МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.16 Правовые основы геймдева

программы подготовки специалистов среднего звена

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.16 «Правовые основы геймдева» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки России от 25.06.2024 года № 441 примерной образовательной программой.

Разработчик(и): М.П. Коваль, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.16 Правовые основы геймдева является частью общепрофессионального учебного цикла основной образовательной программы (далее ООП) в соответствии с ФГОС СПО по специальности/профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

По итогам освоения дисциплины, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код компетенции	Умения	Знания
ОК-01	- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, - анализировать и выделять её составные части определять этапы решения задачи, составлять план действия, - реализовывать составленный план, определять необходимые ресурсы - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить - структура плана для решения задач, - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях - основные источники информации и ресурсы для решения задач и/или проблем в профессиональном и/или социальном контексте - методы работы в профессиональной и смежных сферах - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК-03	- определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности - применять современную научную профессиональную терминологию - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования - выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи - определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности,	- содержание актуальной нормативно-правовой документации - современная научная и профессиональная терминология - возможные траектории профессионального развития и самообразования - основы предпринимательской деятельности, правовой и финансовой грамотности правила разработки презентации - основные этапы разработки и реализации проекта

	выявлять источники финансирования - презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности - определять источники достоверной правовой информации - составлять различные правовые документы - находить интересные проектные идеи, грамотно их формулировать и документировать - оценивать жизнеспособность проектной идеи, составлять план проекта	
ОК-06	- проявлять гражданско-патриотическую позицию - демонстрировать осознанное поведение - описывать значимость своей специальности - применять стандарты антикоррупционного поведения	- сущность гражданско-патриотической позиции - традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений - значимость профессиональной деятельности по специальности - стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения
ОК-09	- понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), - понимать тексты на базовые профессиональные темы - участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы - строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности - кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) - писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	- правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы - основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) - лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности - особенности произношения - правила чтения текстов профессиональной направленности

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	42
в том числе:	
– теоретическое обучение	18
– практические занятия	18
– аттестация – *дифференцированный зачет*	6

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	*2*	*3*	*4*
Раздел 1. Введение в правовые основы геймдева			
Тема 1.1. Основные направления правового регулирования в игровой индустрии.	**Содержание учебного материала**: Роль и место дисциплины в системе профессионального образования. Характеристика современных правовых систем. Особенности российской правовой системы. Понятие правового регулирования в сфере профессиональной деятельности. Значение учебной дисциплины для процесса освоения основной профессиональной программы специальности.	2	ОК-03, ОК-06
	Практическое занятие № 1 «Основы правового регулирования геймдева».	2	ОК-01, ОК-09
Раздел 2. Интеллектуальная собственность в геймдеве			
Тема 2.1. Авторское право	**Содержание учебного материала:** Объекты авторского права. Субъекты авторского права. Права автора. Сроки действия авторского права, Использование произведений, Защита авторских прав	2	ОК-03, ОК-06
	Практическое занятие № 2 «Решение практических задач по теме Авторское право»	2	ОК-01, ОК-09
	Самостоятельная работа обучающихся *Подготовка доклада на тему «Способы защиты прав авторов в РФ»*	2	ОК-03, ОК-06
Тема 2.2. Патентование и защита уникальных игровых механик. Лицензирование контента и	**Содержание учебного материала:** Патентное право. Требования получения патента (новизна, изобретательский уровень, промышленная применимость). Основные этапы	2	ОК-03, ОК-06

использование чужих объектов.	патентования в России и за рубежом. Коммерческая тайна, Ноу-хау и товарные знаки в защите игровых механик. Разрешение на использование чужого контента. «Свободные лицензии» (Creative Commons)		
	Практическое занятие № 3 «Решение практических задач по теме Лицензирование контента»».	2	ОК-01, ОК-09
Раздел 3. Договорное право в игровой индустрии			
Тема 3.1 Виды договоров: разработка, издательские соглашения, аутсорс.	**Содержание учебного материала:** Договор на разработку игры (заказ, подряд, авторский заказ). Существенные условия договора на разработку игры (предмет, сроки, стоимость, права на интеллектуальную собственность). Издательские соглашения (эксклюзивные, неэксклюзивные, с передачей прав, лицензионные). Риски для разработчика при заключении издательского соглашения. Виды договоров при аутсорсе (договор подряда, договор возмездного оказания услуг, лицензионный договор).	2	ОК-03, ОК-06
	Практическое занятие № 4 «Решение кейс-задач по теме «Лицензионный договор»	2	ОК-01, ОК-09
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка доклада на тему: Особенности оплаты и ответственности при работе с внешними подрядчиками	2	ОК-01, ОК-09
Тема 3.2. Особенности трудовых и гражданско-правовых договоров с разработчиками.	**Содержание учебного материала:** Трудовой договор с разработчиком. Основные признаки трудового договора. Существенные условия договора. Особенности режима работы, оплаты, отпусков и социальных гарантий для разработчиков по трудовому договору. Гражданско-правовой договор (ГПХ) с разработчиком Отличия	2	ОК-03, ОК-06

	гражданско-правового договора от трудового? Виды гражданско-правовых договоров. Риски переквалификации гражданско-правового договора в трудовой. Сравнение трудовых и гражданско-правовых договоров.		
	Практическое занятие № 5 «Составление Трудового договора с разработчиком».	4	ОК-01, ОК-09
Раздел 4. Регулирование персональных данных			
Тема 4.1 Законодательство РФ о персональных данных.	**Содержание учебного материала:** Персональные данные (ПДн). Виды ПДн (общие, специальные, биометрические). Оператор персональных данных. Обработка персональных данных. ФЗ «О персональных данных». Основные принципы обработки персональных данных. Требования к форме и содержанию согласия на обработку персональных данных. Права субъектов и обязанности операторов. Ответственность за нарушение законодательства о персональных данных.	2	ОК-03, ОК-06
	Практическое занятие № 6 «Составление согласия на обработку персональных данных»	2	ОК-01, ОК-09
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка доклада на тему: Ответственность за нарушение законодательства о персональных данных	2	ОК-01, ОК-09
Тема 4.2. Особенности работы с данными пользователей в играх. Требования к конфиденциальности и безопасности.	**Содержание учебного материала:** Персональные данные пользователей (имя, e-mail, телефон, дата рождения). Технические данные пользователей (IP-адрес, cookie, тип устройства, ID устройства). Игровые данные пользователей (прогресс, достижения, покупки, поведение в игре). Финансовые данные пользователей (реквизиты	2	ОК-03, ОК-06

	платежей, история транзакций). Международные стандарты (GDPR, требования платформ App Store, Google Play). Требования к политике конфиденциальности и пользовательскому соглашению. Хранение данных: сроки, способы, условия удаления по запросу пользователя. Технические меры безопасности: шифрование, защита серверов, безопасная передача данных (HTTPS). Организационные меры безопасности: обучение персонала, внутренние регламенты, контроль доступа. Реагирование на инциденты: порядок действий при утечке данных.		
	Практическое занятие № 7 «Разработка политики конфиденциальности».	2	ОК-01, ОК-09
Промежуточная аттестация *(дифференцированный зачет)*		6	
Всего:		42	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

Кабинет, оснащенный посадочными местами по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя; наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.); комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся.

В кабинете предусмотрены: компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя; мультимедийный проектор; мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд КИКТ ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература

1. Бирюков. П. Н. Право интеллектуальной собственности : учебник и практикум для академического бакалавриата / П. Н. Бирюков. — 3-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 315 с.

2. Жарова. А. К. Защита интеллектуальной собственности : учебник для бакалавриата и магистратуры / А. К. Жарова ; под общ. ред. А. А. Стрельцова. — 4-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 341 с.

3. Зенин, И. А. Право интеллектуальной собственности в 2 ч. Часть 1 : учебник для академического бакалавриата / И. А. Зенин. — 10-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 318 с.

4. Калятин, В. О. Право интеллектуальной собственности. Правовое регулирование баз данных : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / В. О. Калятин. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 186 с.

5. Позднякова, Е. А. Авторское право : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. А. Позднякова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 243 с.

Дополнительная литература

1. Право интеллектуальной собственности : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. А. Позднякова [и др.] ; под общ. ред. Е. А. Поздняковой. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 321 с.

2. Право интеллектуальной собственности. Международно-правовое регулирование : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / И. А. Близнец [и др.] ; под ред. И. А. Близнеца, В. А. Зимина; отв. ред. Г. И. Тыцкая. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 252 с.

3. Право интеллектуальной собственности : учебник для академического бакалавриата / Л. А. Новоселова [и др.] ; под ред. Л. А. Новоселовой. — М. : Издательство Юрайт, 2016. — 302 с.

4. Соснин, Э. А. Основы патентоведения : учебник и практикум для СПО / Э. А. Соснин, В. Ф. Канер. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 384 с.

Нормативные документы

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть 4);

2. Трудовой кодекс Российской Федерации;

3. Федеральный закон № 152-ФЗ «О персональных данных»;

4. Федеральный закон № 99-ФЗ «О лицензировании отдельных видов деятельности»

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знание: Знание структуры законодательства РФ, регулирующего создание, распространение и эксплуатацию видеоигр. Знание основных нормативных актов, влияющих на геймдев (Гражданский кодекс, законы о защите персональных данных, авторском праве, рекламе и др.). Знание порядка регистрации товарных знаков, патентов, лицензирования и передачи прав. Знание требований законодательства к сбору, хранению и обработке персональных данных пользователей. Знание правового статуса виртуального имущества, внутриигровой валюты, лутбоксов, микротранзакций. Знание ограничений, связанных с азартными играми и их аналогами в видеоиграх.	Студент: Называет основные НПА регулирующие геймдев в РФ; Свободно ориентируется в НПА; Выделяет основные элементы договоров; Понимает особенности договоров о неразглашении, лицензионных соглашений, пользовательских соглашений. Понимает различия в правовом регулировании геймдева в разных странах.	Устный опрос. Тестирование. Решение практических задач
Умение: Умение определять и защищать авторские и смежные права на игровой контент: код, графику, музыку, сценарий. Умение пользоваться шаблонами юридических документов для геймдева.	Решает практические задачи с учетом действующего законодательства Составляет и анализирует проекты договоров	Устный опрос. Тестирование. Решение практических задач.

Умение принимать решение с учётом юридических и этических последствий. Умение разрабатывать политику конфиденциальности для игровых проектов.	Составляет пакет документов на регистрацию товарного знака	

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине

ОП.16 Правовые основы геймдева

программы подготовки специалистов среднего звена

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине ОП.16 «Правовые основы геймдева» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки России от 25.06.2024 года № 441 примерной образовательной программой.

.

Разработчик: М.П. Коваль, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.16 «Правовые основы геймдева».

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта (с использованием оценочного средства - устный опрос, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных заданий, тестирование).

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК	Код результата обучения	Наименование результата обучения
ОК 01, ОК 03, ОК 06, ОК 09	ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
	ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
	ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
	ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 1 Введение в правовые основы геймдева				
Тема 1.1 Основные направления правового регулирования в игровой индустрии	ОК 03, ОК 06	Знание основ законодательства РФ	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Раздел 2 Интеллектуальная собственность в геймдеве				
Тема 2.1 Авторское право	ОК 03, ОК 06	Знание основ Авторского права РФ	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Тема 2.2 Патентование и защита уникальных игровых механик. Лицензирование контента и использовани	ОК 03, ОК 06	Знание основ Патентного права, Знания порядка составление и заключения лицензионного договора	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
е чужих объектов.				
Раздел 3 Договорное право в игровой индустрии				
Тема 3.1 Виды договоров: разработка, издательские соглашения, аутсорс.	ОК 03, ОК 06	Знание различных видов гражданско-правовых договоров, а также основ их правового регулирования	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Тема 3.2 Особенности трудовых и гражданско-правовых договоров с разработчиками.	ОК 03, ОК 06	Знание трудового законодательства	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Раздел 4 Регулирование персональных данных				
Тема 4.1 Законодательство РФ о персональных данных.	ОК 03, ОК 06	Знания законодательства РФ о защите персональных данных	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Тема 4.2 Особенности работы с данными пользователей в играх. Требования к конфиденциальности и безопасности.	ОК 03, ОК 06	Знание особенностей работы с данными пользователей в играх и требований к конфиденциальности и безопасности.	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 1 Введение в правовые основы геймдева				
Тема 1.1 Практическое занятие № 1 «Основы правового регулирования геймдева».	ОК 01, ОК 09	Знание основ законодательства РФ	Устный опрос	Вопросы на зачет
Раздел 2 Интеллектуальная собственность в геймдеве				

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Тема 2.1 Практическое занятие № 2 «Решение практических задач по теме Авторское право»	ОК 01, ОК 09	Решает практические задачи с учетом действующего законодательства	Решение практических задач	Вопросы на зачет
Тема 2.2 Практическое занятие № 3 «Решение практических задач по теме Лицензирование контента»».	ОК 01, ОК 09	Решает практические задачи с учетом действующего законодательства	Решение практических задач	Тест
Раздел 3 Договорное право в игровой индустрии				
Тема 3.1 Практическое занятие № 4 «Решение кейс-задач по теме «Лицензионный договор»	ОК 01, ОК 09	Решает практические задачи с учетом действующего законодательства	Решение практических задач)	Тест
Тема 3.2 Практическое занятие № 5 «Составление Трудового договора с разработчиком».	ОК 01, ОК 09	Составляет проект трудового договора	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Раздел 4 Регулирование персональных данных				
Тема 4.1 Практическое занятие № 6 «Составление согласия на обработку персональных данных»	ОК 01, ОК 09	Составление проекта согласия на обработку персональных данных	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет
Тема 4.2 Практическое занятие № 7 «Разработка политики конфиденциальности».	ОК 01, ОК 09	Составление проекта политики конфиденциальности	Устный опрос, Тестовые задания	Вопросы на зачет

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка на зачете выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устное сообщение, доклад)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочные средства: эссе, конспект, доклад (сообщение), в том числе выполненный в форме презентации, творческое задание).

5 баллов - студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Проблема раскрыта полностью, выводы обоснованы. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Студент владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Проблема раскрыта. Не все выводы сделаны и/или обоснованы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы.

2 балла - работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Проблема не раскрыта. Выводы отсутствуют. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	*Отлично*	*Хорошо*	*Удовлетворительно*	*Неудовлетворительно*
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, кейс-задача).

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении

	практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, студент допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1 Вопросы для собеседования (устного опроса):

1. Дайте определение видеоигры с позиции действующего российского законодательства. Почему легальное определение видеоигры до сих пор отсутствует, и какие подходы к его пониманию сложились в судебной практике?
2. Какие две основные правовые категории используются в российском праве для охраны видеоигр? В чем заключается разница между пониманием видеоигры как «программы для ЭВМ» и как «сложного объекта интеллектуальной собственности» (мультимедийного продукта)?
3. Перечислите основные охраняемые элементы видеоигры как объекта авторского права. Какие из них могут охраняться самостоятельно, а какие — только в составе игры в целом?
4. Какие элементы видеоигры могут быть охраняются с помощью патентного права, а не авторского? Приведите примеры известных судебных споров, связанных с патентованием игровых механик.
5. В какой момент возникает авторское право на программный код видеоигры?
6. Что такое «лицензионная чистота» кода?
7. Каков правовой режим модификаций (модов) к видеоиграм? Кому принадлежат права на пользовательский контент (UGC), создаваемый игроками?
8. В чем разница между служебным произведением и произведением, созданным по договору подряда? Как правильно оформить договор с художником, композитором или 3D-моделлером, чтобы права на созданный контент перешли к студии-разработчику?
9. Какие правовые последствия влечет за собой использование в игре изображений реальных людей (например, известных спортсменов или актеров)? Что такое «право на публичность» и как этот институт применяется в российском и зарубежном праве?
10. Опишите типовую структуру договорных отношений между основными участниками игровой индустрии: разработчиком, издателем, владельцем платформы и пользователем.
11. Что такое Лицензионное соглашение с конечным пользователем?
12. В чем разница между издательским договором и лицензионным договором на распространение игры? Какие риски для разработчика связаны с передачей исключительных прав издателю?
13. Какова правовая природа внутриигровых предметов (скинов, оружия, персонажей) и виртуальной валюты? Является ли внутриигровое имущество «собственностью» игрока с точки зрения закона?
14. Что такое лутбоксы? В каких случаях игровая механика с лутбоксами может быть признана азартной игрой и попасть под соответствующее регулирование (в том числе запреты)?
15. Какие налоги и сборы возникают при продаже внутриигровых предметов и валюты?
16. Каким образом в видеоиграх должно обеспечиваться соответствие требованиям законодательства о защите детей от вредной информации? Что такое возрастная маркировка (0+, 6+, 12+, 16+, 18+) и кто ее присваивает?

5.2 Примеры тестовых заданий

1. Согласно статье 1261 Гражданского кодекса РФ, видеоигра в первую очередь охраняется как:
A) Аудиовизуальное произведение
B) База данных
C) Программа для ЭВМ
D) Промышленный образец

2. Какой подход к правовой охране видеоигр в настоящее время отсутствует в российском законодательстве, но предлагается законопроектом 2024-2025 гг.?
A) Охрана видеоигры как сложного объекта интеллектуальной собственности
B) Охрана графического интерфейса программы для ЭВМ в качестве промышленного образца
C) Регистрация видеоигры в Роспатенте как товарного знака
D) Патентование игровых механик

3. Какие элементы видеоигры НЕ могут охраняться авторским правом?
A) Программный код и сценарий

B) Игровая механика и правила игры
C) Графические изображения персонажей
D) Музыкальные композиции внутри игры

4. Доктрина scènes à faire в контексте видеоигр означает:
A) Обязательную регистрацию всех элементов игры во Франции
B) Защиту игровых механик патентом
C) Отказ в охране общеупотребительных, стандартных элементов игры
D) Приоритет прав издателя перед разработчиком

5. Что из перечисленного, согласно судебной практике РФ, НЕ признается нарушением исключительного права на программу для ЭВМ?
A) Копирование исходного кода игры
B) Использование изображения интерфейса программы, если оно является общеупотребительным
C) Распространение пиратских копий игры
D) Декомпиляция программы для создания конкурентного продукта

6. Графический интерфейс программы для ЭВМ в соответствии с законопроектом 2025 года будет охраняться как:
A) Объект авторского права
B) Промышленный образец
C) Товарный знак
D) Коммерческое обозначение

7. Аудиовизуальные отображения, возникающие в результате работы видеоигры, с точки зрения права:
A) Являются частью программы для ЭВМ
B) Не могут рассматриваться как часть программы для ЭВМ
C) Охраняются только патентным правом
D) Не охраняются интеллектуальной собственностью

8. В США и ЕС графические интерфейсы программ традиционно регистрируются как:
A) Дизайн-патенты (промышленные образцы)
B) Программы для ЭВМ
C) Аудиовизуальные произведения
D) Коммерческие секреты (know-how)

9. Согласно судебной практике, степень сходства исходного кода, достаточная для признания программы тождественной, составляет примерно:
A) Более 50%
B) Более 75%
C) Более 85%
D) 100% (полное совпадение)

10. Виртуальные объекты (внутриигровые предметы) с точки зрения российского гражданского права:
A) Являются объектами права собственности игрока
B) Не могут признаваться вещами как объектами права собственности
C) Охраняются как недвижимое имущество
D) Приравниваются к ценным бумагам

11. Прекращение существования виртуальных объектов в видеоигре связано с:
A) Волей игрока
B) Прекращением существования самой программы для ЭВМ
C) Истечением срока действия лицензии
D) Решением суда об изъятии имущества

12. Какой признак использовался в судебной практике для установления тождества программ для ЭВМ при сравнении файлов «Aniview» и «VIADS»?
A) Совпадение названий программ

B) Совпадение имен разработчиков
C) Совпадение количественных метрик (плотность кода, цикломатическая сложность) и семантическое наполнение
D) Совпадение даты создания файлов

13. Какое понятие используется для обозначения примерной «границы» виртуального мира, внутри которой игровые отношения не должны подвергаться правовому регулированию?
A) «Серая зона»
B) «Магический круг»
C) «Правовой вакуум»
D) «Игровой иммунитет»

14. Согласно судебной практике Суда по интеллектуальным правам, российские суды в отношении требований пользователей онлайн-игр в основном:
A) Активно защищают права пользователей
B) Отказывают в защите прав пользователей онлайн-игр
C) Передают споры на рассмотрение зарубежных судов
D) Применяют нормы международного частного права

15. Какой законопроект, касающийся регулирования видеоигр, был внесен в Государственную Думу в декабре 2024 года?
A) «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»
B) «О государственной регистрации видеоигр»
C) «О защите прав геймеров»
D) «О киберспортивной деятельности»

16. В какой момент возникает авторское право на программный код видеоигры в Российской Федерации?
A) После регистрации в Роспатенте
B) С момента создания программы в объективной форме
C) После включения в Реестр отечественного ПО
D) С момента начала коммерческого распространения

17. Что из перечисленного НЕ является объектом авторского права в видеоигре?
A) Сценарий и диалоги персонажей
B) Музыкальное сопровождение
C) Алгоритмы и математические методы, лежащие в основе игрового процесса
D) Художественное оформление уровней

18. В Российской Федерации видеоигра не имеет легального определения, что обусловлено:
A) Отсутствием необходимости в таком определении
B) Сложностью и составным характером данного объекта
C) Действием международных соглашений
D) Региональными особенностями правового регулирования

19. Права на модификации (моды) к видеоиграм в большинстве случаев принадлежат:
A) Только издателю игры
B) Только разработчику мода
C) Распределяются в соответствии с EULA конкретной игры
D) Игроку, установившему мод

20. Какой вид ответственности наступает за незаконное использование изображения реального человека в видеоигре в соответствии с российским правом?
A) Только уголовная ответственность
B) Нарушение права на публичность (административная ответственность)
C) Гражданско-правовая ответственность за нарушение права на изображение гражданина
D) Дисциплинарная ответственность разработчика

21. Какая правовая конструкция используется для защиты известных игровых персонажей как самостоятельных объектов?
A) Патент на промышленный образец
B) Авторское право на произведение изобразительного искусства
C) Недобросовестная конкуренция
D) Секрет производства (ноу-хау)

22. Что такое «обратный инжиниринг» (reverse engineering) программного обеспечения с правовой точки зрения?
A) Законный способ изучения программы
B) Нарушение исключительного права, если не предусмотрено договором или законом
C) Обязательная процедура при создании модов
D) Способ регистрации программы в Роспатенте

23. В США действует доктрина «fair use» (добросовестного использования). В российском праве аналогом является:
A) Свободное использование произведения в личных целях
B) Полное отсутствие ограничений авторского права
C) Приоритет прав пользователя
D) Общественное достояние

24. Согласно ст. 1270 ГК РФ, какое из перечисленных действий НЕ является использованием программы для ЭВМ?
A) Воспроизведение (запись в память ЭВМ)
B) Модификация (переработка) программы
C) Изучение алгоритмов работы программы без её копирования
D) Распространение экземпляров программы

25. Лицензия GNU GPL (General Public License) относится к категории:
A) Проприетарных (коммерческих) лицензий
B) Свободных (открытых) лицензий
C) Исключительных лицензий
D) Лицензий на программы для ЭВМ, не подлежащих охране

26. При использовании библиотек с лицензией GNU GPL в коммерческой игре разработчик обязан:
A) Ничего не менять в условиях распространения игры
B) Открыть исходный код игры на условиях той же лицензии
C) Заплатить вознаграждение правообладателю библиотеки
D) Зарегистрировать игру в Роспатенте

27. Согласно российскому законодательству, право на публикацию видеоигры от имени разработчика относится к:
A) Исключительному праву
B) Личным неимущественным правам (право авторства)
C) Смежным правам
D) Патентным правам

28. Какое условие является обязательным для признания программы для ЭВМ служебным произведением?
A) Программа создана в рамках выполнения трудовых обязанностей работника
B) Программа зарегистрирована на имя работодателя
C) Программа создана с использованием материалов работодателя
D) Программа прошла государственную аккредитацию

29. Если художник создал персонажа для игры по договору подряда и в договоре нет условий о переходе исключительных прав, то права принадлежат:
A) Студии-разработчику
B) Художнику

C) Издателю игры
D) Игрокам, которые используют этого персонажа

30. Что из перечисленного может охраняться патентным правом в видеоигре согласно российскому законодательству?
A) Сценарий игры
B) Имя главного героя
C) Дизайн геймпада или элементы интерфейса как промышленный образец
D) Музыкальная тема игры

31. Судебное разбирательство Nintendo против Pocketpair (создателей Palworld) основано на нарушении:
A) Авторских прав на персонажей Pokemon
B) Патентов на игровые механики призыва существ и их захвата
C) Товарных знаков Pokemon
D) Договорных обязательств

32. Патентное ведомство США (USPTO) аннулировало патент Nintendo на механику призыва существ по причине:
A) Истечения срока действия патента
B) Наличия более ранних аналогичных решений (prior art), включая разработки Konami и Bandai Namco
C) Отсутствия регистрации патента в США
D) Нарушения процедуры подачи заявки

33. Юрист по патентам Кирк Сигмон назвал регистрацию патента Nintendo на механику призыва существ:
A) Примером для подражания
B) Позором для патентной системы США
C) Обычной практикой в игровой индустрии
D) Вынужденной мерой защиты

34. После судебного разбирательства с Nintendo разработчики Palworld были вынуждены:
A) Полностью прекратить продажи игры
B) Изменить ряд спорных игровых механик
C) Выплатить компенсацию в размере 10 млн долларов
D) Передать права на игру Nintendo

35. Какое правовое последствие наступает при использовании открытого программного обеспечения (open source) в коммерческой игре без соблюдения условий лицензии?
A) Автоматическое признание всей игры общественным достоянием
B) Расторжение лицензии и возможность предъявления иска о нарушении авторских прав
C) Обязательная регистрация товарного знака
D) Административная ответственность в виде штрафа

36. Какой документ регулирует отношения между разработчиком игры и конечным пользователем?
A) Лицензионный договор с издателем
B) EULA (End User License Agreement — Лицензионное соглашение с конечным пользователем)
C) Трудовой договор
D) Пользовательское соглашение киберспортивной лиги

37. В деле Johnson v. Activision Blizzard (2025) истец утверждал, что не связан условиями EULA Rockstar Games, поскольку:
A) Не читал условия соглашения
B) Не соглашался с условиями в письменной форме
C) На момент согласия с EULA был несовершеннолетним
D) Живет на территории другого государства

38. Суд в деле Johnson v. Activision Blizzard (2025) постановил, что статус несовершеннолетия на момент согласия с EULA:
A) Полностью освобождает от соблюдения условий соглашения
B) Является основанием для защиты от принудительного исполнения, а не условием недействительности соглашения
C) Автоматически признает EULA ничтожным
D) Является основанием для уголовной ответственности

39. В EULA Rockstar Games было условие, требующее от несовершеннолетних:
A) Предоставить паспортные данные
B) Получить согласие родителя или законного опекуна
C) Играть только в дневное время
D) Ограничить время игры двумя часами

40. Какое положение обязательно включается в EULA большинства крупных игровых издателей?
A) Положение о праве игрока на возврат денег в любой момент
B) Арбитражная оговорка об обязательном досудебном урегулировании споров
C) Положение о передаче прав на создаваемый пользователем контент издателю
D) Положение о бесплатном предоставлении внутриигровой валюты

41. В деле Johnson v. Activision Blizzard суд применил нормы какого штата для определения действительности арбитражного соглашения?
A) Калифорнии
B) Делавэра
C) Арканзаса
D) Нью-Йорка

42. Какая организация из перечисленных регулирует вопросы арбитража в США?
A) Федеральный закон об арбитраже (FAA — Federal Arbitration Act)
B) Европейский суд по правам человека
C) Всемирная организация интеллектуальной собственности (WIPO)
D) Комиссия по ценным бумагам и биржам (SEC)

43. В деле Orellana v. Roblox Corp. (2025) суд признал процедуру согласия с условиями Epic Games:
A) Недействительной, поскольку пользователи не читали условия
B) «Clickwrap» — юридически действительным способом заключения договора
C) Требующей нотариального удостоверения
D) Ничтожной ввиду отсутствия встречного предоставления

44. Основным отличием издательского договора от лицензионного договора на распространение является:
A) Срок действия договора
B) Объем передаваемых прав и степень контроля издателя над продуктом
C) Форма заключения договора
D) Территориальная юрисдикция

45. При каких условиях издатель может получить исключительные права на видеоигру по договору?
A) Только на основании отдельного соглашения
B) Если в договоре прямо указано, что исключительное право передается издателю
C) По умолчанию при любом издательском договоре
D) Только по решению суда

46. Какое право НЕ может быть ограничено EULA в соответствии с законодательством о защите прав потребителей РФ?
A) Право на обращение в суд
B) Право на получение качественного продукта

C) Право на возврат денег за товар ненадлежащего качества
D) Все перечисленное не может быть ограничено в пользу потребителя

47. В EULA Rockstar Games содержалось положение, позволяющее игрокам отказаться от арбитража в течение:
A) 7 дней
B) 14 дней
C) 30 дней
D) 60 дней

48. Какой правовой механизм используется для разрешения споров в соответствии с EULA Rockstar Games?
A) Обязательный досудебный претензионный порядок
B) Обязательный индивидуальный арбитраж с отказом от коллективных исков
C) Третейское разбирательство с участием представителей игровой индустрии
D) Рассмотрение споров исключительно в судах Японии

49. В деле Orellana v. Roblox Corp. суд постановил, что вопросы, подлежащие разрешению арбитражем (включая вопросы действительности арбитражного соглашения):
A) Должны решаться только судом
B) В соответствии с условиями делегации должны решаться арбитром
C) Передаются на рассмотрение Министерства юстиции
D) Остаются без разрешения до совершеннолетия истцов

50. Согласно судебной практике, при обновлении EULA игровым издателем:
A) Игрок может продолжать играть без принятия новых условий
B) При продолжении игры после уведомления об обновлении EULA игрок считается согласившимся с новыми условиями
C) Требуется письменное подтверждение согласия игрока
D) Обновление EULA не допускается после выпуска игры

51. Какова правовая природа внутриигровых предметов (скинов, оружия) с точки зрения российского гражданского права?
A) Объекты права собственности
B) Виртуальные объекты, являющиеся частью программы для ЭВМ
C) Ценные бумаги
D) Интеллектуальная собственность игрока

52. Лутбоксы могут быть признаны азартной игрой, если:
A) Содержат ценные внутриигровые предметы
B) Их покупка осуществляется за реальные деньги, а получение предметов основано на случайности
C) Игрок может продать полученные предметы другим игрокам
D) Они содержат предметы, улучшающие игровые характеристики

53. Какой прецедент был создан в споре между компанией Mail.ru и Федеральной налоговой службой по вопросу внутриигровых платежей?
A) НДС не взимается с внутриигровых покупок
B) Продажа внутриигровой валюты облагается НДС
C) Внутриигровые предметы не являются объектом налогообложения
D) Игроки обязаны самостоятельно декларировать доход от продажи внутриигровых предметов

54. Юридическое понятие «виртуальная собственность» (virtual property):
A) Закреплено в Гражданском кодексе РФ
B) Не признается в российском праве в качестве вещного права
C) Приравнено к недвижимому имуществу
D) Является разновидностью ценных бумаг

55. В случае прекращения поддержки онлайн-игры и закрытия серверов, права игроков на внутриигровое имущество:

A) Подлежат безусловной судебной защите
B) Прекращаются вместе с существованием программы
C) Переходят к новому разработчику
D) Подлежат денежной компенсации за счет издателя

56. Какая механика монетизации является наиболее спорной с правовой точки зрения и регулируется в ряде стран (Бельгия, Нидерланды) как азартная игра?
A) Покупка внутриигровой валюты
B) Подписка на игровой контент
C) Лутбоксы со случайным содержимым
D) Продажа косметических предметов

57. Что из перечисленного НЕ является формой монетизации видеоигр?
A) Pay-to-Play (покупка игры)
B) Free-to-Play с внутриигровыми покупками
C) Подписка (Subscription)
D) Обратный инжиниринг

58. Правовой режим невзаимозаменяемых токенов (NFT) в видеоиграх в российском законодательстве:
A) Полностью урегулирован
B) Не урегулирован, находится в стадии формирования
C) Запрещен на территории РФ
D) Приравнен к цифровой валюте

59. Какая страна ввела полный запрет на лутбоксы в видеоиграх, признав их азартными играми?
A) Россия
B) США
C) Бельгия
D) Япония

60. В чем заключается основная правовая проблема интеграции NFT в видеоигры?
A) Высокая стоимость создания NFT
B) Отсутствие правового определения и режима для криптоактивов во многих юрисдикциях
C) Техническая сложность реализации
D) Отсутствие спроса со стороны игроков

61. Какой налоговый режим применяется к продаже виртуальной валюты в видеоиграх в Российской Федерации?
A) Продажа не облагается налогами как нематериальный актив
B) Облагается НДС как услуга по предоставлению доступа к программе
C) Облагается налогом на прибыль организаций по ставке 0%
D) Облагается налогом на имущество организаций

62. Согласно правовой позиции, виртуальные объекты не могут признаваться вещами, поскольку:
A) Они не имеют физической формы
B) Они являются частью программы и вне компьютерного обеспечения существовать не могут
C) Они не имеют экономической ценности
D) Они не могут быть предметом сделок

63. В каких странах существует законодательное требование раскрывать вероятности выпадения предметов из лутбоксов?
A) Только в России
B) В Китае и ряде стран Европейского Союза
C) Только в США
D) Такого требования нет нигде в мире

64. При продаже внутриигрового предмета за реальные деньги между игроками:
A) Такая сделка всегда является законной
B) Может нарушать условия EULA, но не является незаконной с точки зрения гражданского права
C) Требует обязательного нотариального удостоверения
D) Облагается налогом на добавленную стоимость

65. Какой документ обычно регулирует правила использования внутриигровой валюты и предметов?
A) Только Гражданский кодекс РФ
B) EULA и правила сообщества (Community Guidelines)
C) Закон о защите прав потребителей
D) Налоговый кодекс РФ

66. Вачский районный суд Нижегородской области в 2025 году запретил видео с геймплеем GTA V на территории России, поскольку посчитал, что видео:
A) Нарушает авторские права Rockstar Games
B) Содержит информацию «о необходимости совершения убийств»
C) Распространяется без возрастной маркировки
D) Пропагандирует употребление наркотических средств

67. Какое требование закона, по мнению прокуратуры, нарушал видеоролик с GTA V?
A) Закон о рекламе
B) Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»
C) Закон об информации, информационных технологиях и о защите информации
D) Закон о противодействии экстремистской деятельности

68. Имеет ли право пользователь на возврат денежных средств за цифровую копию видеоигры в соответствии с российским законодательством?
A) Да, в любое время без объяснения причин
B) Да, в течение 14 дней при условии, что игра не была запущена
C) Только в случае технических недостатков игры
D) Нет, цифровые товары возврату не подлежат

69. Кто присваивает видеоиграм возрастную маркировку (0+, 6+, 12+, 16+, 18+) в Российской Федерации?
A) Роскомнадзор
B) Сам разработчик или издатель на основании экспертизы
C) Министерство культуры РФ
D) Ассоциация игровой индустрии

70. Какая возрастная маркировка соответствует полному запрету на продажу игры несовершеннолетним в РФ?
A) 16+
B) 18+
C) 21+
D) Запрет на продажу несовершеннолетним в РФ отсутствует

71. В каком штате США в 2025 году рассматривалось дело Johnson v. Activision Blizzard о видеоигровой зависимости?
A) Калифорния
B) Техас
C) Восточный округ Арканзаса
D) Нью-Йорк

72. В иске Johnson v. Activision Blizzard истец утверждал, что видеоигры Grand Theft Auto V вызвали у него:
A) Потерю зрения
B) Игровую зависимость и повреждение мозга

C) Сердечно-сосудистое заболевание
D) Потерю слуха

73. Суд в деле Johnson v. Activision Blizzard отказался рассматривать требования истцов по существу, поскольку:
A) Иск был подан с пропуском срока давности
B) Стороны были обязаны разрешить спор в арбитраже в соответствии с EULA
C) Истец не имел процессуальной дееспособности
D) Дело подсудно суду Японии

74. В деле Orellana v. Roblox Corp. (2025) иск о видеоигровой зависимости был предъявлен к компаниям Epic Games, Roblox, Sony и Apple. Какое требование было заявлено?
A) Взыскание компенсации морального вреда за причинение зависимости
B) Отзыв игр из продажи
C) Приостановление деятельности компаний
D) Уголовное преследование разработчиков

75. Какой правовой статус имеют требования о видеоигровой зависимости в российской судебной практике?
A) Широко признаются в качестве основания для компенсации вреда
B) Фактически отсутствуют или не получают судебной защиты
C) Рассматриваются в рамках уголовного процесса
D) Переданы на рассмотрение Европейского суда по правам человека

76. Какая возрастная маркировка является минимальной для видеоигр, содержащих сцены насилия в РФ?
A) 0+
B) 6+
C) 12+
D) Зависит от характера и реалистичности сцен насилия

77. Что из перечисленного НЕ является основанием для блокировки игрового контента в РФ по решению суда?
A) Пропаганда наркотических средств
B) Информация о способах совершения самоубийства
C) Несовпадение заявленной возрастной маркировки с фактическим содержанием
D) Отсутствие регистрации товарного знака игры

78. Каким федеральным законом регулируются требования к информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей?
A) Федеральный закон «Об образовании»
B) Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (№ 436-ФЗ)
C) Федеральный закон «О рекламе»
D) Федеральный закон «О связи»

79. Игрок, чей аккаунт был заблокирован за нарушение правил игры, может обратиться за защитой своих прав:
A) Только к администрации игры в порядке, установленном EULA
B) В суд, если блокировка не соответствует условиям EULA или нарушает права потребителя
C) Только в случае блокировки за неуплату
D) Не может обжаловать блокировку ни при каких условиях

80. Какое право потребителя цифрового контента закреплено в Директиве ЕС 2019/770?
A) Право на возврат цифрового контента в течение 30 дней
B) Право на соответствие цифрового контента договору (право на надлежащее качество)
C) Право на бесплатное обновление контента
D) Право на отказ от цифрового контента в течение года

81. «Красная книга разработчиков» (RGDBook) выпущена:
A) Министерством цифрового развития
B) Организацией развития видеоигровой индустрии (РВИ)
C) Ассоциацией юристов России
D) Роскомнадзором

82. «Красная книга разработчиков» (RGDBook) содержит информацию о:
A) Только об авторском праве
B) Ключевых правовых нормах, аналитике рынка, мерах господдержки
C) Технических характеристиках игровых движков
D) Маркетинговых стратегиях

83. «Красная книга разработчиков» (RGDBook) освещает все перечисленные темы, КРОМЕ:
A) Оформление бизнеса и налоги
B) Защита интеллектуальной собственности
C) Правовой режим лутбоксов и блокчейн-активов
D) Создание игрового движка с нуля

84. Реестр отечественного программного обеспечения ведет:
A) Роскомнадзор
B) Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ (Минцифры)
C) Роспатент
D) Федеральная налоговая служба

85. Для включения видеоигры в Реестр отечественного программного обеспечения требуется:
A) Исключительные права на игру принадлежат российской компании
B) Игра переведена на все языки народов РФ
C) Игра создана с использованием только российского программного обеспечения
D) Игра имеет возрастную маркировку 18+

86. Включение видеоигры в Реестр отечественного ПО дает разработчику право на:
A) Полное освобождение от налогов
B) Преференции при государственных закупках и налоговые льготы
C) Бесплатную регистрацию товарного знака
D) Получение гранта от иностранных инвесторов

87. Какое требование к видеоигре предъявляется для включения в Реестр отечественного ПО в части исходного кода?
A) Код должен быть передан в Минцифры
B) Код может быть полностью заимствован у иностранных разработчиков
C) Код должен быть создан российской компанией или получен по лицензии, не запрещающей внесение изменений
D) Код должен быть написан на русском языке программирования

88. Какой зарубежный прецедент известен в отношении использования изображения реального человека в видеоигре?
A) Иск актрисы Линдси Лохан к разработчикам GTA V
B) Иск Дональда Трампа к разработчикам Call of Duty
C) Иск Майкла Джексона к разработчикам Fortnite
D) Иск Бритни Спирс к разработчикам The Sims

89. В каком регионе видеоигры подлежат обязательной государственной цензуре перед выпуском?
A) В странах Европейского Союза
B) В Китае
C) В России
D) В США

90. В Китае действует ограничение на время игры для несовершеннолетних, согласно которому они могут играть:
A) Не более 1 часа в день
B) Не более 3 часов в день, не более 8 часов в выходные
C) Только в пятницу, субботу и воскресенье (определенные часы)
D) Неограниченное время с согласия родителей

91. Какой стандарт возрастной классификации видеоигр используется в Европейском Союзе?
A) ESRB (Entertainment Software Rating Board)
B) PEGI (Pan European Game Information)
C) CERO (Computer Entertainment Rating Organization)
D) USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

92. Что из перечисленного НЕ является требованием к видеоиграм в Китае?
A) Запрет на изображение крови красного цвета
B) Запрет на скелеты и изображения смерти
C) Обязательное наличие системы поощрения за внутриигровые покупки
D) Обязательное отображение предупреждения о вреде чрезмерного увлечения играми

93. Какое наказание предусмотрено за нарушение требований возрастной маркировки видеоигр в РФ?
A) Только предупреждение
B) Административный штраф
C) Уголовная ответственность
D) Конфискация тиража игры

94. В чем заключается правовая проблема использования генеративных нейросетей для создания игрового контента?
A) Нейросети не могут создавать охраноспособные произведения
B) Вопрос о том, кому принадлежат авторские права на контент, сгенерированный ИИ
C) Использование нейросетей запрещено законодательством РФ
D) Нейросети не могут создавать качественный контент

95. Согласно исследованию, рассматривающему отношения в видеоиграх, по российскому праву виртуальные объекты:
A) Являются правомерным объектом гражданского оборота
B) Могут быть предметом только лицензионного договора
C) Недвижимым имуществом
D) Интеллектуальной собственностью разработчика

5.3. Примеры практических задач

1. Студия разрабатывает мобильную игру и планирует использовать популярный музыкальный трек. Опишите, какие юридические шаги необходимо предпринять для легального использования этой музыки.

2. Разработчик создал уникальный игровой движок и хочет его монетизировать. Какие виды договоров и лицензий он может предложить другим компаниям? Сравните преимущества и риски каждого варианта.

3. В игре используются реальные бренды автомобилей без разрешения производителей. Какие правовые риски возникают у разработчика и как их минимизировать?

4. Игрок создал мод для популярной игры и начал его продавать. Какие действия может предпринять правообладатель исходной игры? Обоснуйте с точки зрения законодательства РФ.

5. Студия планирует внедрить в игру систему лутбоксов. Опишите, какие юридические ограничения и требования могут возникнуть в России и других странах.

6. Разработчик использует искусственный интеллект для генерации игровых ассетов. Какие вопросы авторства и ответственности могут возникнуть? Как оформить права на такие ассеты?

7. В игре реализована возможность покупки и продажи виртуальных предметов между игроками за реальные деньги. Какие юридические аспекты (налоги, защита прав потребителей, ответственность) необходимо учесть?

8. Студия хочет зарегистрировать название и логотип своей новой игры как товарный знак. Опишите порядок действий, необходимые документы и возможные препятствия.

9. В игре используются изображения известных исторических личностей. Какие правовые ограничения существуют на использование их имён и образов?

10. Разработчик нанимает фрилансеров для создания графики и кода. Как правильно оформить отношения, чтобы все права на результат работы принадлежали студии?

11. В игре реализована система сбора персональных данных пользователей (e-mail, возраст, IP-адрес). Какие требования законодательства РФ необходимо соблюсти?

12. Игровая студия планирует провести международный киберспортивный турнир с призовым фондом. Какие договоры и юридические аспекты нужно учесть (с участниками, спонсорами, площадками)?

13. Разработчик использует сторонние бесплатные ассеты из открытого репозитория. Как проверить, можно ли их использовать в коммерческой игре? Какие лицензии наиболее распространены и что они требуют?

14. В игре реализована кроссплатформенная игра между пользователями из разных стран. Какие юридические вопросы (возрастные ограничения, обработка данных, налоги) могут возникнуть?

15. Игрок требует удалить свой аккаунт и все персональные данные из базы игры, ссылаясь на «право на забвение». Опишите, как должна действовать компания в соответствии с законодательством РФ.