

Гаразовская Наталья Валерьевна, младший юрист Юридической компании

«ИНТЕЛАЙТ»

E-mail: garazovskaya@inbox.ru

ВИРТУАЛЬНОЕ ИМУЩЕСТВО В ИГРАХ: ПЕРСПЕКТИВЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ

Аннотация: Возрастающий интерес к «игровому имуществу» требует законодательного урегулирования его правовой природы. В работе обобщены существующие подходы к правовой природе виртуального имущества в компьютерных играх, а также предложен авторский подход к урегулированию указанных отношений.

Ключевые слова: виртуальное имущество, игровое имущество, компьютерные игры, игровой функционал.

Annotation: The growing interest in “game property” requires a legislative settlement of its legal nature. The paper summarizes the existing approaches to the legal nature of virtual property in computer games, as well as the author's approach to the settlement of these relations.

Key words: virtual property, game property, computer games, game functionality.

Введение

Согласно статистическим данным, опубликованным в Российской газете в октябре 2017 года [5], треть россиян играет в компьютерные игры. При этом количество пользователей массовых многопользовательских онлайн-игр только растет. В процессе игры пользователи передают друг другу или иным образом осуществляют оборот виртуального имущества.

На сегодняшний день нет единого подхода к правовой природе виртуального имущества в играх, правоприменительная практика по данному вопросу крайне неоднородна. В настоящем исследовании осуществлены попытки обобщить существующие подходы к правовой природе «игрового имущества», а также представлены возможные варианты урегулирования указанных отношений.

Для того, чтобы понять друг друга, нужно говорить на одном языке.

Понятие виртуального имущества в играх (игрового имущества)

Юридический язык требует формальной определенности. В романо-германской правовой системе, где от толкования терминов зависит регулирование возникающих отношений, данный вопрос является наиболее актуальным. В целях определения направления исследования обратимся к понятиям «виртуальное имущество» и «игровое имущество».

На данный момент Гражданский кодекс Российской Федерации (далее – ГК) не содержит понятия «виртуальное имущество». В каких-либо иных нормативно-правовых актах определение данного термина также не предлагается. В цивилистической доктрине данное словосочетание используется, в основном, для обозначения нематериальных объектов, существующих в вымышленных мирах. Как пишет М. А. Рожкова, под виртуальным имуществом понимаются те нематериальные объекты, которые имеют экономическую ценность, но полезны или могут быть использованы исключительно в виртуальном пространстве [6]. Однако такое понятие не способствует установлению юридической определенности, поскольку понятие виртуального пространства в законодательстве также отсутствует. Исходя из семантического значения слов, виртуальным является объект, который не имеет физического существования, а реализуется лишь в компьютерных условиях, в фантазии и т.п. [13]. Таким образом, виртуальное имущество так или иначе связано с компьютером и информационными технологиями. Конкретный перечень виртуального имущества также не сформирован, поэтому список объектов, подпадающих под данное понятие, является открытым. М. А.

Рожкова относит к виртуальному имуществу доменные имена, криптовалюту, виртуальные токены и «игровое имущество».

Виртуальное имущество само по себе является разнородным, поэтому говорить обобщенно о виртуальном имуществе в целом нецелесообразно.

Каждый из перечисленных объектов, предложенных М. А. Рожковой и названных выше, требует отдельного глубокого исследования, поэтому, в данной статье остановимся лишь на одном из самых спорных объектов – «игровом имуществе». Как мы уже говорили, «игровое имущество» является одним из видов виртуального имущества. Соответственно, дальнейшее исследование будет посвящено изучению вопросов, связанных с правовой природой игрового имущества, - то есть виртуального имущества в играх. Далее в работе при употреблении термина «виртуальное имущество» речь будет идти исключительно об одном из его видов – игровом имуществе.

Что это такое и с чем его едят. Правовая природа игрового имущества

Точного определения понятия «игровое имущество» в цивилистической литературе не сформулировано, можно лишь говорить о признаках, выделяющих данный вид от остальных объектов виртуального имущества.

Выделим следующие основные признаки игрового имущества:

1) игровое имущество непосредственно связано с массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми (англ: Massively multiplayer on-line roleplaying game [12]) (далее - MMORPG или компьютерные игры);

2) не может существовать вне зависимости от них;

3) игровое имущество выступает нематериальным объектом, по поводу которого возникают отношения в компьютерной игре и взаимосвязанные с ними отношения.

С точки зрения автора, можно сформулировать следующее понятие игрового имущества: это нематериальные объекты, которыми игроки посредством своих персонажей могут владеть, пользоваться и распоряжаться в MMORPG, по поводу которых возникают отношения в компьютерной игре и взаимосвязанные с ними отношения. К игровому имуществу относятся игровые

аккаунты, персонажи и все те объекты, которые были куплены или иным образом приобретены в MMORPG.

Fiat justitia. Судебная практика о правовой природе отношений, возникающих по поводу виртуального имущества

Современная правоприменительная практика по вопросам регулирования споров в области компьютерных игр не является единообразной.

В Российской Федерации суды придерживаются трёх основных подходов к регулированию рассматриваемой области отношений:

- 1) отношения по поводу игровых объектов подпадают под нормы, регулирующие оказание услуг;
- 2) игровое имущество определяется в качестве части программного кода;
- 3) отношения по поводу игрового имущества рассматриваются в контексте законодательства об азартных играх.

Рассматривая первую позицию, обратимся к нашумевшему судебному делу по иску Мейл.Ру Геймз к Федеральной налоговой службе [10]. Основным камнем преткновения в данном деле стал вопрос налогообложения отношений, связанных с предоставлением дополнительного игрового имущества физическим лицам за реальные деньги.

Мейл.Ру Геймз аргументировала свою позицию тем, что деятельность компании в рамках отношений по предоставлению игрокам дополнительного игрового имущества за плату должна квалифицироваться как передача ограниченных договором прав на программу для ЭВМ, поскольку виртуальное имущество в компьютерной игре – это по сути совокупность битов и байтов программного кода (часть программного обеспечения). Налоговый орган ссылаясь на тот факт, что в рамках рассматриваемых отношений Мейл.РуГеймз (подразделение Mail.ru) оказывает услуги по организации игрового процесса посредством предоставления дополнительного игрового функционала.

Суд принял во внимание мнение ответчика и указал, что продажа виртуального имущества и сервисов в компьютерной игре является договором

оказания платных услуг. В 2015 году Верховный Суд РФ поддержал данную позицию.

Подход, в котором предоставление игрового имущества за плату является отношениями из договора оказания услуг, не является решением проблемы определения правовой природы игрового имущества, поскольку данный подход не применим к ситуации, когда спор возникнет между двумя игроками, либо игрока с организатором игры, в случае предоставления таких услуг бесплатно.

С точки зрения второй позиции, игровое имущество является частью программы для ЭВМ, следовательно, подпадает лишь под действие норм, регулирующих отношения по поводу программного обеспечения. Такая позиция озвучена в Письме Федеральной налоговой службы от 23 января 2017 г. [9]. Налоговый орган отметил, что «игра является программой для ЭВМ и представляет собой совокупность данных, команд и порождаемых ею аудиовизуальных отображений». Учитывая наличие в лицензионном соглашении условия о предоставлении физическим лицам права использования компьютерной игры, Федеральная налоговая служба отнесла игровое имущество к «данным и командам», активируемым после внесения платы игроком, а, следовательно, игровые объекты были признаны частью программного кода. Исходя из указанной практики, покупка виртуальных объектов в игре за реальные деньги является предоставлением игрокам на условиях простой неисключительной лицензии права использования компьютерной игры, а точнее данных и команд, которые активируются лишь после внесения платы.

Данная ситуация представляется с точки зрения логики еще более противоречивой, когда становится известно о том, что организацией в рассматриваемом письме является та же Mail.Ru: изменились лишь формулировки их лицензионного соглашения. В первом случае в лицензионном соглашении была закреплена возможность использования за плату игроками дополнительного функционала игры (игрового имущества), что по своей сути являлось договором оказания платных услуг. Во втором случае аналогичное

действие по предоставлению виртуальной собственности в игре лицензионным соглашением формально отнесено к передаче прав на использование части программы для ЭВМ. В данной ситуации возникает проблема, связанная не только с неопределенностью подхода к правовой природе игрового имущества, но и с налогообложением деятельности правообладателей компьютерных игр.

Наиболее распространенной практикой в рассматриваемой сфере является практика разрешения споров по поводу игрового имущества в контексте законодательства об азартных играх.

В качестве примера приведем решение от 07 декабря 2018 года по делу № 02-4488/2018 [11]. В рассматриваемом споре пользователь обратился в суд с иском к Wargaming Group Limited, являющейся организатором игрового процесса в MMORPG «World of Tanks», о взыскании неосновательного обогащения в размере стоимости игрового имущества, неустойки за нарушение сроков удовлетворения требования потребителя, компенсации морального вреда и штрафа за отказ в добровольном порядке исполнения требования потребителя. Свою позицию истец обосновал фактом блокировки его аккаунта, вследствие чего он был лишен права пользования приобретёнными ранее объектами виртуальной собственности. Установив факт блокировки ответчиком аккаунта по причине нарушения истцом правил игры, суд отказал в удовлетворении исковых требований. В своем решении орган правосудия указал, что «для материально-правовых отношений между организатором (владельцем) компьютерной онлайн-игры (юридическим лицом) и пользователем этой игры (физическим лицом) специальным является законодательство о проведении игр (глава 58 ГК РФ: статьи 1062 – 1063). Также это означает, что при разрешении споров о возмездно приобретённых в игре правах, имуществе (и прочем) не применяется ни законодательство о купле-продаже, ни законодательство об обязательствах вследствие причинения вреда или неосновательного обогащения».

Таким образом, на данный момент суды в большинстве случаев относят массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры к «играм». Возникает

вопрос: насколько корректным является применение ст. 1062 ГК к рассматриваемым ситуациям?

В настоящее время Гражданский кодекс не дает определения понятию «игра». Однако данное определение закреплено в ст. 4 Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ [2]:

1) азартная игра - основанное на риске *соглашение о выигрыше*, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры;

Из представленной дефиниции следует, что ключевым является соглашение о выигрыше.

Возвращаясь к отношениям, возникающим в связи с приобретением игрового имущества в компьютерной онлайн-игре за реальные деньги, отмечаем, что в таких отношениях отсутствует соглашение о выигрыше. Пользователей MMORPG привлекает сам процесс игры, а достижение персонажем пользователей высших уровней не влечет прекращения игры и выплату выигрыша.

Проблема заключается в том, что Определением Конституционного Суда РФ [8] подтверждена законность отнесения всех видов игр к «играм» в свете ст. 1062 ГК РФ.

Однако наиболее значимым является то, что в подобном механическом применении норм об играх и пари к отношениям, связанным с приобретением игрового имущества, сам процесс игры фактически отождествляется с правами и обязанностями игроков, возникающими из него. В реальном мире представляется странной ситуация, когда права покупателя по договору купли-продажи покерного набора не подлежали бы судебной защите вследствие потенциальной связи с азартными играми.

Рассмотренный подход судов к данному вопросу является неконструктивным, поскольку он освобождает государство от принятия норм, регулирующих отношения по поводу игрового имущества. Подобная практика

влечет увеличение неразрешенных споров, связанных с игровыми отношениями, а также полную незащищенность пользователей компьютерных онлайн-игр в ситуациях приобретения игрового имущества за реальные деньги.

Приведенный анализ существующей судебной практики свидетельствует о необходимости развития правового регулирования в данной сфере. Наиболее важным аспектом является выработка взвешенного правового вмешательства в игровые отношения, поскольку они не являются «аналогичными» отношениям реальной жизни: противоправные в реальной жизни действия (убивать, красть имущество и т.п.) являются допустимыми и необходимыми в игре.

В отечественной доктрине на данный момент не выработан однозначный подход к регулированию таких отношений, однако в зарубежной литературе существует концепция, которая может послужить фундаментом для выработки оснований применения ст. 1062 ГК к виртуальным отношениям в массовых многопользовательских ролевых онлайн-играх. Такая концепция получила название «тест магического круга» (The Magic Circle Test) Б.Т. Дюранске [3]. Согласно данному тесту, под действие права подпадают виртуальные отношения только в том случае, когда их участник предвидел или должен был предвидеть, что такие виртуальные отношения будут иметь определенные последствия в реальном мире [7].

Если это можно украсть, то оно существует. Применение норм вещного права к игровому имуществу

Следующим подходом (предлагаемым уже цивилистической доктриной, а не судебной практикой) в регулировании отношений по поводу игрового имущества является применение норм вещного права по аналогии.

Ряд западноевропейских и азиатских правопорядков идут по пути распространения на игровые объекты норм о вещах и праве собственности.

Согласно аналитическому обзору [14] китайского юриста Sarah Xuan, в Республике Корея, Тайване и Гонконге изданы законы, предусматривающие уголовное наказание за посягательство на виртуальную собственность третьих лиц. Например, в 2011 году Министерство юстиции Тайваня издало

постановление, согласно которому виртуальные объекты и учетные записи пользователей в онлайн-играх следует рассматривать как «электромагнитные записи», существующие на серверах. При расследовании дел о мошенничестве и воровстве данные объекты необходимо относить к движимому имуществу, то есть рассматривать их как частную собственность [7].

В целях нашей работы также интересно обратиться к правоприменительной практике романо-германской правовой системы. Ярким примером может послужить Решение Верховного суда Нидерландов от 31 января 2012 года по делу RuneScape [4]. В рассматриваемом деле имеет место довольно нетривиальная ситуация: двое школьников заставили третьего посредством угроз и применением насилия войти в свою учетную запись в онлайн-игре Runescape и передать им виртуальные объекты - волшебную маску и волшебный амулет. Было возбуждено судебное дело по статье 310 Уголовного кодекса Нидерландов - разбой.

Позиция защиты заключалась в том, что виртуальный амулет и маску нельзя рассматривать как «иной товар» по смыслу статьи 310 Уголовного кодекса, поскольку они неосязаемы, не являются материальными и не имеют коммерческой ценности. В подтверждение были приведены следующие доводы.

Во-первых, виртуальный объект не существует «на самом деле»: это просто представление битов и байтов и, следовательно, иллюзия. Суд отклонил данный довод, указав, что данные виртуальные предметы имеют реальную ценность, поскольку приобретаются игроками в результате приложения усилий и затрат времени, более того, данные виртуальные предметы ценны пользователю игры, поскольку приносят его персонажу «виртуальное богатство» и «виртуальную силу».

Следующий довод строился на целях игры. По словам защиты, игра сводится к тому, чтобы лишить «другого» игрока возможности сделать свой собственный аватар сильнее. На данное утверждение суд указал, что правила игры RuneScape не предусматривают такой способ приобретения виртуальных

объектов, какой имел место в настоящем деле. Действия подростков были совершены *вне контекста игры*, поэтому речь идет не о виртуальных действиях в виртуальном мире, а о реальных действиях, которые влияют на виртуальный мир. Таким образом суд применил выше описанный тест «магического круга» Б. Т. Дюранске.

В настоящее время в Нидерландах некоторые виртуальные объекты отнесены к «имуществу» для целей уголовного права.

Действительно, виртуальные объекты в игре могут приобретаться, отчуждаться и обладать реальной ценностью. Однако применение норм вещного права к объектам виртуальной собственности на данный момент в Российской Федерации невозможно, поскольку объектами права собственности могут выступать только те вещи, которыми можно физически обладать. Поэтому виртуальные объекты формально не могут регламентироваться нормами о праве собственности ввиду их явно выраженного нематериального характера. Даже если последовать более либеральному взгляду на дополнение нормы статьи 128 ГК об объектах гражданских прав «виртуальными вещами», возникнет множество проблем, связанных с разграничением прав на данные виртуальные объекты и программное обеспечение, благодаря которому они возникают.

Однако представленная судебная практика Нидерландов может послужить ориентиром при разработке положений, касающихся виртуальной собственности в Российской Федерации, поскольку правовые системы обеих стран относятся к романо-германской правовой семье.

Тем не менее, законодательное признание прав на виртуальные объекты – далёкая перспектива, поскольку в такой ситуации правообладатели компьютерных игр потеряют существующее монопольное право регулирования игровых отношений.

Иное имущество. Круг замкнулся

Последним подходом, предлагаемым российскими цивилистами, в частности, А.И. Савельевым [7], является позиция, согласно которой объекты

виртуальной собственности необходимо относить к «иному имуществу» в рамках статьи 128 ГК, которая содержит перечень объектов гражданских прав.

Такой подход позволил бы применять к отношениям по поводу игрового имущества нормы о неосновательном обогащении, деликтах и о соответствующих видах договоров. Однако в таком случае мы возвращаемся к началу дискуссии, поскольку такой вариант возможен только в случае признания виртуальных объектов или прав на них имуществом в юридическом смысле. Включение виртуального имущества в гражданский кодекс в качестве иного имущества может повлечь дополнительные сложности, связанные с регулированием. Так как данные объекты являются визуальным выражением части программного кода, права на который принадлежат компании-владельцу компьютерной игры. Более того, как отмечает А.И. Савельев, «со временем возникнет необходимость в выработке специальных норм в отношении виртуальных объектов, поскольку в силу существующей тенденции к дематериализации и виртуализации имущества отношения, возникающие в виртуальных мирах, будут все хуже и хуже поддаваться интерпретации на языке, унаследованном от римского права».

Представленная позиция А.И. Савельева занимает значимое место в процессе становления правового статуса виртуального имущества, поскольку признает в принципе существование такого имущества и предлагает возможные варианты урегулирования отношений по поводу него при помощи существующих норм гражданского права.

Принимая во внимание положительный аспект подхода, согласно которому объекты виртуальной собственности необходимо относить к «иному имуществу», и учитывая «временность» данного варианта, перейдем к перспективам развития законодательства по рассматриваемому вопросу.

Вперед в будущее. Перспективы и предложения

В целях дальнейшей дискуссии предлагается авторский взгляд на регулирование отношений, по поводу игрового имущества.

В современном мире компьютерные онлайн-игры представляют собой не только программный код или составное произведение, как это следует из законодательства. Многопользовательские онлайн-игры являются своего рода инструментами, создающими виртуальный мир, в котором игроки посредством своих аватаров взаимодействуют друг с другом. В большинстве MMORPG существует возможность общения пользователей друг с другом в игровом чате, передавать виртуальное имущество друг другу или даже продавать его за виртуальную валюту. Более того, существуют платформы, на которых можно продать виртуальное имущество (аккаунты, персонажи, и иные объекты, которые были куплены или иным образом приобретены в компьютерной игре) получив реальные деньги. В качестве примера можно привести площадки по продаже игрового имущества массовых многопользовательских онлайн-игр «World of Tanks» [15] и «Dota2» [16].

Можно говорить о возникновении «виртуального мира», в котором возникают отношения, сходные с общественными отношениями реального мира. Нетрудно представить гипотетическую ситуацию, когда несколько игроков онлайн-игры посредством переписки заключают договор купли-продажи игрового имущества. По данному договору одна сторона передает игровое имущество, а другая сторона уплачивает за него виртуальные (или даже реальные) деньги. Какие нормы будут применяться для урегулирования данной ситуации в случае возникновения спора между игроками? Очевидно, что отношения между пользователями виртуального мира, существующего в онлайн-игре, не могут быть урегулированы нормами реального мира. В силу вышесказанного, предлагаем рассмотреть вопрос о создании специальных норм, направленных на урегулирование отношений, возникающих в массовых многопользовательских онлайн-играх.

Также предлагаем под игровым имуществом понимать нематериальные объекты, которыми игроки посредством своих персонажей могут владеть, пользоваться и распоряжаться, и по поводу которых возникают отношения в онлайн-игре и взаимосвязанные с ними отношения. К игровому имуществу

относятся игровые аккаунты, персонажи, и иные объекты, которые были куплены или иным образом приобретены в MMORPG.

Считаем целесообразным установить, что отношения по поводу игрового имущества не будут подпадать под нормы ст. 1062 ГК в том случае, когда их участник предвидел или должен был предвидеть, что такие отношения будут иметь последствия в реальном мире. В случае возникновения последствий в реальном мире следует применять нормы, регулирующие соответствующие отношения «реального» мира.

В данной работе осуществлены попытки обобщить существующие подходы к регулированию отношений по поводу игрового имущества в массовых многопользовательских онлайн-играх. Существующая практика, в которой регулирование данных отношений отдаётся полностью в руки правообладателей компьютерных игр, является ненормальной. Учитывая развитие индустрии компьютерных игр, считаем необходимым определить правовой статус игрового имущества на стадии зарождения отношений по поводу его оборота.

Библиографический список:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 № 14-ФЗ (ред. от 18.03.2019, с изм. от 03.07.2019) // Собрание законодательства РФ 29.01.1996 № 5 ст. 410.

2. Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» от 29.12.2006 № 244-ФЗ // Собрание законодательства РФ, 01.01.2007, № 1 (1 ч.), ст. 7.

3. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. N 9. С. 69 - 90.

4. Будылин С.Л. Дело о волшебной маске, или Можно ли украсть несуществующее? [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2017. 10 мая. URL:

https://zakon.ru/blog/2017/5/10/delo_o_volshebnoj_maske_ili_mozhno_li_ukrast_nesuschestvuyushee (дата обращения: 10.01.2020).

5. Лебедева Н. Игры демиургов. Как игровая индустрия превратила всех людей на планете в геймеров [Электронный ресурс] // Российская газета № 244(7410), 26.10.2017. URL: <https://rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdyj-tretij-rossiianin-igraet-v-kompiuternye-igry.html> (дата обращения: 11.01.2020).

6. Рожкова М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2018. 13 июня. URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositnya_virtualnoe_s_cifrovym (дата обращения: 08.01.2020).

7. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 - 150.

8. Определение Конституционного суда Российской Федерации от 26.05.2011 № 684-О-О // СПС Консультант плюс (дата обращения: 05.01.2020).

9. Письмо Федеральной налоговой службы от 23 января 2017 г. № СД-4-3/988@ «О рассмотрении обращения» // URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71493826/> (дата обращения: 09.01.2020).

10. Решение Арбитражного суда г. Москвы от 24.11.2014 по делу № А40-91072/14-90-176 // URL: http://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e/773baf5c-4c12-44c4-840e-d46d4aaf7adb/A40-91072-2014_20141124_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True (дата обращения: 26.12.2019).

11. Решение Чертановского районного суда г. Москвы от 07.12.2018 по делу № 02-4488/2018 // URL: <https://www.mosgorsud.ru/rs/chertanovskij/services/cases/civil/details/b2fac727-0490-443f-acb0-21306e0c6663?caseNumber=02-4488/2018> (дата обращения: 26.12.2019).

12. Википедия [Электронный ресурс] // URL:
<https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1028043> (дата обращения: 08.01.2020).

13. Толковый словарь русского языка под редакцией Дмитриева Д.В.
[Электронный ресурс] // URL:
<https://dic.academic.ru/dic.nsf/dmitriev/416/%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9> (дата обращения: 08.01.2020).

14. Virtual Property in Greater China [Электронный ресурс] // URL:
<https://www.hg.org/legal-articles/virtual-property-in-greater-china-5538> (дата обращения: 08.01.2020).

15. Marketplace World of Tanks [Электронный ресурс] // URL:
<https://wot.accounts.name/catalog> (дата обращения: 13.01.2020).

16. Marketplace Dota2 [Электронный ресурс] // URL:
<https://market.dota2.net/> (дата обращения: 13.01.2020).