

## НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ

*Н.С. Семенов*

Игровые онлайн-сервисы – это различные информационные ресурсы, обладающие своими индивидуальными свойствами в области предоставления товаров и услуг для пользователей, что является важным компонентом развития информационных отношений для всех субъектов права. Но данные сервисы не всегда обладают определенным правовым статусом в том или ином государстве, что приводит к явным правовым пробелам. Поэтому в статье рассматриваются правовые особенности игровых онлайн-сервисов, которые предоставляют игровые продукты и сопутствующие товары и услуги. Приведен анализ договорных отношений и локальных актов на примере сервисов Steam, Origin и PlayStation Network, где выявлены схожести и различия данных сервисов. Отдельной категорией выявлены цифровые права пользователей, которые устанавливаются отдельно для каждого сервиса. Изучен опыт международных отношений. Обозначена проблематика электронной коммерции на примере Кыргызской Республики и даны соответствующие рекомендации по совершенствованию законодательства.

*Ключевые слова:* игровой онлайн-сервис; электронная коммерция; цифровые права; соглашение подписчика; информационные отношения; персональные данные пользователей; информационное право.

---

## ОНЛАЙН ОЮН КЫЗМАТТАРЫНЫН АЙРЫМ МАСЕЛЕЛЕРИ

*Н.С. Семенов*

Онлайн оюн кызматтары - бул укук субъектилерин үчүн маалыматтык мамилелерди өнүктүрүүнүн маанилүү компоненти болуп саналган, колдонуучуларга товарларды жана кызматтарды көрсөтүүдө өзүнүн жеке касиеттери бар ар кандай маалыматтык ресурстар. Бирок, бул кызматтар белгилүү бир мамлекетте ар дайым эле белгилүү бир укуктук статуска ээ боло бербейт, бул ачыктан ачык юридикалык боштуктарга алып келет. Макалада оюн өнүмдөрүн жана ага байланыштуу товарларды жана кызматтарды сунуш кылган онлайн оюн кызматтарынын укуктук өзгөчөлүктөрү талкууланат. Келишим мамилелерин жана жергиликтүү актыларды талдоо Steam, Origin жана PlayStation Network кызматтарынын мисалында келтирилген, анда бул кызматтардын окшоштуктары жана айырмачылыктары аныкталган. Ар бир кызмат үчүн өзүнчө орнотулуучу колдонуучунун санариптик укуктары өзүнчө категория катары аныкталды. Эл аралык мамилелердин тажрыйбасы изилденди. Электрондук соода көйгөйлөрү Кыргыз Республикасынын мисалында келтирилген жана мыйзамдарды өркүндөтүү боюнча тиешелүү сунуштар берилген.

*Түйүндүү сөздөр:* онлайн оюн кызматы; электрондук соода; санариптик укуктар; абоненттик келишим; маалымат мамилелери; колдонуучулардын жеке маалыматтары; маалымат мыйзамдары.

---

## SOME ISSUES OF ONLINE GAMING SERVICES

*N.S. Semenov*

Online gaming services are various information resources with their own individual properties in the provision of goods and services to users, which is an important component of the development of information relations for all legal entities. But, these services do not always have a certain legal status in a particular state, which leads to obvious legal gaps. Therefore, the article discusses the legal features of online gaming services that provide gaming products and related products and services. The analysis of contractual relations and local acts is given on the example of the services Steam, Origin and PlayStation Network, where the similarities and differences of these services are revealed. A separate category identified digital user rights, which are set separately for each service. The experience of international relations has been studied. The problematics of e-commerce are outlined on the example of the Kyrgyz Republic and the corresponding recommendations for improving the legislation are given.

*Keywords:* online gaming service; e-commerce; digital rights; subscriber agreement; information relations; personal data of users; information law.

Развитие онлайн-сервисов позволяет устанавливать информационные отношения в интернет-пространстве, что открывает доступ к огромному рынку товаров и услуг, а также способов их оплаты. Онлайн (веб)-сервисы представляют собой непосредственные элементы электронной коммерции, где электронная коммерция – это автоматизированная коммерческая деятельность, базирующаяся на интернет-сети, информационных технологиях и специальных правовых нормах, стандартах, классификаторах и протоколах [1, с. 22]. Свойствами электронной коммерции и ее производных являются общедоступность, глобальная досягаемость, информационность, социальные технологии, электронная торговля, обмен данных, электронные платежи [1, с. 25–26]. Таким образом, онлайн-сервис может иметь различные направления – от социальных технологий общения до разрешения споров в области интернет-торговли. Онлайн-сервисы игровой индустрии служат отдельной сферой информационных отношений для субъектов права, заинтересованных в приобретении того или иного продукта. Соответственно крупными онлайн-сервисами являются Steam, Origins, PlayStation Network, XboxGameStore, GOG.com и т. д. За основу правового анализа были взяты сервисы Steam, Origins и PlayStation Network. Охват онлайн-сервисов для пользователей происходит с разделением игровых платформ (персональный компьютер, игровая приставка, смартфон), как это уже сложилось со Steam (автор и разработчик Valve corporation), который полностью направлен на персональные компьютеры. Правовой основой *Steam* служат следующие договорные отношения и локальные акты:

- соглашение подписчика Steam (СП), устанавливающее права и обязанности подписчика [2]. Подписчиком в ч. 1 СП может стать лицо, достигшее 13-летнего возраста, получающее доступ к «контенту и услугам», где под данным термином подразумевается программное обеспечение (клиент Steam, отправляющий запрос на сервер онлайн-платформы, для авторизации пользователя), игровые продукты, возможность покупать, продавать, вести обмен объектов виртуального мира, создание аккаунта, отдельные лицензии на использование средств разработчика (доступ к игровому движку и различным игровым редакторам) и игрового контента в формате фан-арт (создание литературных произведений и аудиовизуальных продуктов на основе сюжетов компьютерных игр, с правом публикации, воспроизведения в некоммерческих целях). При этом в ч. 7 п. С СП обозначается, что отсутствуют гарантии на бесперебойную, безошибочную работу «контента и услуг», в том числе и от вирусов;
- ограниченная гарантия и соглашение на аппаратное обеспечение (устанавливают требования к гарантийному обслуживанию аппаратного обеспечения, применимого по географическому пространству; разрешение споров, что должно быть выражено в отдельном соглашении. Обязательными требованиями являются по ч. 6:
  - а) решение спора в досудебном порядке (претензионный характер);
  - б) решение спора в арбитражном суде (отказ от коллективного иска; правила проведения арбитража не должны противоречить правовым нормам, которые устанавливаются Ассоциацией американских арбитражей; арбитражное судопроизводство должно иметь индивидуальный характер, без объединения дел и исков с другими субъектами права);
  - в) судебное разбирательство (будет происходить только в государственных или федеральных судах округа Кинг, штата Вашингтон, Соединенные Штаты Америки (США) [3];
- лицензионное соглашение на игровые продукты (устанавливается индивидуально каждым разработчиком игр, со своими правами и обязанностями, хотя и существуют общие правила, применимые для всех);
- правила поведения в Steam (распространяется на подписчиков, что предполагает введение обязательного ограничения на объекты авторского права, если их нет, то на авторские права, а также вводится ряд запретов на загрузку и распространение вредоносных программ; хакерскую деятельность по отношению к Steam; применение угроз, нецензурную лексику, слежку за пользователями и т. д.) [4];

- соглашение о политике конфиденциальности (с получением и обработкой данных о пользователях по категориям – аккаунт, транзакции, чат – Steam, игровые продукты, подписки. Срок хранения данных на онлайн-сервисе Steam составляет до 10 лет) [5].

Таким образом, игровой онлайн-сервис Steam имеет сложную структуру построения информационных отношений с СП до политики конфиденциальности, со своими пользователями. При этом продвигаются цифровые права, такие как право на доступ (к своим персональным данным), право на исправление (корректировка хранящихся данных пользователя, в частности наименование аккаунта, расчетного счета и т. д.), право на удаление, право на возражение (обращение на действие и/или бездействие как других пользователей, так и администрации сервиса), право на контроль персональных данных (возможность получения ответа на вопросы – в каких целях используются данные? Кто получатель? и т. д.), в том числе и после смерти пользователя (существует возможность цифрового наследования учетной записи со стороны наследников). Проблемная особенность Steam в том, что с одной стороны, через электронный кошелек Steam происходит оплата за игровые продукты, с другой – Steam требует наличие подтверждения банковской карты, с указанием пин-кода, при этом, не всегда указывается дополнительная плата за налогообложение, как это происходит на территории Европейского союза (ЕС) по НДС.

Например, в Латвийской Республике НДС варьируется от 12 до 21 % на книги, газеты и периодические издания как в печатном, так и в электронном формате, со своими особенностями [6]. В Итальянской Республике НДС на такие же издания в электронном формате составляет 4 %. Следовательно, если пользователь вместе с игровым продуктом захочет приобрести книгу, посвященную той или иной игре, то такая сделка в электронном формате должна дополнительно облагаться НДС.

Другой игровой онлайн-сервис *Origins* (разработчик Electronic Arts) представляет собой мультиплатформенную систему и также имеет схожую схему построения информационных

отношений, начиная с пользовательского соглашения (ПС), которое по ч. 1 устанавливает минимальный возраст 14 лет для пользователя, способного создать учетную запись, но с особенностями, в частности в возрасте до 18 лет – ответственность за действия такого пользователя несут его законные представители [7]. Пользователь по ч. 2 не является приобретателем онлайн-сервисов или сопутствующих продуктов, а только получает индивидуальную лицензию, с определенными ограничениями для некоммерческого использования. Копировать или модифицировать игровой продукт пользователь не может, так как обладает только неисключительным правом. Данные, размещенные на сервисе *Origins* представляют собой элементы программного обеспечения, технологий, текстовых сообщений (в виде форума, чата, электронной почты), профилей, музыки, графики и различных изображений. Цифровыми правами являются – право на доступ к данным, право на виртуальные активы (предполагается, что под данным термином будет пониматься информация, обладающая определенной стоимостью, которую можно будет генерировать в фиатную или цифровую валюту), право аутентификации (проверка подлинности, предоставляемого доступа как к самому онлайн-сервису, так и к его сторонним элементам), право на виртуальную валюту (под данным термином понимается валюта, выработанная на данном сервисе и выраженная в виде баллов, монет или условной валюты, которая не может быть конвертирована в фиатную или цифровую валюту).

Существует привязка виртуальной валюты к пользователю, который, в свою очередь, никак не сможет ее передать другим пользователям или третьим лицам. Также сервис *Origins* не гарантирует бесперебойную работу самого сервиса и его компонентов из-за технических причин (функциональное интернет-провайдеров, программного оборудования и т. д.), что является объективным обоснованием. При этом качество предоставляемых услуг и обслуживание будет тоже различаться по ч. 12, так как предпочтение отдается зонам ЕС, Великобритании и Швейцарии.

В то же время сервис *Origins* имеет право по ч. 9 собирать персональные данные

пользователей (информация о программном и аппаратном обеспечении, IP-адрес, периферийное оборудование, частота посещений сервиса), с их персональных компьютеров, когда те подключены к самому сервису. Сбор персональных данных аргументируется тем, что необходимо постоянно повышать качество продукции и предоставляемых услуг, вести устранение ошибок, продвигать технологии управления бизнесом. Кроме ПС, имеются также Условия продажи (УП) и Правила соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя (Правила). УП утверждают процесс покупки контента, ценовую политику, подписки, транзакции, возвращение или отмену игровых продуктов, но главное – по ч. 10 признается электронный договор, который регулирует информационные отношения между пользователем и игровым онлайн-сервисом в области доступа к информационным ресурсам [8].

Заключается данный договор автоматически, при нажатии функции «оплатить сейчас», что становится типовым фактором построения отношений, основанных на готовности пользователя платить вперед за предполагаемые игровые продукты. Правила, устанавливают процесс работы с персональными данными пользователя, полученными при работе с игровым онлайн-сервисом [9]. Дается определение – куда поступает конечная информация, в частности третьим лицам (поставщикам услуг, бизнес-партнерам, рекламным партнерам, аффилированным лицам). Кроме того, персональные данные пользователя могут быть раскрыты правоохранительным органам в целях государственной безопасности и правопорядка.

**PlayStation Network** (разработчик Sony Interactive Entertainment) представляет собой информационный ресурс, включающий в себя PlayStation store (электронный магазин), PlayStation Plus (сервис подписки на игровые продукты) и различные сервисы в области ТВ, фильмов и музыки. Лицензионное соглашение с пользователем по ч. 1 устанавливает комплекс взаимоотношений между пользователем и разработчиком, где информационные отношения привязывают к конкретному аппаратному устройству (игровая консоль), с установлением

определенных приложений (игровых продуктов) на нем [10]. Более того, все права пользователей формируются только на основании лицензий. Возраст создания учетной записи устанавливается от 7 лет, но при этом «ответственный взрослый» должен дать разрешение ребенку произвести действие по регистрации в роли пользователя на данном сервисе [11]. Также имеются только общие юридические положения о принадлежности электронного сайта <https://www.playstation.com/> разработчику, право интеллектуальной собственности (на продукты, услуги, логотипы и торговые знаки, в том числе дочерних компаний), юрисдикция (деятельность электронного сайта, сопутствующих сервисов, а также разрешение возможных споров, происходит на основании законодательства специального административного района Гонконг Китайской Народной Республики и ее судов) [12]. Отдельно обозначено заявление о сборе персональных данных пользователей, в частности собираются следующие данные: имя, e-mail, почтовый адрес, телефон, дата рождения, пол, язык, местоположение (географическая точка нахождения, IP-адрес и MAC-адрес), информация об учетных записях и точках входа «PSN» [13]. Целью сбора персональных данных являются предоставление игровых продуктов, обработка платежей, проверка кредитоспособности пользователя, предоставление рекламных материалов, построение взаимоотношений с пользователем. Цифровые права представлены в виде права на доступ, права на исправление, а также в отдельных регионах (Гонконг, Сингапур, Таиланд, Тайвань, Индонезия и Малайзия) устанавливается право взимать плату за получение и обработку запросов доступа к личной информации и ее исправление. Таким образом, PlayStation Network капитализирует цифровые права, получая денежные предпочтения с пользователей. Это говорит о том, что частные корпорации могут получить дополнительные возможности хозяйственного расчета в области баз данных пользователей.

Проведенный анализ игровых онлайн-сервисов Steam, Origins и PlayStation Network показал, что правообладатели и владельцы данных сервисов строят правовые и информационные отношения на уровне договоров и локальных

актов, с указанием различным форм взаимодействия. Обычно такие отношения формируются с СП, по которому устанавливаются права и обязанности для пользователя. Онлайн-сервис имеет большую степень возможностей в правовом поле, начиная с предоставления доступа, его регулирования (ограничение, дозволение) и заканчивая разрешением возможных споров. Онлайн-сервисы Steam и Origins имеют наиболее детальную форму отношений с обозначением всех тонкостей (гарантия, аппаратное обеспечение, конфиденциальность, правила поведения в сети). PlayStation Network менее представлен в этом вопросе. Steam единственный кто из представленных онлайн-сервисов прописывает срок хранения личных данных – до 10 лет. Другие онлайн-сервисы прямо это не прописывают.

Цифровые права в Steam представлены как право на доступ, право на исправление, право на удаление, право на возражение, право на контроль; в Origins обозначены как право на доступ к данным, право на виртуальные активы, право на аутентификацию, право на виртуальную валюту; в PlayStation Network они ограничены и представлены только правом на доступ, правом на исправление, при этом данное право носит капитализированный аспект. Возраст пользователя в Steam устанавливается 13 лет, в Origins – 14 лет, а в PlayStation Network – 7 лет. Кроме того, правовые и информационные отношения регулируются на следующих уровнях:

- на уровне национального законодательства, что обычно регулируется нормами гражданского законодательства (гражданский и предпринимательский кодексы), профильного законодательства в области игровой индустрии (Законы Республики Корея, Японии), в области электронной коммерции (Законы США, ЕС, Китайской Народной Республики и т. д.);
- на уровне международного и интеграционного законодательства. Можно отметить Конвенцию Организации Объединенных Наций (ООН) о договорах международной купли-продажи, которая продвигает и закрепляет возможности международного частного права в области договорных отношений, но с ограничениями, когда применяется право

одного из договаривающих государств в отношении коммерческих предприятий и сторон [14].

Типовые законы ЮНСИТРАЛ «Об электронной торговле» 1996 г., «Об электронной подписи» 2001 г., «Об электронных передаваемых записях» 2017 г., которые дают развитие информационных отношений в целом. Можно обратить внимание на различное арбитражное законодательство, направленное на урегулирование споров между пользователями и владельцами онлайн-сервисов. В области защиты данных можно отметить акты, выработанные ЕС, такие как Регламент ЕС 2016/679 Европейского парламента и Совета 2016 г., который утверждает защиту прав на конфиденциальную информацию, в том числе обработку персональных данных субъектов права с применением новых технологий [15]; рамочные соглашения ЕС – США [16] и Швейцария – США [17], направленные на формирование модели Privacy Shield (защита персональных данных, основанная на секторальном методе, где часть информации регулируется на законодательном уровне, часть посредством договорных отношений и часть саморегулируется), с выработкой основных правовых принципов (безопасность, ответственность за передачу данных, доступность, информационная поддержка) и подходов в построении взаимоотношений. Например, предоставление аргументов и обоснований от субъектов права, занимающихся сбором персональных данных пользователей; предоставление полных персональных данных по требованию пользователей; обеспечение безопасности персональных данных и т. д.

Также имеется опыт по созданию различных органов по защите персональных данных как это уже сделано на базе ЕС, где сформировали Европейский совет по защите данных (ЕСПЗД) с отделениями в странах-участниках ЕС. Что привело к усилению цифровых прав и поэтому онлайн-сервисы Steam и Origins имеют более широкие возможности по сравнению с PlayStation Network. Сама стратегия 2021–2023 гг. ЕСПЗД по ч. 4 устанавливает задачи 1 и 2, что сначала должны быть произведены оценка и мониторинг личных данных пользователей в интернет-пространстве, а в дальнейшем

выработаны правовые принципы цифровых прав и построения информационных отношений с возможностью пользователей контролировать свои данные [18]. Таким образом, интеграционное и национальное право в области безопасности личных данных пользователей должны находиться в постоянной гармонизации, улучшая права пользователей.

Однако в области игровых онлайн-сервисов существуют и проблемные аспекты как недостаточное правовое регулирование на уровне национальных законодательств различных государств. Обычно отсутствует профильный закон «об электронной коммерции», который устанавливает информационные отношения в интернет-пространстве; не определен правовой статус торговых интернет-площадок; отсутствует процедура налогообложения и т. д. Решить эти вопросы можно, разработав и приняв профильные законы. Например, такие проблемы имеются в Кыргызской Республике, а именно:

1. Отсутствует профильный закон «об электронной коммерции», формирующий правовые и информационные отношения в области интернет-торговли и предоставления услуг. Существует только проект закона, в котором до сих пор имеются свои недостатки, которые уже были обозначены в 2019 г., в частности отсутствует понятие «электронный документ», расплывчато понятие «электронная коммерция», учет электронной коммерции, процедура налогообложения, проблемы идентификации пользователей и т. д. [19, с. 353–354].

2. Не обозначен правовой статус интернета и зоны kg.

3. Отсутствует статус интернет-ресурсов с классификацией сайт, торговая площадка, онлайн-сервис и т. д.

4. Нет гарантий бесперебойной работы со стороны интернет-провайдеров.

Кроме того, возникает вопрос в области лицензионно-разрешительной деятельности онлайн-сервисов. К примеру, Республика Сингапур ввела лицензию на любые онлайн-сервисы в соответствии с Законом о вещании [20], а для электронных договоров отдельный Закон об электронных транзакциях, который устанавливает правовые отношения по ч. 1 с признанием

электронных сообщений и совершенных сделок в электронном формате [21].

Электронное сообщение служит методом взаимодействия различных субъектов права, в том числе и при работе с классическими инструментами гражданского права, такими как оферта – предложение, направляемое различным адресатам и акцепт – ответ лица, которому адресовано предложение. В итоге, Республика Сингапур стала одной из первых стран в Азии, которая на законодательном уровне закрепила институт электронной коммерции, что дало, в свою очередь, бурное развитие информационного права.

Для Кыргызской Республики сингапурский опыт позволит регулировать возможные информационные отношения в электронном формате, что приведет к развитию национального информационного права страны.

Развитие игровой индустрии в мире показывает пробелы в законодательствах стран, что ведет к пересмотру договорных отношений и локальных актов, и способствует новому витку развития информационных отношений, где игровые онлайн-сервисы будут играть одну из первых ролей. Пользователям не важно само интернет-пространство (географический сегмент), из какой они страны и где приобретают товары и услуги, но их права должны быть соблюдены на законодательном уровне, если они устанавливают правовые отношения в информационной среде. Поэтому страны-участницы ЕС в области онлайн-сервисов ушли вперед, они знают, что их личные данные будут защищены на государственном, интеграционном и международном уровнях.

Кыргызская Республика вошла в информационное общество, которое строится на информационных компонентах, включая информационные данные, интернет и, особенно, инфраструктуру обмена информацией. Сама инфраструктура обмена информацией является основной составляющей инфраструктуры информационного рынка, отвечает требованиям современного инновационного развития и направлена на регионально-территориальное взаимодействие [22, с. 73]. Соответственно, чем выше уровень данной инфраструктуры, тем

безопаснее и эффективнее она будет функционировать. Цифровые права на примере анализа игровых онлайн-сервисов будут только усиливаться, что потребует пересмотра основных правовых доктрин и политических документов (стратегий, концепций, планов) для множества стран. Под пристальным вниманием также останется безопасность личных данных пользователей. Поэтому предлагается следующая схема ее совершенствования для Кыргызской Республики:

1. Решить вопрос с проектом Закона «Об электронной коммерции»; ввести правовые институты электронного договора, электронных сообщений.

2. Ввести классификацию информационных ресурсов, в том числе установить отдельно онлайн-сервис как вид электронной коммерции.

3. Разработать концепт цифровых прав для пользователей интернет-пространства.

4. Сформировать процедуры и порядок выдачи лицензий на онлайн-сервисы.

5. Изучить опыт зарубежных стран и внедрить систему налогообложения онлайн-сервисов, в том числе игровых, с определёнными ставками НДС на сопутствующие товары (книги, газеты, периодические издания) в электронном формате.

Таким образом, игровые онлайн-сервисы демонстрируют широкий охват информационного права, что отображается в виде электронной коммерции, цифровых прав и их возможностей, безопасности личных данных, лицензирования, виртуальных активов, валюты, разрешения споров, налогообложения и многое другое.

#### Литература

1. Гаврилов Л.П. Электронная коммерция: учебник и практикум для бакалавров и магистратуры / Л.П. Гаврилов. М.: Изд-во Юрайт, 2019. 433 с.
2. Соглашение подписчика Steam.Steam. URL: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_14\\_4\\_global-responsive-menu#2](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_14_4_global-responsive-menu#2) (дата обращения: 14.03.2021).
3. Hardware limited warrant & agreement. Steam. URL: [https://support.steampowered.com/kb\\_article.php?ref=4577-TUJV-6223](https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=4577-TUJV-6223) (дата обращения: 14.03.2021).
4. Правила поведения в Steam.Steam. URL: [https://store.steampowered.com/online\\_conduct/](https://store.steampowered.com/online_conduct/) (дата обращения: 14.03.2021).
5. Соглашение о политике конфиденциальности Steam.Steam. URL: [https://store.steampowered.com/privacy\\_agreement/](https://store.steampowered.com/privacy_agreement/) (дата обращения: 14.03.2021).
6. VAT rates applied in the Member States of the European Union. Situation at 1st January 2020. European Commission. P. 79. URL: [https://ec.europa.eu/taxation\\_customs/sites/taxation/files/resources/documents/taxation/vat/how\\_vat\\_works/rates/vat\\_rates\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/taxation_customs/sites/taxation/files/resources/documents/taxation/vat/how_vat_works/rates/vat_rates_en.pdf) (дата обращения: 14.03.2021).
7. Electronic Arts пользовательское соглашение. Last updated: September 8, 2020. URL: <http://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/ru/PC/> (дата обращения: 14.03.2021).
8. Electronic arts Terms of sale. Last updated: October 14, 2020. URL: <http://tos.ea.com/legalapp/termsofsale/US/en/PC/> (дата обращения 14.03.2021).
9. Electronic Arts Правила соблюдения конфиденциальности информации и идентификации пользователя. Дата последнего обновления: 28 августа 2020 г. URL: <http://tos.ea.com/legalapp/WEBPRIVACY/US/ru/PC/> (дата обращения: 14.03.2021).
10. Лицензионное соглашение с пользователем приложения Sony interactive entertainment (SIE). 1 сентября 2018 г. URL: <https://www.playstation.com/ru-ua/legal/sie-application-end-user-license-agreement/> (дата обращения: 14.03.2021).
11. Условия обслуживания PlayStation Network. URL: [https://legaldoc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/e/e\\_tosua\\_ru.html](https://legaldoc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/e/e_tosua_ru.html) (дата обращения: 14.03.2021).
12. Terms and conditions. Sony PlayStation. URL: <https://www.playstation.com/en-hk/legal/website-terms-of-use/> (дата обращения: 14.03.2021).
13. Personal information collection statement. Sony PlayStation. URL: <https://www.playstation.com/en-hk/legal/psn-terms-of-service/> (дата обращения 14.03.2021).
14. Конвенция Организации Объединенных Наций о договорах международной купли-продажи товаров. URL: <https://uncitral.un.org/sites/uncitral.un.org/files/media-documents/uncitral/ru/v1056999-cisg-e-book-r.pdf> (дата обращения: 14.03.2021).
15. Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/>

- ТХТ/?uri=celex:32016R0679 (дата обращения: 14.03.2021).
16. EU-E.S. Privacy shield framework principles issued by the U.S. Department of commerce. URL: <https://www.privacyshield.gov/servlet/servlet.FileDownload?file=015t00000004qAg> (дата обращения: 14.03.2021).
  17. Swiss-U.S. Privacy shield principles. URL: <https://www.privacyshield.gov/servlet/servlet.FileDownload?file=015t000000079Gr> (дата обращения: 14.03.2021).
  18. European data protection board Strategy 2021–2023. Adopted on 15 December 2020. URL: [https://edpb.europa.eu/sites/edpb/files/files/file1/edpb\\_strategy2021-2023\\_en.pdf](https://edpb.europa.eu/sites/edpb/files/files/file1/edpb_strategy2021-2023_en.pdf) (дата обращения: 14.03.2021).
  19. Семенов Н.С. Особенности правового регулирования электронной коммерции и электронной подписи / Н.С. Семенов // Евразийский юридический журнал. 2019. № 3 (130).
  20. Broadcasting Act. 1st October 1994. Republic of Singapore. URL: <https://sso.agc.gov.sg/Act/BA1994?ValidDate=20161001> (дата обращения: 14.03.2021).
  21. Electronic transactions act. 1st July 2010. Republic of Singapore. URL: <https://sso.agc.gov.sg/Act/ETA2010> (дата обращения: 14.03.2021).
  22. Семенов С.Р. Современная информационная инфраструктура обмена информации / С.Р. Семенов // Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана. 2017. № 4.