

Evdokimova Nadezhda Veniaminovna
Rostov State University of Economics (RINH)
Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Humanities
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor (Rostov-on-Don,
Russia)

Martirosova Svetlana Alexandrovna
Rostov State University of Economics (RINH)
Student at the Institute of Economics (Rostov-on-Don, Russia)

E-SPORTS AS A TOOL OF SOUTH KOREA'S SOFT POWER

Annotation. The article examines the role of e-sports as a tool of South Korea's soft power. It shows how e-sports has evolved from a hobby into a part of national culture and contributes to the development of tourism. Special attention is paid to the recognition of e-sports at the state level and its integration into sports diplomacy. The study analyzes the country's transition from cultural influence to participation in shaping international standards. It is concluded that e-sports strengthens South Korea's international image and its position in the digital era.

Евдокимова Надежда Вениаминовна
РГЭУ (РИНХ)
доцент кафедры иностранных языков для гуманитарных
специальностей
кандидат педагогических наук, доцент (Ростов-на-Дону, Россия)
Мартиросова Светлана Александровна
РГЭУ (РИНХ)
студент института экономики (Ростов-на-Дону, Россия)

КИБЕРСПОРТ КАК ИНСТРУМЕНТ МЯГКОЙ СИЛЫ ЮЖНОЙ КОРЕИ

Аннотация. В статье рассматривается роль киберспорта как инструмента «мягкой силы» Южной Кореи. Показано, как киберспорт из увлечения превратился в часть национальной культуры и способствует развитию туризма. Особое внимание уделяется признанию киберспорта на государственном уровне и его интеграции в спортивную дипломатию. Анализируется переход страны от культурного влияния к участию в формировании международных стандартов. Делается вывод, что киберспорт укрепляет международный имидж Южной Кореи и её позиции в цифровую эпоху.

Южная Корея давно и успешно использует культурные феномены для укрепления своего глобального авторитета. Вслед за волной К-поп и корейских сериалов пришло время новой, цифровой формы влияния. Киберспорт, превратившийся из нишевого увлечения в национальное достояние, стал мощным инструментом «мягкой силы», способным не только

формировать имидж страны, но и менять реальные городские пространства, туристические маршруты и международную дипломатию.

Это находит прямое отражение в том, что имидж Южной Кореи в XXI веке все чаще ассоциируется не только с технологиями или К-поп, но и с киберспортом. И это влияние давно вышло за пределы виртуального пространства, изменив городской ландшафт и туристическую привлекательность её столицы. Как официально заявил Сеульский фонд туризма, игровая индустрия, сфокусированная на киберспорте, утвердилась в качестве нового, полноценного туристического контента Сеула [1].

Символом этого превращения из субкультуры в элемент национального престижа стал киберспортсмен Ли Сан Хёк, известный многим как Faker. Его награждение высшей государственной спортивной наградой - Орденом «Чхонъёнджан» (Орден Голубого Дракона) - стало историческим прецедентом. Государство официально признало вклад киберспорта в свой имидж, наградив легенду League of Legends за многочисленные спортивные достижения. Этот жест легитимизировал киберспорт как предмет национальной гордости, сравнив его в символическом статусе с традиционными видами спорта [1].

Киберспорт постепенно приобрёл состояние нового национального достояния. Он материализовался в самом центре Сеула, создав уникальные точки притяжения для глобальной аудитории. LoL Park в Чонгаме - это не просто арена, а специализированный киберспортивный стадион с гигантскими экранами и профессиональным звуком, предлагающий фанатам со всего мира эффект полного погружения. Рядом с ним, в игровом музее Netmarble, можно познакомиться с историей становления индустрии - от первых аркадных автоматов 1978 года до современных киберспортивных дисциплин [1].

Однако самым главным является появление нового формата культурного туризма. Киберспортивные клубы превратили свои пространства в интерактивные достопримечательности. В Gen.G GX можно увидеть чемпионские трофеи, а в T1 Basecamp в Хондэ - сделать фото в фирменной фотобудке и купить мерч в магазине, оформленном в легендарных красных цветах команды. Это уже не просто компьютерные клубы, а тематические центры фан-культуры.

Итог этого процесса точно сформулировали в Сеульском фонде туризма: «Игры утвердились в качестве ключевой мягкой силы, повышающей статус страны, выйдя далеко за рамки простого хобби» [1]. Киберспорт перестал быть лишь развлечением, он стал современным и динамичным форматом культурного туризма, который активно формирует привлекательный имидж Кореи для молодого поколения со всего мира.

Однако этот привлекательный образ стал возможен только после того как в самой Корее изменилось отношение к киберспорту, который прошел долгий путь от сомнительного хобби к культурному феномену. За превращением киберспорта в культурный бренд стоит сложная внутренняя работа по его легитимации и интеграции в общественную жизнь страны.

Показательно, что представители киберспортивного сообщества начинают занимать заметные позиции и в других сферах культурной дипломатии Южной Кореи.

Символическим шагом в этом направлении стало назначение председателя Корейской ассоциации содействия развитию киберспорта Мун Гичу на пост главы Дипломатического корпуса тхэквондо - организации при Министерстве иностранных дел, чья миссия состоит в продвижении корейского боевого искусства в мире. Этот акт говорит о многом: лидеров молодой, но влиятельной индустрии начинают воспринимать как полноправных проводников «мягкой силы» страны, ставя в один ряд с проводниками эталонного культурного экспорта - тхэквондо [4].

Сама же Ассоциация, которую представляет Мун Гичу, ведёт системную работу по изменению общественного восприятия. Её цель - трансформировать образ киберспорта из «провокатора игровой зависимости» в «здоровый национальный вид спорта для повседневной жизни» [4]. Для этого она реализует образовательные программы для всех возрастов, готовит профессиональных геймеров и, что особенно важно, закладывает академические основы. Яркий пример - заключение «Соглашения о сотрудничестве между университетом и промышленностью для расширения базы киберспорта» с Университетом Чосон И-гонг в октябре 2021 года, в рамках которого Ассоциация передала вузу фонд развития в размере 40 миллионов вон. Этот шаг направлен на то, чтобы киберспорт развивался не стихийно, а как структурированное культурное и спортивное начинание с научной базой [4].

Это стремление к социальной ответственности проявляется и в поддержке других, менее популярных видов спорта, что укрепляет образ киберспортивного сообщества как зрелого и интегрированного в общественную жизнь. Так, Ассоциация взяла на себя роль организатора соревнований для чемпионки мира по боксу Чхве Хёнми, когда та столкнулась с трудностями из-за отсутствия спонсора. Подобная деятельность создаёт прочный внутренний фундамент, без которого невозможен долгосрочный позитивный имидж на международной арене [4].

Таким образом, это кадровое решение показывает, что киберспорт, пройдя этап внутренней институционализации, окончательно закрепился в статусе признанного инструмента «мягкой силы» Южной Кореи.

Укрепив свои позиции внутри страны и получив символическое признание, Южная Корея сталкивается со следующим вызовом: как сохранить лидерство в условиях растущей глобальной конкуренции? Ответом становится переход от культурного влияния к стратегической работе по формированию самих основ международного киберспорта.

Дискуссия о будущем киберспорта на площадке выставки G-STAR выявила новый стратегический приоритет Южной Кореи. Если раньше страна доказывала свое лидерство чемпионскими титулами и развитой индустрией, то теперь ключевой задачей стало участие в формировании международных правовых рамок. Непосредственным вызовом,

обозначенным советником Ли Догёном, стала активная деятельность Китая по стандартизации киберспорта в рамках технического комитета ISO TC83. Этот вызов поставил перед корейским экспертным сообществом вопрос о необходимости ответной стратегии. В результате обсуждения было решено, что: «Корея должна, «хотя и с опозданием, занять лидирующую роль в разработке стандартов... путем активного сотрудничества с другими странами», чтобы не уступить право формировать нормативную базу индустрии своему главному конкуренту [2].

Однако стратегия корейских экспертов выходит за рамки реакции на действия конкурента. Они предлагают собственный, наступательный план по институциональному закреплению лидерства. Профессор Сон Сокнок выступил с идеей создания Международного образовательно-исследовательского центра киберспорта и Азиатской федерации паракиберспорта через солидарность с ЮНЕСКО, МОК и ИРС. Этот шаг позволил бы Корее позиционировать себя не просто как сильного игрока, а как научно-образовательный центр и интегратора для всего региона, задавая тон в вопросах этики, инклюзивности и устойчивого развития киберспорта [2].

Высшей же целью, формирующей престижнейший имидж, признаётся интеграция киберспорта в олимпийское движение. Член Комиссии МОК Юн Канно прямо предложил использовать инструменты спортивной дипломатии при поддержке Министерства культуры, спорта и туризма [2]. Приглашенный профессор Хо Консик указал на «неосвоенную территорию» - паралимпийский киберспорт, где лидерство также необходимо завоевать [2]. Таким образом, олимпийская и паралимпийская перспектива рассматривается не как далёкая мечта, а как конкретная дипломатическая и законодательная задача.

Экспертный форум ясно показал, что корейское киберспортивное сообщество мыслит категориями «мягкой силы» нового поколения. Речь уже идёт не о том, чтобы быть самой яркой ареной или выращивать самых титулованных игроков, а о том, чтобы стать архитектором глобальной системы: создавать образовательные стандарты вместе с ЮНЕСКО, определять технические нормы в ISO и, в конечном итоге, открыть киберспорту двери на главную спортивную арену мира - Олимпийские игры. Это амбициозная работа над имиджем страны как не просто лидера, а создателя будущего всей индустрии.

Параллельно с работой над глобальными стандартами Южная Корея ведёт и «живую» дипломатию, используя свой авторитет для построения международных альянсов. Здесь киберспорт выступает уже не только как спортивная дисциплина или культурный феномен, но и как полноценный инструмент публичной и спортивной дипломатии. Это высшее проявление «мягкой силы», где лидерство подтверждается не наградами, а способностью формировать геополитику целой индустрии.

Наглядной иллюстрацией этой стратегии стали дипломатические визиты председателя Международной федерации киберспорта (IeSF) Чон

Бёнхона в Китай и на Филиппины. Встреча в Пекине с Китайским спортивным информационным центром (CSIC) при Государственном управлении по спорту КНР носила стратегический характер. Китайская сторона, признавая репутацию IeSF, прямо запросила активное сотрудничество для развития киберспорта в Китае и особенно - поддержку в организации обменов с Кореей, «страной, где киберспорт наиболее развит в мире» [3]. В ответ председатель Чон, подчеркивая свой статус вице-президента «Регулярного механизма обмена между парламентами Кореи и Китая», предложил поднять взаимодействие на государственный уровень, создав «официальную систему регулярного обмена», которая «привлечет внимание всего мира» [3].

Этот диалог с ключевым конкурентом и соседом демонстрирует важнейший сдвиг в имидже Кореи: из объекта подражания она превращается в необходимого партнёра даже для такой мощной державы, как Китай. Предложение о проведении в Китае чемпионата мира IeSF и совместная работа с издателем Dota 2 Perfect World по продвижению «качественных корейских киберспортивных игр» [3] на китайский рынок лишь укрепляют эту роль интегратора и культурного моста.

Не менее важен был и визит на Филиппины, в Себу. Здесь корейская дипломатия работает в формате «наставничества» и поддержки развивающихся сцен. Председатель Чон пообещал поддержку в проведении первого чемпионата Азии IeSF, что должно помочь молодежи Себу «приобщиться к культуре киберспорта» [3]. В ответ филиппинская сторона связала свои надежды на официальное признание киберспорта Национальным олимпийским комитетом именно с усилиями IeSF по легитимации киберспорта в мире.

Итогом этой дипломатической миссии стала чётко сформулированная философия. Председатель Чон Бёнхон заявил, что будущее - за «интеграционным ростом через сотрудничество со всеми странами мира»[3], а сотрудничество с азиатскими соседями является обязательным элементом для расширения сферы корейского киберспорта как «ключевого продукта Халлю» [3]. Таким образом, через IeSF Южная Корея позиционирует себя не просто как национальный лидер, а как ядро сбалансированного глобального развития киберспорта, чьи усилия в конечном итоге работают на признание его официальным видом спорта и, что закономерно, на «укрепление лидерства корейского киберспорта в мировом киберспорте»[3]. В результате формируется уникальная модель лидерства, при которой доминирование на рынке и в культуре подкрепляется статусом незаменимого партнёра в построении самой инфраструктуры глобального киберспорта.

Имидж Южной Кореи как глобальной столицы киберспорта - это не результат единичного маркетингового успеха, а итог глубокой внутренней трансформации. Ключевым шагом стало преодоление общественного скепсиса и признание киберспорта полноценной сферой через государственные награды, академические программы и социальные инициативы. Эта внутренняя легитимация создала прочную основу,

позволившую стране перейти к экспорту своей модели. Сегодня, используя киберспорт как инструмент, Корея ведёт дипломатию с Китаем, помогает развивать индустрию на Филиппинах и борется за олимпийский статус и международные стандарты. Таким образом, киберспорт поднял образ Южной Кореи от страны с развитой IT-инфраструктурой до статуса глобального нормотворца в ключевой индустрии цифровой эпохи.

Список использованной литературы

1. 게임이 만든 서울의 새 풍경..e스포츠 게임박물관 관광 명소로 [Игра создает новый облик Сеула... eСпорт и Музей игр становятся туристическими достопримечательностями] / 이투데이 [Etoday]. - 2026. - 26 января. - URL: <https://m.etoday.co.kr/news/view/2549258> (дата обращения: 18.01.2026).
2. “우리도 외교공조 통해 e스포츠 표준안 만들어야” [«Мы тоже должны создать стандарт для eSports через дипломатическое взаимодействие»] / Sports Кёнхян [Sports Khan]. - 2024. - 17 ноября. - URL: <https://sports.khan.co.kr/article/202411170701003> (дата обращения: 15.01.2026).
3. 중국 필리핀과 교감, IeSF 전병헌 회장 아시아 e스포츠 외교 [Взаимодействие с Китаем и Филиппинами: президент IeSF Чон Бён Хон и азиатская дипломатия в eSports] / GameMesa. - 2014. - 24 июля. - URL: <https://m.gamemesa.com/view.php?gid=504508> (дата обращения: 17.01.2026).
4. 한국 e스포츠진흥협회 문기주 회장, 태권도외교단 신임 총재 취임 [Председатель Корейской ассоциации содействия eSports Мун Ки Чжу вступил в должность нового президента Дипломатической корпорации тхэквондо] / Global Epic. - 2022. - 9 ноября. - URL: https://m.globalepic.co.kr/view.php?ud=2022110913005073196cf2d78c68_29 (дата обращения: 15.01.2026).