20. Концепция международного научно-технического сотрудничества Российской Федерации (одобрена решением Правительства Российской Федерации от 8 февраля 2019 года № ТГ-П8–952) // КонсультантПлюс.

21. Соглашение между правительствами государств-членов Шанхайской организации сотрудничества о научно-техническом сотрудничестве от 13 февраля 2013 г. // Собрание законодательства РФ. 22.07.2013. № 29. Ст. 3996.

22. Действующие международные соглашения о научно-техническом сотрудничестве. М., 2009.

23. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» // Российская газета. № 96. 06.05.2019.

УДК 336.2
ББК 67.402

ОСОБЕННОСТИ НАЛОГООБЛОЖЕНИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. ПЕРСПЕКТИВЫ УСТАНОВЛЕНИЯ НОВОГО «ЦИФРОВОГО НАЛОГА»

А. А. Васильев¹, Е. А. Реммих¹, В. А. Борисов²

¹Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

²Санкт-Петербургский государственный университет (Санкт-Петербург, Россия)

В статье подробно рассматриваются механизмы налогообложения реализации компьютерных игр как иностранными, так и отечественными разработчиками. Анализируется динамика развития законодательства в данной сфере, законодательные возможности, а также затрагивается правовая природа договоров, опосредующих отношения между конечными пользователями игр и их производителями. В контексте данного вопроса анализируется одно из дел, наиболее ярко иллюстрирующих проблему квалификации договоров, а также влияние такой квалификации на механизм налогообложения. Кроме того, большое внимание уделяется изучению механизма начисления так называемого «налога на Google» и последствий его внедрения. Дается правовая оценка возможности введения нового «цифрового налога», приводятся мнения специалистов о необходимости его введения. Значительная роль отводится изучению опыта зарубежных стран в области налогообложения производителей компьютерных игр.

Ключевые слова: НДС, «налог на Google», цифровой налог, многопользовательские игры, бесплатная игра, лицензионный договор.

TAX PECULIARITIES OF COMPUTER GAMES' PRODUCERS. PROSPECTS FOR ESTABLISHING A NEW "DIGITAL TAX".

A. A. Vasiliev¹, E. A. Remmikh¹, V. A. Borisov²

¹Altay State University (Barnaul, Russia)

²St. Petersburg State University (St. Petersburg, Russia)

In the article the taxation mechanisms of computer games implementation, both by foreign and domestic developers, are discussed in detail. The legislation development dynamics in this area and

legislative possibilities are analyzed as well as legal nature of contracts, which mediate the relationship between the games end users and their producers, is raised. With reference to this issue, one of the cases that is the most illustrative of the contracts qualification problem and the impact of such qualification on the taxation mechanism are analyzed. In addition, considerable attention is paid to the study of the mechanism for calculating the "Tax on Google" and the consequences of its implementation. A legal assessment of the introducing the new "digital tax" possibility with expert opinion on the need for its introduction is given. A significant role is assigned to the study of the foreign countries experience in the field of computer games manufacturers' taxation.

Keywords: VAT (Value Added Tax), "Tax on Google", Digital Tax, Multiplayer games, A free-to-play game, A licence agreement.

Doi: [https://doi.org/10.14258/ralj\(2020\)4.3](https://doi.org/10.14258/ralj(2020)4.3)

Одной из ключевых функций «права» как системы формально определенных, общеобязательных правил выступает регулирование общественных отношений, установление единой, равной для всех нормы и меры свободы и справедливости. Вместе с тем темпы развития информационных технологий в настоящий момент значительно опережают возможности законодательного регулирования возникающих на их основе отношений. Наибольшие сложности возникают при попытке государства опосредовать нормами права отношения, складывающиеся в виртуальном пространстве.

Безусловно, значительная часть отношений, существующих в цифровом мире, не подлежит регулированию с точки зрения права, поскольку такие отношения существуют исключительно внутри игры и не оказывают никакого влияния на мир реальный. Однако перед исследователями встает закономерный вопрос: когда отношения между игроками выходят за пределы виртуального пространства и попадают в правовое поле?

Американский правовед Б. Т. Дюранске при разрешении данного вопроса рассматривает возможность использовать концепцию так называемого «магического круга» [1]. Автор предполагает, что игрок находится внутри «магического круга», который ограничивает ответственность за действия, совершенные внутри игры, если только стороны не действовали в нарушение этих правил. По мнению Б. Т. Дюранске, в отношении компьютерных игр роль магического круга выполняет лицензионное соглашение с конечным пользователем.

Актуальность данной концепции отмечает в своей статье и В. В. Архипов, говоря о том, что в современных условиях (информационное общество, цифровая экономика, «игровая революция») актуализируется проблема коммуникативных границ (действия) права [2]. Именно эта правовая проблема, по мнению Владислава Владимировича, и может рассматриваться как юридико-догматическая формализация проблемы магического круга, известного культурологии.

В качестве примера, иллюстрирующего абсурдность правового регулирования некоторых отношений, возникающих внутри игры, можно привести известную серию видеоигр «Need for Speed» [3]. Игровой процесс в указанных играх основывается на уличных гонках с полицейскими преследованиями. Однако было бы по меньшей мере странно за каждое превышение разрешенной в городе скорости привлекать пользователя к административной ответственности по статье 12.9. Кодекса Российской Федерации об административных правонарушениях [4].

Однако учитывая возрастающую коммерциализацию виртуального мира, вопрос о необходимости создания правовой базы для регулирования ряда игровых отношений становится все более актуальным.

По данным крупнейшего аналитического агентства Newzoo на сегодняшний день треть населения планеты увлечена компьютерными играми [5]. При этом доля пользователей увеличивается с каждым годом, а индустрия компьютерных игр создает все больше новых продуктов, вызывающих интерес не только у конечных потребителей, но и у ученых-юристов.

Анализ материала, накопленного в отечественной и зарубежной литературе, позволяет выявить наиболее фундаментальные проблемы указанной сферы: регулирование интеллектуальной собственности в индустрии компьютерных игр, защита персональных данных в условиях трансграничного ха-

рактера большинства игр, новые цифровые права и проблемы их реализации, правовая квалификация договора между пользователем и производителем игры, вопрос о статусе киберспорта, а также особенности организации и проведения киберспортивных турниров.

Однако наибольший интерес вызывает публично-правовой аспект, связанный, в первую очередь, с налогообложением как производителей компьютерных игр, так и самих пользователей. В контексте данной темы возникает множество вопросов, до сих пор не решенных как в теории, так и на практике.

Первостепенную важность в данном случае приобретает проблема правовой квалификации договора, заключаемого между пользователем и владельцем игры. Так, чаще всего налоговые органы квалифицируют договор как лицензионный или как смешанный, соединяющий в себе элементы лицензионного договора и договора возмездного оказания услуг. Указанная позиция прослеживается в письмах и разъяснениях Федеральной налоговой службы России. Например, в Письме от 23.01.2017 № СД-4-3/988@, где указано, что передача физическому лицу права на использование программы для ЭВМ (в том числе на компьютерную игру) регулируется нормами о лицензионном договоре [7].

Согласно подп. 26 п. 2 ст. 149 НК РФ [7] «не подлежит обложению НДС реализация (а также передача, выполнение, оказание для собственных нужд) на территории Российской Федерации: исключительных прав на изобретения, полезные модели, промышленные образцы, программы для ЭВМ, базы данных, топологии интегральных микросхем, секреты производства (ноу-хау), а также прав на использование указанных результатов интеллектуальной деятельности на основании лицензионного договора».

По разъяснению ФНС России, освобождение от уплаты налога на добавленную стоимость (далее — НДС), предусмотренное подп. 26 п. 2 ст. 149 НК РФ, применяется в случае передачи прав на использование компьютерной онлайн-игры, если эти права передаются пользователям (игрокам) на основании лицензионного соглашения, заключаемого путем акцепта публичной оферты [8].

Вместе с тем следует помнить, что большинство наиболее популярных игр являются многопользовательскими (MMORPG [9]) и применяют общеизвестный принцип Free-To-Play (бесплатная игра). При этом, как правило, такие игры являются условно бесплатными и предполагают покупки внутри приложения, позволяющие быстрее проходить уровни, приобретать персонажам какие-либо способности или полезные предметы.

В таком случае суды исходят из того обстоятельства, что плата за предоставляемую игрокам возможность использования дополнительного функционала игры не подлежит льготированию, постольку регулируется нормами гражданского законодательства о возмездном оказании услуг.

Наиболее известным примером из судебной практики в отношении льготы, предусмотренной подп. 26 п. 2 ст. 149 НК РФ, является дело № А40-56211/2014, по итогам которого обществу с ограниченной ответственностью «Мэйл.РуГеймз» был доначислен налог на добавленную стоимость в размере 205 474 736 рублей. Тогда суды, в частности Верховный суд Российской Федерации, указали на то обстоятельство, что по условиям лицензионного соглашения право использования ДФИ (дополнительного игрового функционала) было передано изначально физическим лицам бесплатно в составе самой игры как программы ЭВМ и результата интеллектуальной деятельности при «скачивании». Данные операции действительно подпадают под режим льготы, установленный ст. 149 НК РФ. Таким образом, льгота по НДС, была применена обществом к хозяйственным операциям по безвозмездной передаче прав на использование ДФИ [10].

Вместе с тем отношения между ООО «Мэйл.Ру Геймз» и пользователями, в рамках которых последние приобретали игровую валюту за реальные денежные средства, суды квалифицировали как отношения предоставления услуг организации игрового процесса.

К таким услугам, в частности, были отнесены: конвертация перечисленных физическим лицом (пользователем) денежных средств за ДФИ по внутриигровому курсу в игровые ценности; заключение с юридическими лицами-держателями платежных систем договоров по ведению расчетов с физическими лицами, зачисляемыми денежные средства на открытых ООО «Мэйл.Ру Геймз» у них расчетных счетах; ведение центра поддержки пользователей, новостного раздела интернет-сайта игры, игрового форума и прочее.

Примечательно, что, начиная с 4 квартала 2016 г., налоговые органы все же освободили выручку ООО «Мэйл.Ру Геймз», получаемую в рамках онлайн-игр от налога на добавленную стоимость [11]. При этом ФНС России было опубликовано Письмо от 23.01.2017 № СД-4-3/988@ [6], в котором ука-

зано, что «начиная с октября 2016 года Обществом изменены условия лицензионного соглашения. По Соглашению организация предоставляет на условиях простой неисключительной лицензии физическим лицам права использования компьютерной игры в пределах, определенных Соглашением». Таким образом, лицензионным соглашением было прямо согласовано, что дополнительный функционал игры не предоставляется игроку сразу на безвозмездной основе. Его приобретение возможно также в рамках лицензионного договора, но за дополнительную плату. В таком случае компания уже не предоставляет пользователю услуги по организации игрового процесса, а передает «более полную версию» игры, то есть программу ЭВМ, доход от реализации которой подпадает под льготу по НДС.

Вместе с тем данный подход к разрешению вопроса о налогообложении реализации ДФИ представляется весьма спорным, поскольку по сути порождает ситуацию, когда без изменения характера самих правоотношений и фактических обстоятельств, был кардинально изменен подход правового регулирования.

Некоторые эксперты отметили, что освобождение ООО «Мэйл.Ру Геймз» совпало по времени с введением так называемого, «налога на Google» [12].

В действительности «налог на Google» — лишь неофициальное название совокупности правил уплаты НДС иностранными компаниями, которые не имеют обособленных подразделений на территории России, но тем не менее продают российским потребителям электронные услуги через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

Данные правила закрепляются в ст. 174.2 НК РФ. Первые два года существования «налога на Google», по мнению исследователей, показали наличие значительных пробелов законодательного и технического характера, существенно влияющих на качество администрирования данного налога и объем поступлений в бюджет [13].

В 2019 г. в нее были внесены существенные поправки [14], которые обязали иностранные компании, оказывающие электронные услуги российским юридическим лицам и индивидуальным предпринимателям, вставать на учет в российских налоговых органах, чтобы исчислять и уплачивать НДС самостоятельно. До этого такое требование предъявлялось лишь к тем компаниям, которые оказывали услуги физическим лицам, проживающим на территории РФ. В остальном оплата НДС осуществлялась через налоговых агентов — российских юридических лиц.

Говоря о недостатках существующей системы, исследователи отмечают, что сложности возникают при определении налогооблагаемой базы. Сколько прибыли генерируют пользователи в той или иной стране, знают только сами корпорации, но они не раскрывают детальную информацию [15]. Таким образом, не решается основная проблема — невозможность перераспределения прибыли. За производителями сохраняется возможность платить большую часть налогов в странах с наиболее благоприятным налоговым фоном. Так, европейские офисы Google, Facebook, Microsoft зарегистрированы в Ирландии, где ставка налога на прибыль составляет всего 12,5% [16].

Для решения указанных проблем все чаще предлагается создать единый «цифровой налог» для всех стран. Однако в России возникали и идеи создания собственного «цифрового налога», что было негативно воспринято рядом экспертов [17].

В постиндустриальном обществе именно новые технологии являются двигателем прогресса. Неудивительно, что многие страны хотят создать на своей территории благоприятный инвестиционный климат как для развития местных IT-компаний, так и для редомицилирования юридических лиц из иностранных юрисдикций.

Так, в некоторых европейских странах для таких целей был создан льготный режим налогообложения, получивший название «Intellectual Property Box» («IP-Box»), известный также как «Patent Box» или «Knowledge Development Box». Такой льготный режим может заключаться как в снижении эффективной процентной ставки на доходы от использования объектов интеллектуальной собственности, так и в освобождении определенной части дохода от налогообложения [18].

В различных юрисдикциях формулы для расчета процентной ставки налога, равно как и объекты интеллектуальной собственности, доходы от использования которых могут попадать под режим IP-Box, отличаются. Но в рамках нашего исследования о компьютерных играх для нас интересен такой объект интеллектуальной собственности, как программное обеспечение. На программное обеспечение, в свою очередь, распространяется льготный режим налогообложения во всех юрисдикциях.

Главным требованием для применения данного режима является то, что компания должна самостоятельно разработать квалифицированный актив. Это должно быть подтверждено соответствующими Квалифицирующими затратами на проведение научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ («НИОКР» или «R&D» — сокр. от «Research and Development»), связанных с разработкой, созданием и дальнейшим усовершенствованием объекта интеллектуальной собственности [19].

Так, после нововведений на Кипре не подлежит включению в налогооблагаемую базу только 80% от Квалифицируемого дохода (рассчитываемого по особой формуле). Остальные 20% подлежат налогообложению по фиксированной ставке в 12,5%, таким образом, эффективная ставка может достигать 2,5%. Однако не весь доход может быть признан квалифицируемым. Минимальный налоговый процент (2,5%) может быть получен, если кипрская компания самостоятельно занимается разработкой, созданием и дальнейшим усовершенствованием компьютерных игр. В зависимости от размера квалифицированного дохода эффективная ставка может варьироваться от 2,5 под 12,5% [20].

В Ирландии (при аналогичной формуле) на квалифицированный доход применяется вычет в размере до 50%. То есть эффективная ставка налогообложения варьируется от 6,25 до 12,5%. Однако также осталось уже знакомое обязательное условие: компания обязана самостоятельно и на своей территории разработать квалифицированный актив.

Таким образом, в зарубежных юрисдикциях используется вмененный расход, который составляет 50–85% от полученного квалифицированного дохода. При применении такого льготного режима происходит существенное снижение эффективной налоговой ставки. Во Франции ставка снижается из стандартного корпоративного налога в 31% до 10% в режиме IP-Vox, а в Бельгии, которая ввела специальный режим в 2007 году — с 29 до 4,4%. В Нидерландах минимальная ставка равняется 5%, в Люксембурге — 5,76%, в Венгрии — 9,5%.

Примечательно, что формула расчета квалифицированного дохода применялась не всегда. Ранее во многих юрисдикциях применялась фиксированная эффективная ставка (например, 2,5% на Кипре). Более того, не применялся критерий R&D, то есть компании не были обязаны самостоятельно разрабатывать программное обеспечение на территории страны. Этим пользовались многие иностранные компании для снижения налоговой нагрузки. Для предотвращения использования схем налогового планирования через IP Vox страны-участники Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР) разработали подход под названием «Modified Nexus Approach». Главная цель данного подхода заключается в ограничении применения льготного режима налогообложения IP Vox. Странами было принято решение, что такой режим может применяться только в отношении тех активов, в создании которых непосредственно принимала участие претендующая на льготы компания.

Следует сказать, что большинство юрисдикций пошли по подобной модели — старые налоговые режимы подлежали отмене с 1 июля 2016 г. Эффективная налоговая ставка перестала быть фиксированной и стала напрямую зависеть от квалифицированного дохода, рассчитываемого по особой формуле.

Льготные налоговые режимы иностранных государств были катализатором редомицилирования многих российских и белорусских IT-компаний. Среди компаний, открывших офисы на Кипре, например, издатели и разработчики компьютерных игр Wargaming и Nival, и часть подразделений Mail.ru Group [21]. Для того чтобы предотвратить массовый отток технологичных компаний из РФ, необходимо было установить более благоприятный налоговый режим.

Так, в своем обращении к гражданам от 23 июня 2020 г. Владимир Путин предложил провести налоговый маневр в IT-сфере и снизить ставку налога на прибыль с 20 до 3%, а ставку страховых взносов — с 14 до 7,6% [22]. Ставка налога в бюджет субъекта РФ снижена до 0%. Данные изменения будут внесены в Налоговый кодекс (п. 1.15 ст. 284, пп. 3 п. 1, пп. 1.1 п. 2 ст. 427 НК РФ) и вступят в силу с 01.01.2021 на бессрочной основе.

Для применения сниженных налоговых ставок компания должна отвечать следующим критериям (п. 1.15 ст. 284 НК РФ):

- 1) среднесписочная численность их работников за отчетный (налоговый) период составляет 7 или более человек;
- 2) доля их доходов от деятельности в области IT за отчетный (налоговый) период составляет не менее 90% их общего дохода за тот же период.

Такие изменения, бесспорно, являются привлекательными для IT-компаний, а фиксированную налоговую ставку на прибыль можно считать одной из самых низких в мире. Это может дать новый импульс развития для российского игрового сектора (равно как и всего технологического), а также привлечь иностранные IT-компании.

Еще одним важным фактором, который может повлиять на налогообложение игровых компаний, является введение «цифрового налога».

Многие государства недовольны, что транснациональные технологические гиганты (Alphabet, Apple, Microsoft) аккумулируют прибыль в юрисдикциях с низкими налогами, а не там, где находятся пользователи. Организация экономического сотрудничества и развития (ОЭСР) уже много лет изучает эту проблему. Еще в феврале 2018 г. были представлены первые варианты ее решения. В октябре 2019 г. ОЭСР в общих чертах описала основной предлагаемый ею подход — «компании должны платить налоги в странах, где получают прибыль, а не только по месту их регистрации» [23].

В феврале 2020 г. на конференции ОЭСР более 130 стран пришли к важному соглашению: выработать до конца 2020 г. новые правила налогообложения интернет-компаний.

Однако не все страны согласились дожидаться этого момента. Первым такой налог ввела Франция. Так, в июле был принят закон, вводящий новый 3% налог с дохода, который технологические гиганты получают в стране. Его взимание начинается задним числом с 1 января 2019 г. На текущий момент по поводу данного налога ведутся переговоры с США, которые пообещали в ответ ввести 100% налог на французские вина, сыры и предметы роскоши.

Ряд других государств также собираются ввести национальный цифровой налог. Британский премьер Борис Джонсон также высказался о намерении ввести 2% налог на выручку технологических гигантов. Аналогичным образом высказались правительства Канады, Австрии и Индонезии, которые планируют ввести налог на выручку с цифровых услуг. Пандемия коронавируса на неопределенное время приостановила введение этого налога, однако в скором времени этот процесс, скорее всего, возобновится.

В большей степени цифровой налог рассчитан на такие корпорации, как Alphabet (Google), Facebook и Apple. Однако не стоит забывать, что аналогичным транснациональным характером обладают и компьютерные игры.

Так, выручка компании EpicGames от игры Fortnite в апреле 2020 г. составила более \$ 400 млн из них не менее \$ 44,3 млн — от мобильных платформ. Более 350 млн пользователей этой игры расположены по всему миру. Тем не менее налоги с американских пользователей компания платит в США, а финансовые платежи за пределами США проходят через компанию Epic Games International, S.à.r.l., зарегистрированную на территории Люксембурга, известной своими низкими налоговыми ставками [24]. Примечательно, что сама компания сейчас судится с Apple в связи с тем, что считает несправедливым 30% «налог Apple» со всех игровых продаж внутри приложений, размещаемых в официальном магазине Apple [25].

Аналогичным образом происходят движение денежных средств через иных онлайн-гигантов игровой индустрии: PUBG, League of Legends, Dota 2, World of Warcraft, CS GO, World of Tanks и т. д. Условно «бесплатные игры» зарабатывают миллиарды на своих игроках со всего мира. Поэтому вопрос о распространении цифрового налога на транснациональные игровые компании, скорее всего, будет также рассмотрен в ближайшее время.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Дюранске Б. Т., Кейн Ш. Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы / пер. В. В. Архипова // Правоведение. 2013. № 2.
2. Архипов В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. № 5.
3. Need for speed // сайт. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/need-for-speed>
4. Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ // Собрание законодательства РФ. 07.01.2002. № 1 (ч. 1). Ст. 1.
5. Треть населения планеты является геймерами, выяснили исследователи // сайт. URL: <https://ria.ru/20180620/1523104798.html>.
6. Письмо ФНС России от 23.01.2017 № СД-4-3/988@ // КонсультантПлюс.

7. Налоговый кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 05.08.2000 № 117-ФЗ // Собрание законодательства РФ. 07.08.2000. № 32. Ст. 3340.

8. Крутякова Т.Л. НДС: практика исчисления и уплаты. 6-е изд., перераб. и доп. М. : АйСи Групп, 2019. 656 с.

9. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть I. определение, описание, классификация // Психология. Журнал ВШЭ. 2015. № 1.

10. Определение Верховного суда Российской Федерации по делу № 305-КГ15-18998 от 03.02.2016. Электрон. дан. М., 2016. URL: https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/bc73d104-4358-403a-89bf-12bc4557f448/c0de364c-80b3-4119-8389-cdfdf2674b65/A40-56211-2014_20160203_Opredelenie.pdf?isAddStamp=True (дата обращения: 05.09.2020).

11. Mail.Ru Group Limited Предварительные результаты за 2016 финансовый год // сайт. URL: <https://corp.mail.ru/ru/press/releases/9887/>

12. В России начинает действовать «налог на Google» // сайт. URL: <https://tass.ru/ekonomika/3916742>

13. Борисичев А.А., Коршакова Д.М. «Налог на Google»: спорные вопросы практики // Налоговед. 2017. № 6.

14. Федеральный закон от 27.11.2017 № 335-ФЗ «О внесении изменений в части первую и вторую Налогового кодекса Российской Федерации и отдельные законодательные акты Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 2017. № 49. Ст. 7307.

15. Аналитики оценили преимущества для России от налога на Google и Facebook Как могут вырасти доходы бюджета и почему цифровой сбор выгоден Яндекс // сайт. URL: <https://www.rbc.ru/economics/13/03/2020/5e6a26569a7947101d1bd128>

16. Минфин предложил изменить подход к налогообложению Google и Facebook Власти хотят, чтобы цифровые компании декларировали доходы там, где находятся их пользователи // сайт. URL: <https://www.rbc.ru/economics/03/10/2019/5d946e0d9a79470aa64f9ffe>

17. В России могут разработать «цифровой» налог // сайт. URL: <https://pravo.ru/news/219421/>

18. Режим IP-Box // сайт. URL: <https://craneip.com/ru/ip-box-v-stranah-evropy-kak-platit-menshe-nalogov-s-pomoshhyu-intellektualnoj-sobstvennosti/>

19. Королева Л.П. Налоговый режим IP-Box: основные элементы и тенденции трансформации в зарубежных странах // Национальные интересы: приоритеты и безопасность. 2016. № 5 (338).

20. IP-Box на Кипре // сайт. URL: <https://www.labsconsult.com/single-post/2018/10/29/IP-Box-na-Kipre-kalkulyator-dlya-rascheta-naloga>

21. Перелетные стартапы: почему Кипр может стать новой Кремниевой долиной // сайт. URL: <https://news.rambler.ru/other/39539976>

22. Путин предложил снизить налог на прибыль для ИТ-компаний с 20% до 3% // сайт. URL: <https://vc.ru/legal/136628-putin-predlozhit-snizit-nalog-na-pribyl-dlya-it-kompaniy-s-20-do-3>

23. Цифровой налог сеет международный раздор // сайт. URL: <https://www.vedomosti.ru/economics/articles/2019/12/07/818109-tsifrovoy-nalog-razdor>

24. Открытый реестр компаний // сайт. URL: <https://www.ripe.net/membership/indices/data/lu.epicgames.html>

25. Против цифрового рабства: что решил суд по делу Epic Games против Apple // сайт. URL: https://www.gazeta.ru/tech/2020/08/25/13210777/epic_court.shtml