УДК 330 DOI: 10.14451/1.251.267

# Криптовалюта как вознаграждение за участие в крипто-играх: проблема формирования экономико-правового статуса

© 2025 **Бурков Алексей Владимирович**
Доктор экономических наук, профессор кафедры Прикладной статистики и информатики.
Марийский государственный университет, Йошкар-Ола, Россия.
E-mail: alexeyburkov@yandex.ru

Ключевые слова: правовой статус, доход, блокчейн, онлайн-игры, крипто-игры, игровые крипто-проекты, криптовалюта, токен.

В данной работе рассматривается такой феномен блокчейн технологий как игровые крипто-проекты в контексте проблемы формирования экономико-правового статуса доходов в форме криптовалюты, полученных от участия в крипто-играх. Автор раскрывает содержание основных понятий, приводит виды и признаки игровых крипто-проектов. Анализируются существующие подходы к определению правового статуса доходов от игр в криптовалюте и перспективы налогообложения данных доходов.

Отношения, связанные с оборотом криптовалюты стали неотъемлемой частью финансовой системы Российской Федерации и других зарубежных стран. Вопросы, связанные с криптовалютой вызывают повышенный интерес со стороны российских и иностранных исследователей. Совершенно справедливым является выделение Ю. В. Малковой и А. В. Тихоновой нескольких подходов к государственному регулированию оборота криптовалюты [4]. Действительно, мнения представителей мирового научного сообщества разделились (от полного запрета [7] и строгого государственного регулирования оборота криптовалюты [5; 6; 9], и до принципиального отказа от государственного регулирования) [8; 10].

Важной вехой в регулировании данного явления в России стало принятие Федерального закона от 31.07.2020 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации». В настоящее время прослеживается в целом негативное отношение к криптовалютам, как к явлению, подрывающему безопасность экономических отношений. Так, со стороны Банка России было отмечено, что распространение криптовалют в перспективе может нанести вред не просто имущественному положения граждан, но ударить по благосостоянию всей страны в целом. Одним из поводов для озабоченности служит нелегальный оборот криптовалют и в большинстве своем противоправный характер соответствующей деятельности [3]. Мнение ЦБ РФ поддерживают и исследователи криптовалют [1]. В то же время еще в 2022 году, отвергая полный запрет криптовалюты,

Правительство РФ утвердило Концепцию законодательного регламентирования механизмов организации оборота цифровых валют [2]. В числе прочих важных положений было озвучено требование об усилении контроля за операциями с криптовалютами и проведение их только через российские банки.

В настоящее время выделяют несколько путей получения криптовалюты:

1. Майнинг;
2. Приобретение криптовалют на криптобиржах (специализированных торговых площадках);
3. Приобретение инвестиционных продуктов, основанных на криптоактивах;
4. Приобретение криптовалют у непосредственных владельцев.

В рамках данной статьи был рассмотрен еще один способ получения криптовалюты — получение криптовалюты как вознаграждения за участие в игровых крипто-проектах. Игровые крипто-проекты все больше приобретают популярность. Под игровыми крипто-проектами понимают некие онлайн-игры, основанные на технологии блокчейн, где в качестве вознаграждения игроков используется криптовалюта. Данный вид компьютерных развлечений стал популярным как среди игроков, так и среди разработчиков. На наш взгляд, причина кроется в специфике данного вида онлайн игр: игроки получают иллюзию возможности легкого, приятного и быстрого заработка.

Более того, появление и высокая популярность игровых крипто-проектов стали возможными благодаря популярному мессенджеру Telegram. В последних его версиях стало возможным создавать мини-приложения, работающих с различными криптовалютами. Следовательно, появилась возможность монетизировать различные крипто-проекты прямо внутри данного мессенджера, и они получили доступ к миллиардной аудитории.

Остановимся более подробно на крипто-проектах как источнике вознаграждения для физических лиц. Рассмотрим основной понятийный аппарат, используемый в игровых крипто-проектах:

- Токен — виртуальная цифровая единица, внутриигровая валюта, начисляемая игрокам за выполнение активностей в крипто-игре. Токены не имеют экономической ценности до их листинга на криптобирже.
- Айрдроп — раздача токенов пользователям проекта. Айрдроп проводится по окончании игрового сезона, который обычно длится несколько месяцев. Количество токенов, полученных игроком, обычно зависит от различных активностей игрока.
- Листинг — это вывод токенов проекта на криптобиржу. После листинга токены обретают экономическую ценность – биржевую стоимость. Стоимость зависит от многих факторов: капитализации игрового проекта, количества игроков, известности игрового проекта, состояния рынка криптовалют и т. п. Можно сказать, что после листинга токен становится криптовалютой и его можно поменять на фиат.
- Фиат — классическая валюта: доллары, евро, рубли и т. п.
- NFT — уникальные цифровые активы, имеющие экономическую ценность. Например, уникальные цифровые изображения или уникальная цифровая музыка. NFT могут быть куплены или проданы на специальных NFT площадках. NFT обычно являются одним из способов поощрения игроков в крипто-играх [4].
- Дорожная карта — план развития крипто-проекта. Обычно публикуется при открытии проекта. Данный план не обязателен к соблюдению разработчиками проекта.
- Whitepaper — полное описание, правила работы и дорожная карта крипто-проекта, справочный материал для пользователей проекта. Whitepaper обычно публикуется при открытии проекта [7].
- KYC (от англ. Know your customer/client — «знай своего клиента») — процедура верификации пользователя крипто-проекта. Часто включает в себя сканирование паспорта и фотографирование пользователя. Некоторые

проекты даже требуют 3D сканирование лица пользователя [9].
- CEX Centralized Exchange — централизованная криптобиржа. Это крупная официальная безопасная криптобиржа. Для использования всех функций биржи необходимо пройти KYC [6].
- DEX Decentralized Exchange — децентрализованная криптобиржа. Это небольшая криптобиржа, для ее использования не требуется прохождения KYC, может быть не безопасной [6].
- Активность — действия игрока в крипто-игре. За выполнение различных активностей игрок получает токены игрового проекта.
- Майнинг — выполнение некоторой полезной работы в крипто-игре. Например, вычислений или проверки, какой-то информации. То есть чем больше полезной работы выполнил компьютер игрока, тем выше вознаграждение.
- Тапы — последовательное нажатие (касание) определенных областей экрана смартфона или планшета. Главная цель тапов — это накопление первоначального объема токенов для дальнейшего развития в игре.
- Криптокошелек — уникальный адрес в блокчейн-сети, к которому привязываются крипто-активы пользователя (криптовалюта). Также, криптокошельком называют программу для работы с данным уникальным адресом.
- Донат — это вложение игроком реальных денег в игровой крипто-проект.
- Сейк — это вклад (депозит) в криптовалюте или токенах игрового крипто-проекта.

В течение 2024–2025 годов индустрия крипто-игр развивалась крайне интенсивно. В сети Интернет появились десятки проектов такой направленности. Как следствие, появилось множество разновидностей крипто-игр. Систематизируем некоторые их виды:

1. Игры-тапалки (Hamster Combat, Yescoin, Meme Fi Coin, Spinner Coin, Pixel Tap) появились одними из первых таких проектов. Их отличает способ получение токенов проекта как «тапанье» по экрану телефона.
2. Игры с реальными деньгами (Play Deck, Krypton) — в таких проектах за активность пользователю начисляют торгующиеся на криптобиржах криптовалюту, а не токены.
3. Игры-майнеры (MemHash, Fomo Hash, Grass) — это проекты, где токены начисляются за майнинг. Обычно доход зависит от мощности компьютера и времени его работы. Ниже представлен пример игры-майнера Fomo Hash.
4. Игры-казино/букмекеры (JetTon, Necasino, Tap Sport) — это полный аналог обычных сайтов казино или букмекерских контор, но в качестве денег здесь используют токены проекта. Ниже представлен пример игры-букмекера Tap Sport.
5. Симуляторы биржи (Vanilla Finance) — аналог электронных бирж, но с токенами проекта вместо денег. Ниже представлен пример симулятора биржи Vanilla Finance.
6. Настоящие игры (Wizzwoods, Goblin Mine) — полноценные игры со сложным Геймплеем и механиками, очень похожи на обычные компьютерные игры, но с возможностью получения токенов проекта за различные активности в игре. Ниже представлен пример настоящей игры Wizzwoods.
7. Образовательные проекты (Smartest, Nuts Farm) — в таких проектах мы получаем токены за развивающую активность (викторины, обучающие курсы). Ниже представлен пример образовательного проекта Nuts Farm.
8. Игры криптобирж (OKX Racer, Bybit Spaces) — это проекты, организованные крупными криптобиржами или блокчейн проектами, все активности данных проектов ориентированы на сервисы криптобиржи или блокчейн проекта. Ниже представлен пример игры криптобиржи OKX Racer.
9. ПК-игры (Grass) — игры, ориентированные на активности на персональном компьютере. Ниже представлен пример ПК-игры Grass.

Следует отметить, что не каждая компьютерная онлайн-игра может называться крипто-игрой, она должна обладать набором определенных признаков, а именно:

1. Награда в криптовалюте — в крипто-играх активность игроков поощряется выплатами в криптовалюте. Обычно проект выпускает свой токен, который в конце игрового сезона распределяется между игроками при айрдропе. После этого проект инициирует листинг токена на криптобирже, где игроки могут его продать.
2. Награда за выполнение заданий — обычно в играх имеется система заданий. Под заданиями часто понимают просмотр рекламы, подписку на партнерские каналы или проекты. Однако, также могут быть и задания связанные с «сюжетом» игры.
3. Награда за приглашение друзей — если пользователь присоединился к проекту по реферальной ссылке друга, то друг может получить, либо единовременную награду, либо процент от дохода приглашенного.
4. Наличие доната — игроки могут вкладывать в проект свои средства. Это ускоряет их развитие в игре и увеличивает гипотетический доход. Донат игроков очень приветствуется и поощряется владельцами проекта, а также прямо влияет на количество токенов получаемых игроком при айрдропе.
5. Наличие достижений — при выполнении определенных условий игроки получают достижения. Достижения влияют на количество токенов, получаемых игроком при айрдропе.
6. Наличие системы рейтингов игроков — главная цель создания рейтингов игроков — это стимулирование их активности. Чем в большем количестве активностей участвует игрок, тем выше его рейтинг и выше итоговое вознаграждение игрока.
7. Наличие сообществ-кланов игроков — сообщества игроков позволяют общаться игрокам внутри проекта и выполнять общие активности. Более того, в некоторых проектах существуют рейтинги сообществ и различные бонусы для успешных сообществ игроков.
8. Веб-интерфейс (мессенджер, браузер) — 90% всех крипто-игровых проектов созданы на базе мобильной версии мессенджера Telegram. Это обусловлено тем, что в мессенджер Telegram интегрирован мультивалютный криптокошелек и своя криптовалюта TON. Хотя у некоторых проектов существует и версия для персональных компьютеров.

Главная причина мега-популярности таких игровых проектов среди игроков-физических лиц — это поощрения за их активность в крипто-игре. Собственно говоря, игроки играют за поощрения. К поощрениям можно отнести:

1. Игровые токены — это основной способ поощрений игроков. Выполнение различных активностей нацелено на получение как можно большего числа игровых токенов. В конце игрового сезона происходит айрдроп токенов на кошельки игроков и листинг токенов на криптобиржах. После этого, игроки могут торговать игровыми токенами на криптобиржах.
2. Криптовалюта — при выполнении активностей пользователь получает одну из популярных криптовалют. Обычно это криптовалюта TON или USDT. В некоторых играх криптовалюту можно выводить на криптокошелек сразу, в некоторых — после накопления определенной суммы.
3. NFT — это уникальные цифровые активы. Например, уникальные изображения или музыка. Данные активы привязываются к криптокошельку владельца и могут быть проданы на специальных интернет-площадках или аукционах.
4. Токены или ценности других проектов — различные игровые проекты часто взаимодействуют между собой или принадлежат одному разработчику. Поэтому, в качестве поощрений игроку могут быть выданы токены «дружественных» проектов. Основная цель таких поощрений — это продвижение «дружественных» проектов, то есть привлечение в них новых игроков.
5. Материальные призы — время от времени, владельцы проекта могут разыгрывать среди игроков различные гаджеты (IPhone, Sony Playstation).

Существует множество других видов поощрений. Основной вид поощрений в крипто-играх — это игровые токены. Так как, после айрдропа, и листинга токенов на криптобирже, игроки могут продать свои токены и получить реальную валюту — фиат.

Токены можно получить за различные виды активностей. Самые распространенные:

- Тапы — это активность, где игрок должен быстро прикасаться к определенным областям экрана смартфона или планшета. Обычно за каждое касание начисляются токены и тратится некая энергия. Таким образом, ограничивается максимальное количество тапов в день. Энергию можно покупать за криптовалюту.
- Ежедневный вход — раз в день при входе в игру начисляются токены. Если заходить ежедневно, то величина вознаграждения с каждым днем возрастает. Если был пропущен хотя бы один день, то величина скидывается к первоначальному, минимальному значению.
- Развитие в игре — это основная активность во многих играх, она заключается в развитии некоторого объекта. Например, прокачка неких карт, развитие города, завода или зоопарка и т. п.
- Выполнение заданий — виды заданий зависят от типа проекта. В основном задания ориентированы на обогащение создателей проекта. Например, это может быть просмотр рекламы или регистрация в проектах-партнерах. Однако это могут быть активности, нацеленные на продвижение игрока по сюжету проекта (например, развитие города в игре) или активности, нацеленные на развитие самого игрока, если проект имеет образовательную направленность.
- Время в игре — такие активности часто встречаются в проектах-майнерах. Так как данные проекты используют мощность компьютера для выполнения некоторой полезной работы, то чем дольше пользователь находится в игре, тем больше полезной, для создателей проекта работы он может выполнить.
- Достижения — во многих проектах поощряются достижения игроков. Достижения — это некоторые точки роста игрока, связанные с активностями, за которые он получает дополнительные вознаграждения.
- Приглашённые друзья — это люди, зарегистрировавшиеся во ссылке игрока. Тут возможны два варианта поощрений: процент от дохода приглашенных друзей или фиксированная награда за друга. Иногда приглашение друзей обязательно для получения айрдропа.
- Донат — это вложение реальных денег в игру. Наиболее поощряемый токенами и другими бонусами вид активности. Это один из значительных источников дохода владельцев проекта, поэтому они стараются стимулировать данную активность всеми возможными способами.
- Сейк — это вклад (депозит) в криптовалюте или токенах проекта. Игроки могут помещать криптовалюту или токены проекта в стейк и получать через определенное время процент от вклада.

Таким образом, становится очевидно, что уже существование таких крипто-проектов создает условия для нарушения законодательства Российской Федерации в сфере регулирования криптовалюты. Так, криптовалюта не может быть законным средством платежа. Криптовалюту можно продавать, покупать, дарить, владеть, но производить «товарный обмен», используя как средства платежа нельзя. В то же время в рамках крипто-проектов предусмотрено приобретение за уже полученную и зафиксированную на балансе игрока криптовалюту тех или иных полезных для игрока бонусов игровой платформы. Фактически физические лица осуществляют незаконные расчеты в криптовалюте. Также требует тщательной проработки и регулирования вопрос налогообложения доходов от описанных выше крипто-проектов. В настоящее время криптовалюта имеет статус финансового актива, которым может владеть как физическое, так и юридическое лицо. К данному активу применяются действующие нормы налогового законодательства, регламентирующие получение имущественного налогового вычета и освобождения от налогообложения налогом

на доходы физических лиц (п. 17.1 ст. 217 и пп. 1, 2 п. 2 ст. 220 Налогового кодекса РФ). При этом получение криптовалюты в качестве дохода от крипто-проектов должно рассматриваться как специальный объект налогообложения, требующий детальной проработки таких аспектов, как момент получения доходов от крипто-проекта и оценка подобного актива.

**Библиографический список**


1. *Вдовенко А. А.* Криптовалюта как фактор нестабильности рынка // Экономические науки. — 2025. — № 249. — С. 19—24. — DOI: 10.14451/1.249.19.
2. Концепция законодательного регламентирования механизмов организации оборота цифровых валют. — URL: http://government.ru/news/44519.
3. Криптовалюты: тренды, риски, меры. Доклад для общественных консультаций / Банк России. — М., 2022. — URL: https://www.cbr.ru/content/document/file/132241/consultation_paper_20012022.pdf.
4. *Малкова Ю. В.*, *Тихонова А. В.* К вопросу о налогообложении криптовалюты и цифровых активов: российский и зарубежный опыт // Экономика. Налоги. Право. — 2020. — 13(5). — С. 141—153. — DOI: 10.26794/1999-849X.
5. *Atzori M.* Blockchain Technology and Decentralized Governance: Is the State Still Necessary? // SSRN Electronic Journal. — 2015. — DOI: 10.2139/ssrn.2709713.
6. *Bollen R.* The Legal Status of Online Currencies Are Bitcoins the Future? // Journal of Banking and Finance Law and Practice. — 2016. — DOI: 10.2139/ssrn.2736021.
7. *Costelloe K.* Bitcoin 'ought to Be Outlawed,' Nobel Prize Winner Stiglitz Says. — 2017. — URL: https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-11-29/bitcoin-ought-to-be-outlawed-nobel-prize-winner-stiglitz-says-jal10hxd.
8. *Davidson L.*, *Block W.* Bitcoin, the regression theorem, and the emergence of a new medium of exchange // The Quarterly Journal of Austrian Economics. — 2015. — 18(3). — P. 311–338. — URL: https://www.researchgate.net/publication/298704308_Bitcoin_the_regression_theorem_and_the_emergence_of_a_new_medium_of_exchange.
9. *Grinberg R.* Bitcoin: an innovative alternative digital currency // Hastings Science & Technology Law Journal. — 2011. — 4(1). — P. 60–208.
10. *Swan M.* Blockchain: Blueprint for a New Economy. — O'Reilly Media, 2015.