

ПРОБЛЕМЫ УНИВЕРСИТЕТСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

УДК 378.1:004:303.732

Деловые игры для обучения студентов компьютерных специальностей инструментам правовой защиты интеллектуальной собственности

М. А. Плаксин

Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики" (Пермский филиал)
Россия, 614070, Пермь, ул. Студенческая, 38
Пермский государственный национальный исследовательский университет
Россия, 614990, Пермь, ул. Букирева, 15
mapl@list.ru; +7 (982) 45 09 608

Для знакомства студентов компьютерных специальностей ПГНИУ и НИУ ВШЭПермь с механизмами правовой охраны интеллектуальной собственности на занятиях проводятся деловые игры в форме судебных процессов по делам, связанным с нарушением авторских прав в области computer science.

Ключевые слова: интеллектуальная собственность; правовая защита; деловая игра; Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики" (Пермский филиал); Пермский государственный национальный исследовательский университет.

Введение

Статья посвящена механизмам правовой подготовки студентов компьютерных специальностей механико-математического факультета Пермского государственного НИУ и факультета бизнес-информатики Пермского филиала НИУ Высшая школа экономики.

Современный выпускник вуза, безусловно, должен обладать основами правовых знаний. При этом должна быть учтена специфика той предметной области, в которой выпускник получает базовую подготовку. Так, студенты "компьютерных" специальностей должны быть знакомы с законодательной ба-

зой, регулирующей отношения на рынке программной продукции как объектов интеллектуальной собственности. Кроме того, студенты должны приобрести основы юридических знаний, которые необходимы для практической деятельности пользователей и разработчиков программ для ЭВМ и баз данных: о путях правовой защиты создаваемых ими объектов, о необходимости договорных отношений с работодателем (заказчиком), об использовании программного продукта без нарушения исключительных прав других лиц, о санкциях за нарушение указанных прав.

В магистратуре мехмата ПГНИУ в качестве основы для получения студентами правовой подготовки существует курс "Экономико-правовые основы рынка программного

обеспечения". На факультете бизнес-информатики Пермского филиала НИУ ВШЭ для этой же цели служит курс "Правовая защита интеллектуальной собственности". Следует отметить, что мехматовский курс шире (включает в себя еще и экономические вопросы), но в правовой части курсы пересекаются.

По окончании изучения обеих дисциплин студент должен:

- знать основные правовые акты (как российские, так и международные), которыми регулируется разработка, распространение и применение компьютерных программ, баз данных и иных информационных ресурсов;

- уметь применить на практике положения национального законодательства, регулирующего разработку, распространение и применение компьютерных программ, баз данных и иных информационных ресурсов;

- иметь представление о существующих механизмах защиты интеллектуальной собственности; о специфике программных продуктов как объектов интеллектуальной собственности; об особенностях и проблемах защиты интеллектуальной собственности в предметной области computer science;

- обладать навыками юридически грамотного поведения на рынке программных продуктов.

Юридический аспект курса включает в себя изучение правовой защиты интеллектуальной собственности через механизмы авторского и патентного права. Прежде всего, имеются в виду законы "О правовой охране программ для ЭВМ и баз данных", "Об авторском праве и смежных правах" (ныне действующие версии этих законов включены в IV часть Гражданского кодекса РФ), "Об информации, информационных технологиях и защите информации", налоговые льготы для производителей и продавцов программного обеспечения, ответственность за компьютерные преступления, попытки регулирования деятельности сети Интернет.

1. Деловая игра "Судебный процесс по защите интеллектуальной собственности"

Поскольку речь идет о непрофильных специальностях, приходится мириться с тем,

что учебные программы не позволяют уделять этим вопросам достаточное количество времени. При этом хотелось бы, чтобы полученные знания были не чисто теоретическими, а прошли некоторую практическую апробацию. В качестве инструмента для усиления "практической" компоненты были выбраны деловые игры, а именно: часть занятий проводится в форме судебных разбирательств, связанных с преступлениями в информационной сфере. Выглядит это следующим образом.

Студентам предлагается описание соответствующей конфликтной ситуации. Студенческая группа делится на две половины, каждая из которых представляет одну из конфликтующих сторон. В распоряжение студентов представляются все возможные информационные источники. Им дозволяется использовать тексты нормативных актов, справочные правовые системы, Интернет. Сторонам дается время на подготовку к "судебному заседанию": на юридическое обоснование своей позиции с точки зрения действующего законодательства. Само "слушание дела" проводится в несколько "судебных заседаний". Каждое утверждение каждой из сторон должно сопровождаться ссылкой на подходящее, по мнению студентов, положение закона. Возражения оппонентов также должны ссылаться на текст законодательных актов. Правда, в отличие от реального судебного разбирательства, противной стороне дается время для поиска контраргументации. Если это требует времени, в "судебном процессе" делается перерыв.

В роли судьи, оценивающего корректность и убедительность приводимых доводов, приходится выступать преподавателю. Он же играет роль организатора процесса, объявляет перерывы, может комментировать предлагаемые сторонами аргументы, подсказывать возможные действия и область поиска обоснований, принимает решение о прекращении обсуждения.

Регламент "процесса" зависит от наличного учебного времени. Если исходить из расчета "один процесс – одна пара", то на подготовку к "заседанию" можно выделить минут 10–15. (В случае готовности сторон это время может быть сокращено.) Примерно столько же будет длиться само "заседание". Таким образом, за одну пару может пройти 3–4 "заседания", чего, как правило, бывает вполне достаточно. Если по какой-либо причине возникает

необходимость провести за пару слушания двух дел, регламент придется ужесточить, но, почти наверняка, в ущерб качеству. В конце занятия должно быть оставлено время (минут 7–10) на обсуждение "процесса", которое будет включать в себя комментарии преподавателя и рефлексии студентов. Во время обсуждения имеет смысл оценить сильные и слабые "ходы" сторон, их находки и ошибки.

Первоначально в форме судебного разбирательства проводилось только одно занятие – зачетное. По сравнению с другими занятиями у него было то преимущество, что оно могло продолжаться больше одной пары. Но и "судебная практика" в этом случае ограничивалась одним делом. Позже количество судебных процессов было увеличено за счет обычных занятий. При этом пришлось учитывать более строгие временные ограничения: процесс должен уложиться в одну пару. Поэтому для ускорения работы процедура подготовки была уточнена следующим образом. Студенты заранее делятся на команды, каждая из которых заранее получает описание своей конфликтной ситуации и проводит ее экспертный юридический анализ. На занятии, посвященном данному делу, команда экспертов сначала разъясняет коллегам суть дела, а затем делится между двумя половинами группы, представляющими конфликтующие стороны. Причем сторона, за которую выступает конкретный эксперт, определяется случайным образом прямо на занятии. Таким образом, и на стороне истца, и на стороне ответчика оказываются люди, заранее знакомые с делом. Это позволяет сократить время на подготовку к началу "слушания" и паузы для поиска контраргументов. Слабым местом такой организации работы является заранее заданное неравноправие студентов. У "новичков" может возникнуть желание "отсидеться за спиной экспертов". Для того чтобы ликвидировать такую возможность, предлагается "спикера" от каждой команды на каждое "судебное заседание" выбирать случайным образом.

Результатом "процесса" может быть: победа одной из сторон или "ничья". Победа возможна "нокаутом" (когда одна из сторон сдается, признавая правоту другой), "за явным преимуществом" одной из сторон или "по очкам". Первое – "нокаут" – встречается крайне редко. "Явное преимущество" – немногим

чаще. Ничейный результат, наоборот, встречается достаточно часто. Связано это с высокой сложностью и динамичностью предметной области, неточностями, сложностью и динамичностью законодательства, которое в настоящий момент только формируется. И это вполне соответствует реальной судебной практике. Споры по поводу интеллектуальной собственности очень часто заканчиваются мировым соглашением (особенно, если одной из сторон выступает физическое лицо). Обе стороны понимают, что при грамотном поведении оппонентов добиться победы для них весьма затруднительно, и предпочитают получить в руки "синицу" в виде частичного удовлетворения своих претензий в мировом соглашении.

В качестве примера можно сослаться на "дело А.М. Поносова" (директора сельской школы, обвиненного в использовании в учебном процессе нелегального программного обеспечения), который сначала "вчистую проиграл", а потом – после публичной характеристики его дела В.В. Путиным как "чуши собачьей" – по тем же законам также "вчистую выиграл" (включая 250 тыс. руб. морального ущерба, который наши суды присуждать очень не любят, и публичное извинение прокурора, что вообще кажется фантастикой).

При окончании "процесса" преподаватель принимает решение о выигрыше "по очкам" или "за явным преимуществом" (победа "нокаутом" означает, что одна из сторон признает свое поражение), может предложить сторонам заключить мировое соглашение. Содержательное вмешательство преподавателя в ход "процесса" (подсказки и комментарии во время слушания дела) нежелательно. Но запрещать его полностью не стоит. Возможна ситуация, когда "процесс" зайдет в тупик, студенты допустят явный "ляп", упустят какой-то момент, важный с точки зрения осваиваемого законодательства и т.п. (Надо помнить, что речь идет о студентах-неюристах.) В этих случаях вмешательство преподавателя может быть оправдано.

В качестве примера можно привести обвинение Интернет-провайдера в соучастии в распространении контрафактных экземпляров музыкальных и иных файлов на основании ст. 33 УК РФ (провайдер объявляется пособником, поскольку предоставляет орудия для совершения преступления), но без учета ст. 32 (в

которой от соучастников требуется совместный умысел на преступление). Если рассматривать только ст. 33, провайдер будет виновен. Но ст. 32 требует доказать его совместный с "пиратами" умысел на нарушение авторских прав, что вряд ли возможно по причине отсутствия такого умысла. Если сторона, обвиненная в соучастии в преступлении, сама не в состоянии найти правильное определение этого понятия в УК, преподаватель может сделать более или менее точную подсказку, поскольку иначе дальнейший "процесс" становится очевидно бессмысленным.

По проведении занятия команда, его готовившая, оформляет письменный отчет, который должен включать в себя как заранее подготовленные материалы, так и "находки", сделанные во время "процесса".

При оценке работы студентов учитываются:

- 1) активность при подготовке "судебного заседания",
- 2) выступление в качестве "спикера",
- 3) качество найденных аргументов/контраргументов,
- 4) качество письменного отчета о прошедшем разбирательстве.

Для повышения уровня состязательности сторон можно присуждать "дополнительные баллы" стороне, "выигравшей" данное разбирательство. Но пользоваться этим механизмом следует осторожно, дабы не провоцировать излишних конфликтов. Например, присуждать "призовые баллы" в случае явного преимущества одной из сторон или за "оригинальные находки".

Очень сильным ходом представляется видеосъемка "судебного процесса" с последующим ее просмотром и разбором. Опыт публичных выступлений у студентов, как правило, мал. Как они выглядят со стороны во время этих выступлений большинство совершенно не представляет. Показать им это – весьма полезно. Технически данная процедура вполне осуществима (для этого требуются цифровая камера и компьютер с проектором, что в наше время вполне доступно). Платой являются дополнительные затраты времени на просмотр и обсуждение.

С точки зрения компетентностного подхода применение описанной методики направлено на овладение студентами следующими общекультурными компетенциями:

– умение использовать нормативные правовые документы в своей деятельности;

– умение логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь;

– умение критически оценивать свои достоинства и недостатки, намечать пути и выбирать средства развития достоинств и устранения недостатков;

– владение культурой мышления, способность к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения;

– готовность к кооперации с коллегами, работе в коллективе.

2. Темы игровых судебных процессов

Представляет интерес выбор тем для игровых судебных заседаний. Прежде всего в качестве таковых брались прецедентные судебные процессы, которые обсуждались в средствах массовой информации. Приведем несколько примеров.

"Дело Поносова". А.М.Поносов – директор сельской школы Верещагинского района Пермской области. От спонсоров получил для школы компьютеры с предустановленным программным обеспечением фирмы Микрософт, которое оказалось контрафактным. Был обвинен прокуратурой в компьютерном пиратстве.

"Дело о кряке". Крэк (на жаргоне часто превращаемый в "кряк") – это информационный объект, который обеспечивает незаконный доступ к программному продукту. Это может быть программный код, который взламывает программу и заставляет ее работать, не запрашивая ключа, может быть сам ключ, незаконно опубликованный для общего пользования, может быть генератор таких ключей. Вопрос: если на общедоступном сайте опубликован только крэк, но не опубликована программа, для взлома которой он предназначен, – является ли это компьютерным пиратством? С одной стороны, крэк обеспечивает доступ к нелегальному контенту. С другой, сами владельцы "крэковского" сайта ничего нелегального не распространяют.

"Дело Кунгурской телефонистки". Рассматривается следующая ситуация. В г. Кунгуре Пермской области женщина в течение

многих лет работала в телефонной справочной службе крупнейшей в области телефонной компании Уралсвязьинформ. Была уволена по сокращению штатов. И через несколько месяцев открыла свою частную телефонную справочную службу. Уралсвязьинформ обвинил конкурентку в хищении информации.

"Дело Березниковского титано-магниевого комбината". На Березниковском титано-магниевого комбинате (крупнейший в мире производитель титана) возникла следующая ситуация. Работник не являлся штатным программистом и в его производственный функционал не входила разработка программного обеспечения. Этот работник самостоятельно разработал компьютерную программу для управления одним из технологических процессов, установил ее на технологическое оборудование и запустил в эксплуатацию. Программа успешно работала. Ее использование приносило предприятию ощутимую прибыль. Работника уволили по сокращению штатов. После увольнения работник потребовал либо заплатить ему солидную сумму за использование его программы, либо прекратить ее использование (что грозило комбинату значительными потерями).

"Дело о спаме". Вечная тема – как законными путями бороться в рассылкой спама.

"Дело Пиратской бухты". "Пиратская бухта" – сайт, на котором пользователи размещали ссылки на сайты, с которых можно было скачать нелицензионную музыку. Владельцы сайта были обвинены в нарушении авторских прав, хотя сами музыкальные произведения на сайте не публиковались, а размещением ссылок на нелицензионный контент занимались не владельцы сайта, а пользователи оного.

"Дело о пиратстве в соцсетях". Сегодня социальные сети являются одним из самых мощных распространителей пиратского контента. (Известен случай, когда сеть "ВКонтакте" отключилась на два часа; при этом в некоторых онлайн-кинотеатрах кривая видеопросмотров выросла на 40 %.) Как можно законными способами противодействовать пиратскому контенту в социальных сетях?

Разумеется, выбор для анализа настоящих судебных прецедентов имеет как достоинства, так и недостатки. Здесь существует очевидная аналогия с обучением на реальных

задачах в противовес обучению на учебных задачах. Считаем, главное достоинство реальных задач в том, что не надо ничего домысливать. Поскольку все события происходили на самом деле, можно получить ответ на любой вопрос. И этот ответ будет одинаков для всех спрашивающих. Хотя поиск ответа, возможно, и потребует усилий. Но в случае спора о том, как это было, можно привести в качестве доказательства ссылку на найденную публикацию с описанием происшедшего.

Из недостатков отметим два. Первый заключается в том, что реальность разбираемых судебных дел в определенной степени провоцирует студентов на то, чтобы попытаться просто найти нужную юридическую информацию в Интернете. Зачем выстраивать цепочку доказательств и рассуждений самим, если можно просто списать ее из Интернета? Эта опасность существует, но не является "смертельной". Некоторые из разбираемых случаев являются международными (дело "Пиратской бухты"), их необходимо "транслировать" в национальное законодательство. Само по себе законодательство в данной сфере развивается чрезвычайно динамично (Россия переживает эпоху перехода к информационному обществу), поэтому вчерашнее судебное решение сегодня может стать неудовлетворительным. Наличие оппонировавшей стороны стимулирует поиск дополнительных аргументов.

Второй недостаток – общий недостаток всех реальных задач по сравнению с учебными. В учебной задаче преподаватель может искусственно создать условия, которые позволят обратить внимание именно на те аспекты проблемы, которые ему интересны, на которых он хотел бы сосредоточиться, исходя из учебных целей. Законодательство имеет свои тонкости, узкие места, которые надо знать. Но нет никаких гарантий, что в реальных случаях будут присутствовать именно нужные детали.

В качестве примера назовем ряд таких тонких мест, связанных с составлением трудовых и лицензионных договоров. Начнем с трудовых.

По закону имущественные авторские права на объекты интеллектуальной собственности, созданные в рамках выполнения служебного задания, принадлежат работодателю. Обычно при заключении трудового до-

говора считается, что этого общего положения достаточно, и дополнительное регулирование в рамках договора уже не требуется. Однако здесь могут быть по крайней мере две причины для споров. *Первая*: как однозначно определить тот факт, что данный объект создан (или наоборот, НЕ создан) по служебному заданию? Если есть письменное распоряжение, вопросов не возникает. Но его может и не быть. *Вторая*: как быть, если объект действительно создан по заданию работодателя, но работа по его созданию не оплачена? Например, при досрочном расторжении трудового договора по вине работодателя и невыплате причитающейся работнику зарплаты. При отсутствии в трудовом договоре соответствующих пунктов, уточняющих общие формулировки закона, может возникнуть повод для конфликта работника с работодателем.

Рассмотрим еще одно положение закона, которое нуждается в уточнении в трудовом договоре. В законодательстве существует коллизия, связанная разрешением на использование служебных объектов интеллектуальной собственности. Авторские права по закону делятся на имущественные (в терминологии нашего законодательства "исключительные") и неимущественные (личные). Работодателю по умолчанию принадлежат права имущественные. Личные права (например, право считаться автором созданного им произведения) принадлежат автору. При этом законодатель отнес к имущественным правам право на воспроизведение и распространение произведения, но оставил личным правом право на обнародование, которое в ст. 1268 Гражданского кодекса определено как "право осуществить действие или дать согласие на осуществление действия, которое впервые делает произведение доступным для всеобщего сведения путем его опубликования, публичного показа, публичного исполнения, сообщения в эфир или по кабелю либо любым другим способом". Считается, что право на обнародование дает автору возможность самому определить, завершена ли уже работа над произведением, можно ли его представить публике. Это нормально, например, для произведения литературного. Но в случае разработки программного обеспечения по заданию работодателя легко могут возникнуть проблемы. Получается, что программист имеет право заявить, что считает свою программу еще не закончен-

ной и на этом основании не дает разрешения на ее обнародование. То есть автор служебного произведения может заблокировать право работодателя на воспроизведение и распространение этого произведения. В противовес этой возможности в этой же статье ГК содержится п. 2: "Автор, передавший другому лицу по договору произведение для использования, считается согласившимся на обнародование этого произведения". Но при этом возникает вопрос: в какой момент программа, разрабатываемая по заданию работодателя, считается переданной ему для использования? Какие действия для этого должен предпринять работодатель, какие – программист? Все эти вопросы можно (и нужно) уточнить в трудовом договоре между работодателем и программистом. Но в большинстве случаев это не выполняется. Пока отношения между работодателем и программистом хорошие, о подобных вопросах речь не идет. Но при возникновении конфликта дело придется решать через суд (с соответствующими затратами времени и денег).

Другой потенциальный источник конфликтов работника с работодателем – право на имя. Нормальной является ситуация, когда в качестве разработчика программного продукта указывается фирма, а не отдельные ее программисты. Но согласно ст. 1265 ГК РФ "Право авторства – право признаваться автором произведения и право автора на имя – право использовать или разрешать использование произведения под своим именем, под вымышленным именем (псевдонимом) или без указания имени, то есть анонимно, неотчуждаемы и непередаваемы, в том числе при передаче другому лицу или переходе к нему исключительного права на произведение и при предоставлении другому лицу права использования произведения. Отказ от этих прав ничтожен". То есть по умолчанию любой программист, принимавший участие в разработке программного продукта, может потребовать, чтобы его имя было указано в качестве имени разработчика. Представьте себе, что этого потребуют сразу все программисты-разработчики крупной системы...

Некоторые тонкости, связанные с лицензионными договорами.

Первая ошибка часто находится уже в названии документа. Договор часто именуют лицензией, что юридически неверно. Лицензия –

это документ, дающий право заниматься определенным видом деятельности. В данном случае мы имеем дело не с лицензией, а с лицензионным договором. Он может также именоваться "авторским договором", "договором о передаче авторских прав", но не лицензией.

Вторая стандартная ошибка заключается в определении объекта договора. Как правило, для его обозначения используют термины "программный продукт" или "программное обеспечение". Между тем, согласно ст. 1225 ГК РФ, объектами правовой охраны являются "программы для электронных вычислительных машин (программы для ЭВМ)" и "базы данных". Использование других терминов требует явного их определения в тексте договора.

По договору передаются только те права, которые упомянуты явно. Права, не упомянутые в договоре, не передаются. Причем для описания прав надо использовать именно те термины, которые применяются в законе. Новые термины типа "права на использование" с точки зрения закона равно никаких прав не обозначают.

По умолчанию передача прав не является исключительной. Исключительная передача должна быть упомянута явно.

По умолчанию передача прав распространяется только на территорию Российской Федерации. Поэтому если Ваша фирма имеет филиалы за рубежом, на них права на купленную программу уже не распространяются. Более того, если Вы просто отправились в заграничную поездку, прихватив с собой ноутбук с установленной на нем программой, при пересечении государственной границы Вы превращаетесь в компьютерного пирата!

Если в договоре явно не указан срок его действия, автор имеет право расторгнуть договор через пять лет со дня его заключения (письменно предупредив об этом пользователя за шесть месяцев).

Стандартная для договоров о купле-продаже программного обеспечения формулировка о поставке "как есть" и об отказе от ответственности за прямой или косвенный ущерб, который может нанести купленная программа, может быть легко оспорена с точки зрения закона "О защите прав потребителей".

К сожалению, далеко не все эти тонкости находят отражение в реальных судебных

делах. Поэтому актуальной является задача конструирования описания некоторых "модельных судебных процессов", направленных на демонстрацию тех или иных тонкостей законодательства.

Заключение

В заключение несколько слов о "побочных эффектах" деловых игр, проводимых в форме судебного заседания.

Как при первоначальной "подготовке к заседанию", так и во время перерывов в "процессе", стороны оказываются в ассиметричном положении. При подготовке к "первому заседанию" сторона истца готовится к "нападению". Сторона ответчика должна готовиться "к обороне", но она еще не знает, как именно будут звучать претензии со стороны истца. Во время перерыва одна из команд занята поиском контраргументов против доводов, только что высказанных стороной противников.

Вторая команда, которая только что высказала свои аргументы, еще не знает, какие возражения она услышит в ответ. Возникает опасность "простоя". Вопрос: чем заняться "простаивающей" команде? Ответ – тем же, чем заняты оппоненты: поиском слабых мест в своих доводах, попыткой "вычислить" (предвидеть) грядущие действия противника и подготовкой к отражению его "атаки". Студенты должны понимать: насколько бы убедительными не казались высказанные ими аргументы им самим, другая сторона всегда будет стремиться оспорить их доводы. К этому противостоянию надо быть готовым. Любое утверждение должно пройти оценку с точки зрения того, каким образом оно будет оспорено, какие доводы сможет противопоставить этому утверждению сторона противников. В качестве побочного эффекта предлагаемая методика способствует выработке у студентов критического отношения к собственным взглядам. Выработанная самокритичность естественным образом распространяется на все остальные стороны деятельности студента. В будущем, безусловно, это будет весьма полезно и для занятий наукой, и для занятий бизнесом, и для любого иного вида деятельности.

Опыт показывает, что проведение занятий в форме судебных процессов существенно повышает активность студентов, их интерес к учебе. Для многих студентов такие "процессы" оказываются первым опытом знакомства

с судебной процедурой, с правилами судопроизводства, принципом состязательности сторон, необходимости юридической аргументации любого утверждения, отличиями гражданского суда от уголовного и т.д. Это – сверхэффект, который студенты получают в дополнение к собственно содержанию учебной дисциплины.

Ниже приведен список литературы, используемой при подготовке и проведении деловых игр.

Список литературы

1. ФЗ "О правовой охране программ для ЭВМ и баз данных".
2. ФЗ "Об авторском праве и смежных правах".
3. ФЗ "Об информации, информационных технологиях и защите информации".
4. Гражданский кодекс РФ, часть IV.
5. Белов В.В., Виталиев Г.В., Денисов Г.М. Интеллектуальная собственность. Законодательство и практика применения: практ. пособие. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Юристъ, 2006. 351 с.
6. Благодатских В.А., Середя С.А., Посакалов К.Ф. Экономико-правовые основы рынка программного обеспечения: учеб. пособие. М.: Финансы и статистика, 2007. 240 с.
7. Варфоломеева Ю.А. Интеллектуальная собственность в условиях инновационного развития: монография. М.: Ось-89, 2006. 144 с.
8. Гульбин Ю.Т. Правовая охрана и защита интеллектуальной собственности. М.: Вершина, 2006. 441 с.
9. Интеллектуальная собственность (исключительные права): учеб. пособие / под ред. Н.М. Коршунова. М.: ЭКСМО, 2006. 576 с.
10. Корнеева И.Л. Право интеллектуальной собственности в Российской Федерации: учеб. пособие. М.: Юристъ, 2006. 427 с.
11. Наумов В.Б. Право и Интернет: Очерки теории и практики. М.: Книжный дом "Университет", 2002. 432 с.
12. Плаксин М.А., Плаксина В.П. Модельный судебный процесс – деловая игра для студентов компьютерных специальностей // Рефлексивный театр ситуационного центра-2012: матер. 6-й Всеросс. конф. с международным участием РТСЦ-2012. Омск: Омский государственный институт сервиса, 2013. С. 154–159.
13. Серго А.Г., Пуцин В.С. Основы права интеллектуальной собственности: курс лекций, учебное пособие. М.: Интернет-ун-т информ. технологий, 2010. 344 с.
14. Судариков С.А. Право интеллектуальной собственности. М.: Проспект, 2008. 368 с.

Business games for teaching tools of legal protection of intellectual property to students of computer science

M. A. Plaksin

National Research University Higher School of Economics (Perm Branch)
Russia, 614070, Perm, Student st., 38
Perm State University, Russia, 614990, Perm, Bukirev st., 15
mapl@list.ru; +7 (982) 45 09 608

In PSNRU and NRU HSE-Perm there is methodics of business games in the form of court cases related to the infringement of copyright in the field of computer science. These games are used at the lessons for teaching tools of legal protection of intellectual property to students of computer science.

Key words: *intellectual property; legal protection; a business game; National Research University Higher School of Economics (Perm branch); Perm State National Research University.*