일본 현지 동향 및 지역활성화 사례

2022. 2.

대한민국시도지사협의회
(일본사무소)

목 차

Ⅰ. 일본 현지동향

[1] 우크라이나 정세에 관한 일본의 대응 발표(22.3.1.) ····· 1
[2] 일본 국경 방역대책 관련 ····· 2
[3] 5-11세 코로나백신 접종 시작 ····· 3
[4] 일본 전국지사회 신임 사무총장에 전 가나가와 부지사 내정 ····· 3

Ⅱ. 관광 동향

[1] 한일 관광교류 현황 ····· 5
[2] 관광시장 동향 ····· 6
[3] KTO 도쿄지사 코로나 대응사업 전개 ····· 8

Ⅲ. 지역활성화 사례

(주제) 스포츠 진흥의 새로운 전개로 지역활성화

[1] 장애인 스포츠로 교류할 수 있는 마을 조성 ····· 9
[2] e스포츠로 지역사회와 마주하다. ····· 13
[3] '컬링의 성지·가루이자와' 를 향한 지역 진흥 ····· 17
[4] 쾌(快)수욕장 백선의 바다에서 마린스포츠 진흥 ····· 21
[5] e스포츠로 고령자 노쇠(frailty) 예방 ····· 25
[6] 클라이밍이라고 하면 돗토리현·구라요시시! ····· 29

Ⅰ. 일본 현지동향

※ 자료출처 : 일본재무성, 현지 언론보도 등

1 우크라이나 정세에 관한 일본의 대응 발표(22.3.1.)

○ 일본은 우크라이나와 함께입니다. 라고 발표
— JAPAN STANDS WITH UKRAINE

○ (지원) 최소 1억 달러 규모의 차관(借款)과 더불어 인도적 지원으로 1억 달러의 긴급 인도지원

○ (금융조치)
— 러시아 중앙은행과의 거래 제한
— 푸틴대통령을 포함한 러시아 정부 관계자의 자산 동결 등 제재
— 러시아 3대 금융기관(개발대외경제은행(VEB), Promsvyazbank, Bank Rossiya)에 대하여 일본 국내에 있는 자산 동결
— 유럽, 북미에 의해 표명된 SWIFT(국제은행간 통신협회)로부터 러시아 특정 은행 배제를 시작으로 러시아 국제금융시스템을 세계경제로부터 격리시키는 조치에 참가
— 러시아정부에 의한 새로운 소블린 채권을 일본에서 발행, 유통하는 것을 금지. 일본에서 증권의 발행 등을 금지하고 있는 러시아 특정 은행에 대하여 상환기간이 짧은 증권도 대상으로 추가

○ (수출규제)
— 러시아 군사관련단체에 대한 수출, 국제적 합의에 의한 규제 리스트 품목이나 반도체 등 범용품(汎用品)[1]의 러시아로 수출에 관한 제재

○ (사증발급) 러시아 관계자에 대하여 일본 사증 발급 정지

○ (벨라루스)
— 루카센코 대통령을 포함한 개인, 단체에 대한 제재조치
— 벨라루스에 대한 보다 엄격한 수출관리

○「도네츠크인민공화국」,「루간스크인민공화국」
—「도네츠크인민공화국」,「루간스크인민공화국」관계자에 대하여 일본 사증 발급 정지와 일본 국내에 있는 자산 동결
—「도네츠크인민공화국」,「루간스크인민공화국」과의 수출입 금지

1) 여러 분야나 용도로 널리 쓰는 물품.

○ 기시다 총리는 3월 2일 우크라이나에서 제3국으로 피난한 난민을 일본국내에서 받아들일 방침을 표명.
— 우선 친족이나 지인이 일본에 있는 분을 수용할 생각이지만 거기에 그치지 않고 인도적인 관점에서 대응 발표
— 총리는 2일 우크라이나 난민을 대거 수용한 폴란드 총리와 전화통화「국제사회의 중요한 국면에서 우크라이나 사람들과의 연대를 한층 더 강하게 하겠다.」라고 강조
— 현재, 일본이 코로나로 제한하고 있는 1일당 입국자수 상한과는 별도 기준 입국시킨다는 계획

2 일본 국경 방역대책 관련 / 자료출처 : 일본 후생성, 현지 언론보도 등

○ 입국후 자택격리 대기기간 등 변경 (2022. 3. 1. 오전 0시부터)

체재이력	유효한 백신접종 증명서	입국 0일	1~3일	4~7일
지정국가·지역 체재 이력 있음 (한국 등 24개국)	없음	검역에서 검사	• 검역소 숙박시설에서 대기 • 3일째 퇴소 시 시설에서 받은 검사결과가 음성인 경우 대기기간 종료	대기 없음
	있음(지정백신 3회접종 확인가능한 증명서)	〃	• 자택 등에서 대기(3일 이후에 자체검사하지 않는 경우)	
		〃	• 자택 등에서 대기 • 3일 이후에 자체검사, 음성결과를 입국자 건강 확인 센터에 제출	대기 종료 연락에 의해 대기기간 단축
지정국가·지역 체재 이력 없음	없음	〃	• 자택 등에서 대기(3일 이후에 자체검사하지 않는 경우)	
		〃	• 자택 등에서 대기 • 3일 이후에 자체검사, 음성결과를 입국자 건강 확인 센터에 제출	대기 종료 연락에 의해 대기기간 단축
	있음(지정백신 3회접종 확인가능한 증명서)	〃	• 대기 없음	

※ 상기 표의 어느 경우든 양성자·농후 접촉자가 되었을 경우에는 자택 등에서의 대기 기간의 단축 대상이 되지 않는다.

※ 지정국가·지역 : 24개국·1지역 (대한민국 포함, 2022년 3월 3일 현재)

※ 대기자의 입국 후 자택 등(격리시설 호텔)으로의 이동에 한정하여 대중교통 이용 가능.

○ 외국인 신규 입국 제한의 재검토

— 외국인의 신규 입국은 원칙적으로 모든 국가・지역으로부터의 신규 입국을 일시 정지하고 「특단의 사정」이 있는 경우에 한하여 신규 입국을 인정.

— 아래 (1) 또는 (2)의 신규 입국을 신청하는 외국인에 대해서는, 일본 국내에 소재하는 관계 책임자[2]가 입국자 건강 확인 시스템(ERFS)의 소정의 신청을 완료하고, 「특단의 사정」이 인정될 때 신규입국을 원칙으로 인정. (관광목적은 인정되지 않음.)

※ (1) 비지니스·취업 등을 목적으로 한 단기간 체재(3개월 이하) 신규 입국, (2) 장기 체류의 신규 입국

※ 상기 조치는 2022년 3월 1일 오전 0시(일본 시간) 이후에 입국·귀국하는 자로 사전에 신청을 완료한 자를 대상으로 함.

3 5-11세 코로나백신 접종 시작(소아접종) / 자료출처 : 일본 후생성, 현지 언론보도 등

○ 접종 시기 : 2022. 3.부터 개시. 단, 지자체의 준비 상황에 따라 같은 해 2월 말부터 시작하는 경우도 있음. 접종 기간은 금년 9. 30. 까지 예정

○ 접종 대상 : 신종 코로나 백신의 소아접종 대상은 원칙적으로 일본 국내에 주민등록이 되어 있는 5~11세.(국적 불문)

※ 특히 접종을 추천하는 대상자는 만성호흡기질환, 선천성 심질환 등 중증화 위험이 높은 기초질환이 있는 아이. / 접종에 대해서는 사전 주치의 등과 상담.

4 일본 전국지사회 신임 사무총장에 전 가나가와 부지사 내정

/ 자료출처 : 현지 언론보도, 위키페디아 등

— 지자체 출신 3대 연속

— 전국 지사회(회장・히라이 신지(平井 伸治) 돗토리현(鳥取県) 지사)는 3월 9일, 후루오야 미츠오(古尾谷 光男)(71)사무총장 퇴임 후의 후임으로 전 가나가와현 부지사, 가나가와 산업진흥센터 이사장 나카지마 마사노부(中島正信)(64)씨를 임명할 방침.

— 지사회 사무총장은 오랫동안 총무성 출신이 맡고 있었지만, 2011. 3. 부터 지자체의 부지사 경험자가 맡고 있다. 나카지마씨가 취임하면 3대 연속으로 지자체 출신이 되며, 22.4.1 발령 예정

— 나카지마 마시노부 이력

- 학 력 : 중앙 대학 법학부 졸업
- 1980년 가나가와현 발령 (재정과장, 환경농정국장, 보건복지국장 역임)
- 2015년 총무국장
- 2017년 요시카와 노부하루의 후임으로 부지사를 맡아 정책국, 총무국, 산업노동국, 회계국, 현정(県政) 전반 총괄, 가나가와현 교육위원회, 선거관리위원회, 인사위원회, 감사위원, 공안위원회, 노동위원회 담당.
- 2020년 가나가와 산업진흥센터 이사장.



나카지마 마사노부(中島正信·64세)

2) 관계 책임자 : 입국자를 직접 고용하거나 사업을 위해 입국자를 초빙하는 기업·단체 등을 말함.

Ⅱ. 관광 동향

※ 자료출처 : 한국관광공사(KTO), 일본정부관광국(JNTO)

1 한일 관광교류 현황

□ 방한 외래객 통계

※ 2022. 1월 관광통계 수치

연도	방한 외래객		방한 일본인		
	인원(명)	증가율(%)	인원(명)	증가율(%)	점유율(%)
2015	13,231,651	-6.8	1,837,782	-19.4	13.9
2016	17,241,823	30.3	2,297,884	25.0	13.3
2017	13,326,690	-22.7	2,311,242	0.6	17.3
2018	15,346,879	15.1	2,948,527	27.6	19.2
2019	17,502,623	14.0	3,271,706	11.0	18.7
2020	2,519,118	-85.6	430,742	-86.8	17.1
2021	967,003	-61.6	15,265	-96.5	1.6
2022. 1월	81,851	40.2	1,162	-10.5	1.4

□ 방일 외래객 통계

연도	방일 외래객		방일 한국인		
	인원(명)	증가율(%)	인원(명)	증가율(%)	점유율(%)
2015	19,737,409	47.1	4,002,095	45.3	20.3
2016	24,039,053	21.8	5,090,302	27.2	21.2
2017	28,691,073	19.3	7,140,438	40.3	24.9
2018	31,191,856	8.7	7,538,952	5.6	24.2
2019	31,882,049	2.2	5,584,597	-25.9	17.5
2020	4,115,900	-87.1	487,900	-91.3	11.9
2021*	245,900	-94.0	19,000	-96.1	7.7
2022. 1월*	17,800	-61.7	1,300	-99.8	7.0

* 잠정치

□ 한일관광교류 통계

연도	방한 일본인		방일 한국인		양국 교류	
	인원(명)	증가율(%)	인원(명)	증가율(%)	인원(명)	증가율(%)
2015	1,837,782	-19.4	4,002,095	45.3	5,839,877	16.0
2016	2,297,884	25.0	5,090,302	27.2	7,388,186	26.5
2017	2,311,242	0.6	7,140,438	40.3	9,451,680	27.9
2018	2,948,527	27.6	7,538,952	5.6	10,487,479	11.0
2019	3,271,706	11.0	5,584,597	-25.9	8,856,303	-15.6
2020	430,742	-86.8	487,900	-91.3	918,642	-88.4
2021*	15,265	-96.5	19,000	-96.1	34,265	-96.2
2022. 1월*	1,162	-10.5	1,300	-99.8	2,462	-35.2

* 잠정치

2 관광시장 동향

□ 일본 코로나/백신 중심 시장 동향

◆ **2022년 1월 방일객 수 17,800명 (전년 동월 대비 99.3% 감소) * 잠정치**

— 코로나-19 상황 지속으로 방일 외래객 수 저조

— 2022년 1월 방일한국인 수 1,300명 (전년 동월 대비 99.8% 감소) * 잠정치

○ 일본 정부, 3월부터 비즈니스 목적의 방문자와 유학생 등 외국인 대상 입국 규제 완화 공식발표(2.17)

— 1일 입국자 수를 현재 3,500명에서 5,000명까지로 확대(내국인 포함)

— 오미크론 변이종 비유행국가 등의 비지정국가 입국자는 백신 3차 접종 완료시 지정격리 면제 및 자가격리 기간 단축 (원칙 7일 → 3일, 격리 마지막날 PCR검사 음성 필수)

* 지정국가 입국자의 경우, 기존 7일 격리 원칙 및 일본정부 지정 시설격리 필수

— 입국 후 자택대기를 위한 이동 시, 공항 PCR 검사결과 음성인 경우, 대중교통 이용 인정

○ '만연방지 등 중점조치' *시행 36개 광역 지자체 중 오키나와현 포함 5개 지자체 중점조치 해제(2.21)

— 도쿄, 오사카, 후쿠오카 등 31개 광역지자체는 3.6까지 중점조치 시행 연장(추가 연장 검토 중) * 음식점 영업시간 21시까지 단축 및 주류 제공시간 20시까지로 제한 등

○ 코로나19로 인한 일일 사망자 수 급증(2.27일 기준 143명)
— 중증화 경향이 낮은 오미크론 변이 유행에도 고령층 감염 증가에 따라 코로나19 사망자 급증
— 도쿄도, 2.1~9일 기간 도 내에서 사망한 68명 중 고령자 요양시설 시설 등 집단감염을 통한 사례는 27명으로 전체의 약 40% 차지

○ 일본정부, 2월 중 약 6천만명 대상 3차 접종권 배포
— 1일 100만회 이상 접종을 통해 백신 3차 접종률을 일 1% 증가 목표

○ 일본 내 백신 접종현황(2.27 기준)
— 전국 백신 접종인원 1회 101,704,510명(전체 80.3%), 2회 100,223,526명(전체 79.1%), 부스터 샷 24,458,529명(전체 19.3%)

□ 일본 아웃바운드 및 방한시장 동향

◆ 2022년 1월 일본인 출국자 수 75,000명 (전년 대비 54.0% 증가) * 잠정치

항공사	조치	내용
일본항공	운항중단	하기 노선 외 운항중단(~ '22.2.28)
	감편운항	나리타-인천(매일 1편 운항)
대한항공	운항중단	하기 노선 외 운항중단(~ '22.2.28)
	감편운항	나리타-인천(매일 1편 운항, 2.15, 2.22, 2.24 운휴) 간사이-인천('22.2.1~2.28 주 2편(수,목) 운항, 2.24 운휴 '22.3.1~3.31 주 1편(수) 운항) 나고야-인천('22.2.1~2.28, 주 2편(수,토) 운항, 2.23 운휴 '22.3.1~3.31 주 1편(토) 운항)
아시아나항공	운항중단	하기 노선 외 운항중단(~ '22.1.31)
	감편운항	나리타-인천(매일 1편 운항, 2.14, 2.19, 2.21, 2.26 운휴) 간사이-인천('22.2.1~2.28 주 3편(수,금,일) 운항,) '22.3.1~6.30 주 5편(화,수,금,토,일) 운항, 3.1, 3.5, 3.8, 3.12, 3.15, 3.19, 3.22, 3.26 운휴) 나고야-인천(~ '22.3.31 운휴, 22.4.1~6.30 주 1편(금) 운항) 후쿠오카-인천(~22.3.31, 주 1편(금) 운항)
에어서울	운항중단	일본 전 노선 운항중단(~ '22.2.28)
티웨이항공	운항중단	하기 노선 외 운항중단(~ '21.3.26)
	감편운항	일본 전 노선 운항중단(~ '22.3.26)
에어부산	운항중단	일본 전 노선 운항중단(~ '22.3.26)
진에어	운항중단	하기 노선 외 운항중단(~ '22.2.28)
	감편운항	간사이-인천('22.3.1~3.31, 주 1편(수) 운항) 후쿠오카-인천(~ '22.2.28, 주 1편(월) 운항, 1.31, 2.2 운휴)
피치항공	운항중단	일본 전 노선 운항중단(~ '21.3.26)
ZIPAIR	신규취항	나리타-인천 ('20.10.16~, 주 3편(일,화,금) 운항)
제주항공	운항중단	하기 노선 외 운항중단(~ '22.2.28)
	감편운항	간사이-인천 (~ '22.2.28, 주 1편(일) 운항)

○ 관광목적 신규입국 제한이 계속되는 가운데, 여행업계 지원 및 수용태세 개선 중심의 정책 운영
○ 코로나19에 따른 외국인 신규 입국 제한 조치 지속(비즈니스 트랙 포함)
○ 입국자 전원 PCR 검사판정서 제출 및 공항내 PCR 검사 후 입국허가
○ 일본 국내여행 Go To 트래블 실시 시기 잠정 연기(**추경 2,685억엔 확보**)

3 KTO 도쿄지사 코로나 대응사업 추진

□ OTA(온라인 여행사) 방한 홍보 캠페인 확대 추진

○ 라쿠텐트래블 등 4개사(**2021.6월 ~ 2022.3월**)
○ 익스피디어, KLOOK 등과 신규추진(**2021.10월 ~ 2022.3월**)

□ Feel the Rhythm of Korea 시즌2 속의 그곳을 찾는 웹 산책 온라인 캠페인(2.21~3.31)

○ Feel the Rhythm of Korea 시즌2 속의 관광지 소개 특집페이지 제작 및 운영
○ 미니 여행검정 실시를 통한 고객 참여형 이벤트 실시

□ 2022. 1사분기 주요사업

○ 일본지역 지역센터제 도입 및 운영(**일본지역센터(도쿄)-관할지사 체계 운영**)
○ 일본지역 SNS 통폐합 실시(**인스타그램 및 유튜브 채널 통합 및 대표운영**)
— 서울가요대상 연계 일본지역 SNS 통합 이벤트(도한놀이) 개최(300명 대상)(1.23)
— IKKO 등 한국을 잘 아는 연예인 활용 한국에 가고 싶게 만드는 한국 토크 영상 제작(3.4) 및 SNS 송출
○ JATA 공동 여행업계 대상 설명회 개최(3.17)
— 코로나 확산 이후 2년만에 오프라인 설명회 실시(도쿄/오사카/후쿠오카)
— 향후 JATA 회원사 초청 방한팸투어, 안심안전 관광상품 모니터링투어 등 개최예정
○ 요코하마 소비자 행사 개최(3.26)
— 뮤지컬 상영회(요코하마 총영사관 협력)

Ⅲ. 지역활성화 사례

※ 자료출처 : 일본 지역활성화센터

◇ 일본의 (재)지역활성화센터가 발간한(2022.2.) '지역활성화사례' 를 참고하여 정리한 것으로, 우수 사례 벤치마킹을 통해 국내 지자체 시책에 참고하고자 함.

(주제) 스포츠 진흥의 새로운 전개로 지역활성화

1 장애인 스포츠로 교류할 수 있는 마을 조성

- 휠체어 스포츠의 성지를 목표로 하는 치바시의 대처 -

치바현(千葉県) 치바시(千葉市)

○ 휠체어 스포츠의 성지

치바시에는 '치바 호크스(휠체어 농구)', 'RIZECHIBA(휠체어 럭비)' 등의 클럽 팀이 활동하고 있고, 치바 포트 아레나에서는 '휠체어 럭비 일본 선수권 대회' 등의 대회가 매년 개최되고 있다. 또, 휠체어 테니스의 쿠니에다 신고 선수를 비롯해 많은 선수에게 경기용 휠체어를 제공하고 있는 '오엑스(OX) 엔지니어링' 의 본사가 있는 등, 휠체어 스포츠와 인연이 깊은 지역이다. 이 때문에 2020년 도쿄 올림픽이 정해지기 전부터 '휠체어 스포츠의 성지' 를 목표로 한 대처를 실시하고 있다.

그리고 2013년 대회의 도쿄 개최와 2015년에 본시의 마쿠하리 멧세가 올림픽 3종목 경기・패럴림픽 4종목 경기의 회장으로 결정됨에 따라, 휠체어 스포츠를 하나의 시작점으로 장애인 스포츠 전체의 보급・촉진을 위해 치바시 전체가 함께 노력하고 있다.

본시에서는 대회의 성공과 본시의 거듭된 발전, 대회 후에도 각 대처가 가치 있는 유산으로서 계승될 수 있도록 방향성을 정한 '2020년 도쿄 올림픽・패럴림픽을 향한 치바시 행동 계획' 을 책정하여 다양한 시책을 전개해 왔다. 특히, 장애인 스포츠의 추진에 대해서는 다양성에 대응하는 공생 사회 실현을 향해 중점적으로 임하고 있다.

학교 교육에서는 2017년도에 전체 시립학교 171개교가 '올림픽・패럴림픽 교육 실시학교' 로 인증 받고, 체육 수업에서 장애인 스포츠를 실시하는 것 외에, 장애인 선수를 학교에 파견하여 교류하거나 장애인 스포츠 대회의 학교연계 관전 등을 통해 다양성 이해교육을 실천하고 있다.



장애인 선수의 학교 방문 모습

또, 장애인 스포츠의 매력을 체험・체감할 수 있는 이벤트 '장애인 스포츠 페스타 치바', '오픈 보치아 대회' 의 개최, 'JFE치바 축제' 등 현지의 대규모 이벤트나 프로야구, J리그 경기장에서의 체험회 실시 등, 많은 기회에 시민들이 장애인 스포츠를 경험할 수 있는 장소를 만들어내어 지금까지 총 7만 명 이상이 체험하고 있다.

나아가 시민이 장애인 스포츠를 관전할 수 있는 기회로서 예년에 '재팬 파라 휠체어 럭비 경기대회', '휠체어 럭비 일본 선수권 대회', '하세가와 료신 기념・치바 시장배 쟁탈 휠체어 농구 전국 선발대회' 의 3개 대회가 개최되었고, 더욱 적극적인 유치로 2019년에는 골볼과 좌식배구 국제대회, 장애인 배드민턴 전국대회도 개최되어 지금까지 총 5만 5000명 이상이 관전에 방문하는 등, 많은 시민들에게 장애인 스포츠가 친숙한 스포츠로서 보급되고 있다.

○ 'ALL 치바' 로 분위기를 돋우다

패럴림픽의 경기장 도시가 되면서 경제계나 대학생을 비롯한 시민들로부

터 우리가 예상했던 것보다 더 큰 관심을 받게 되었다. 따라서 패럴림픽을 공생 사회 실현의 최대 계기로 삼아 마쿠하리 멧세에 많은 시민으로 가득 차도록 패럴림픽 대회와 더불어, 장애인 스포츠 체험회, 선수나 예능인 등에 의한 스테이지 쇼를 비롯해 현지 전통예능의 공연, 지역음식 판매부스 출점 등 집객을 목적으로 한 이벤트를 산관학이 연계하여 개최하고, 이벤트 참가자를 대회 관전으로 연결시킴으로써 장애인 스포츠팬의 확대에 노력했다.



장애인 스포츠 대회 응원 이벤트의 모습



장애인 스포츠 페스타 치바의 모습

지금까지 4개의 대회에서 이벤트를 개최했지만, 특히 2019년에 마쿠하리 멧세에서 행해진 골볼 국제대회에서는 2020년 도쿄 올림픽의 실전을 겨냥한 대처로서 도시 자원봉사가 교통・관광 안내를 하고, 역에서 경기장까지의 경로에서는 치바 상공회의소가 휠체어를 사용해 배리어 프리의 정비 상황의 확인 등을 실시했다.

또, 마쿠하리 멧세 주변이나 카이힌 마쿠하리 역전 광장, 이온몰 마쿠하리 신도심, 경기장에서 떨어진 치바역에서도 대회의 홍보나 장애인 스포츠 체험회 등을 일체적으로 개최하여 시내의 회유성을 창출하는 등 'ALL 치바'로 장애인 스포츠를 북돋워 왔다.

○ 장애가 있는 사람도 없는 사람도 함께 스포츠를 즐기는 지역 만들기

장애인의 사회참가 촉진, 삶의 보람이나 생활의 질 향상, 건강 만들기의

기회 등을 창출하기 위해서는 스포츠를 즐길 수 있는 환경의 정비가 필요한 점을 고려하여 새로운 시책을 전개했다.

2019년 7월부터 전문원이 장애인 한 사람 한 사람의 장애의 종류 및 그 정도에 따른 스포츠의 소개, 동아리 활동을 매칭하는 '치바시 파라 스포츠 컨시어지'를 운영하고 있다. 코로나화로 활동의 기회가 한정되어있기는 하지만, 지금까지 167명의 장애인이 새롭게 스포츠를 시작하고 있다.

2020년에는 장애인이 참가할 수 있는 스포츠 교실이 적다는 등의 현실적인 과제에 마주하여, 지역에서의 장애인 스포츠 정착을 목표로 시민단체 등에 장애인을 대상으로 한 스포츠 교실이나 체험회 비용의 일부를 조성하는 '파라 스포츠 진흥 보조금'을 창설했다. 시민단체 외에 장애인 시설과 민간 스포츠클럽에서도 제도를 활용하는 등, 다양한 지역에서 교실이 열려 지금까지 총 172명이 참가했다.

또한, 공공 스포츠 시설에서의 휠체어 사용을 전면적으로 가능하게 한 것 외에도, 경기용 휠체어 등의 장비대여 및 시내에서 개최되는 마라톤 대회에 시각 장애인 팀의 신설, 초등학교 단위의 지역에서 활동하는 스포츠 진흥회에서의 장애인 스포츠 체험회 개최 등, 가까운 지역에서 장애인이 스포츠에 참가할 수 있는 환경 정비에 노력하고 있다.

앞으로도 유산(legacy)으로서 지금까지의 대응을 계속・발전해 나가면서 본시를 장애인 스포츠의 거점으로 삼고, 장애가 있는 사람도 없는 사람도 스포츠를 통해 교류할 수 있는 지역 만들기를 추진하여 다양성을 존중하고 받아들이며 교류할 수 있는 공생 사회의 실현을 목표로 한다.

2 e스포츠로 지역사회와 마주하다
- 지역의 매력을 어필하는 이벤트 전개 -

도야마현(富山県)

○ 지역 조성의 새로운 뿌리로

도야마현에서는 2016년부터 e스포츠를 활용한 대처를 다양한 형태로 전개해 왔다.

처음 활동을 시작했을 당시에는 '지역 과제'에 대한 의식은 크지 않았고, 막연히 '게임을 좋아하는 사람들이 모여 즐겼으면 좋겠다'라는 생각에 다카오카역 앞에 있는 주상복합 건물의 한 곳에 마련한 작은 가게에서 시작하게 되었다. 지금도 기억나는 것은 그 점포에서 처음으로 이벤트를 실시했을 때 참가자는 나를 포함해 3명이었다.

본인 스스로도 게임 대회에 출전한 플레이어였기 때문에 '어떻게 하면 재밌게 할 수 있을까', '이벤트의 규칙은 어떻게 하는 것이 좋을까' 등, 우선은 나의 관점에서 생각하는 동시에, 참가자 등 주위 분들과도 충분한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 스스로도 게임 대회에서 다루는 게임의 타이틀을 의식하면서 플레이하고, 때로는 참가중인 플레이어들과 함께 현외 대회로 원정을 가는 등, 지역사회의 안에서부터 액션을 취하는 것에 명심하고 있었다.

참가해 준 플레이어들의 조언을 듣고 이벤트에 반영해 나가면서 조금씩 참가자가 늘어나, 약 반년 후에는 가게에 다 들어갈 수 없는 정도의 인원이 모이게 되었고, 한 달에 몇 번이나 시내의 회의실과 이벤트 실시가 가능한 장소를 이용하여 50명 정도의 e스포츠 대회를 개최해 가게 되었다.

그로부터 더 많은 분들이 이러한 e스포츠에 관여할 수 있게 활동 영역을

넓혀가고자, 2016년 9월에 도야마현 e스포츠 협회(현 '도야마현 e스포츠 연합')를 설립하고, 이어서 소개할 'Toyama Gamers Day'를 비롯한 다양한 e스포츠의 활동을 전개하고 있다.

게임이라고 하면, 평소에 별로 관심이 없는 분들이 보기에는 폐쇄적이고 사람과의 유대가 적은 것처럼 생각되기 쉽지만, 실제로는 사람과 사람의 커뮤니케이션으로 넘쳐나고 있다.

그리고 지역의 커뮤니티야말로, e스포츠뿐만 아니라 지역 발전에 빼놓을 수 없는 요소라는 것을 지금까지의 활동을 통해 느끼고 있다. 현재까지 '지역'과의 접점이 별로 없었던 사람들이나 흥미와 관심이 적은 젊은 층이 중심이 되어 무의식적으로 사람이나 지역과 교류하며 지역의 매력을 끌어내거나, 활용하거나 즐기는 것을 통해 보다 자연스러운 형태로 지역에 참가하는 구조가 게임 커뮤니티를 통해 이미 퍼지고 있다.

○ "도야마다움" 넘치는 이벤트로

일본 국내에서 e스포츠 이벤트가 활발해진 것은, 특히 각 지역의 관점에서 보면 2018년경부터라고 생각한다. 지역별 행사 이외에도 도시를 중심으로 수천 명이 모이는 것부터 고액 상금의 화려한 대회까지 다양하다.

그 당시는 'e스포츠 후진국'으로 불렸던 일본이지만, 내가 대회에 참가한 2010년경부터 생각하면 꽤 발전했다. 물론, 아직 성장의 여지는 크고 노력해 나갈 필요도 있지만, 그래도 상당히 진척된 상황이다.

그러한 배경 속에서, 지금도 계속해서 실시하고 있는 도야마현내의 대처가 'Toyama Gamers Day'다. 2016년 12월에 1회를 시작으로 현재까지 11회째 이어온 활동으로, "도야마현다움"을 강하게 의식한 내용으로 되어있다.

단순히 회의실을 빌려 책상과 의자를 늘어놓고 지역 커뮤니티의 분들이

게임기 등을 가져와 실시한 제1회에는 약 100명의 참가자가 모였고, 그 중에는 현외 멀리 떨어진 곳에서 참가한 사람도 있었다. 이야기를 들어보면 '온 김에 1박하고 히미시의 겨울 방어를 먹으러 간다' 고 하는 것이었다. 그렇게 도야마현의 매력을 함께 느낄 수 있는 이벤트로 만드는 것으로, 도쿄 같은 곳의 흉내 내기가 아닌 도야마현다움이 넘치는 내용을 의식한 것으로 만들어져 갔다.



전통 공예 다카오카 동기로 만든 e스포츠 대회 기념패



3200명이 참가한 Toyama Gamers Day 2019

때로는 노포의 양조장에서 밤새도록 술을 마시면서 게임을 하거나, 때로는 전통 공예의 다카오카 동기로 제작한 방패를 기념품으로 대회를 실시했다. 또, 각 지역의 폐교사를 대회장으로 활용하기도 했으며 특산품인 홍게를 상품으로 했다. 그 결과, 코로나19 이전인 2019년에는 약 3,200명이 모이는 규모로 성장했다.

물론, 참가자가 즐길 수 있도록 하는 것이 목적이지만, 이렇게 지역의 홍보나 폐교와 같은 지역 과제와 마주하게 되는 측면도 있었기 때문에, e스포츠 그 자체에 대한 이해가 별로 없는 분들로부터도 각각의 시점에서 공감을 얻게 되어, 민간기업과의 솔루션 및 지자체와의 다양한 도야마현내 e스포츠의 대처에 대한 시작점이 되었다.

○ 다세대 연결의 핵심으로 발전

최근에는 더 많은 분들이 e스포츠의 매력을 느낄 수 있도록, 지금까지 그다지 관계가 없었던 지역의 분들과 연계한 대처가 많아지고 있다.

대표적인 것으로는 e스포츠를 활용한 개호예방대책사업이라는 것이 있다. 도야마현과 도야마현립대학 등이 연계하여 2020년도부터 추진하고 있는 것으로, 현내 공민관을 중심으로 고령자 대상 연간 40회 정도의 체험회 등 교류의 장을 마련하고 있다.

젊은 학생들이 고령자에게 게임을 가르치고 있는 모습은 매우 흐뭇하고, 고령자 분들도 젊은 사람들과 이야기할 수 있어 좋았다는 등, 게임을 인연으로 한 교류에 기쁨을 느끼고 있다. 이처럼 종래와 같은 젊은 층을 중심으로 한 e스포츠가 아닌, 세대를 초월한 커뮤니케이션의 핵심으로 발전시켜 e스포츠의 가능성을 끌어내고, 지역을 보다 풍요롭게 만들어 가고자 한다.



고령자 대상 교류회

3 '컬링의 성지 · 가루이자와' 를 향한 지역 진흥
- 올림픽 유산을 계승한 새로운 시책 전개 -

나가노현(長野県) 가루이자와정(軽井沢町)

○ 나가노 동계올림픽 관계자의 열의를 원동력으로

가루이자와정은 여름과 겨울의 양쪽 올림픽을 경험한 세계에서도 드문 마을이다. 하계는 1964년 도쿄올림픽에서의 종합마술 경기, 그리고 동계가 1998년 나가노 올림픽에서의 컬링 경기로, 마을의 종합 운동공원인 카자코시 공원에는 하계와 동계 양쪽의 성화대가 나란히 설치되어 있다.



가루이자와 카자코시 공원에 있는
하계와 동계의 성화대 두 개

컬링이 올림픽의 정식 종목으로서 처음 개최된 곳이 가루이자와였지만, 경기 단체인 나가노현 컬링협회는 설립된 지 얼마 되지 않은 1989년부터 그 유치 활동에 협력하여 개최 중에는 경기 위원이나 심판, 스태프 등으로 많은 관계자가 참가했다. 이러한 사람들과 가루이자와정의 노력, 그리고 나가노 올림픽 전후의 컬링 경기 발전에 대한 마음이 있었기에, 나가노 올림픽의 레거시가 지금도 계승되고 있는 것이라고 생각한다.

○ 전문 시설 '가루이자와 아이스 파크' 의 건설

나가노 올림픽은 다양한 씨앗을 뿌려주었다. 컬링 경기를 관전하고 그 때의 감동으로 컬링을 시작한 초등학생이 20년 후에 평창 올림픽에서 일본 대표로 출전하여 꿈을 실현시켰다. 함께 일본대표가 되었던 선수 중 한 명은 그 후에 클럽팀의 얼굴로 지역의 응원을 받으며 활동하고 있으며 주니어 육성에도 적극적으로 관여하는 등, 톱스포츠로서 지역 스포츠의 선순환을 실현하고 있다.

또, 가루이자와정은 나가노 올림픽을 기념하여 1999년부터 '가루이자와 국제 컬링 선수권 대회' 를 매년 개최하고 있다. 이 대회는 20년이 넘는 역사 있는 대회가 되어, 현재는 상금 대회로서 아시아를 대표하는 국제대회로 성장하고 있다. 해외 톱팀과의 대전은 일본의 경기력 향상에도 큰 역할을 하는 것에 틀림없다.



가루이자와 아이스 파크 전경

그리고 2013년 일본 최대급의 연중형 컬링 전용 시설 '가루이자와 아이스 파크' 를 오픈했다. 스포츠청의 내셔널 트레이닝 센터 경기별 강화 거점 시설로도 지정되어 있어, 1년 내내 연습할 수 있는 환경을 얻게 된 것은 올림피언에게도 큰 어드밴티지가 되었다고 생각한다.

가루이자와 아이스 파크의 존재가 경기 발전에 크게 이바지하고 있는 것은 물론, 엔터테인먼트성이 높은 컬링은 그 경기의 특성을 이용한 프로그램의 개발로 많은 애호가를 만들어 관광 면에서도 활용되고 있다.

○ 프로젝트 추진위원회의 출범

2010년 가루이자와 아이스 파크의 건설이 결정되었을 당시, 가루이자와정, 가루이자와 컬링 클럽, NPO법인 스포츠 커뮤니티 가루이자와 클럽(종합형 지역 스포츠클럽)의 3자가 협동한 '가루이자와 컬링 활성화 프로젝트 추진위원회' (이하, '활성화 프로젝트')를 출범시켰다.

이후에는 '컬링의 성지 · 가루이자와' 를 슬로건으로, 활성화 프로젝트에서는 지역 활성화를 목표로 다음과 같은 목표를 내걸어 다양한 시책을 실시하면서 현재에 이르고 있다.

1. 평생학습 스포츠・컬링을 통한 지역주민의 건강 증진
2. 컬링을 통한 지역 커뮤니티의 형성
3. 컬링을 활용한 스포츠 투어리즘의 추진
4. 컬링을 통한 청소년의 건전한 육성
5. 컬링의 성지 가루이자와로서의 경기 보급 계발
6. 컬링 경기 올림픽의 일본대표 선수 배출

○ 마을 내외를 향한 시책 전개

한편, 마을의 재산인 컬링이 많은 잠재력을 갖고 있다는 인식은 마을 내에서도 부족하다고 판단되어 지역 활성화의 재료로서는 아직 개발의 여지를 남기고 있다.

활성화 프로젝트는 새로운 10년을 향한 2021년도 스포츠청 보조사업의 채택을 받아 인바운드 관광객 유치 확대와 지역주민을 위한 지속적인 시책을 실시하고 상승효과를 노린 시책을 펼치고 있다.

주민용 시책(이너 시책)은, 관광입정(觀光立町)[3]이라고 하는 가루이자와 특유의 스포츠 투어리즘 구축을 목표로, 엔터테인먼트성의 이해를 심화하기 위한 컬링 체험회와 의견 교환회를 마을내 사업자를 대상으로 실시하고 있다. 또, 차세대를 담당하는 주니어층의 컬링 팬 획득을 목표로, 마을내 초중고 7개교와 연계해, 아동 학생, 선생님, 보호자 대상 컬링 체험회를 실시하고 있다. 모두 '컬링의 마을・가루이자와'를 형성하는 핵심이 되어, 로컬 아이덴티티와 지역의 일체화 양성을 목적으로 하고 있다.

외부용 시책(아우터 시책)은, 컬링을 중심으로 하는 스포츠 투어리즘의 인지 확대를 목적으로, 컬링뿐만 아니라 마을내 스포츠 시설과 비포&애프터 스포츠의 제안 등을 도입한 PR영상을 제작했다. 베이징 올림픽 전후에는 적극적인 PR활동을 실시하여 컬링뿐만 아니라 다양한 종목의 스포츠 합숙 유치 및 연중 교류 인구의 확대에 주력해 갈 것이다.

또한, 수도권과 가까운 가루이자와의 대처로는, 코로나화로 보급된 텔레워크 근무자를 대상으로, 컬링을 워케이션 중 하나의 즐길거리로 소개하고 있다. 그 엔터테인먼트성을 알리고 개인이 즐기는 것 외에, 기업의 레크리에이션이나 OJT 연수에도 활용할 수 있다는 것을 알리면서 잠재 고객에게 접근해 교류 인구의 획득을 목표로 한다.

활성화 프로젝트의 중심이 되는 행정과 경기 단체, 현지의 종합형 지역스포츠클럽은, 각각의 목적을 염두에 두어 컬링의 커미션을 형성해 큰 목표를 향해 달려가고 있다. 앞으로는 활성화 프로젝트와 더 많은 협력단체가 하나 되어 그 틀을 확장하고 미래로 이어나가고자 한다.

3) 관광입정이란, 관광입국(觀光立國)이라는 정부의 정책에 따라 마을내의 특색 있는 자연환경, 경관, 역사・문화재, 관광 관련 시설 등을 정비해 국내외 관광객을 유치하고, 관광수입을 마을의 경제를 지탱하는 하나의 기반으로 만드는 것이다.

④ 쾌(快)수욕장 백선의 바다에서 마린스포츠 진흥
- 구마노 자연을 활용한 스포츠 집객 -

미에현(三重県) 구마노시(熊野市)

구마노시는 미에현 남부에 위치하고 기이 산지의 산들과 쿠로시오 해류에 둘러싸여 웅대한 자연과 유구한 역사에 길러진 문화가 풍부한 마을이다.

세계유산 '기이 산지의 영지와 참배길' 의 일부를 보유하고 있으며, 시내에는 구마노 고도(熊野古道)를 비롯해 일본 최고(最古)의 신사로 불리는 '하나노이와야 신사(花の窟神社)' 와 국가 천연기념물이며 일본 백경(百景)에도 선출된 '오니가성(鬼ヶ城)' 등 13개나 되는 세계유산을 보유하고 있다.

○ 연중 스포츠 집객 교류 촉진

구마노시에서는 마을 조성의 지침을 나타낸 계획인 구마노시 종합 계획에서 '풍부한 자연과 역사 속에서 사람이 빛나는, 활력과 윤기 있는 마을・구마노' 를 목표로 대처하고 있다. 그 중요한 시책의 하나로서 '스포츠에 의한 집객 교류' 를 내걸고 1년 내내 많은 대회의 개최 및 합숙 유치를 실시하고 있다.

지향하는 모습으로는 '온난한 기후와 풍부한 자연을 살린 스포츠 교류가 활발한 마을로서 연간 많은 스포츠 단체가 모여 시민과의 교류가 깊어지는 동시에, 숙박 및 음식 등으로 지역경제에 큰 효과를 가져온다' 라고 그려져 있으며, 스포츠에 의한 집객 교류를 통해 번화함과 경제의 파급 효과를 목표로 하고 있다.

2021년에도 신종 코로나바이러스의 영향으로 많은 대회가 중지되었지만, 예년의 소프트볼 대회를 중심으로 매월 다양한 경기단체가 실행위원회를

조직하여 각종 대회와 이벤트를 개최하고 있다. 이것은 지역의 스포츠 애호가 분들과 시민 여러분의 이해와 협력이 있었기에 실현이 가능했던 것이다. 더욱더 스포츠 집객을 추진하고 싶지만, 구마노시의 운동 시설 이용 상황은 포화 상태에 있으므로 새로운 대회나 합숙의 유치 등은 쉽지 않은 것이 현 상황이다.

○ 아타시카 해수욕장의 환경을 살리는 종목

현재까지의 이용 상황으로 보면, 구기 종목을 비롯해 운동 시설을 필요로 하는 스포츠의 집객은 더 이상의 대폭적인 집객 인원 증가를 기대할 수 없다. 따라서 구마노시의 웅대한 자연을 활용해 시설에 의지하지 않는 아웃도어 스포츠의 진흥을 추진하게 되었다.

우리 시에는 일본의 쾌(快)수욕장 백선에도 선정된 아름다운 '아타시카 해수욕장' 이 있어 과거에는 많은 해수욕 방문객으로 번화했으나, 2001년 이후 해수욕의 방문객수가 급격하게 침체되었다.

그러한 배경을 바탕으로 2006년부터 마린 스포츠 활용에 관한 논의가 시작되었다. 그 결과, 좌우로 산으로 둘러싸인 지형으로 인해 파도가 들어가기 어려운 아타시카만의 환경을 살리기 위해, 씨카약의 보급이 적절하다는 결론에 이르게 되었다.



체험회에서 추진위원회의 지도를 받는 아이들



패들보드·씨카약을 즐기는 아이들

그리고 씨카약 전문가나 현지 애호가가 중심이 되어 씨카약 마라톤 대회 개최를 목표로 했다. 그러나 처음에는 현지 어업 관계자로부터 사고를 우

려하는 목소리가 높아져 대회 개최를 단념하는 등, 어려운 길을 걷게 되었다.

그런데도, 포기하지 않고 체험회 개최와 씨카약 렌탈을 실시하는 등, 꾸준한 보급 활동을 계속했다. 이러한 활동이 어업 관계자에게도 인정되어 2011년에는 씨카약뿐만 아니라, 마린 스포츠 전체로 집객 교류의 추진을 목적으로, 민관의 연계 하에 '구마노 마린 스포츠 추진 위원회'를 설립, 2012년 3월에는 현지 어업 관계자의 협력 하에 '제1회 구마노 씨카약 마라톤 대회'가 개최되었다.

아타시카만을 나와 거친 구마노 여울을 나아가는 코스는 상급자 전용의 난코스지만, 많은 어업 관계자가 구조선으로 협력해 주어 실현될 수 있는 코스로 높은 평가를 받았다. 그러나 당초의 참가자는 30명 정도에 그쳤다. 따라서 2013년, 추진위원회가 주목한 것이 스탠드업 패들보드(SUP)였다.

○ 세계 챔피언도 참가한 제1회 SUP 대회

일본 SUP 진흥회, SUP(패들)보드를 취급하는 사업자와 숍의 협력으로 2014년 10월에 제1회 구마노 SUP 마라톤과 구마노 씨카약 마라톤 대회를 동시에 개최했다.

SUP 마라톤에는 관계자의 권유로 당시의 SUP 세계 챔피언인 호주의 트래비스 그랜트 선수가 참가. 그 밖에도 국내 톱의 가네코 케니 선수 등의 실력자부터 최근 시작한 초보자까지 171명이 엔트리했다.

구마노 씨카약 마라톤 대회도 38명이 엔트리하고 200명 이상의 참가자가 아타시카의 바다를 찾아왔다. 두 대회는, 현지 아타시카 지구의 자치회나 주민을 비롯해 관광 협회, 현지 어협과 어업인의 협력 하에 개최되었다.

2014년 이후에도 재참가를 포함해 매년 200명에 가까운 참가가 지속되어, 온화한 아타시카만과 거친 외양의 구마노 여울을 무대로 초보자부터

상급자까지 즐길 수 있는 대회로 정착했다. 2020년과 2021년은 신종 코로나바이러스의 영향으로 유감스럽게도 2년 연속 대회가 중지되고 있다.



치열한 선두 다툼을 벌이는
트래비스 그랜트(오른쪽)와 가네코 케니(왼쪽)

○ 전임 강사 확보로

구마노 마린 스포츠 추진 위원회에서는 일반인을 위한 씨카약과 패들보드 체험도 실시하고 있다. 그러나 현재는 강사를 맡는 추진 위원이 평상시에는 각자의 일에 종사하고 있기 때문에, 체험 신청이 있어도 기본적으로 주말 밖에 되지 않아 이용은 제자리걸음을 하고 있다. 요일을 불문하고 체험의 수용이 가능한 체제를 정비하기 위해 향후 전임의 인재를 확보하여 집객 증가를 목표로 하고 싶다.

또, 대회의 개최로 아타시카라는 땅을 홍보해 가는 것과 함께, 체험회 개최에 따른 보급 활동을 추진할 것이다. 이러한 마린 스포츠 진흥의 대처로 구마노시의 매력을 외부에 발신하여 아타시카의 바다가 1년 내내 번화하는 것을 목표로 대처를 추진해 가고자 한다.

5 e스포츠로 고령자 노쇠(frailty) 예방
- 고베시, NTT 서일본 등이 연계한 실증사업 -

효고현(兵庫県) 고베시(神戸市)

○ 지역과제 해결을 향한 연계사업으로

2020년 7월에 고베시, NTT 서일본, 주식회사 PACkage가 체결한 'with 코로나 시대의 e스포츠를 통한 지역과제 해결을 위한 연계 협정' 대처의 일환으로서, 2020년 12월부터 커뮤니케이션 활성화와 건강 증진을 목표로 고령자용 e스포츠 실증 사업을 실시했다('e스포츠'란 일렉트로닉・스포츠의 약자로, 컴퓨터 게임이나 비디오 게임 등, 대전형 게임으로 겨루는 것이다).

이 실증 사업에서는, 고령자 분들이 함께 혹은 그 가족과의 e스포츠 공통 체험을 통하여 고령자의 '프레일' 예방으로 연결될 가능성이 있는지, 나아가 e스포츠가 고령자의 새로운 커뮤니케이션 도구가 될 수 있는지 등의 검증을 목적으로 하고 있다. 프레일이란, 연령과 함께 근력이나 심신의 활력이 저하되어 개호가 필요해지는 건강과 개호 사이의 허약한 상태를 말하며, 그 대책의 세 가지로는 '사회참가', '운동', '영양(음식・구강)의 섭취'로 알려져 있다.



대전형 '뿌요뿌요 대회'의 화면

○ 실시한 실증사업의 내용

실증 사업의 기획 설계나 실시는 주로 NTT 서일본이 중심이 되어, 약 3개월의 e스포츠 체험 기간 전후에, 참가자에게 앙케이트 형식의 프레일 문진 체크, 두뇌 트레이닝 게임을 사용한 인지기능 체크를 실시하고 e스포츠 체험이 심신에 주는 영향을 검증하는 것과 동시에, 참가자에게 결과를 피드백하여 자신의 변화를 확인하게 한다.

또한, 게임의 제공에 있어서 '클라우드 게이밍 엣지'라는 기술을 사용하고 있다. 보통 컴퓨터로 e스포츠를 즐기기 위해서는 고가의 게이밍 PC가 필요하지만, 이 클라우드 기술을 활용하면 고령자가 자택이나 시설에서 이용하고 있는 PC에서 원격 서버에 접속하여 손쉽게 플레이할 수 있게 하고, 운영 측은 서버에 기록되는 플레이 로그를 통해 연령이나 성별 등 속성별로 플레이 시간과 선호하는 게임의 경향 분석이 가능해진다.

참가자는, 공모로 선정된 서비스 포함 고령자 맞춤 주택에 살고 있는 분과 예방 재활시설의 이용자인 분들로, 게임을 하는 것과 컨트롤러를 잡는 것은 처음이라고 하는 분도 많았다. 그 때문에, 우선은 친숙한 콘텐츠를 선정하여 참가의 문턱을 낮추고 많은 분이 게임에 접할 수 있도록 궁리했다. 구체적으로는, 핸들과 액셀로 조작하는 드라이빙 시뮬레이터 게임이나 마작, 장기 등의 보드 게임을 제공하는 것으로, 실증 실험으로의 참가를 생각하고 있는 고령자가 흥미와 관심을 가져 주었다. 그 결과, 체험회 참가자의 약 60%가 넘는 분들이 참여했다.

○ 방법을 서로 가르쳐주는 모습도

실증 실험에서는 드라이빙 시뮬레이터 게임에 더해 각종 보드게임과 트럼프 게임, 슈팅이나 떨어지는 퍼즐 게임 등의 일반적인 게임까지 폭넓은 라인업을 제공했다. 당초, 참가자가 다양한 게임의 룰을 기억하고 조작 방법을 마스터하기 위해 시설 및 NTT 서일본 직원의 고령자 한 사람 한 사람에게 다가선 서포트가 상당량 필요했다.



게임 '그란 투리스모'를 즐기는 고령자



'뿌요뿌요 대회'에서 플레이하는 고령자

그러나 회를 거듭할 때마다 컨트롤러 조작에도 익숙해져, 각자가 마음에 드는 게임을 찾아내어 자발적으로 플레이하게 되면서 "처음에는 어렵다고 생각했지만 해 보면 의외로 된다", "e스포츠를 하면 개운해진다" 등, 긍정적인 후기도 나왔다.

개중에는 아무래도 컨트롤러의 조작에 익숙해지지 않는 분도 있었지만, 태블릿 단말기를 탭 하면서 조작하는 두뇌 트레이닝 게임을 제공해 커버했다. 두뇌 트레이닝 게임은 조작이 간단한 것과 더불어 전회의 성적이 기록되어 있기 때문에, 날마다 기록을 갱신하는 것을 목표로 계속할 수 있었다. 처음에는 혼자서 게임을 즐기던 분들이 다른 참가자와 게임하는 방법을 서로 가르쳐주게 되었고, 나아가 일상적인 일, 동네 가게의 정보교환 등 일상회화를 즐기게 되었다.

○ 참가자에게 즐거움을 주기 위한 궁리

고령자가 끝까지 즐기면서 게임을 계속하기 위한 장치로 ①젊은 직원의 서포트 ②시설내 게임 대회의 두 가지를 준비했다.

서포트에 대해서는, 세대를 뛰어넘은 교류를 목적으로 한 달에 1회 정도 20대의 젊은 직원이 서포트했다. 참가자 분들도 "다음에는 언제와요" 라며 상주 직원에게 질문하는 등, 평소와는 다른 커뮤니케이션을 즐긴 것 같았다. 게임 대회에서는, 목표를 갖게 하는 것을 목적으로 실증 기간의 막바지에 시설내에서 떨어지는 퍼즐 게임 대회를 기획했다. 기획발표 후에는

연습에 열을 올린 것처럼 느껴졌다. 또, 직원도 고득점을 내는 요령의 강의를 하거나 연습 상대가 되는 등, 게임을 통한 새로운 커뮤니케이션이 만들어졌다.

○ 실증 사업의 정리

이번 실증 실험을 통해 고령자가 e스포츠의 매력을 실감하고, 커뮤니케이션을 활성화하는 계기가 되는 도구가 될 수 있다고 생각한다. 한편, 컨트롤러나 PC의 조작에 익숙하지 않은 분들에 대한 서포트가 필요한 것과 게임 규칙이 복잡하고 움직임이 빠르고 격렬한 일반적인 e스포츠를 플레이하는 것은 장애물이 높은 것 등, 고령자가 자립적으로 e스포츠를 즐기려면, 인터페이스나 콘텐츠 면에서의 많은 과제가 있다고도 생각한다.

○ 앞으로에 대해

e스포츠의 보급에 있어서는 e스포츠가 내포하는 게임 의존증에 대한 효과적인 대책의 주지・실시와 프레일 예방, 나아가 인지기능의 유지, 개선 등의 유효성을 나타내는 과학적 증거의 수집이 필요하다. 이번 실증 실험의 결과를 토대로, 국내에서 같은 대처를 하고 있는 타 지자체와의 연계도 포함해 국내외 e스포츠의 동향을 분석하면서, e스포츠가 가지는 다양한 가능성에 대해 연구해 가고자 한다.

6 클라이밍이라고 하면 돗토리현 · 구라요시시!
- 국내 유수의 시설, 현지의 열의로 유력 선수를 배출 -

돗토리현(鳥取県)

○ 돗토리에 뿌리내린 클라이밍 문화

지난여름 개최된 도쿄 올림픽에서는 복싱 여자 페더급의 이리에 세나 선수가 돗토리현 출신자로서 첫 금메달을 획득해, '작은 현에서도 한다면 할 수 있다'라는 메세지를 전국을 향해 발신할 수 있었다. 열전을 벌인 도쿄 올림픽에서 정식 종목으로 추가되어, 최근 젊은 세대를 중심으로 인기를 모으고 돗토리현에서도 힘을 쏟아온 스포츠중 하나로 클라이밍이 있다.

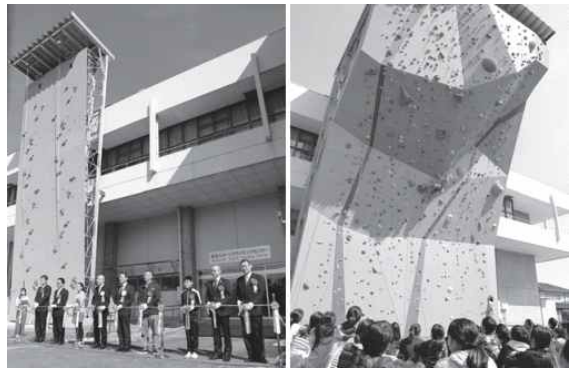
돗토리현에서는 2002년에 돗토리 중앙 이쿠에이 고등학교에 리드 시설, 2004년에 돗토리현민 체육관에 볼더링 리드 시설, 2009년에 현 중부 지구에 볼더링 시설을 설치해, 주로 현의 중부 지역을 거점으로 경기 보급과 선수 강화에 노력해 왔다.

2015년에는 젊은 클라이머에게 세계로의 등용문으로 알려진 '볼더링 유스 일본 선수권'이 전국에서 처음으로 구라요시시(倉吉市)에서 개최되었으며 이후 2020년을 제외하고 매년 구라요시에서 열리고 있다. 전국의 젊은 클라이머들이 구라요시를 목표로 하는 가운데, 국내외의 대회에 도전하는 현지 선수가 차례차례 재능을 발휘해, 클라이밍은 돗토리현의 '기예'로 인지되기 시작했다.

클라이밍이 도쿄 올림픽의 추가 종목 후보로 올라가는 등 순풍의 아래, 2016년 3월에 구라요시 체육문화회관에 옥외 리드벽을 설치. 2017년 8월에는 클라이밍으로서 국내 제1호가 되는 JOC 경기별 강화 센터의 인정을 받았다. 클라이밍 성지화에 나선 우리 현은 2018년 3월에 동 시설에 실내 볼더링 시설과 스피드벽을 정비하고 '구라요시 스포츠 클라이밍 센터'를 개설했다.

3종목을 동일 시설에서 이용할 수 있는 공영 시설은 전국적으로도 예가 적고, '국제 대회에서 사용되는 홀드가 풍부', '공인의 루트 세터가 2명 상주해 상급자도 내실 있는 트레이닝이 가능', '공항이나 가까운 역, 숙박 시설까지의 접근이 양호' 등의 강점으로, 구라요시의 평판은 점차 전국에 퍼져 갔다.

또, 교원으로서 현내 젊은 선수의 지도·육성을 중심으로 담당해 온 야스이 히로시 현 일본 대표 헤드코치의 진력으로, 과거 3번 일본 대표 합숙의 수용이 실현되었고 많은 톱 선수들이 트레이닝을 위해 개인으로도 구라요시를 방문하고 있다.



구라요시 스포츠 클라이밍 센터 완성 기념 세레모니(2018.3)에서 테이프 커팅식(좌), 리드벽 데몬스트레이션(우)의 모습

○ 2018년 아시아 선수권을 개최



클라이밍 아시아 선수권 (2018.11)의 볼더링 종목

관계자가 하나 되어 유치를 목표로 한, 일본에서는 16년만에 열리는 '클

라이밍 아시아 선수권’ 이 2018년 11월에 구라요시시에서 개최되었다. 일본 대표선수를 비롯해 아시아 각국의 유력 선수들이 출전해 열전을 펼쳤다. 현지에서도 다카다 토모아키・다카다 코코로 남매가 일본 대표로 출전하여 토모아키 선수는 리드로 동메달을 획득하고 컴바인(3종 복합)경기에서도 결승에 진출(6위)하는 등, 현지의 응원을 받으며 약동했다.

대회 기간 중, 아이부터 고령자까지 폭넓은 연령대의 사람들이 총 5,000명 이상 방문. 대회 운영은 물론, 회장 안에 마련한 현지 음식 코너와 지역 주민이 기획한 각국 선수의 떡메치기 체험 등, 서비스 대응과 교류 이벤트가 참가 선수와 주최자로부터 높은 평가를 얻게 되어, 첫 국제 대회에 암중모색으로 운영에 종사한 현과 구라요시시, 돗토리 현 산악・스포츠 클라이밍 협회 관계자에게 큰 자부심이 되었다.

가족 단위로 관전에 참여한 관객으로부터 ‘아이에게도 시키고 싶다’ 는 말이 전해지는 등, 지역에서 클라이밍에 대한 관심이 고조되어 대처에 대한 지원이 충실해지는 계기가 되었다.

○ 프랑스 대표팀과 합숙을 통한 교류

국제대회의 유치와 함께 우리 현이 주력 해 온 것은 도쿄 올림픽 사전 합숙의 유치였다. 2018년 7월 합숙 유치를 위해 프랑스에서 열린 월드컵 샤모니 대회를 방문하여 각국 코치들에게 홍보를 돌았는데, 그중 흥미를 보인 것이 프랑스 대표였다. 같은 해 12월에 실현된 첫 프랑스 국가대표팀 합숙에서는 차분한 구라요시 거리의 분위기와 사람들의 열의가 프랑스 대표팀의 마음을 사로잡아, 2019년 8월 세계 선수권(도쿄) 사전 합숙을 거쳐 도쿄 올림픽의 합숙지로 선정되기에 이르렀다. 신종 코로나바이러스의 영향으로 도쿄 올림픽은 1년 연기되었지만, 응원 영상을 프랑스 국가대표에게 전달하는 등 교류의 끈을 놓지 않았다.

2021년 7월 20일부터 28일까지 8명(선수 4명, 코치 등 4명)을 수용한 도쿄 올림픽 사전 합숙에서는, 코로나 상황에서 행동 범위를 연습 회장과 숙소 간 왕복으로 한정함으로써 당초 계획했던 지역과의 교류 행사는 무산되었지만, 돗토리 와규 등 현산 식재료를 사용한 일식 중심의 식사와 수박, 포도 등 지역 특산품을 제공, 현지 초중학생이 만든 프랑스 국기를 본뜬 센바즈루(종이학 1,000마리를 접어 실로 연결한 것)의 증정 등, 가능한 한의 오모테나시로 지역 특산품을 도쿄로 보냈다.



도쿄 올림픽 사전 합숙(2021.7)에서 현지에서 보낸 센바즈루를 받은 프랑스 국가대표 선수(좌), 프랑스 국가대표팀과 스태프들의 단체사진(우)

프랑스 국가대표팀 감독으로부터 ‘사전 합숙에서의 모든 대응에 정말 감사하다, 따뜻한 환대가 기뻤다. 돗토리의 관계자를 가족처럼 느끼고 있고 다시 돌아오고 싶다’ 등의 코멘트를 받아, 도쿄 올림픽에서는 대표 선수 4명 중 3명이 결승에 진출했고, 남자 선수가 5위와 8위에 입상, 여자 선수가 6위에 입상하는 좋은 성적을 거두었다.

○ 다음의 더 높은 곳을 향하여

돗토리현에서는 앞으로도 구라요시 스포츠 클라이밍 센터의 경기시설 기능 강화, 파리 올림픽에 출전 가능성이 있는 현내 경기자에 대한 활동 지원, 장래적으로 세계에서 활약이 예상되는 주니어 세대의 발굴・육성 등에 전략적으로 임해갈 것이다. 또, 구라요시시와 돗토리현 산악・스포츠 클라이밍 협회, 지역의 분들과 일원이 되어, 클라이밍의 대표 합숙 및 대회의 유치, 경기 보급과 선수・지역간 교류의 대처를 추진하여 ‘클라이밍의 성지’ 로 향해 계속 나아가고자 한다.

그동안 돈독한 관계를 맺어온 프랑스에서 다음 번 열리는 파리 올림픽. 아시아 세계선수권과 프랑스 대표 합숙을 보고 자란 현지 출신 클라이머가 활약해서 “클라이밍이라고 하면 돗토리현・구라요시시”라는 말이 국내외로 널리 알려지게 되는 것을 기대하고 있다. /끝/