

С. В. Фомин. О некоторых вопросах правовой регламентации основных прав потребителя и их защиты в отношениях между покупателем и продавцом видеоигр...

УДК 347.121.2

**О НЕКОТОРЫХ ВОПРОСАХ ПРАВОВОЙ РЕГЛАМЕНТАЦИИ
ОСНОВНЫХ ПРАВ ПОТРЕБИТЕЛЯ И ИХ ЗАЩИТЫ
В ОТНОШЕНИЯХ МЕЖДУ ПОКУПАТЕЛЕМ И ПРОДАВЦОМ
ВИДЕОИГР. НА ПРИМЕРЕ ОТНОШЕНИЙ, ВОЗНИКАЮЩИХ
МЕЖДУ ПОТРЕБИТЕЛЯМИ SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED (SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT NETWORK EUROPE LIMITED)**

© **Фомин Сергей Валерьевич**

магистрант 2-го года обучения,

Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова

Россия, 67000, г. Улан-Удэ, ул. Сухэ-Батора, 6

aximasseverni@gmail.com

Аннотация. В статье исследуются некоторые вопросы правовой регламентации основных прав потребителя. В частности, проводится анализ таких прав потребителя как право на качество товара, право на пользование товаром в пределах срока его службы, а также право на предоставление соответствующей информации о приобретаемом товаре. С целью всестороннего раскрытия указанных прав проводится системный анализ норм отечественного законодательства о защите прав потребителей в указанной сфере, а также положений лицензионного соглашения Sony Interactive Entertainment, Условий использования программ, а Условий обслуживания PlayStation Network.

В целях достижения правового понимания отдельных законодательных положений исследуются материалы судебной практики, появившиеся по делам о защите прав потребителей в рассматриваемой сфере. Кроме этого, в целях обоснования отдельных явлений и закономерностей проводится краткий сравнительно-правовой анализ со странами Европейского экономического пространства и Китайской народной республикой в части развития законодательства о защите прав потребителей в сфере видеоигровой индустрии в зарубежных странах.

По результатам проведенного исследования обосновывается возникновение предпосылок, выражающихся в необходимости развития законодательства о защите прав потребителей в указанной сфере, а также в продолжении научных изысканий в будущем.

Ключевые слова: потребитель, пользователь, качество товара, недостаток товара, срок службы товара, информация о товаре, целевое назначение товара, программное обеспечение, технически сложный товар, условия пользования, ограничения программного обеспечения, игровая приставка, PlayStation 4, PlayStation Network, PlayStation Store, Sony Interactive Entertainment Europe Limited, Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited.

Основополагающим актом, регламентирующим права потребителя, а также регулирующим их реализацию и способы защиты на территории

РФ является Закон РФ от 07.02.1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей» (далее по тексту — Закон о защите прав потребителей)¹. При этом, отдельные вопросы в части защиты прав потребителей могут регулироваться:

- 1) посредством применения норм Гражданского кодекса РФ (далее по тексту — ГК РФ)²;
- 2) посредством применения норм отдельных федеральных законов, содержащих положения о защите прав потребителя;
- 3) посредством применения актов, издаваемых Правительством РФ в области защиты прав потребителей.

На первый взгляд, подобное обилие норм в федеральном законодательстве посвященных защите прав потребителя должно подразумевать под собой прочную защиту таковых, однако на сегодняшний день при системном анализе указанных ранее актов стоит признать, что в отечественном законодательстве практически отсутствует правовая регламентация того, что есть программное обеспечение игровой приставки, какими качественными характеристиками оно должно обладать, а также что есть видеоигра и видеоигровые магазины по их продаже соответственно.

Однако данное явление вовсе не предполагает, что потребители в указанной сфере полностью остаются без защиты и оказываются как бы вне правового поля и действия Закона о защите прав потребителей.

Тезис о том, что потребители в указанной сфере оказались вне правового поля, опровергает судебная практика.

Так, Верховным судом РФ было разработано и принято Постановление Пленума Верховного суда РФ от 28 июня 2012 г. № 17 «О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей»³, в котором высшим судебным органом было отмечено, в случае если программное обеспечение, используемое и обеспечивающее надлежащее функционирование технически сложного товара было ограничено в пределах срока его службы (прекращение поддержки программного обеспечения, полная ликвидация программного обеспечения, переход на иное программное обеспечение), данное обстоятельство будет указывать на нарушение прав потребителя, поскольку, постольку ограничение про-

¹ Закон РФ «О защите прав потребителей» от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 (ред. от 05.12.2022 г.) // Собрание законодательства РФ. 1996. № 3. Ст. 140. Текст: непосредственный.

² Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 г. № 14-ФЗ (ред. от 01.01.2022) // Собрание законодательства РФ. 29.01.1996. № 5. Ст. 410. Текст: непосредственный.

³ О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей: постановление пленума Верховного суда РФ от 28.06.2012 г. № 17. Доступ из справ.-правовой системы «Консультант плюс». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_1311885 (дата обращения: 05.02.2023). Текст: электронный.

С. В. Фомин. О некоторых вопросах правовой регламентации основных прав потребителя и их защиты в отношениях между покупателем и продавцом видеоигр...

граммного обеспечения в пределах срока службы технически сложного товара указывает на неустранимый недостаток товара, так как потребителю не представляется возможным использовать товар согласно его целевому назначению в дальнейшем. В таких случаях требования граждан к качеству программного обеспечения должны рассматриваться как требования к качеству товара в целом в соответствии со статьей 469 ГК РФ.

Отметим, что игровые приставки также относятся к категории технически сложных товаров (в том числе PlayStation 4/5)¹.

Кроме этого, применение данного разъяснения уже нашло своё практическое выражение. Так, Верховным судом РФ было вынесено определение № 29-КГ20-6-К1 от 08.12.2020 г.², поводом для вынесения которого стало гражданское дело заявительницы, приобретшей смарт-часы, поддержка программного обеспечения которого была прекращена в ходе эксплуатации, то есть в пределах срока его службы. Верховный суд РФ подчеркнул, что данное обстоятельство является утратой потребителем возможности использовать товар согласно его назначению, что в свою очередь является неустранимым недостатком.

К этому стоит также добавить первое удовлетворенное исковое требование против компании Sony (АО «СОНИ ЭЛЕКТРОНИКС»), в связи с действиями компании Sony Interactive Entertainment Europe Limited (Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited) по блокировке магазина продажи цифровых продуктов и оказания различных услуг — Play Station Store, что следует из решения Петушинского районного суда Владимирской области от 30.05.2022 г. по делу № 2-645/2022³.

Кроме этого, сами продавцы цифровых товаров в полной мере осознают, что товары, реализуемые ими, приобретаются потребителями для личного пользования, а не в целях осуществления предпринимательской деятельности, так как извлечение прибыли в данном случае противоречило бы правилам об интеллектуальной собственности [1, с. 95].

¹ Об утверждении перечня технически сложных товаров: постановление правительства РФ от 10.11.2011 г. № 924 (ред. от 27.03.2019). Доступ из справ.-правовой системы «Консультант плюс». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_121597/63df0c03a72c20f83fbac36216d643e24c7dc5cd (дата обращения: 03.02.2023). Текст: электронный.

² Обзор судебной практики по делам о защите прав потребителей (утв. президиумом Верховного суда РФ 20 октября 2021 г.). Доступ из справ.-правовой системы «ГарантПлюс». URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/402844256/> (дата обращения: 01.02.2023). Текст: электронный.

³ Решение Петушинского районного суда Владимирской области от 30.05.2022 г. № 2-645/2022. Доступ из справ.-правовой системы «Судебные решения РФ». URL: <https://судебныерешения.рф/68535247> (дата обращения: 01.02.2023). Текст: электронный.

Так, условиями обслуживания Play Station Network¹ предусмотрено, что каждый пользователь имеет доступ к Play Station Store, а сами пользователи пользуются правами и гарантиями защиты прав потребителей предусмотренными как указанными условиями, так и отечественным законодательством. Аналогичные положения выработаны также и иными крупными продавцами видеоигр, к которым можно отнести Steam (соглашение подписчика Steam)², а также Microsoft Store (Условия использования Microsoft)³.

Исходя из этого суждение о том, что закон о защите прав потребителей подлежит применению в указанной сфере не вызывает сомнений, в связи с чем представляется возможным перейти к ответу на вопрос, какими же правами обладает потребитель и какие способы защиты он имеет в своём инструментарии в случае нарушения таковых?

Первое и самое основное право потребителя — это право на получение от продавца товара надлежащего качества. В данном случае опустим вопросы физической оболочки товара (например, игровой приставки PlayStation 4/5) ввиду того, что такие нарушения к требованию качества установить проще, в частности путём зримо осмотра, либо же путём проведения соответствующей оценки качества или экспертизы. Исходя из этого, представляется возможным непосредственно перейти к вопросам качества программного обеспечения.

Качество программного обеспечения, с правовой точки зрения, подразумевает под собой возможность использования товара согласно ему целевому назначению. Такая позиция, как уже ранее отмечалось, выработана Верховным судом РФ. На сегодняшний день, используя любимой технически сложный товар с программным обеспечением, пользователь со своего предварительного согласия попадает под условия его использования, где предусмотрены не только обязанности пользователя, но также его права, и обязанности владельца программного обеспечения.

Например, потребитель приобрел игровую приставку PlayStation 4/5, чтобы пользоваться таковой в личных целях. После приобретения, покупателю необходимо создать аккаунт в Play Station Network и принять условия его использования, после чего потребителю предоставляется пра-

¹ Условия обслуживания Play Station Network. // Официальный интернет-сайт компании SonyInteractiveEntertainmentInc. URL: <https://www.playstation.com/ru-ru/legal/psn-terms-of-service/> (дата обращения: 01.02.2023). Текст: электронный.

² Соглашение подписчиков Steam // Официальный онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ принадлежащий компании Valve. URL: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement (дата обращения: 01.02.2023). Текст: электронный.

³ Правила использования цифровых товаров Microsoft // Официальный интернет-сайт компании Microsoft. URL: <https://support.microsoft.com/ru-ru/windows/правила-использования-цифровых-товаров-правила-83812b1f-1ecd-9a46-d3a7-ad1eadce49d1> (дата обращения: 01.02.2023). Текст: электронный.

С. В. Фомин. О некоторых вопросах правовой регламентации основных прав потребителя и их защиты в отношениях между покупателем и продавцом видеоигр...

во пользоваться услугами Play Station Store. Отметим, что предоставление потребителем согласия на условия лицензионного соглашения не подразумевает под собой полное подчинение правилам лицензионного соглашения и отказ от государственных гарантий соответственно [2, с. 365]. Из этого следует, что в случае, если соглашением предусмотрены положения ограничивающие права потребителя, будут действовать положения, предусмотренные законодательством.

Указанные функции, то есть возможности приобретения (как на возмездной, так и на безвозмездной основе) и последующего использования цифровых товаров (особенно данная возможность актуальна для игровых приставок, не имеющих дисководов) являются неотъемлемой частью процесса эксплуатации игровой приставки, что подтверждается ранее приведёнными материалами судебной практики. Ограничение программного обеспечения в этой части влечёт невозможность использования товара согласно его назначению, следовательно, права потребителя будут нарушены, так как качество товара не соответствует заявленным (п. 15 Условий пользования Play Station Network предусмотрено, что каждому пользователю предоставляется доступ к Play Station Store, равно как и каждому обладателю PlayStation предоставляется возможность создать аккаунт Play Station Network).

К слову, ни законодательством, ни условиями пользования не предусмотрены безосновательные возможности ограничения прав потребителя. Такое возможно только в случае грубого (виновного) нарушения правил пользования со стороны потребителя, при этом не лишая его права на судебную защиту своих интересов [3, с. 33].

В данном случае стоит сделать пояснение, ведь могут возникнуть вопросы, а что есть игровая приставка и какое у данного товара целевое назначение? Неужели блокировка (запрет операций) в цифровом магазине может повлечь за собой последствия в виде неустранимого недостатка товара? Ведь игровая приставка исправна, работоспособна, на ней представляется возможным открывать приложения.

Для ответа на данный вопрос целесообразно прибегнуть к аналогии. Начнём с того, что на протяжении всей жизни мы, как потребители, приобретаем сотни и тысячи различных товаров, чтобы использовать их в личных целях без какой-либо коммерческой выгоды. Нам необходимо где-то хранить продукты в оптимальных условиях? Мы приобретаем камеру хранения с комфортным режимом температуры (холодильник). Нам необходимо обеспечить свой досуг? Мы покупаем все возможные гаджеты, от телефонов до телевизоров (в том числе с функциями подключения к сети-интернет). Нам необходимо подключение к сети интернет? Мы заключаем договоры оказания услуг о предоставлении доступа к сети интернет.

А теперь представим ситуацию. Мы приобретаем камеру хранения для продуктов, то есть холодильник, а внутри камеры нет заявленной

температуры, либо комнатная температура, либо полностью противоположная заявленной. Мы приобретаем телевизор, экран у него есть, но он не функционирует, есть только звук. Ну и наконец, мы заключаем договор об оказании услуг на доступ к сети-интернет, подключение к сети есть, а доступа по-прежнему нет. Будут ли данные обстоятельства указывать на нарушение прав потребителя на качество товара и услуги? Безусловно.

Из этого следует, что у каждого товара и услуги есть целевое назначение, игровая приставка не будет являться исключением. Целевое назначение игровой приставки является общеизвестным, не скрывается самим производителем, и заключается таковое в использовании видеоигр в развлекательных целях. Наличие браузера, приложений для просмотра видео на игровой приставке является вспомогательными функциями, тогда как основной остается неизменной — приобретение и использование видеоигр.

Исходя из этого не возникает сомнений, что ограничения доступа к приобретению видеоигр является существенным недостатком игровой приставки и влечёт за собой невозможность использовать её согласно целевому назначению, то есть приобретать (на возмездной и безвозмездной основе) и использовать видеоигры, которые находятся в открытом доступе и не запрещены к обороту.

Теперь же предположим, что Play Station Store вновь начал функционировать на территории РФ и пользователи начали приобретать цифровые продукты в виде видеоигр. Возникает вопрос, а должна ли сама видеоигра, продаваемая в цифровом магазине отвечать требованиям качества? Разумеется, в данном случае также представляется возможным исходить из позиции Верховного суда РФ, если видеоигру не представляется возможным использовать согласно её целевому назначению, то её качество не будет отвечать заявленным требованиям.

Следующее право потребителя, это право на возможность беспрепятственного использования товара в пределах срока его службы. Чем так важно это право для потребителя? Как минимум оно предоставляет потребителю гарантию того, что программное обеспечение сложного технического товара будет поддерживаться длительный период.

В качестве примера используем жизненный цикл PlayStation 3, которая официально поступила в продажу на территории РФ 20 апреля 2007 г. и только спустя десять лет её производство было прекращено, как и производство к ней комплектующих.

Однако несмотря на то, что физический жизненный цикл PlayStation 3 прекратился, его программное обеспечение продолжает функционировать и поддерживаться. Так, последнее обновление программного обеспечения PlayStation 3 было проведено 10 мая 2022 г., а аккаунты пользователей

С. В. Фомин. О некоторых вопросах правовой регламентации основных прав потребителя и их защиты в отношениях между покупателем и продавцом видеоигр...

Play Station Network и магазин цифровых товаров Play Station Store до сих пор поддерживаются на указанной игровой приставке¹.

В указанном обстоятельстве и заключается различие срока службы самого сложно технического товара и срока службы программного обеспечения, посредством которого он функционирует.

Таким образом, Верховным судом РФ было верно отмечено, что срок службы товара распространяется не только на сам сложно технический товар, но и на программное обеспечение, посредством которой функционирует. Ограничение, отмена поддержки или вовсе удаление (блокирование) программного обеспечения в пределах срока службы будет являться неустранимым недостатком товара, влекущим невозможность использования товара по своему целевому назначению, что в свою очередь выступает нарушением прав потребителя на нормальное пользование товаром.

Следующим правом потребителя выступает право на информацию об изготовителе и о товарах, которое в эпоху «санкций» и легализации так называемого «параллельного импорта»², пожалуй, приобрело особую важность.

Сконструируем ситуацию. Потребитель посещает магазин розничной купли-продажи товаров с целью приобретения игровой приставки PlayStation 4/5 и находит таковую на полках магазина.

Как правило, в данном случае предоставляется следующая информация: наименование товара; изготовитель; покупная цена; гарантия; срок службы и годности; год производства; и т. д. Однако будет ли продавцом указываться информация, что товар завезён на территорию РФ в рамках «параллельного импорта», если да, то с какой именно страны? Будут ли продавцом оговорены ограничения программного обеспечения на территории РФ?

На первый взгляд данная информация может показаться незначительной, поскольку товар работает, функционирует. Однако не стоит забывать два основных момента. Во-первых, особенности программного обеспечения могут отличаться в зависимости от государства, на территории которого производитель осуществлял продажу товара. Такие особенности могут быть вызваны законодательством зарубежных стран. Иными словами, то, что ранее работало в РФ, может не поддерживаться на това-

¹ Системное программное обеспечение PlayStation 3 // Официальный интернет-сайт компании Sony Interactive EntertainmentInc. URL: <https://www.playstation.com/ru-ru/support/hardware/ps3/system-software> (дата обращения 01.02.2023). Текст: электронный.

² О внесении изменения в статью 18 Федерального закона "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации": федер. закон от 28.06.2022 г. № 213-ФЗ. Доступ из справ.-правовой системы «Консультант плюс». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_420360 (дата обращения 02.02.2023). Текст: электронный.

рах, предназначенных для использования на территории иностранных государств, откуда они были доставлены. Во-вторых, потенциальные потребители должны быть предупреждены об ограничении в программном обеспечении, особенно это касается игровых приставок. Если говорить тривиально, приобретение на сегодняшний день игровой приставки есть ничто иное как приобретение красивой, но бесполезной декорации, поскольку, как уже ранее говорилось, ввиду ограничений программного обеспечения таковую не представляется возможным использовать согласно целевому назначению.

Из сказанного представляется возможным сделать следующий вывод. Продавец обязан предоставлять потребителю указанную информацию, так как ограничение программного обеспечения по своим свойствам будет являться недостатком товара. Такой тезис соотносится с ранее проанализированной судебной практикой. В случае же её непредоставления последний вправе воспользоваться своими правами, предусмотренными статьей 18 Закона о защите прав потребителей, вплоть до отказа от исполнения договора купли-продажи и требования возврата уплаченной за таковой суммы соответственно.

Наконец, потребитель обладает правом на судебную защиту своих интересов, которая может быть реализована посредством подачи как индивидуального искового заявления, так «коллективного иска», то есть заявления в защиту прав и законных интересов группы лиц.

В данном случае все достаточно прозаично. Закон о защите прав потребителей закрепляет общие гарантии для потребителя, к которым, в частности, относятся:

- 1) защита прав потребителя осуществляется судом;
- 2) потребитель наделён возможностью выбора суда, в который намеревается подать исковое заявление в защиту своих прав (применяются правила об альтернативной подсудности);
- 3) потребитель освобожден от уплаты государственной пошлины.

Применимо к нашему анализу возникает вопрос, можно ли подать исковое заявление за защитой прав потребителя в отношении иностранного юридического лица? Например, к той же компании Sony Interactive Entertainment Europe Limited и Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited?

В данном случае необходимо исходить из конституционных предписаний, согласно которым правом на судебную защиту обладают все лица без исключения и независимо от того, где располагается компания, нарушившая своими действиями права и охраняемые законом интересы потребителя.

Кроме этого, в соответствии с п. 29.2.3. Условий пользования PlayStation Network потребители, находящиеся на территории РФ обладают правом требовать от указанных ранее компаний соблюдения условий пользования, в том числе посредством судебной защиты.

С. В. Фомин. О некоторых вопросах правовой регламентации основных прав потребителя и их защиты в отношениях между покупателем и продавцом видеоигр...

Таким образом, на основе проведенного анализа основных прав потребителя представляется возможным резюмировать сказанное.

Судебная практика о защите прав потребителей в сфере видеоигр и игровых приставок уже начала медленно, но уверенно формироваться, однако отечественное законодательство такими достижениями похвастаться не может, в связи с чем судам приходится оперировать общими нормами, чтобы разобраться в конкретном споре и вынести законное и обоснованное решение по делу.

Несмотря на указанные обстоятельства, выражающиеся, по существу, в том, что российская система правосудия становится на защиту прав потребителей, а сами потребители заинтересованы в создании специальных норм, которые позволили бы им более эффективно защищать свои права и ограничили бы произвол иностранных компаний, в законодательном органе РФ складывается абсолютно противоположенная ситуация.

Так, с заметной частотой с трибун главного законодательного органа РФ доносятся реплики о том, что видеоигры необходимо полностью запретить, тогда как в странах Европейского экономического пространства (далее по тексту — страны ЕЭС) уже разработаны определенные требования к лицензионным и пользовательским соглашениям, к условиям пользования программным обеспечением, которыми потребители наделены большим количеством прав по сравнению с потребителями из РФ.

В качестве примера можно использовать следующее. Так в странах ЕЭС разработано так называемое «право на обдумывание», которое заключается в следующем. Потребитель приобретает право пользования видеоигрой, при этом в течение определенного времени покупатель может потребовать возврата денежных средств за покупку, просто отказавшись от исполнения договора. В этом случае продавец цифрового товара обязан вернуть денежные средства (п.п. 17.3 Условий пользования PlayStation Network — относится только к странам ЕЭС или к тем странам, чьим законодательством право на обдумывание предусмотрено), тогда как потребители из России до сих пор сталкиваются с проблемами отмены покупки цифрового товара (видеоигр) на всех платформах.

Кроме этого, не обделены вниманием вопросы регулирования рынка видеоигровой индустрии и в Китайской народной республике (далее по тексту — КНР). Если сравнивать со странами ЕЭС, то КНР пошли по пути более «твёрдых правил» под стать форме экономического устройства, то есть с элементами непосредственного государственного регулирования. Так, на территории КНР создан и функционирует Комитет по этике в онлайн-играх¹. В компетенцию указанного органа как минимум входит:

¹ О комитете по этике в онлайн играх в КНР // Информационный интернет ресурс «GAMEMAG». URL: <https://gamemag.ru/news/133365/v-kitae-nachal-rabotat-komitet-po-etike-v-onlayn-igrakh-po-sluham-v-overwatch-nashli-prodvizhenie-nep> (дата обращения: 03.02.2023). Текст: электронный.

- 1) принятие заявлений от издателей видеоигр о выдачи лицензий на свободную продажу видеоигр на территории КНР;
- 2) проверка соответствия внутреннего содержания видеоигр законодательству КНР и их качественная оценка;
- 3) принятие решения о выдаче лицензии либо об отказе в предоставлении таковой;
- 4) отзыв лицензий и наложение на издателя обязанности осуществить возврат денежных средств за покупку видеоигр, приобретенных в цифровых магазинах.

Отметим, что в сферу деятельности указанного органа входит проверка всех проектов видеоигр независимо от того, на какой платформе они функционируют (игровая приставка, персональный компьютер, мобильные устройства). При этом, как мы видим, указанный орган также осуществляет защиту покупателей, поскольку таковой вправе обязать издателя вернуть все денежные средства за купленный товар в случае аннулирования лицензии.

Таким образом, вопросы по регулированию видеоигровой индустрии в части защиты прав потребителей на сегодняшний день заслуживают внимания и принятия соответствующих решений. Прежде всего это необходимо в целях достижения правовой определенности, создания законодательного регулирования, которое позволило бы защитить права потребителей в сфере видеоигровой индустрии в будущем, а также устранило бы произвол со стороны иностранных компаний, которые на сегодняшний день без каких-либо правовых последствий могут ограничить программное обеспечение установленное уже на проданных продуктах прикрываясь при этом принципом «свободы предпринимательской деятельности».

Литература

1. Киселёва Л. Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. 2022. № 3. С. 93–99. Текст: непосредственный.
2. Козырин А. А., Агалаков Д. В. Защита прав потребителей в интернете: обзор проблематики // Уральский журнал правовых исследований. 2019. № 3(4). С. 361–373. Текст: непосредственный.
3. Фомин С. В. О некоторых вопросах применения норм законодательства о защите прав потребителей к правоотношениям между пользователями системного программного обеспечения Play Station 4 и Sony Interactive Entertainment Europe Limited // Современная цивилистика. 2022. № 1. С. 32–40. Текст: непосредственный.

С. В. Фомин. О некоторых вопросах правовой регламентации основных прав потребителя и их защиты в отношениях между покупателем и продавцом видеоигр...

ABOUT SOME ISSUES OF LEGAL REGULATION OF BASIC CONSUMER RIGHTS AND THEIR PROTECTION IN THE RELATIONSHIP BETWEEN THE BUYER AND SELLER OF VIDEO GAMES. ON THE EXAMPLE OF THE RELATIONSHIP ARISING BETWEEN THE CONSUMER AND SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWORK EUROPE LIMITED)

Fomin Sergey Valerievich
2nd year undergraduate
Buryat State University named after Dorji Banzarov
Russia, 67000, г. Ulan-Ude, he. Sukhe-Batora, 6
aximasseverni@gmail.com

Abstract. The article examines some issues of legal regulation of basic consumer rights. In particular, the analysis of such consumer rights as the right to the quality of the goods, the right to use the goods within its service life, as well as the right to provide relevant information about the purchased goods. To fully disclose these rights, a systematic analysis of the norms of domestic legislation on consumer protection in this area, as well as the provisions of the Sony Interactive Entertainment license agreement, the Terms of Use of programs, and the Terms of Service of the PlayStation Network is carried out.

To achieve a legal understanding of certain legislative provisions, the materials of judicial practice that have appeared in cases of consumer protection in this area are examined. In addition, to substantiate certain phenomena and patterns, a brief comparative legal analysis is conducted with the countries of the European Economic Area and the People's Republic of China regarding the development of legislation on consumer protection in the video game industry in foreign countries. Based on the results of the study, the emergence of prerequisites is justified, expressed in the need to develop legislation on consumer protection in this area, as well as in the continuation of scientific research in the future.

Keywords: consumer, user, product quality, product shortage, product service life, product information, product purpose, software, technically complex product, terms of use, software restrictions, game console, PlayStation 4, PlayStation Network, PlayStation Store, Sony Interactive Entertainment Europe Limited, Sony Interactive Entertainment Network Europe limited.