

УДК 347.965:368  
ББК 67.401.122

## ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ И НЕКОТОРЫХ СТРАНАХ АЗИИ\*

*Е. Ю. Коваленко<sup>1</sup>, Н. В. Тыдыкова<sup>1</sup>, А. К. Кусаинова<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>*Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)*

<sup>2</sup>*Казахский Национальный Университет им. аль-Фараби (Алматы, Казахстан)*

Статья посвящена исследованию киберспорта как правового явления. Анализ российского законодательства показал, что наиболее часто используемым в текстах нормативных актов является термин «компьютерный спорт». Равнозначными с этим термином являются такие, как «киберспорт» и «е-спорт». Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. В настоящее время правовое регулирование киберспорта в России осуществляется в основном на подзаконном уровне. Перечислены основные нормативные акты в этой области. Авторы пришли к выводу, что киберспортивные отношения являются недостаточно изученной областью, поэтому пока сложно прийти к решению о необходимости принятия специального закона. Доказывается, что такое решение будет обосновано, если будет установлена такая специфичность этого вида спорта, уровень которой не позволит применять к этим отношениям уже существующее законодательство и потребует иных подходов. Названы основные дискуссии по исследованному вопросу, которые имеют место в научной литературе. Специальное законодательство о киберспорте международного уровня еще также не сложилось, хотя развитие киберспорта в мире идет достаточно динамично и Международная федерация киберспорта объединяет 100 стран, а Азиатская федерация электронного спорта — 45 стран. Названы некоторые особенности развития и правового регулирования рассматриваемой области в некоторых странах Азии. Авторы прогнозируют дальнейшее развитие законодательства в этой сфере в ближайшем будущем.

**Ключевые слова:** киберспорт, компьютерный спорт, е-спорт, спорт, спортивное законодательство.

## LEGAL REGULATION CYBERSPORT OF IN RUSSIA AND SOME ASIAN COUNTRIES

*E. Y. Kovalenko<sup>1</sup>, N. V. Tydykova<sup>1</sup>, A. K. Kusainova<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>*Altai State University (Barnaul, Russia)*

<sup>2</sup>*Al-Farabi Kazakh National University (Almaty, Kazakhstan)*

The article is devoted to the study of cybersport as a legal phenomenon. The analysis of the Russian legislation showed that the term “computer sports” is the most frequently used in the texts of regulations. Equivalent to this term are such as “cybersport” and “e-sports”. Russia became the first country in the world to recognize cybersport as an official sport. Currently, the legal regulation of cybersport in Russia is carried out mainly at the subordinate level. The main regulations in this area are listed. The authors came to the conclusion that cybersport relations are an understudied area, so it is still difficult to make a decision on the need for a special law. It is proved that such a decision will be justified if such a specificity of this sport is established, the level of which will not allow the existing legislation to be applied to these relations and will require other approaches. The main discussions on the studied issue that take place in the scientific literature are named. Special legislation on international cybersport has not yet emerged either, although the development of cybersport in the world is quite dynamic, and the International Esports Federation unites

\* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-00053 А «Правовое регулирование спортивных отношений в Российской Федерации» / «Acknowledgments: The reported study was funded by RFBR, project number 20-011-00053 A «Legal regulation of sports relations in the Russian Federation».

100 countries, and the Asian Electronic Sports Federation — 45 countries. Some features of the development and legal regulation of the area under consideration in some Asian countries are identified. The authors predict further development of legislation in this area in the near future.

**Keywords:** cybersport, computer sports, e-sports, sports, sports legislation.

**Doi:** [https://doi.org/10.14258/ralj\(2021\)3.11](https://doi.org/10.14258/ralj(2021)3.11)

**В** российской науке сложилось два подхода к пониманию спорта: узкий и широкий. Спорт в узком понимании можно определить как соревновательную деятельность, направленную на выявление и унифицированное сравнение человеческих возможностей, специфической формой которой является система соревнований. Спорт в широком понимании определяется как соревновательная деятельность, специальная подготовка к ней, а также специфические отношения, нормы и достижения в сфере этой деятельности [1, с. 12; 2, с. 311–312].

Ст. 2 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» под спортом предлагает понимать сферу социально-культурной деятельности как совокупности видов спорта, сложившуюся в форме соревнований, и специальную практику подготовки человека к ним.

Очевидно, что законодательное определение спорта соответствует широкому подходу к пониманию спорта, что вполне оправданно, так как сводить такое емкое понятие только к соревновательной деятельности было бы вряд ли правильно.

Следует заметить, что в последние годы стал формироваться еще более широкий подход к пониманию спорта, сторонники которого расширяют это понятие за счет включения в него киберспорта и интеллектуальных игр [3, с. 185–186].

Вопрос о том, являются ли конкурентные видеоигры видом спорта, в научных кругах остается дискуссионным [4, с. 63–66; 5, с. 174]. Проблема в том, что в дебатах относительно понятия «спорт» на первый план выходят физический элемент и социальная функция спорта, а киберспорт, по мнению ряда исследователей, хотя и может удовлетворить физический элемент в определенных игровых режимах, его слабая в настоящее время социальная функция делает его просто экономической деятельностью [6, с. 102–113]. Однако другие авторы определяют киберспорт как один из видов спорта. Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт) — это вид спорта, который представляет собой соревновательную деятельность, требующую специальной практики подготовки к соревнованиям, которая основана на компьютерных играх или видеоиграх, в которых игра обеспечивает возможность взаимодействия объектов управления в равных условиях конкуренции человека или команды с командой. Согласно этому определению киберспорт — это спортивная деятельность, которая может осуществляться как командно, так и одиночно [7, с. 59]. Проанализируем подход российского законодателя к этому вопросу, чтобы понять, каков официальный статус киберспорта в настоящее время.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 г. по распоряжению главы Госкомспорта России [8]. В 2000 г. основана Федерация компьютерного спорта России. Однако в 2006 г. он был исключен из Всероссийского реестра видов спорта, так как не соответствовал ряду критериев: не был развит в более чем половине субъектов РФ, отсутствовали зарегистрированные физкультурно-спортивные объединения [9, с. 91].

Анализируя российское законодательство, можно сделать вывод о том, что сегодня официально признанным и наиболее часто используемым в текстах нормативных актов можно считать именно термин «компьютерный спорт». Однако в научных дискуссиях в качестве равнозначных с этим термином используются и такие, как «киберспорт», «е-спорт» и другие. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России», принятый Учредительным съездом Федерации 24.03.2000 г., также использует термин «компьютерный спорт» и определяет его как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и (или) видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. При этом

в целях исключения правовой неопределенности уставом предусмотрено, что смежные термины «киберспорт», «е-спорт», «электронный спорт» рассматриваются как тождественные [10].

Анализ действующего российского законодательства свидетельствует о том, что компьютерный спорт признан одним из видов спорта. Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 № 470 компьютерный спорт был признан официальным видом спорта и включен во Всероссийский реестр видов спорта. Приказом Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183 компьютерный спорт исключен из первого раздела Всероссийского реестра видов спорта — признанные виды спорта — и определен в категории видов спорта, которые развиваются на общероссийском уровне. Этим же документом в его составе были выделены первые четыре дисциплины: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор. Приказами Минспорта от 22.01.2018 № 49 и от 14.03.2019 № 199 компьютерный спорт был дополнен дисциплинами спортивный симулятор и файтинг соответственно [11].

Приказ Министерства спорта РФ от 13.11.2017 № 990 «Об утверждении Единой всероссийской спортивной классификации (виды спорта не включенные в программы Игр Олимпиады, Олимпийских зимних игр, а также не являющиеся военно-прикладными или служебно-прикладными видами спорта)» содержит требования к определению спортивных разрядов и к условиям их выполнения в ЕВСК 2018–2021 гг. Нормативы на звание «мастер спорта» выполняются с 18 лет, на спортивный разряд «кандидат в мастера спорта» — с 16 лет.

Приказом Министерства спорта РФ от 21.05.2018 № 468 утверждена программа развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации. Реализация Программы рассчитана на четыре года и осуществляется в два этапа. I этап — 2018–2019 гг. II этап — 2020–2021 гг. Ожидаемые конечные результаты реализации: выйти на уровень ведущих команд мира, добиться завоевания медалей российскими спортсменами на крупнейших международных соревнованиях по компьютерному спорту; обеспечить стабильную работу системы подготовки спортивного резерва для сборных команд по компьютерному спорту; создать единую систему отбора наиболее одаренных спортсменов для обучения и тренировки в федеральных и региональных центрах подготовки спортсменов при межведомственном взаимодействии с системой образования; увеличить количество занимающихся видом спорта в системе подготовки спортивного резерва; создать основы для регулярного обновления нормативно-правовой базы, отвечающей потребностям развития компьютерного спорта; создать систему научно-методического, медицинского и медико-биологического обеспечения компьютерного спорта; создать федеральные и региональные центры компьютерного спорта, в том числе на базе образовательных учреждений; улучшить развитие компьютерного спорта в мире, обеспечить лидирующие позиции России как в достижениях спортсменов, так и в методической и организационной сферах компьютерного спорта; сформировать стандарты подготовки спортсменов, проведения и освещения соревнований, профессиональную сферу компьютерного спорта.

Приказ Министерства спорта РФ от 22.01.2020 № 22 «Об утверждении правил вида спорта „компьютерный спорт“» содержит ряд важнейших положений, в частности, определение компьютерного спорта, аналогичное тому, которое представлено в Уставе Федерации компьютерного спорта России. Названы спортивные дисциплины, аналогичные вышеприведенным. Закреплен ряд антидопинговых правил. Так, отмечается, что антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами. В соответствии с антидопинговыми правилами ни один спортсмен или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация в соответствии с антидопинговым законодательством, не имеет права во время срока дисквалификации участвовать ни в каком качестве в соревнованиях. За нарушение антидопинговых правил федерация применяет спортивные санкции (в том числе спортивную дисквалификацию спортсменов) на основании и во исполнение решения соответствующей антидопинговой организации о нарушении антидопинговых правил спортсменами, а также тренерами, иными специалистами в области физической культуры в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Кстати, относительно перечня запрещенных в киберспорте препаратов и методов в науке ведется дискуссия. В общем виде она сводится к вопросу о том, должен ли применяться общий перечень запрещенных в спорте субстанций или методов или же для киберспорта необходим другой. Импонирует позиция тех исследователей, которые говорят о применении тех же положений, что и к дру-

гим видам спорта, учитывая сходство с другими дисциплинами (например, стрельба из лука, дартс) [12, с. 120–125].

Вышеназванные правила к соревнованиям допускают спортсменов, достигших возраста 14 лет на день начала проведения соревнований, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении о соревновании. К участию в соревнованиях допускаются лица, выполняющие нормативы ГТО, за исключением лиц, которые по состоянию здоровья не допускаются к сдаче нормативов.

Организация и проведение юношеских и юниорских первенств России, спартакиад и других детско-юношеских всероссийских официальных спортивных мероприятий регламентируется Методическими рекомендациями, утвержденными Министерством спорта РФ 25.06.2019 г. Для киберспорта они предусматривают турнирную систему с выбыванием после двух поражений.

Решением Правления Федерации компьютерного спорта России от 13.02.2020 г. утвержден Дисциплинарный регламент ФКС России. В соответствии с ним к физическим и юридическим лицам могут быть применены следующие спортивные санкции: предупреждение, штраф, аннулирование результата гейма, аннулирование результата матча, техническое поражение в гейме, техническое поражение в матче, исключение из числа участников соревнования, лишение завоеванных наград. Исключительно к физическим лицам могут быть применены следующие спортивные санкции: спортивная дисквалификация, запрет на осуществление конкретной функции в компьютерном спорте, запрет на осуществление любой связанной с компьютерным спортом деятельности [13].

В июле 2021 г. подготовлен проект Приказа Министерства спорта РФ «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта „компьютерный спорт“». В нем сформулированы требования к участию лиц, проходящих спортивную подготовку, и лиц, ее осуществляющих, в спортивных соревнованиях, предусмотренных в соответствии с реализуемой программой спортивной подготовки; требования к результатам реализации программ спортивной подготовки на каждом из этапов спортивной подготовки; особенности осуществления спортивной подготовки по отдельным спортивным дисциплинам; требования к условиям реализации программ спортивной подготовки, в том числе кадрам, материально-технической базе и инфраструктуре организаций, осуществляющих спортивную подготовку, и иным условиям и другие положения [14].

Как видим, в настоящее время правовое регулирование киберспорта осуществляется в основном на подзаконном уровне. Однако киберспорт является объектом активного инвестирования и высокого интереса. В специальной литературе дискутируется вопрос о том, есть ли необходимость в принятии отдельного закона, который бы регулировал все аспекты киберспорта в полной мере, или же существующих отдельных нормативных актов достаточно. На сегодняшний день однозначного ответа на данный вопрос не существует, так как отсутствует должный правовой опыт, основанный на практике регулирования подобных отношений. Исходя из этого, следует, что киберспортивные отношения являются недостаточно изученной областью, сферой, которая требует времени для ее исследования и экспертной работы и оценки [15, с. 103–106].

В специальной литературе отмечается ряд проблем, которые требуют решения в ближайшее время. Так, в киберспорте не развит институт договора, что приводит к тому, что киберспортсмен не может защищать свои права в судебном разбирательстве [16, с. 430–435]. Также отмечается, что существенным недостатком трудового законодательства Российской Федерации является отсутствие возможностей на официальной основе трудоустроить киберспортсмена по трудовой книжке в киберспортивную организацию [17, с. 447–449].

Почти всеми исследователями указывается проблема так называемого «магического круга», видеоигры как спортивного инвентаря, а также интеллектуальной собственности [18, с. 48–50].

Для стриминга (интернет-трансляций соревнований или отдельных игр) всегда актуальны проблема определения правового режима данных трансляций, а также вопросы, связанные с правовым регулированием аудиовизуальных сервисов [19, с. 80–92].

Следует заметить, что отсутствие специального законодательства и регулирование лишь на подзаконном уровне не означает, что сфера киберспорта не получает должного регулирования. На эту сферу распространяют действие другие нормативные правовые акты. Так, в Гражданском кодексе РФ, в частности, закреплено, что компьютерные игры представляют собой мультимедийный продукт и имеют правообладателя. В Уголовном кодексе РФ говорится о случаях, когда совершено пре-

ступление и необходимо привлечь лицо к уголовной ответственности. Налоговый кодекс РФ, например, декларирует, что призы, полученные по результатам участия в киберспортивном соревновании, и прибыль его организатора являются доходом, а значит, облагаются налогом. Федеральный закон от 4.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» также применяется к отношениям в области киберспорта. Думается, что необходимость принятия специального закона, посвященного киберспорту, будет обоснована только в том случае, если будет установлена такая специфичность этого вида спорта, уровень которой не позволит применять к этим отношениям уже существующее законодательство и потребует иных подходов.

Исследователи проблем международного киберспорта также отмечают, что на данном этапе специальное законодательство еще не сложилось. Первые соревнования по компьютерным видам спорта были проведены в 1970-х гг. в США. Однако официальным годом начала истории киберспорта является 1997 г., когда была основана первая официальная лига компьютерного спорта [20, с. 24–31]. Создание в 2008 г. Международной федерации киберспорта (The International e-Sports Federation (IeSF)) никак не повлияло на создание нормативной базы, которая регулировала бы систему киберспорта [21, с. 48–49]. Сегодня Международная федерация киберспорта объединяет 100 стран. Ее устав содержит в основном организационные положения. Среди целей деятельности названо установление стандартов для киберспорта, включая принятие, создание формулировок, выпуск, внедрение и изменение кодексов и руководств [22]. В настоящее время принят и действует Официальный свод правил 2021 г. [23]. В литературе отмечается, что разработка и подписание Конвенции «О статусе компьютерного спорта» позволили бы начать историю правового института киберспорта на международном уровне [24, с. 12].

Говоря о развитии киберспорта в странах Азии, нельзя не сказать об Азиатской федерации электронного спорта — Asian Electronic Sports Federation. На данный момент в AESF входят 45 стран, среди которых — Бангладеш, Китай, Казахстан, Кыргызстан, Монголия, Туркменистан, Узбекистан, Вьетнам, Таиланд, Сингапур, Мальдивы и другие.

Олимпийский совет Азии (OCA) объявил о включении киберспорта в официальную программу Азиатских игр-2022. Медали, выигранные на киберспортивных соревнованиях, будут учитываться в общем зачете стран. В 2018 г. киберспортивные дисциплины были допущены на Азиатские игры в Джакарте, но не входили в медальный зачет.

Кстати, штаб-квартира Международной федерации киберспорта базируется в Южной Корее, где киберспорт начал развиваться намного раньше, чем в других странах, поэтому и степень правовой урегулированности в этой области там выше.

В Казахстане также происходит признание и развитие киберспорта как вида спорта. В 2017 г. зарегистрировано республиканское общественное объединение Qazaq Cybersport Federation. По заявлению этой Федерации Министерство культуры и спорта официально признало киберспорт видом спорта 25 июня 2018 г. [25]. На официальном сайте Qazaq Cybersport Federation опубликованы типовые турнирные регламенты для различных киберспортивных дисциплин [26].

В СМИ отмечается, что основная проблема для казахстанских игроков — качество интернет-соединения, из-за чего они должны уезжать из страны, чтобы сократить отставание (пинг). Казахская команда, занимающая 12-е место в мировом рейтинге, проживает на постоянной основе в Киеве. Также отмечается проблема отсутствия менеджеров в этой сфере, квалифицированных комментаторов и аналитиков [27].

Однако в части правового регулирования Казахстан демонстрирует инновационный подход. Проект Концепции к проекту Закона Республики Казахстан «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты Республики Казахстан по вопросам регулирования цифровых технологий» своей целью ставит правовое регулирование общественных отношений, связанных с применением и внедрением цифровых технологий (технологии блокчейн, роботизация и беспилотный транспорт, биометрическая аутентификация, искусственный интеллект, киберспорт и др.).

Весьма показательной является практика Китая. В 2016 г. Министерство образования Китая включило киберспорт в список образовательных дисциплин в колледжах. А Министерство трудовых ресурсов и социального обеспечения Китая включило профессии киберспортсменов и менеджеров в области киберспорта в реестр официальных профессий [28, с. 27]. С 2017 г. ряд китайских университетов открыли учебные направления по специальности «киберспорт».

В Японии же развитие киберспорта долгие годы было затруднено из-за запрета на соревнования, в которых предполагаются денежные призы. Он был принят для решения проблем с организованной преступностью, которая зарабатывала при помощи гемблинга. Под действие этого закона подпали и видеоигры. Только в 2018 г. правительство Японии разрешило проведение крупных турниров по видеоиграм на территории страны. Был организован Японский киберспортивный союз (Japan Esports Union), который может выдавать профессиональные лицензии киберспортсменам.

Таким образом, в настоящее время с уверенностью можно говорить о признании киберспорта видом спорта как на международном, так и на внутринациональном уровне во многих государствах, а также прогнозировать и развитие законодательства в этой сфере в ближайшем будущем.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Матвеев Л. П. Общая теория спорта и ее прикладные аспекты. 4-е изд., испр. и доп. СПб. : Изд-во «Лань», 2005. 284 с.
2. Холодов Ж. К., Кузнецов В. С. Общая характеристика спорта. М. : Изд. центр «Академия», 2003. 480с.
3. Нишуков В. Понятие спорта // Логос. 2014. №3 (99). С. 181–190.
4. Савельева О. В., Сулейманов М. А., Скобелев А. А. Киберспорт: мировое признание // OlymPlus. Гуманитарная версия. 2020. № 1 (10). С. 63–66.
5. Коваленко Е. Ю., Тыдыкова Н. В., Шавандина О. А. Спортивное право в системе отраслей российского права // Вестник Кемеровского гос. ун-та. Серия: Гуманитарные и общественные науки. 2021. № 2 (18). С. 174–181.
6. Cem Abanazir. E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union // The International Sports Law Journal. 2019. Vol. 18. P. 102–113.
7. Ivanov V. D. Cybersport: problems of legal regulation // Physical Culture. Sport. Tourism. Motor Recreation. 2020. Т. 5. №3. P. 59–63.
8. Ращупкин А. Киберспорт на государственном уровне. Хроника. URL: // <https://www.cybersport.ru/other/articles/kibersport-na-gosudarstvennom-urovne-khronika>.
9. Демченко М. В., Шведова А. Д. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом // Инноватика и экспертиза: научные труды. 2019. № 2 (27). С. 88–93.
10. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России (ФКС России)». URL: <file:///C:/Users/DELL/Downloads/ustav-fks-rossii.pdf>.
11. Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований. URL: [https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye\\_osnovy\\_kibersportivnyh\\_sorevnovanij](https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kibersportivnyh_sorevnovanij).
12. Cedrick Aghey. Integration of eSports in the structure of Ifs: disruption or continuity? // The International Sports Law Journal. 2020. Vol. 20. P. 120–125.
13. Дисциплинарный регламент ФКС России. URL: <https://resf.ru/about/documentation/>.
14. Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»: проект Приказа Министерства спорта РФ // СПС «Гарант».
15. Идрисов Х. В., Юсупова А. У. Нужен ли в России специальный закон о киберспорте? // Социально-экономические и гуманитарные науки : сб. избр. статей по мат-лам Междун. научной конф. СПб., 2020. С. 103–106.
16. Новиков И. В. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации // Вопросы российской юстиции. 2020. №9. С. 426–438.
17. Челебий Р. А., Должиков В. А. Регулирование трудовых отношений в киберспорте посредством трудового договора // Научные исследования: теория, методика и практика : сб. мат-лов III Междун. науч.-практич. конф. Чебоксары, 2017. С. 447–449.
18. Воскресенская Е. В., Лойко А. Н. Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации // Colloquium-journal. 2019. № 13–12 (37). С. 48–50.
19. Архипов В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. № 5. С. 80–92.
20. Сутырина Е. В. Правовое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // Universum: экономика и юриспруденция. 2017. № 12 (45). С. 24–31.
21. Зайкин А. Ю., Емельянов А. И., Ишмухаметов А. Х. Проблема международного правового регулирования киберспорта // Colloquium-journal. 2018. № 12–4 (23). С. 48–49.

22. Statutes International Esports Federation. Version 2020. URL: <https://iesf.org/wp-content/uploads/2021/01/IESF-Statutes-2021.pdf>.

23. Esports world Championship Official Rulebook. URL: <https://iesf.org/wp-content/uploads/2021/08/EWC21-Official-Rulebook-Aug-2021.pdf>.

24. Сутырина Е. В. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба) // *Universum: экономика и юриспруденция*. 2018. № 1 (46). С. 10–13.

25. Казахстан признал киберспорт официальным видом спорта. URL: <https://www.zakon.kz/4925317-kazahstan-priznal-kibersport.html>.

26. Турнирные регламенты и правила. URL: <https://qcf.kz/tournaments>.

27. Адилбеков Д. Киберспорт в РК не развивается, и проблема не только в скорости Интернета. Что нужно, чтобы отрасль начала приносить деньги? URL: <https://informburo.kz/stati/kibersport-v-rk-ne-razvivaetsya-i-problema-ne-tolko-v-skorosti-interneta-chto-nuzhno-chtoby-otrasl-nachala-prinosit-dengi-.html>.

28. Алтухов С. В., Веревкин В. М. Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов // *Управленческие науки*. 2020. № 2. С. 22–30.

УДК 903.53:061.75

ББК 63.444–427

## ОРХОНСКИЕ ПАМЯТНИКИ (VIII ВЕК) И «РОДОСЛОВНАЯ ТУРКМЕН» АБУ-Л-ГАЗИ (XVII ВЕК)

*М. Соегов*

*Институт языка, литературы и национальных рукописей им. Махтумкули Академии наук Туркменистана (Ашхабад, Туркменистан)*

На основе сравнительного анализа соответствующих источников, относящихся к истории туркмен и их непосредственных предков — огузов, наряду с установлением концептуальных подходов к проблеме описываются ранее не выявленные исследователями конкретные эпизоды, которые служат также обоснованием этих подходов.

**Ключевые слова:** письменные памятники, фольклорные произведения, историческая память, сравнительный анализ.

## ORHON'S MONUMENTS (8-TH CENTURY) AND "THE FAMILY TREE THE TURKMENS" ABU-L-GAZI (17-TH CENTURY)

*M. Soyegov*

*Magtymguly Institute of Language, Literature and National Manuscripts of Academy of Sciences of Turkmenistan (Ashgabat, Turkmenistan)*

On the basis of the comparative analysis of the corresponding sources concerning to stories the Turkmens and their direct ancestors — Oghuzs, along with an establishment of conceptual approaches to a problem the concrete episodes not revealed by researchers which serve also as a substantiation of these approaches are described earlier.

**Keywords:** written monuments, folklore products, historical memory, the comparative analysis.

**Doi:** [https://doi.org/10.14258/ralj\(2021\)3.12](https://doi.org/10.14258/ralj(2021)3.12)