

DOI: 10.17803/1994-1471.2022.141.8.083-092

А. Ю. Чурилов*

Правовое регулирование облачного гейминга

Аннотация. В работе рассмотрены проблемы использования технологии облачного гейминга. Автор дает определение облачного гейминга и исследует три основные модели, в соответствии с которыми может предоставляться удаленный доступ к играм: программное обеспечение как сервис; платформа как сервис; инфраструктура как сервис. Изучены два блока вопросов, возникающих при использовании облачных сервисов для игр. В частности, на примере нескольких сервисов облачного гейминга рассмотрены вопросы из области интеллектуальной собственности: доведение до всеобщего сведения и воспроизведение компьютерных игр, а также договорно-правовое регулирование отношений между оператором облачных сервисов, игроком и правообладателем игр. Определена правовая природа отношений между оператором облачных сервисов и игроком, выделены признаки соответствующего договора. Сделан вывод о том, что текущее правовое регулирование позволяет разрешить большинство проблем в этой сфере.

Ключевые слова: облачный сервис; игра; лицензионный договор; договор оказания услуг; правообладатель; исключительное право; доведение до всеобщего сведения; воспроизведение; публичный договор; абонентский договор; односторонний отказ от исполнения договора.

Для цитирования: Чурилов А. Ю. Правовое регулирование облачного гейминга // Актуальные проблемы российского права. — 2022. — Т. 17. — № 8. — С. 83–92. — DOI: 10.17803/1994-1471.2022.141.8. 083-092.

Legal Regulation of Cloud Gaming

Aleksey Yu. Churilov, Cand. Sci. (Law), Associate Professor, Department of Civil Law, Law Institute of the National Research Tomsk State University; Scientific and Educational Center «Intellectual Property and Intellectual Rights,» Law Institute of the National Research Tomsk State University
Moskovsky trakt, d. 8, Tomsk, Russia, 634050
lefikantor@yandex.ru

Abstract. The paper considers the problems of using cloud gaming technology. The author defines cloud gaming and explores three main models according to which remote access to games can be provided: software as a service, a platform as a service, and an infrastructure as a service. The author examines two blocks of issues that arise when using cloud services for games. In particular, taking several cloud gaming services as a case study, the author examines the following issues from the field of intellectual property: communicating to the public and reproducing computer games and contract law regulation of relations between a cloud services' operator, a player and a rightholder. The paper highlights the legal nature of a relationship between the cloud services' operator and the player and elements of the corresponding contract. It is concluded that the current legal regulation allows the parties involved to resolve most issues in this area.

© Чурилов А. Ю., 2022

* Чурилов Алексей Юрьевич, кандидат юридических наук, доцент кафедры гражданского права Юридического института Национального исследовательского Томского государственного университета, Научно-образовательный центр «Интеллектуальная собственность и интеллектуальные права» ЮИ НИ ТГУ
Московский тракт, д. 8, г. Томск, Россия, 634050
lefikantor@yandex.ru

Keywords: cloud service; game; license agreement; service agreement; copyright holder; exclusive right; communication to the public; reproduction; public agreement; subscription agreement; unilateral refusal to perform the contract.

Cite as: Churilov AYu. Pravovoe regulirovanie oblachnogo geyminga [Legal Regulation of Cloud Gaming]. *Aktual'nye problemy rossijskogo prava*. 2022;17(8):83-92. DOI: 10.17803/1994-1471.2022.141.8.083-092 (In Russ., abstract in Eng.).

Игровая индустрия за последнее десятилетие претерпела существенные изменения: цифровая дистрибуция игр, игры как сервис и т.д. Значимым изменением следует признать возникновение и развитие так называемого облачного гейминга. В отечественной науке под облачными сервисами в упрощенном виде понимают автоматизированный способ предоставления вычислительных мощностей, в том числе программного обеспечения, в режиме удаленного доступа через сеть Интернет по запросу клиента или технологическую модель, при которой вместо какого-либо физического ресурса предоставляется его виртуальная модель¹. Под облаком подразумевается один сервер или сеть серверов, чаще всего распределенных, которые используются для хранения, обработки и передачи пользовательских данных и всего графического процессинга видеоигр². Google, NVIDIA и Sony уже создали свои сервисы облачного гейминга: Stadia, GeForce Now и PS Now соответственно. Данные сервисы используют различные сетевые протоколы и технологии для облачного гейминга³, однако с правовой точки зрения это не имеет существенного значения. Одним из направлений дорожной карты развития высокотехнологичной области «Мобильные сети связи пятого поколения» на период до 2024 г. Минцифры было заявлено развитие мобильного Интернета, в том числе для обеспечения возможности существования облачного гейминга⁴.

В литературе можно встретить несколько терминов для обозначения облачного гейминга: cloud gaming, gaming-as-a-service, streaming gaming⁵. В общих чертах исследователи определяют облачный гейминг как сервис, который позволяет играть в видеоигры без наличия физических комплектующих и локальной копии игры у пользователя. Единственная оговорка, которую необходимо сделать в связи с этим определением, — все же наличие физических комплектующих на стороне пользователя необходимо, поскольку доступ к облачному серверу должен осуществляться посредством технического устройства (так называемый тонкий клиент).

Упрощенно технологическая суть облачного гейминга состоит в предоставлении компаниями-операторами обычных сервисов компьютерных мощностей игрокам, которые удаленно будут запускать игру и смотреть свой же игровой процесс на устройстве, с помощью которого они получили доступ к игре, расположенной на облачном сервисе. Фактически речь идет о стриминге игрового процесса, но не для значительного числа лиц (как это бывает, к примеру, при стриме на YouTube), а для самого игрока, который полностью контролирует этот поток видео. Таким образом, основная нагрузка будет на стороне облачного сервиса, в то время как игроку нет необходимости приобретать дорогостоящие комплектующие, достаточно лишь технического устройства с соответствующим

¹ Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. 2-е изд. М. : Статут, 2016.

² Исследование облачного гейминга в России — 2020 // URL: <https://www.pwc.ru/ru/publications/cloud-gaming-2020.html> (дата обращения: 02.03.2022).

³ Подробнее см.: A network analysis on cloud gaming: Stadia, GeForce Now and PSNow / A. Di Domenico [et al.] // Network. 2021. Т. 1. No. 3. С. 247–260.

⁴ Паспорт дорожной карты развития высокотехнологичной области “Мобильные сети связи пятого поколения” на период до 2024 года (утв. Минцифры России 16.11.2020 № 27) // СПС «КонсультантПлюс».

⁵ Подробнее см.: Исследование облачного гейминга в России — 2020.

программным обеспечением и устойчивого соединения с сетью Интернет.

Преимущества облачных сервисов очевидны как для игроков, так и для разработчиков игр. Так, игрокам нет необходимости вкладывать средства в покупку комплектующих и постоянное улучшение компьютеров. Следует подчеркнуть, что это преимущество не относится к игровым консолям (PlayStation, Xbox), поскольку их цикл жизни, отсутствие возможности их улучшать, а также отсутствие по общему правилу проблем производительности, связанных с комплектующими, позволяют избежать соответствующей проблемы с рынком комплектующих. Кроме того, не менее важна мультиплатформенность облачного гейминга: в такие игры, как уже отмечалось, можно играть на любом устройстве с соответствующим программным обеспечением (далее также — ПО) и интернет-соединением (так, сервис PS Now функционирует не только на консолях PlayStation, с помощью него можно играть в игры, предназначенные для консоли, на персональном компьютере). Для разработчиков, пожалуй, ключевым преимуществом является возможность снижения издержек при производстве игр: нет необходимости приобретать оборудование, серверы. Кроме того, авторы отмечают потенциал для предотвращения незаконного использования результатов интеллектуальной деятельности в условиях облачного гейминга⁶.

Выделяют три основных модели облачных технологий⁷ (распределены по уменьшению взаимодействия пользователя с оператором облачного сервиса): программное обеспечение как сервис (Software as a Service, или SaaS); платформа как сервис (Platform as a Service, PaaS); инфраструктура как сервис (Infrastructure as a Service, IaaS)⁸. Каждая из этих моделей подразумевает разные подходы к правовому регу-

лированию отношений, возникающих между оператором облачного сервиса, разработчиком игр и конечным потребителем-игроком.

Программное обеспечение как сервис (SaaS), или облачное приложение, характеризуется всесторонним взаимодействием пользователя и оператора. Стандартными примерами могут служить электронная почта, ведение календаря и офисные средства (например, Microsoft Office 365). SaaS предоставляет полноценный набор программного обеспечения — пользователь лишь запускает программу через специальный клиент. Вся базовая инфраструктура, ПО промежуточного слоя, ПО приложений и данные приложений находятся в центре обработки данных оператора. Он же управляет оборудованием и программным обеспечением на основе соответствующего соглашения об обслуживании и обеспечивает доступность и безопасность приложений и данных.

Платформа как сервис (PaaS) — это полноценная среда разработки и развертывания в облаке с ресурсами, которые позволяют предоставлять любые приложения, от простых облачных приложений до продвинутых облачных приложений промышленного класса. PaaS включает инфраструктуру (серверы, хранилище и сетевое оборудование), а также ПО промежуточного слоя, средства разработки, службы системы управления базами данных и др. PaaS предназначена для поддержки полного жизненного цикла веб-приложения: разработки, тестирования, развертывания, управления и обновления. Это промежуточный этап между SaaS и IaaS.

Инфраструктура как сервис (IaaS) подразумевает предоставление лишь двух типов ресурсов: вычислительных мощностей и ресурсов хранения информации⁹. Оператор обеспечивает только оборудованием и виртуальным доступом

⁶ A Survey on Cloud Gaming: Future of Computer Games / W. Cai [et al.] // IEEE Access. 2016. Vol. 4. P. 7605–7620.

⁷ Более подробно об облачных сервисах, их преимуществах и принципах работы см., например: Barbieri L., Bonanni M. Mastering Azure Serverless Computing. Packt, 2019.

⁸ D'Angelo G., Ferretti S., Marzolla M. Cloud for Gaming // Encyclopedia of Computer Graphics and Games / N. Lee (ed.). Springer, 2015.

⁹ Карцхия А. А. Облачные технологии: правовой аспект // Российский юридический журнал. 2018. № 6. С. 162–172.

к нему (инфраструктуру) — пользователи самостоятельно выбирают, какие программы/игры им необходимо установить.

Можно выделить два основных блока вопросов, возникших в связи с развитием облачного гейминга: вопросы права интеллектуальной собственности и вопросы обязательственного права.

В рамках права интеллектуальной собственности наибольший интерес представляет именно авторское право, поскольку по общему правилу видеоигры рассматриваются в первую очередь как объекты авторского права; в различных юрисдикциях подходы могут различаться, но, как правило, видеоигры охраняются как объекты авторского права¹⁰. Облачный гейминг поднимает два ключевых вопроса, касающихся исключительных прав: исключительного права на воспроизведение и исключительного права на доведение до всеобщего сведения.

Исключительное право на воспроизведение произведения — это право на изготовление одного (и более) экземпляра произведения или его части в любой материальной форме, в том числе в форме звуко- или видеозаписи, изготовление в трех измерениях одного (и более) экземпляра двухмерного произведения и в двух измерениях одного (и более) экземпляра трехмерного произведения. При этом запись произведения на электронном носителе, в том числе запись в память ЭВМ, также считается воспроизведением. Не считается воспроизведением краткосрочная запись произведения, которая носит временный или случайный характер и составляет неотъемлемую и существенную часть технологического процесса, имеющего единственной целью правомерное использование произведения либо осуществляемую информационным посредником между третьими лицами передачу произведения в информационно-телекоммуникационной сети, при условии что такая

запись не имеет самостоятельного экономического значения.

Определение того, было воспроизведение или нет, во времена традиционных способов игры на консолях и персональных компьютерах было довольно легкой процедурой. Для начала игры необходимо было установить игру на компьютер или консоль, т. е. записать произведение в память ЭВМ, что является актом воспроизведения и требует заключения соответствующего лицензионного договора. Но развитие облачных сервисов существенно изменило ситуацию в игровой индустрии: игрок не устанавливает игру непосредственно на свое устройство, т. е. не совершает акта воспроизведения. Даже если какие-либо элементы игры все же сохраняются на компьютере пользователя, то они, вероятнее всего, будут подпадать под предусмотренное законом исключение краткосрочной записи произведения, не имеющей самостоятельного экономического значения. Например, Европейский Суд в качестве такого исключения рассматривает, в частности, кэшированные копии материалов веб-сайтов, которые создаются при их просмотре¹¹. Вместе с тем сказанное справедливо исключительно для модели SaaS, поскольку все игры уже предустановлены на компьютерах оператора. Модели PaaS и IaaS подразумевают предоставление удаленного доступа только к компьютерным мощностям, но не к самим играм, которые устанавливает непосредственно пользователь-игрок. И поскольку игрок осуществляет установку игры в память устройства оператора, бесспорно, совершая при этом акт воспроизведения, возникает вопрос: можно ли утверждать, что оператор тоже использует соответствующую игру путем записи в память ЭВМ? Ответ на него не так прост, как кажется на первый взгляд. С одной стороны, игра устанавливается в память ЭВМ оператора, с другой — можно утверждать, что оператор

¹⁰ Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография. М. : Проспект, 2013 ; Данилов И. С. Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр // Предпринимательское право. 2021. № 1. С. 53–58 ; The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos [et al.] // WIPO publication. 2013 ; Nintendo v. PC Box. 2014. Case C-355/12.

¹¹ Public Relations Consultants Association Ltd v. Newspaper Licensing Agency Ltd. 2014. Case C-360/13.

лишь предоставляет доступ к удаленному компьютеру игроку. В деле *VCAST Limited v. RTI SpA*¹² Генеральный адвокат Мацей Шпунар выразил мнение, в соответствии с которым воспроизведение осуществляет пользователь, но не оператор облачного сервиса, поскольку инициатива копирования в память ЭВМ исходит от пользователя. В США также сложилось мнение, что одного лишь факта предоставления вычислительных мощностей недостаточно для признания действий оператора воспроизведением¹³. При этом некоторые сервисы включают в условия обслуживания требование о предоставлении им лицензии на данные, которые хранит у них пользователь¹⁴.

Исключительное право на доведение произведения до всеобщего сведения на международном уровне закреплено в ст. 8 Договора Всемирной организации интеллектуальной собственности об авторском праве 1996 г. и воспринято отечественным гражданским законодательством. Автор обладает исключительным правом на доведение произведения до всеобщего сведения таким образом, что любое лицо может получить доступ к произведению из любого места и в любое время по собственному выбору¹⁵. Этот вопрос можно разрешить однозначно в первую очередь в отношении модели SaaS, поскольку все приложения и игры предоставляются игроку и уже установлены на устройствах оператора, игрок получает к ним доступ без необходимости совершения дополнительных действий, как то: установка, оптимизация игры и т.д. Следовательно, критерий «новая публика», который применяется для выявле-

ния факта доведения до всеобщего сведения¹⁶, соблюдается в любом случае только при использовании модели SaaS, поскольку сама суть этой модели состоит в предоставлении доступа к игре неограниченному кругу лиц в любое время. Игроки не являются правообладателями, они лишь получатели этой игры и составляют новую публику. К такому же выводу, но применительно к публичному показу произведения, пришел Верховный суд США в деле *American Broadcasting Cos., Inc. v. Aereo, Inc.*¹⁷.

При использовании моделей PaaS и IaaS, как уже отмечалось, установка приложений и игр выполняется самим игроком, оператор облачных сервисов предоставляет лишь инфраструктуру и вспомогательное ПО. Вот почему эти модели представляют интерес с точки зрения того, можно ли считать оператора облачных сервисов лицом, которое осуществляет доведение до всеобщего сведения. Следует начать с того, что ни новой публики, ни элемента всеобщности в данном случае, очевидно, не будет: доступ к соответствующей игре и стриму будет по общему правилу иметь только сам игрок. Вместе с тем, если допустить, что доступ к этой игре, установленной игроком на виртуальный сервер оператора облачных сервисов, будет иметь неограниченное количество пользователей, возникает вопрос, кто же в таком случае довел игру до всеобщего сведения и кто будет нести ответственность в случае нарушения исключительных прав? Игрок? Оператор? Или же и оператор, и игрок? Ответ на этот вопрос попытался применительно к видеосервису YouTube и сервису хранения данных Uploaded дать Европейский

¹² *VCAST Limited v. RTI SpA*. 2017. Case C-265/16.

¹³ *CoStar Group, Inc. v. LoopNet, Inc.*, 373 F.3d 544 (4th Cir. 2004). Следует подчеркнуть, что решение было принято не единогласно: один из судей посчитал, что из-за действий ответчика по скринингу он также должен нести ответственность за незаконное воспроизведение охраняемых результатов интеллектуальной деятельности.

¹⁴ См., например: Terms And conditions сервиса Pluto // URL: <https://dashboard.pluto.app/#/termsAndConditions> (дата обращения: 02.03.2022).

¹⁵ Некоторые авторы признают такую формулировку закона не вполне удачной. См., например: Пушков А. М. Совершенствование правового регулирования вопросов использования произведений в информационно-телекоммуникационных сетях // Юрист. 2021. № 9. С. 48–52.

¹⁶ *Nils Svensson and Others v. Retriever Sverige AB*. Judgment of the Court (Fourth Chamber). 2014. Case C-466/12.

¹⁷ *American Broadcasting Cos., Inc. v. Aereo, Inc.*, 573 U.S. 431 (2014).

Суд¹⁸ в 2020 г., и эта логика применима также к операторам облачных сервисов. Суд ЕС занял позицию, в соответствии с которой по общему правилу именно пользователь осуществляет доведение до всеобщего сведения: хостинг-платформа (оператор облачных сервисов) является лишь посредником при доведении результата интеллектуальной деятельности до всеобщего сведения. Однако лицом, ответственным за доведение до всеобщего сведения, может быть признан и оператор облачных сервисов, в зависимости от той роли, которую он играет в этом процессе. Суд ЕС при разрешении спора применил норму об ограничении ответственности информационного посредника, в соответствии с которой он не несет ответственности за нарушение авторского права, если: а) не инициирует передачу; б) не выбирает получателя передачи; с) не выбирает или исправляет информацию, содержащуюся в передаче¹⁹.

Следовательно, оператор облачных сервисов не будет признаваться лицом, доводящим до всеобщего сведения игру, в том случае если он лишь предоставляет технические средства для такого действия. Суд предложил учитывать в том числе следующие факторы, которые могут повлиять на признание оператора лицом, осуществляющим доведение до всеобщего сведения: а) участвует в отборе материала (например, игр) и предоставляет средства для незаконного использования этих объектов; б) не предпринимает никаких действий для блокировки незаконно доведенного до всеобщего сведения материала; в) не предпринимает мер для предотвращения незаконного использования результатов интеллектуальной деятельности на своей платформе. При этом Суд ЕС отмечает, что акт трансляции из облака объекта авторского права не может быть оправдан на основании

исключения исходя из целей личного использования²⁰. С учетом сложившейся практики использования IaaS облачных сервисов оператор не будет признаваться лицом, доводящим до всеобщего сведения соответствующие результаты интеллектуальной деятельности. Не менее важным фактором является и то, что, в отличие от ситуации в деле *American Broadcasting Cos., Inc. v. Aereo, Inc.*, игрок, устанавливая игру на виртуальном сервере, заключает лицензионное соглашение с правообладателем. Например, в соответствии с условиями пользовательского соглашения облачного сервиса GeForce Now, «для использования конкретной единицы контента (игры) в рамках сервиса пользователь должен получить лицензию от правообладателя на основании договора между пользователем и правообладателем данной единицы контента»²¹. Практики привлечения к ответственности за доведение до всеобщего сведения именно лица, разместившего материалы, в частности в сети Интернет, придерживаются и отечественные суды²².

Не менее интересен вопрос, касающийся проблемы договорных отношений между субъектами соответствующих правоотношений при облачном гейминге. И ответ на него зависит в первую очередь от того, какая модель облачного гейминга используется сторонами.

Модель *Software as Service* подразумевает, что воспроизведение и доведение до всеобщего сведения осуществляются оператором, а не игроком, поскольку первый заключает лицензионный договор с правообладателем игры и в соответствии с этим соглашением получает право на воспроизведение и доведение до всеобщего сведения соответствующих игр (кроме случаев, если оператор и правообладатель игр совпадают в одном лице). Следовательно, игро-

¹⁸ *Frank Peterson v. Google LLC. and. Elsevier Inc. v. Cyando AG*. 2020. Joined Cases C-682/18 and C-683/18.

¹⁹ Практически аналогичные положения содержатся в ст. 1253.1 ГК РФ.

²⁰ *Сидоренко А. И.* Судебные доктрины в сфере интеллектуальных прав в России и за рубежом // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. 2021. № 3. С. 100–115.

²¹ URL: <https://gfn.ru/eula.html> (дата обращения: 02.03.2022).

²² См., например: постановление Суда по интеллектуальным правам от 20.01.2022 № C01-2136/2021 по делу № A40-52233/2021 ; постановление Суда по интеллектуальным правам от 25.03.2021 № C01-263/2021 по делу № A65-6320/2020.

ку нет необходимости заключать лицензионное соглашение для получения доступа к игре, необходимо лишь заключение договора между оператором облачного сервиса и игроком. Вместе с тем некоторые облачные сервисы, в частности Google Stadia, в пользовательском соглашении закрепляют довольно интересное положение, в соответствии с которым игрок заключает лицензионный договор с правообладателем, согласно которому он получает право доступа²³ к соответствующей игре через оператора. Представляется, однако, что более адекватным подходом, с учетом природы облачного гейминга по модели GaaS, является подход, используемый компанией Netflix в отношениях с пользователями. В пользовательском соглашении указано: «во время действия подписки Netflix мы предоставляем вам ограниченное, неисключительное, непередаваемое право на доступ к сервису Netflix и контенту Netflix»²⁴. В этих случаях речь идет не о заключении лицензионного договора с правообладателем, а о заключении договора с оператором облачного сервиса на доступ к контенту, который предоставляется облачным сервисом или онлайн-кинотеатром²⁵.

В случае же с моделями Platform as a Service и Infrastructure as a Service структура договорных отношений более сложная. Игроку необходимо, во-первых, заключить соглашение об использовании компьютерных мощностей оператора облачного сервиса и, во-вторых, заключить лицензионный договор с правообладателем игры, в соответствии с которым он приобретает право использовать соответствующую игру на облачном сервисе. Ярким примером является уже упомянутый сервис GeForce Now, по условиям пользовательского соглашения которого игрок: 1) уплачивает определенную денежную

сумму за доступ к самому сервису; 2) заключает лицензионные договоры с правообладателями игры, привязывая их к соответствующему облачному сервису. При этом Nvidia не является ни стороной данного лицензионного договора, ни третьим лицом, в пользу которого такой договор заключен²⁶.

Помимо вопросов относительно лицензионного договора, возникают вопросы, касающиеся природы договора, в соответствии с которым пользователь получает доступ к инфраструктуре оператора облачного сервиса. Такой договор исследователи квалифицируют как договор возмездного оказания услуг, обладающий всеми соответствующими признаками²⁷. Следует подчеркнуть, что базовая версия облачного сервиса может представлять собой и безвозмездный договор.

Договор доступа к инфраструктуре может быть заключен также по конструкции абонентского договора. К примеру, в соответствии с условиями облачного сервиса GeForce Now, «оформив подписку, пользователь заключает с администрацией договор на условиях, предусмотренных настоящим соглашением, а также положениями ст. 429.4 Гражданского кодекса РФ (абонентский договор)». Абонентским признается договор, предусматривающий внесение одной из сторон (абонентом) определенных, в том числе периодических, платежей или иного предоставления за право требовать от другой стороны (исполнителя) предоставления предусмотренного договором исполнения в затребованном количестве или объеме либо на иных условиях, определяемых абонентом, при этом несовершение абонентом действий по получению исполнения или направление требования исполнения в объеме меньшем, чем это пред-

²³ Right to access.

²⁴ URL: <https://help.netflix.com/ru/legal/termsfuse>.

²⁵ Природа этого договора может определяться по-разному, в том числе его можно рассматривать как договор оказания услуг. См., в частности: Кузнецова О. А. Гражданско-правовое регулирование договорных отношений в сфере телекоммуникационных услуг : монография. М. : Юстицинформ, 2018 ; Веденина Д. В. Закон об онлайн-кинотеатрах: обзор нововведений для аудиовизуальных сервисов // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2017. № 10. С. 53–58.

²⁶ Разд. 5 Пользовательского соглашения GeForce Now: Использование сервиса.

²⁷ Карцхия А. А. Указ. соч. С. 162–172.

усмотрено абонентским договором, по общему правилу не освобождает абонента от обязанности осуществлять платежи по абонентскому договору. Действительно, такой договор имеет все признаки абонентского: игрок вносит ежемесячную плату за пользование облачным сервисом, при этом не имеет значения, пользуется он им или нет в течение оплаченного периода. С точки зрения допустимости одностороннего отказа оператора от исполнения договора решающее значение имеет квалификация такого договора в качестве публичного. Как отмечает Верховный Суд РФ, по смыслу п. 2 ст. 310, п. 3 ст. 426, ст. 450.1 ГК РФ не связанный с нарушением со стороны потребителя односторонний отказ лица, обязанного заключить публичный договор, от исполнения публичного договора не допускается, в том числе в случаях, предусмотренных правилами об отдельных видах договоров, например статьей 782 ГК РФ²⁸. При этом в силу ст. 426 ГК РФ публичным признается договор, который заключается лицом, обязанным по характеру деятельности продавать товары, выполнять работы, оказывать услуги в отношении каждого, кто к нему обратится, например договоры в сфере розничной торговли, перевозки транспортом общего пользования, оказания услуг связи, энергоснабжения, медицинского, гостиничного обслуживания. К публичным договорам относятся также иные договоры, прямо названные в законе в качестве таковых, например договор бытового подряда, договор водоснабжения, договор обязательного страхования ответственности владельцев транспортных средств. Очевидно, что в отсутствие специального регулирования прямое указание на публичность договора о предоставлении доступа к инфраструктуре оператора облачного сервиса в законодательстве отсутствует. Несмотря на попытки Верховного Суда РФ расширить кате-

горию публичного договора за счет включения туда договоров, одной из сторон которых является продавец (исполнитель), который занимается предпринимательской деятельностью и, как правило, реализует социально необходимые и публично значимые товары (работы, услуги)²⁹, вряд ли можно отнести «облачные» договоры к публичным, поскольку они прямо не названы таковыми в законе и такие услуги не относятся к публично значимым. Таким образом, в силу п. 2 ст. 782 ГК РФ исполнитель вправе отказаться от исполнения обязательств по договору возмездного оказания услуг лишь при условии полного возмещения заказчику убытков, и, как следствие, условия договоров о предоставлении услуг облачных сервисов, предусматривающие возможность прекращения доступа к ним, в том числе по основаниям, не связанным с нарушением договора одной из сторон, соответствуют закону.

Подводя итог, следует заключить, что гражданско-правовое регулирование облачного гейминга находится в удовлетворительном состоянии. Преимуществом действующего регулирования является предоставление свободы выбора как технологической модели облачного гейминга, так и соответствующих договорных конструкций в этой сфере. Вместе с тем нужно отметить, что отсутствие правовой регламентации отдельных аспектов договорных отношений сторон приводит к правовой неопределенности на соответствующих рынках. Так, законодателю все же необходимо решить, следует относить договор доступа к инфраструктуре облачного гейминга к числу публичных или же нет. Не менее актуальным представляется уточнение статуса оператора облачного сервиса в качестве информационного посредника для решения вопроса о возможности привлечения его к ответственности за нарушение исключительных прав пользователем.

²⁸ Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 25.12.2018 № 49 «О некоторых вопросах применения общих положений Гражданского кодекса Российской Федерации о заключении и толковании договора» // Бюллетень Верховного Суда РФ. 2019. № 2.

²⁹ П. 22 Обзора судебной практики по делам о защите прав потребителей (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 20.10.2021) // Бюллетень Верховного Суда РФ. 2021. № 11.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Веденина Д. В. Закон об онлайн-кинотеатрах: обзор нововведений для аудиовизуальных сервисов // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. — 2017. — № 10. — С. 53–58.
2. Данилов И. С. Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр // Предпринимательское право. — 2021. — № 1. — С. 53–58.
3. Карцхия А. А. Облачные технологии: правовой аспект // Российский юридический журнал. — 2018. — № 6. — С. 162–172.
4. Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография. — М. : Проспект, 2013. — 128 с.
5. Кузнецова О. А. Гражданско-правовое регулирование договорных отношений в сфере телекоммуникационных услуг : монография. — М. : Юстицинформ, 2018. — 208 с.
6. Пушков А. М. Совершенствование правового регулирования вопросов использования произведений в информационно-телекоммуникационных сетях // Юрист. — 2021. — № 9. — С. 48–52.
7. Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. — 2-е изд. — М. : Статут, 2016. — 640 с.
8. Сидоренко А. И. Судебные доктрины в сфере интеллектуальных прав в России и за рубежом // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. — 2021. — № 3. — С. 100–115.
9. A network analysis on cloud gaming: Stadia, GeForce Now and PSNow / A. Di Domenico [et al.] // Network. — 2021. — Т. 1. — No. 3. — P. 247–260.
10. A Survey on Cloud Gaming: Future of Computer Games / W. Cai [et al.] // IEEE Access. — 2016. — Vol. 4. — P. 7605–7620.
11. Barbieri L., Bonanni M. Mastering Azure Serverless Computing. — Packt, 2019. — 362 p.
12. Ferretti S., Marzolla M. Cloud for Gaming // Encyclopedia of Computer Graphics and Games / N. Lee (ed.). — Springer, 2015.
13. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos [et al.] // WIPO publication. — 2013. — 96 p.

Материал поступил в редакцию 2 марта 2022 г.

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. Vedenina D. V. Zakon ob onlayn-kinoteatrakh: obzor novovvedeniy dlya audiovizualnykh servisov // Intellektualnaya sobstvennost. Avtorskoe pravo i smezhnye prava. — 2017. — № 10. — S. 53–58.
2. Danilov I. S. Game over: sereznny vopros o roli prava v mire videoigr // Predprinimatelskoe pravo. — 2021. — № 1. — S. 53–58.
3. Kartskhiya A. A. Oblachnye tekhnologii: pravovoy aspekt // Rossiyskiy yuridicheskiy zhurnal. — 2018. — № 6. — S. 162–172.
4. Kotenko E. S. Avtorskie prava na multimediyyny produkt: monografiya. — M.: Prospekt, 2013. — 128 s.
5. Kuznetsova O. A. Grazhdansko-pravovoe regulirovanie dogovornykh otnosheniy v sfere telekommunikatsionnykh uslug: monografiya. — M.: Yustitsinform, 2018. — 208 s.
6. Pushkov A. M. Sovershenstvovanie pravovogo regulirovaniya voprosov ispolzovaniya proizvedeniy v informatsionno-telekommunikatsionnykh setyakh // Yurist. — 2021. — № 9. — S. 48–52.
7. Savelev A. I. Elektronnyaya kommertsiya v Rossii i za rubezhom: pravovoe regulirovanie. — 2-e izd. — M.: Statut, 2016. — 640 s.

8. Sidorenko A. I. Sudebnye doktriny v sfere intellektualnykh prav v Rossii i za rubezhom // Zhurnal zarubezhnogo zakonodatelstva i sravnitel'nogo pravovedeniya. — 2021. — № 3. — S. 100–115.
9. A network analysis on cloud gaming: Stadia, GeForce Now and PSNow / A. Di Domenico [et al.] // Network. — 2021. — T. 1. — No. 3. — P. 247–260.
10. A Survey on Cloud Gaming: Future of Computer Games / W. Cai [et al.] // IEEE Access. — 2016. — Vol. 4. — P. 7605–7620.
11. Barbieri L., Bonanni M. Mastering Azure Serverless Computing. — Packt, 2019. — 362 p.
12. Ferretti S., Marzolla M. Cloud for Gaming // Encyclopedia of Computer Graphics and Games / N. Lee (ed.). — Springer, 2015.
13. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos [et al.] // WIPO publication. — 2013. — 96 p.