, и другие лица. Но авторами компьютерной игры они являться не будут, так как не вносят существенный вклад в создание игры и не играют определяющую роль в ее создании. Эти лица будут иметь авторское право на созданный ими результат интеллектуальной деятельности.

8. Правовой статус издателя компьютерной игры

Ответ: Существуют точки зрения, при которых отмечается, что в термине «компьютерная игра» акцент делается именно на компьютерном коде и программе, при помощи которой игра функционирует, тогда как термин «видеоигра» отсылает нас к визуальной составляющей, что отходит на второй план при таком разделении. На наш взгляд такой подход не является корректным, так как игра не может «играться» без визуальной части, данное является способом вывода информации и взаимодействия с игроком. Но и очевидно, что без кода - технической составляющей - компьютерная игра или видеоигра также не будет игрой. При использовании термина «компьютерная игра» возникает стойкая ассоциация именно с платформой, через которую происходит взаимодействие. При употреблении термина «видеоигра» появляются образы, связанные с видеорядом и экраном, на котором мы можем видеть игру. Поэтому данные понятия соотносятся как общее (видеоигра) и частное (компьютерная игра). Во главу угла положен критерий разделения на платформы, через которые происходит взаимодействие с игрой. Термин «компьютерная игра» используется в разы чаще, чем «видеоигра» в России и что нет единого подхода к использованию данных терминов. Например, в судебном решении Арбитражного суда города Москвы между Mail.ru и ФНС использовался только термин «компьютерные игры», а сама игра определяется как услуга для целей налогообложения. Но в другом решении суда общей юрисдикции оба эти термина используются равнозначно. Нет и единого подхода в НПА РФ, так как снова используются два термина, что свидетельствует о правовой неопределенности . Как справедливо отмечает автор статьи для полноценного правового регулирования необходима терминологическая ясность. Также можно согласиться с Овчаровым Д. В., что категория «видеоигры» наиболее полно отображает комплексность игр как медиума.

9. Правовой статус дистрибьютора компьютерной игры

Ответ: Относительно системы возрастной маркировки и установления возрастного ценза (ограничения) на основе реального риска и негативного воздействия игр на психику детей (подростков), в том числе формирования у них вредных зависимостей и моделей поведения. В настоящее время регулирование отношений, связанных с защитой детей от причиняющей вред их здоровью и развитию информации, осуществляется Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (далее – Закон № 436-ФЗ).

Согласно пункту 5 статьи 2 Закона № 436-ФЗ под информационной продукцией понимаются предназначенные для оборота на территории Российской Федерации продукция средств массовой информации, печатная продукция, аудиовизуальная продукция на любых видах носителей, программы для ЭВМ и базы данных, а также информация, распространяемая посредством зрелищных мероприятий, посредством информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети «Интернет», и сетей подвижной радиотелефонной связи. Таким образом, компьютерные игры, являющиеся фактически программами для ЭВМ, относятся к сфере регулирования Закона № 436-ФЗ. Статьей 5 Закона № 436-ФЗ определены виды информации, причиняющие вред здоровью и развитию детей, к которым, в частности, относятся: Информация, запрещенная для распространения среди детей; информация, распространение которой среди детей определенных возрастных категорий ограничено. Положениями Закона № 436-ФЗ определены особенности информационной разграничения продукции для детей соответствующего возраста. В соответствии со статьей 6 Закона № 436-ФЗ классификация информационной продукции осуществляется ее производителями и распространителями самостоятельно (в том числе с участием эксперта, экспертов и экспертных организаций) до начала ее оборота на территории Российской Федерации.

10. Правовой режим киберспортивных трансляций

Ответ: Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 г. по распоряжению главы Госкомспорта России. В 2000 г. основана Федерация компьютерного спорта России. Однако в 2006 г. он был исключен из Всероссийского реестра видов спорта, так как не соответствовал ряду критериев: не был развит в более чем половине субъектов РФ, отсутствовали зарегистрированные физкультурно-спортивные объединения. Анализируя российское законодательство, можно сделать вывод о том, что сегодня официально признанным и наиболее часто используемым в текстах нормативных актов можно считать именно термин «компьютерный спорт». Однако в научных дискуссиях в качестве равнозначных с этим термином используются и такие, как «киберспорт», «е-спорт» и другие. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России», принятый Учредительным съездом Федерации 24.03.2000 г., также использует термин «компьютерный спорт» и определяет его как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и (или) видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. При этом в целях исключения правовой неопределенности уставом предусмотрено, что смежные термины «киберспорт», «е-спорт», «электронный спорт» рассматриваются как тождественные. Анализ

действующего российского законодательства свидетельствует о том, что компьютерный спорт признан одним из видов спорта. Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 № 470 компьютерный спорт был признан официальным видом спорта и включен во Всероссийский реестр видов спорта. Приказом Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183 компьютерный спорт исключен из первого раздела Всероссийского реестра видов спорта — признанные виды спорта — и определен в категории видов спорта, которые развиваются на общероссийском уровне. Этим же документом в его составе были выделены первые четыре дисциплины: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор. Приказами Минспорта от 22.01.2018 № 49 и от 14.03.2019 № 199 компьютерный спорт был дополнен дисциплинами спортивный симулятор и файтинг соответственно.

11. Правовой статус организатора киберспортивного мероприятия:

Ответ: Организация и проведение юношеских и юниорских первенств России, спартакиад и других детско-юношеских всероссийских официальных спортивных мероприятий регламентируется Методическими рекомендациями, утвержденными Министерством спорта РФ 25.06.2019 г. Для киберспорта они предусматривают турнирную систему с выбыванием после двух поражений. Решением Правления Федерации компьютерного спорта России от 13.02.2020 г. утвержден Дисциплинарный регламент ФКС России. В соответствии с ним к физическим и юридическим лицам могут быть применены следующие спортивные санкции: предупреждение, штраф, аннулирование результата гейма, аннулирование результата матча, техническое поражение в гейме, техническое поражение в матче, исключение из числа участников соревнования, лишение завоеванных наград. Исключительно к физическим лицам могут быть применены следующие спортивные санкции: спортивная дисквалификация, запрет на осуществление конкретной функции в компьютерном спорте, запрет на осуществление любой связанной с компьютерным спортом деятельности.

В июле 2021 г. подготовлен проект Приказа Министерства спорта РФ «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта „компьютерный спорт"». В нем сформулированы требования к участию лиц, проходящих спортивную подготовку, и лиц, ее осуществляющих, в спортивных соревнованиях, предусмотренных в соответствии с реализуемой программой спортивной подготовки; требования к результатам реализации программ спортивной подготовки на каждом из этапов спортивной подготовки; особенности осуществления спортивной подготовки по отдельным спортивным дисциплинам; требования к условиям реализации программ спортивной подготовки, в том числе кадрам, материально-технической базе и инфраструктуре организаций,

осуществляющих спортивную подготовку, и иным условиям и другие положения.

Как видим, в настоящее время правовое регулирование киберспорта осуществляется в основном на подзаконном уровне. Однако киберспорт является объектом активного инвестирования и высокого интереса. В специальной литературе дискутируется вопрос о том, есть ли необходимость в принятии отдельного закона, который бы регулировал все аспекты киберспорта в полной мере, или же существующих отдельных нормативных актов достаточно. На сегодняшний день однозначного ответа на данный вопрос не существует, так как отсутствует должный правовой опыт, основанный на практике регулирования подобных отношений. Исходя из этого, следует, что киберспортивные отношения являются недостаточно изученной областью, сферой, которая требует времени для ее исследования и экспертной работы и оценки. В специальной литературе отмечается ряд проблем, которые требуют решения в ближайшее время. Так, в киберспорте не развит институт договора, что приводит к тому, что киберспортсмен не может защищать свои права в судебном разбирательстве. Также отмечается, что существенным недостатком трудового законодательства Российской Федерации является отсутствие возможностей на официальной основе трудоустроить киберспортсмена по трудовой книжке в кибер-спортивную организацию

12. Правовой статус киберспортсменов:

Ответ: При этом следует отметить, что Правила киберспорта не были официально опубликованы, а общие нормы законодательства о физкультуре и спорте, разработанные под традиционные физические соревнования, под киберспорт не адаптированы, а значит, адекватное правовое регулирование киберспортивных соревнований в России отсутствует. Проблема отсутствия правового регулирования объективно существующих и непрестанно развивающихся общественных отношений по киберспортивным соревнованиям должна быть решена законодателем, и формированию правовой базы уже положено начало: совершенствование нормативно-правовой базы является одной из задач программы развития компьютерного спорта в России, утверждённой Приказом Министерства спорта РФ от 21.05.2018 N 468.

5.2.Список тем к рефератам

1. Правовой режим компьютерных игр в России

2. Правовой режим элементов компьютерных игр в России
3. Характеристика лицензионного договора на компьютерную игру: виды и ситуации заключения
4. Пользовательское соглашение между игроком и оператором компьютерной игры: общая характеристика
5. Правовой режим онлайн-игр
6. Правовой режим внутриигрового имущества и персонажей
7. Правовой статус разработчика компьютерной игры
8. Правовой статус издателя компьютерной игры
9. Правовой статус дистрибьютора компьютерной игры
10. Правовой режим киберспортивных трансляций
11. Правовой статус организатора киберспортивного мероприятия
12. Правовой статус киберспортсменов
13. Общая характеристика споров между операторами онлайн-игр и игроками в России
14. Правовой режим лутбоксов: проблемы и перспективы регулирования

5.3. Тестовые задания к дисциплине «Право в индустрии компьютерных игр и киберспорте»

1. **Компьютерная игра имеет статус:**
   а) мультимедийного объекта;
   б) программы ЭВМ;
   в) литературного произведения;
   г) промышленного образца
   Правильный ответ - а)
2. **Процесс продажи и реализации экземпляров компьютерной игры называется:**
   а) кранч;
   б) дистрибуция;
   в) трансляция;
   г) ликвидация.
   Правильный ответ – б)
3. **Компания, отвечающая за выпуск (публикацию) компьютерной игры, обычно называется:**
   а) дистрибьютор;
   б) издатель;
   в) разработчик;
   г) ликвидатор.

Правильный ответ – б)

4. **В Российской Федерации киберспорт относится к:**

а) запрещенным видам деятельности;

б) боевым искусствам;

в) спортивным дисциплинам;

г) условно разрешенным видам деятельности.

Правильный ответ – в)

5. **Основной массив правового регулирования компьютерных игр содержится в:**

а) Конституции;

б) Гражданском кодексе РФ;

в) Уголовном кодексе;

г) Семейном кодексе.

Правильный ответ – б)

6. Не предусмотренные трудовым законодательством переработки сотрудников компаний, разрабатывающих компьютерные игры:

а) кранч

б) диверсификация;

в) ненормированный рабочий день;

г)обязательные работы.

Правильный ответ – а)

7. Договор, заключаемый между дистрибьюционной платформой и конечным пользователем и регулирующий правила пользования платформой, обычно называется:

а) договор аренды;

б) часто задаваемые вопросы;

в) пользовательское соглашение;

г) политика персональных данных.

Правильный ответ – в)

8. Технологическая функция интеллектуальной собственности обеспечивает:

а) внедрение производственных технологий;

б) правовую охрану технологий;

в) технологическое превосходство над конкурентами;

г) разработку технологий.

Правильный ответ - б)

9. Исключительное право на результат интеллектуальной деятельности или на средство индивидуализации участников гражданского оборота является:
а) обязательственным;
б) личным неимущественным;
в) вещным;
г) имущественным.
Правильный ответ – г)

10. Какое название носит авторское право на произведение, созданное трудом двух или более лиц:
а) составительство;
б) соавторство;
в) множественное авторство.
Правильный ответ – б)

11. В соответствии с российским законодательством авторские права возникают:
а) в силу факта создания произведения;
б) после издания произведения;
в) после освещения факта издания произведения в СМИ;
г) после оформления бумаг на авторство.
Правильный ответ - а)

12. Благодаря презумпции авторства для того, чтобы доказать, что автором данного произведения действительно является лицо, заявляющее об этом, ему достаточно:
а) просто сказать об этом;
б) привести знакомого, который подтвердит его авторство;
в) представить экземпляр произведения, на котором он указан в качестве автора;
г) принести изданный экземпляр произведения с печатью издателя.
Правильный ответ - а)

13. Что является незаконным использованием произведений:
а) использование произведений на основании разрешения обладателей исключительных прав в отношении соответствующих способов использования;

б) использование произведений на основании лицензионных соглашений, заключаемых с организациями по коллективному управлению авторскими правами;
в) использование произведений без согласия правообладателей, но с выплатой им вознаграждения – в случаях, специально предусмотренных Законом;
г) распространение копий произведения.
Правильный ответ - г)

14. Можно ли использовать объекты смежных прав без согласия правообладателей и без выплаты их вознаграждения?
а) исключительно в целях обучения или научного исследования;
б) нет, только с согласия автора;
в) можно в любой сфере.
Правильный ответ – а)

15. Закончите предложение, восполнив пропуски:
Для того чтобы проинформировать читателя и других пользователей об авторских правах, обладатель исключительных авторских прав может проставлять _____ авторского права, который помещается на каждом экземпляре произведения и состоит из трех элементов: латинской буквы С в окружности; имени (наименования) обладателя исключительных авторских прав; года первого опубликования произведения.
а) знак охраны;
б) подпись;
в) знак качества.
Правильный ответ – а)

16. Система средств и способов сбора, передачи, накопления, обработки, хранения, представления и использования информации:
а) информационный процесс;
б) информационная технология;
в) информационная система;
г) информационная деятельность;
д) жизненный цикл.
Правильный ответ – в)

17. Под информационной технологией понимаются операции, производимые с информацией:

а) только с использованием компьютерной техники;

б) только на бумажной основе;

в) и автоматизированные, и традиционные бумажные операции;

г) только автоматизированные операции;

е) только операции, осуществляемые с помощью прикладных программ.

Правильный ответ – г)

18. Дети возрастом до 6 лет не вправе:

а) с разрешения законных представителей выходить в Интернет;

б) с согласия законных представителей пользоваться телефонными услугами;

в) с согласия законных представителей совершать сделки с компьютерной техникой.

Правильный ответ – в)

19.По мнению многих специалистов, интернет может быть признан:

а) особым объектом права;

б) особым субъектом права;

в) зоной, частично свободной от права.

Правильный ответ – а)

20. Не относится к охраноспособной информации данный признак:

а) охране подлежит только документированная информация;

б) защита охраноспособной информации устанавливается Законом;

в) доступ к охраноспособной информации ограничен владельцем информационных ресурсов.

Правильный ответ – в)

Ключ
к тесту по дисциплине

1	2	3	4	5
а	б	б	в	б
6	**7**	**8**	**9**	**10**
а	в	б	г	б

11	12	13	14	15
а	а	г	а	а
16	17	18	19	20
в	г	в	а	в

6. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Основная и дополнительная учебная литература

Основная литература

1. Интеллектуальные права : учебник / Г. Ф. Гараева, А. Ю. Дудченко, Е. Ю. Качалова [и др.] ; под ред. Р. А. Курбанова, В. Н. Ткачёва ; Российский государственный университет правосудия. – Москва : Юнити-Дана : Закон и право, 2022. – 240 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690533 . – ISBN 978-5-238-03551-2. – Текст : электронный.

Дополнительная литература

1. Серго, А. Г. Основы права интеллектуальной собственности для ИТ-специалистов / А. Г. Серго, В. С. Пущин. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 293 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429183 . – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

2. Актуальные проблемы авторского права и смежных прав : учебное пособие / Н. Д. Эриашвили, Ю. С. Харитонова, А. В. Тумаков [и др.] ; под ред. Н. Д. Эриашвили, Ю. С. Харитоновой. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юнити-Дана, 2021. – 113 с. – (Magister). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685306 . – ISBN 978-5-238-03498-0. – Текст : электронный.

Перечень нормативных правовых актов:

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) // СПС КонсультантПлюс;
2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 23.05.2018) // Парламентская газета, № 214-215, 21.12.2006;
3. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации"// "Российская газета", N 96, 06.05.2019.

Библиотечный фонд Академии укомплектован печатной или электронной основной учебной литературой по дисциплинам базовой части всех циклов, изданными за последние 5 лет.

Фонд дополнительной литературы включает в себя официальные справочно-библиографические и периодические издания в расчете не менее одного экземпляра на каждые 100 обучающихся. Каждому обучающемуся обеспечен доступ к комплектам библиотечного фонда и периодическое издание из следующего перечня: Копирайт; wipo magazine; Библиотековедение; Биржа интеллектуальной собственности (БИС); Бюллетень Министерства юстиции Российской Федерации; Вестник гражданского права; Государство и право; Инновации; Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права; Интеллектуальная собственность. Промышленная собственность; Международное публичное и частное право; Общество: социология, психология, педагогика; Патентный поверенный; Патенты и лицензии. Интеллектуальные права; Уголовное право; Управление проектами и программами; Хозяйство право; Экономическая политика.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ И РЕСУРСОВ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В процессе реализации образовательной программы в вузе применяются современные интерактивные и мультимедийные средства обучения (компьютеры, мультимедиа-проекторы, интерактивные доски и др.), тематические стенды и плакаты, а также электронные информационные образовательные ресурсы.

На основе аппаратно-программного комплекса в РГАИС функционирует и постоянно совершенствуется портал электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ЭОиДОТ), обеспечиваемый преимущественно авторским учебным контентом и методическими разработками профессорско-преподавательского состава Академии.

В РГАИС функционируют читальный зал и электронная библиотека. Сотрудникам и обучающимся обеспечен доступ к электронной библиотечной системе «Университетская библиотека онлайн», насчитывающей более 100 тысяч наименований изданий с доступом в режиме онлайн, а также к объектам Национальной электронной библиотеки (в соответствии с договором с ФГБУ «Российская государственная библиотека»).

Имеется компьютерный класс, возможности которого позволяют каждому из обучающихся работать на компьютере с установленным комплектом лицензионного программного обеспечения не менее 20 часов в год. Академия обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения

Электронная информационно-образовательная среда Академии обеспечивает:

- доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем и электронным образовательным ресурсам, указанным в рабочих программах;

- фиксацию хода образовательного процесса, результатов промежуточной аттестации и результатов освоения программы;

- формирование электронного портфолио обучающегося, в том числе сохранение его работ и оценок за эти работы.

- доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам, в том числе: справочно-правовой системе «Гарант»: www.garant.ru; справочно-правовой

системе «Консультант плюс»: www.consultant.ru; библиотеке «Книгофонд»: www.knigafund.ru; Университетской библиотеке www.biblioclub.ru.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Для ведения образовательной деятельности по данной дисциплине Академия располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов лабораторной, практической и научно-исследовательской работы обучающихся, предусмотренных учебным планом РГАИС, и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Для организации и ведения учебного процесса Академия располагает зданием общей площадью 5936,2 кв.м, учебная и учебно-лабораторная площадь составляет 1249,6 кв.м. Для питания сотрудников и обучающихся имеется столовая площадью 130,1 кв.м.

Аудиторные занятия проводятся в специальных помещениях, представляющих собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также в помещениях для самостоятельной работы. Имеются помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Специальные помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа имеются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие примерным программам дисциплин (модулей), рабочим учебным программам дисциплин (модулей).

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

9. ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Организация образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с приказом Минобрнауки России от 9 июня 2016 г. № 694 «О внесении изменений в административные регламенты предоставления государственных услуг в части обеспечения условий доступности государственных услуг для инвалидов», «Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса» Министерства образования и науки РФ от 08.04.2014 г. № АК-44/05вн.

Академия предоставляет инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья (по их заявлению) возможность обучения по образовательной программе, учитывающей особенности их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости, обеспечивающей коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья Академия устанавливает особый порядок освоения дисциплин (модулей).

Подбор и разработка учебных материалов для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья производится с учетом их индивидуальных особенностей.

Предусмотрена возможность обучения по индивидуальному графику.