

УДК 346.548

**О НЕКОТОРЫХ ВОПРОСАХ ПРИМЕНЕНИЯ НОРМ
ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА О ЗАЩИТЕ ПРАВ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
К ПРАВООТНОШЕНИЯМ МЕЖДУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ
СИСТЕМНОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ
PLAYSTATION 4 И SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
EUROPE LIMITED**

© **Фомин Сергей Валерьевич**

магистрант 1-го года обучения,

Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова

Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Сухэ-Батора, 6

aximasseverni@gmail.com

Аннотация. В статье исследуются некоторые вопросы защиты прав потребителей, возникающие из правоотношений между российскими пользователями и Sony Interactive Entertainment Europe Limited по использованию системного программного обеспечения на консоли нового поколения PlayStation 4. Приводятся статистические данные, указывающие на общее количество российских пользователей системного программного обеспечения (количество авторизованных пользователей в PlayStation Network). Анализируются нормы отечественного законодательства о защите прав потребителей, а также положения лицензионного соглашения Sony Interactive Entertainment, условия использования программ, а также условия обслуживания PlayStation Network.

Кроме этого, проводится анализ появившейся судебной практики по делам о защите прав потребителей, которые связаны с ограничением системного программного обеспечения. По результатам обосновывается возникновение предпосылок, выражающихся в необходимости развития законодательства о защите прав потребителей в указанной сфере.

Ключевые слова: потребитель, пользователь, лицензионное соглашение, системное программное обеспечение, изготовитель, игровой магазин, цифровая копия товара, цифровой продукт, цифровой контент, условия использования программ, PlayStation, Sony Interactive Entertainment Europe Limited, PlayStation Store, PlayStation Network, SIEE, SIENE.

Значительное увеличение товаров в гражданском обороте стало предпосылкой развития законодательства в указанной сфере и именно по этой причине был разработан и принят Закон РФ от 07.02.1992 г. «О защите прав потребителей» (далее по тексту — Закон «О защите прав потребителей»)¹, который был призван обезопасить потенциальных потребителей, посредством предоставления таковым определенного комплекса прав.

¹ О защите прав потребителей: закон РФ от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 (ред. от 11.06.2021 г.) // Собрание законодательства РФ. 1996. № 3. Ст. 140.

Кроме этого, 21.10.1994 г. Государственной Думой была принята первая часть Гражданского кодекса РФ (далее по тексту — ГК РФ)¹, в которой нашли свое отражение общие положения гражданского законодательства, а также были разрешены многие вопросы, связанные с обязательствами. В частности, были разработаны правила публичного договора (ст. 426 ГК РФ), особенности расторжения договора (ст. 450 ГК РФ), а также особенности одностороннего отказа от исполнения договора (ст. ст. 310, 450.1 ГК РФ) и т. д. Но не только законодательство РФ получило развитие. Крупные заграничные компании с целью достижения максимизации своей прибыли на различных рынках стали увеличивать количество своей продукции. Не стала исключением и компания Sony Computer Entertainment, являющаяся крупным производителем различной техники, в том числе достаточно известных игровых консолей семейства PlayStation.

На территории Европы указанная компания известна под названием Sony Interactive Entertainment Europe Limited (материнская компания) (далее по тексту — SIEE), Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited (в деятельность указанного подразделения входит управление PlayStation Store, то есть управление магазином по продаже цифровых продуктов и оказания различных услуг) (далее по тексту — SIENE).

Сыскав свою популярность на территории РФ, согласно статистическим данным, по состоянию на 14.04.2019 г. в России находится свыше 5.800.000 пользователей PlayStation Network, то есть зарегистрированных в указанной системе².

Однако, несмотря на значительное присутствие на российском рынке, SIEE никогда не имела постоянного представительства на территории РФ, что указывает на то, что компания не спешила подчиняться законодательным правилам, действующим на российском рынке продажи товаров, отдавая предпочтение правилам США (в вопросах возможного эмбарго), а также Англии, на основе законодательства которой и составлены лицензионные соглашения для российских пользователей.

И так, в ночь с 09 на 10 марта 2022 г., компания SIEE, без объяснения причин, без какого-либо уведомления приостанавливает поставку в Россию своих устройств, а также иных продуктов.

Кроме этого, компанией также были приостановлены поставки физических копий видеоигр в Россию (прекращена розничная купля-продажа физических копий) и самое важное, все операции в российском PlayStation Store (розничная купля-продажа цифровых продуктов), являющегося неотъемлемой частью консолей, а также выступающим местом

¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая): федер. закон от 30.11.1994 г. № 51-ФЗ (в ред. от 25.02.2022) // Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301.

² Статистические данные о количестве пользователей PlayStation Network по состоянию на 2019 г. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/46758-raspredelenie-vsey-auditorii-psn-po-strana> (дата обращения: 12.05.2022).

приобретения продуктов компании, были прекращены. Иными словами, вся функциональная часть, само предназначение консоли, изначально обозначенная работоспособность, направленная на использование видеоигр, была прекращена у тех пользователей, которые приобретали консоли до описанных ранее событий. В связи с этим возникает резонный вопрос, были ли нарушены права потребителя, а именно российских пользователей со стороны SIEE подобными ограничительными и явно недружественными действиями? Для начала необходимо отметить, что из п. 1.1 лицензионного соглашения следует, что по условиям соглашения SIEE предоставляет пользователю неисключительное право на использование системного программного обеспечения в некоммерческих целях на приобретенной системе PlayStation 4, то есть консоли¹.

Так, в соответствии с нормами российского законодательства (например, ст. 492 ГК РФ), под некоммерческими целями можно понимать цели, которые связаны с удовлетворением личных, семейных нужд, и т. д. Чтобы более конкретизировать, что есть личные нужды в данном случае, необходимо понять цель и назначение самой консоли PlayStation 4. Так, при анализе лицензионного соглашения можно выделить следующее, что преимущественно к самой консоли, либо же к системному программному обеспечению применяются термины: игры; игры и другие продукты; игроки; сеанс игры, исходя из этого можно констатировать, что PlayStation 4, это прежде всего игровая платформа (на это как минимум указывает перечислительная формулировка, используемая в лицензионном соглашении и приведенная ранее), которая обладает собственным системным программным обеспечением, посредством использования которого, пользователь получает возможность использования её возможностей для собственного развлечения, с использованием возмездных и безвозмездных услуг.

Так, согласно той же преамбуле, термин «системное программное обеспечение» является собирательным, к которому можно отнести приложения, включенные в состав PlayStation 4 и которые предоставляются, например, посредством сетевой службы SIENE, в ведение которой входит управление PlayStation Network и PlayStation Store, который является сетевым магазином цифровых продуктов и услуг, как платных, так и бесплатных.

Также стоит отметить, что использование системы PlayStation 4 тесным образом связано с использованием PlayStation Network, в которой, при включении системы, еще не авторизованному пользователю предлагается создать учетную запись для доступа к различным услугам, в том числе для приобретения видеоигр.

Это предусмотрено п. 2.1, но уже Условий обслуживания PlayStation Network². И именно на этом моменте, представляется возможным опреде-

¹ Лицензионное соглашение на использование системного программного обеспечения для системы Playstation®4 (версия 2.1). URL: <https://www.playstation.com/ru-ru/legal/ps4-system-software-license-agreement> (дата обращения: 12.05.2022).

² Условия обслуживания PlayStation Network. URL: <https://www.playstation.com/ru-ru/legal/ps4-system-software-license-agreement>

лить отношения между пользователями и SIEE не исключительно лицензионными, а смешанными, сочетающими в себе черты разных договоров, в том числе договора оказания услуг, как коммерческого, так и не коммерческого характера.

В пользу этого аргумента говорит отечественная судебная практика. Так, в решении Арбитражного суда г. Москвы от 24.11.2014 г. по делу №А40-91072/14-90-176¹, было отмечено, что из анализа лицензионных соглашений, которые образуют и регулируют отношения между пользователями и собственником интерактивных многопользовательских онлайн-игр ООО «Мэйл.РУ Геймз», относятся к смешанному типу и содержат в себе положения как лицензионного соглашения, так и положения договора об оказании платных услуг. Стоит отметить, что практически все исследуемые лицензионные соглашения предоставляют право на бесплатный доступ и использование продукта, но при этом, судом было подчеркнuto, что использование дополнительного функционала игры возможно только за определенную плату.

Говоря о том, применимы ли к отношениям нормы о защите прав потребителей, необходимо обратиться к Условиям обслуживания PlayStation Network, которыми закреплено, что у потребителя могут быть права согласно действующему законодательству, которые имеют приоритет над положениями указанных условий, а п. 9.1.2. Условий может говорить о прямой взаимосвязанности лицензионного соглашения и условий пользования PlayStation Network. Так, в сложившейся ситуации представляется целесообразным рассмотреть следующие случаи, которые способны нарушить права потребителя:

1) отказ от заключения с потребителем публичного договора (ст. 426 ГК РФ);

2) недостатки товара (ст. 18 Закона «О защите прав потребителей»).

Говоря о первом случае, стоит отметить ранее сказанное, а именно, что в ночь с 09 на 10 марта 2022 г., компания SIEE, прекратила все операции в российском PlayStation Store, о котором уже говорилось ранее.

Чем такое решение ущемило права потребителей, а именно пользователей программного обеспечения? Во-первых, на сегодняшний день невозможно пополнить бумажник PlayStation Network с банковской карты российского банка, при помощи которого, согласно п 16.3 условий пользования PlayStation Network, производится заказ и оплата цифрового продукта, а также были прекращены операции с банковских карт напрямую. Исходя из этого, PlayStation Store стал недоступен для российских пользователей.

ru/legal/psn-terms-of-service (дата обращения: 12.05.2022).

¹ Решение Арбитражного суда г. Москвы от 24.11.2014 г. по делу № А40-91072/14-90-176 // Судебные и нормативные акты «СудАкт». URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/3mjCXIwN6nUC> (дата обращения: 12.05.2022).

Нарушение ли это правил публичного договора, предусмотренных ст. 426 ГК РФ и применимы ли данные правила к указанному случаю? Безусловно. Так как SIEE, это коммерческая организация, цель которой систематическое извлечение из своей деятельности прибыли, а с другой стороны, обычный потребитель, а пополнение счёта по своей правовой природе можно квалифицировать как договор о зачислении средств для приобретения цифрового продукта (продуктов) в PlayStation Store. Правила публичного договора были призваны именно защитить от подобных случаев [2, с. 45].

Такой тезис подтверждается п.п. 8, 18.1 и 18.2, которые указывают, что средства в бумажнике не имеют ценности вне указанной системы и предназначены только для неё.

С покупкой цифрового продукта напрямую с банковской карты ситуация аналогичная, сначала происходит начисление на бумажник, а уже после приобретается права пользования им.

Второй случай, это недостатки товара. При проведенном анализе и определении проблемы в виде прекращения операций для российских пользователей в PlayStation Store, возникает несколько вопросов правового характера, можно ли признать указанный факт существенным недостатком товара, так как он сказывается на заявленной работоспособности, и к кому предъявлять требования, к продавцу или непосредственно к SIEE?

Вопросы функциональности консоли, полной свободы в её использовании согласно назначению в случаях их ограничения, относятся уже не к продавцу, а как правило владельцу системного программного обеспечения. Однако, как показывает судебная практика, в некоторых случаях, ответственность за возможные ограничения системного программного обеспечения всё же может быть возложена на продавца товара.

Так, из определения Судебной коллегии Верховного суда от 08.12.2020 г. № 29-КГ20-6-К1¹ следует, что гражданка Ш. (персональные данные изъяты из судебного определения) обратилась в суд с иском о защите прав потребителя, мотивировав свои требования следующим, что ею, были приобретены смарт часы, основными функциями которых являются контроль за сердцебиением, данные об активности (физической нагрузки) и т.д. При этом, в пределах срока службы, производитель смарт-часов, перешел на использование иного программного обеспечения, в связи с чем онлайн сервисом была прекращена поддержка купленных смарт-часов, посредством которых производилась установка программного обеспечения для выполнения ранее указанных функций.

Таким образом, по словам заявителя, смарт-часы стали обыкновенными часами, исполняющими функции исключительно по отображению времени суток и стали не пригодными для использования в соответствии с

¹ Обзор судебной практики по делам о защите прав потребителей (утв. президиумом Верховного Суда РФ 20 октября 2021 г.). URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/402844256/> (дата обращения: 12.05.2022).

целями, для которых они приобретались, то есть, заявитель приобретал часы для использования функций по контролю за сердцебиением, данные об активности (физической нагрузки).

Судом первой и апелляционной инстанции в удовлетворении исковых требований было отказано. Обе инстанции мотивировали своё решение тем, что смена онлайн-сервиса для установки приложений была произведена после приобретения смарт-часов заявителем, а также тем, что заявитель не направил изготовителю требование о безвозмездном устранении проблем с программным обеспечением.

С указанными выводами не согласился Верховный суд РФ, которым было отмечено, что утрата потребителем возможности использования товара в связи с прекращением обеспечения его работоспособности производителем в течение срока службы, должна признаваться неустранимым недостатком товара. К таким выводам суд пришел исходя из положений п.1 и 2 ст. 469 ГК РФ, ст. 6 Закона «О защите прав потребителей», а также с учётом разъяснений данных в постановлении Пленума Верховного суда РФ от 28.06.2012 г. № 17.

Но какое отношение данное определение имеет к продуктам SIEE, а именно к системному программному обеспечению PlayStation 4? На первый взгляд — никакого, так как спор, разрешенный судом, возник по причине системного программного обеспечения смарт-часов, а не консоли. Но если рассматривать данное решение с юридической точки зрения, нельзя не отметить его прогрессивность в том плане, что недостаток товара, который явился неустранимым, определялся через полную утрату заявленной функциональности товара, выразившегося в смене программного обеспечения, которое повлекло за собой невозможность использовать товар согласно назначению, хотя при этом, сам товар внешне, поврежденный не имел, в связи с чем, на основе проведенного анализа представляется возможным применить аналогию и прийти к следующим выводам:

1) PlayStation Store, является единственным магазином по продаже цифровых продуктов на платформе PlayStation 4, а именно игр (основной продукт) и других продуктов (вспомогательные продукты).

2) PlayStation Store является одним из основных приложений системы PlayStation 4, включение в состав которой данного приложения является обязательным условием для целевого использования всех консолей PlayStation 4.

3) Прекращение операций PlayStation Store на территории России в пределах срока службы товара является ограничением заявленной функциональности, предусмотренной лицензионными соглашениями, а также условиями обслуживания, а значит является недостатком товара, то есть консоли, так как без возможности приобретать цифровые продукты, потребитель не может использовать товар по своему целевому назначению;

4) Требования потребителя, в случае обнаружения существенного недостатка товара могут быть предъявлены как к изготовителю, так и к продавцу товара.

Стоит отметить, что, к сожалению, обширной судебной практики по делам в отношении SIEE по искам о защите прав потребителей — нет. Это проблема не только нашего государства, такая проблема существует и в европейских странах.

Так, по словам Роксаны Мур — преподавателя права информационных технологий и интеллектуальной собственности Университета Саутгемптона (Великобритания), как и законодательство, так и судебная система плохо приспособляются к быстрым изменениям программных технологий, а сама неясность в юридическом понимании термина «цифровой контент» позволяет разработчикам нередко ограничивать свою ответственность через лицензионные соглашения. Кроме этого, автор отмечает, что низкая активность потребителей по защите прав в этой области как правило связана со слабым пониманием своих прав, а также со сравнительно низкой стоимостью некоторого программного обеспечения [3, с. 96].

И так, проанализировав отечественное законодательство, лицензионные соглашения, условия пользования, а также приведя некоторые положения сложившейся судебной практикой, представляется возможным ответить на заявленный вопрос, нарушило ли своими односторонними действиями SIEE?

В плане новых поставок на российский рынок своих продуктов (в данном случае имеются в виду консоли нового поколения, а также физические копии игр), с юридической точки зрения, это невозможно признать нарушением, поскольку, как и международному праву, так и отечественному известен принцип свободы предпринимательской деятельности (ст. 35 Конституции РФ)¹, исходя из этого невозможно в принудительном порядке заставить компанию вернуться на рынок.

Однако, в плане прекращения операций в PlayStation Store, стоит учитывать, что они были прекращены уже для пользователей, которые обладали правами как на пользование системным программным обеспечением, так и самой консолью непосредственно. Именно поэтому, подобные действия со стороны SIEE являются грубым нарушением прав потребителя, ограничением не только права, но и заявленной работоспособности и функциональности консолей, что по своим признакам, может расцениваться как действия, приведшие к полной (частичной) неработоспособности товара, невозможности его использования согласно целевому назначению.

В данном случае SIEE своими действиями нарушило не только законодательные нормы РФ, которые были приведены ранее, но и положения собственных Условий пользования PlayStation Network (которыми регламентированы вопросы пользования PlayStation Store), а именно, п. 15.1

¹ Конституция Российской Федерации: принята всенародным голосованием от 12.12.1993 г. (с учётом поправок, внесённых Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 г. № 6-ФКЗ, от 30.12.2008 г. № 7-ФКЗ, от 05.02.2014 г. № 2-ФКЗ, от 01.07.2020 г. № 11-ФКЗ) // Собрание законодательства РФ. 2020. № 31. Ст. 4398.

указанных условий, которым закреплено, что всем учетным записям предоставляется доступ к PlayStation Store, исключений из этого правила нет, а также своё основное обязательство перед пользователями, предусмотренное п. 6.1 указанных условий и выражающееся в том, что компания заинтересована в том, чтобы пользователи получали удовольствие от сетевой службы PlayStation Network и продолжали ею пользоваться, а при принятии решений, компания приняла на себя обязательство «учитывать» интересы пользователей, принимать решения, являющиеся разумными в определенных обстоятельствах, так как компания старается улучшить впечатления пользователей, а не наоборот.

Несмотря на такие заявления в собственных условиях, SIEE, по всей видимости, по отношению к российским пользователям, сочло разумным ввести через правила пользования так называемую «дискриминацию потребителя по месту его нахождения», фактически ограничив беспрепятственный доступ к интернет-ресурсам, которые находятся в свободном обороте [1, с. 88].

Таким образом, на сегодняшний день необходимо достичь максимальную правовую определенность в указанной области, так как на это существует запрос со стороны пользователей, что подтверждается первыми исковыми заявлениями, поступающими в российские суды с требованиями о восстановлении нарушенных прав.

Также в связи с этим необходимо способствовать разработке новых законодательных положений с целью обеспечения потребителей системного программного обеспечения необходимым, а главное понятным набором прав и соответствующими специфике правовыми инструментами для их защиты, с целью избежания систематического нарушения прав в будущем. Кроме этого, потребителю должно систематически разъясняться, что его права защищены, эта необходимость прежде всего обусловлена необходимостью преодоления сложившегося у потребителя нейтрального отношения к недостаткам системного программного обеспечения.

Литература

1. Гасанов А. Я-О. Правовая природа пользовательских соглашений оказания услуг с использованием цифровых технологий // Вестник Московского университета МВД России. 2022. № 1. С. 86–90.
2. Каширин И. О. Публичный договор как элемент защиты слабой стороны // Юридическая наука. 2012. № 1. С. 44–47.
3. Мур Р. Законопроект о правах потребителя и юридическая ответственность, связанная с программным обеспечением: эволюция или революция? // Юридический журнал Высшей школы экономики: ежегодный обзор. Москва, 2013. С. 95–99.

ON SOME ISSUES OF APPLICATION OF THE LEGISLATION
ON CONSUMER RIGHTS PROTECTION TO LEGAL RELATIONS
BETWEEN USERS OF THE PLAYSTATION 4 SYSTEM SOFTWARE
AND SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED.

Fomin Sergey Valerievich

master student of the 1st year of study
Dorzhi Banzarov Buryat State University
Russia, 670000, Ulan-Ude, st. Sukhbaatar, 6
aximasseverni@gmail.com

Abstract. The article examines consumer protection issues arising from the legal relationship between Russian users and Sony Interactive Entertainment Europe Limited on the use of system software on a new generation PlayStation 4 console. Statistical data are provided indicating the total number of Russian users of system software (the number of users of PlayStation Network). The norms of domestic legislation on consumer protection are analyzed, as well as the provisions of the Sony Interactive Entertainment license agreement, the Terms of Use of programs, as well as the Terms of Service of the PlayStation Network.

In addition, the analysis of the emerging judicial practice in cases of consumer protection, which are associated with the limitation of system software, is carried out. Based on the results, the emergence of prerequisites is justified, expressed in the need to develop legislation on consumer protection in this area.

Keywords: consumer, user, license agreement, system software, manufacturer, game store, digital copy of the product, digital product, digital content, terms of use of programs, PlayStation, Sony Interactive Entertainment Europe Limited, PlayStation Store, PlayStation Network, SIEE, SIENE.