세계지방자치동향

자치행정

- (한국) 청년정책 기반 조성: 서울 성동구와 전북 완주군
- (독일) 독일의 새해맞이 문화의 변화

지방재정

- (미국) 지역 내 버려진 공간 어떻게 해야 할까? 볼티모어 시의 대응 노력
- (일본) 일본의 지방 e스포츠 대회 개최와 지역 활성화

한국지방행정연구원
Korea Research Institute for Local Administration

일본의 지방 e스포츠 대회 개최와 지역 활성화

개요

- 일본에서는 지방에서의 'e스포츠 대회' 개최로 젊은 층의 관심을 높이고 지역활성화를 도모하려는 움직임이 나타나고 있음
- 'e스포츠'라 함은 전자(電子) 기기를 사용하여 대전(對戰) 게임으로 경기하는 것을 말함
- 젊은 층의 지방 이탈이 심하면 지역의 활력 저하로 연결되기 쉽기에, 젊은 층에 인기가 있는 e스포츠 대회 개최를 통해 지역 활성화를 도모하려 하는 지방자치단체(지방정부)도 등장하고 있음
- 자치단체만이 아니고 기업으로서도 지방 'e스포츠 대회'개최를 지원하고 있으며, 일본의 대부분 지방 대학은 '지역공헌'을 중요 역할 중 하나로 내세우고 있음
- 이하에서는 일본의 지방 e스포츠 대회 개최와 지역활성화 연계 노력에 대한 소개와 더불어 우리나라에 주는 시사점을 모색해 보고자 함

이바라키현(茨城県)의 e스포츠 전국 대회 종목과 현(県)지사의 적극성

- 일본의 e스포츠는 한국에 비하면 뒤떨어져 있다고 할 수 있으나, e스포츠를 지역 경제 활성화로 연결시키려고 하는 성향은 일본이 한국에 비하여 강하다고 할 수 있음
- 도쿄(東京)의 북동쪽에 위치하는 이바라키현이 e스포츠 전국 대회 개회의 출발점이 되었음
- 작년(2019년) 10월 6일 e스포츠 축구 게임인 '위닝일레븐(winning eleven)'의 전국 예선 결승이 이바라키현 츠구바시(つくば市) 국제회의장에서 개최되었고 대형 화면으로 실황 중계가 이루어짐
- 이바라키현 e스포츠 대회에서는 '위닝일레븐'만이 아니라 퍼즐게임인 '뿌요뿌요', 자동차 경주 게임인 '그랑추리스모'를 합한 3종목을 전국 47개 도도부현(都道府県 : 광역자치단체) 선수권 대항전으로 실시하였고, 대회 참가자는 1만 5천명에 달하며 성황을 이루었음

도시의 이미지를 살린 e스포츠 전국 대회 실시와 이바라키현(茨城県)의 예산 조치

- 도도부현 전국 선수권 대항전의 개최는 정보기술(IT) 기업 출신인 오오이카와 가즈히코(大井川和彦) 이바라키현 지사의 의향이 크게 작용하였음
- 이바라키현은 20~30대 젊은 층에게 e스포츠 전국 대회 개최를 홍보하며, 연구·학원(學園) 도시인 츠쿠바시가 대회 개최지로 걸맞는다는 쪽으로 이미지를 각인시키려 하고 있음
- 이를 발판으로 이바라키현은 'e스포츠의 성지(聖地)'로 자리 잡는다는 점을 내세워 관련 기업을 유치하고 고용창출로 이어가려 하고 있음
- 실제로 이바라키현은 추가경정 예산으로 e스포츠 대회에서 사용하는 자재구입비, 지도자 및 경기자 강습비용 등으로 2천만엔(약 2억 1천만원)을 계상하였음
- 이에 더하여 산학연계 협의회도 발족시켜 향후 대형 이벤트 행사나 대회 유치를 지향하고 있음

'일본 e스포츠 연합(JeSU)'과 지방 대학의 e스포츠 물밑 지원

- 이바라키현 e스포츠 전국 대회는 2018년에 설립된 '일본 e스포츠 연합(JeSU)'이 물밑 지원을 함
- '일본 e스포츠 연합'의 하마무라(浜村弘一) 부회장은 e스포츠에 적극적으로 참가하고 있는 경기 인구 규모를 약 2억명 정도로 보고 있음
- e스포츠 참가 인구 중 57%는 아시아·태평양 지역이 차지하고 있는데 일본의 참가 인구는 상대적으로 많지 않은 상황임
- 도쿄의 서북쪽에 위치한 도야마현(富山県)도 e스포츠에서 높은 수준을 보이고 있음
- 도야마(富山)대학과 도야마현립(富山県立)대학에서는 e스포츠를 어떻게 하면 지역에 뿌리를 내리게 하고 강하게 할 수 있을 것인가에 대한 과학적인 연구도 착수하였음

지역 특색을 살린 e스포츠의 성장 가능성에 대한 모색

- '지역 특색'을 살리는 쪽에서 e스포츠의 성장 가능성을 모색하는 일본 젊은이들도 나타나고 있음
- 예컨대 도야마현의 사카이다니(堺谷陽平)씨는 아시아를 여행하고 나서 e스포츠 성장 가능성의 힌트를 지역 특색을 살려야 한다는 데에서 찾고 현(県) 이외로부터도 참가자 모집에 나서며 '도쿄에서는 할 수 없는 대회'를 모색함
- 현(県) 당국과 지방 TV방송국이 주최한 '도야마 게이머 데이'에는 후원사가 26개사에 달하였고, 현(県) 교육위원회는 고등학생의 참가에도 힘을 기울임
- e스포츠 주경기장이었던 도야마현 내의 다카오카시(高岡市) 다카오카돔에는 약 3천명이 모였

고 700명의 경기자 중 3분의 2는 도야마현 이외로부터 참가하였음

- 사카이다니 씨는 “이 정도로 젊은이들이 모이는 콘텐츠는 매력적이므로 하나의 문화로서 정착시켜 기업의 인재확보나 인구유출을 막는 방법”으로서도 주목하고 있음(아사히 신문 2019년 10월 29일자)

기업의 e스포츠 참여

- e스포츠 보급을 목표로 시장조사를 하고 있는 가도카와게임링케지사(社)는 2018년 일본의 e스포츠 시장규모는 48억엔(약 500억원) 정도이나 2022년에는 99억엔(약 1030억원)에 이를 것으로 보고 있음
- 지방에서 e스포츠 사업에 착수한 기업의 하나로 NTT히가시니혼(東日本) 통신회사를 들 수 있는데, 이 회사는 자치단체와도 연계하며 e스포츠 사업 확대를 도모하고 있음
- 동 사(社)는 2019년 3월 미야기현(宮城県) 센다이시(仙台市)의 대회장과 도쿄의 대회장을 통신회선으로 연결하여 e스포츠 프로선수와 대전하는 이벤트를 개최함
- 동 사(社)의 가게자와(影沢潤一) 씨는 “마을 축제 일부분으로서의 e스포츠 기획이나 공적 보조금의 사용 방법에 대해 주최자와도 상담”하며 e스포츠 관련 사업을 통한 지역 활성화를 모색하고 있음

e스포츠를 지역활성화에 활용하고 있는 사례

- 비단 위에서 든 이바라키현이나 토야마현만이 아니라 다른 현에서도 e스포츠를 지역활성화에 활용하고 있음
- 〈표 1〉에서는 지역활성화를 위해 e스포츠를 활용하고 있는 현(県)의 사례를 정리하고 있음

| **표 1** | e스포츠를 지역활성화에 활용하고 있는 사례

지역(현(県))	e스포츠 활용 예
아오모리 (青森)	직업훈련학교에 e스포츠 전공과정 신설을 계획 NPO가 대회를 개최하고 정보기술(IT) 관계자의 커뮤니티 만들기
도야마 (富山)	현(県)이 주최하는 e스포츠 대회에서 3천명 동원 우오즈시(魚津市)는 게임 크리에이터를 육성 · 지원
후쿠오카 (福岡)	후쿠오카시는 ‘세계적 게임 도시’를 목표로 규슈(九州)대학 및 다른 기업과 함께 진흥기구를 설립 . 세계대회를 유치
오오이타 (大分)	벳부시(別府市)의 온천에서 관광과 관련시킨 e스포츠 이벤트를 개최 현(県) 축구협회에 e스포츠위원회를 발족
도쿠시마 (徳島)	청년회의소의 추진으로 상점가에서 e스포츠 페스티벌을 개최

자료: 아사히 신문 2019년 10월 29일자를 참고하여 필자 작성.

우리나라에 주는 시사점

- 일본은 한국에 비해 광역자치단체도 많고(47개 도도부현) 지방에서의 정주성(定住性)이 강해 일본과 같은 e스포츠 전국대회 개최 방법을 한국에 그대로 적용하는 데는 한계가 크다고 할 것임
- e스포츠대회에서도 한국은 수도권으로 몰리는 '쏠림현상'이 나타나기 십상임
- 그렇다고는 하나 공평성 측면에서의 지역 균형 발전을 염두에 두면 지방의 거점도시를 선정하고 각 거점지역 간 e스포츠 대항전 개최는 지역경제 활성화에도 도움을 줄 것임
- NTT히가시니혼(東日本) 통신회사 및 지방대학이 자치단체와 연계하며 e스포츠를 통한 지역활성화를 모색하고 있다는 점으로부터는 산학관(産學官) 협조의 중요성이라는 시사점을 얻을 수 있음

국중호 통신원
(요코하마시립대 경제학 교수)
kook@yokohama-cu.ac.jp