

Sport Industry

SI포커스



한국스포츠정책과학원
국민체육진흥공단

수상 레저스포츠산업 현황 분석 : 실태조사를 중심으로

김진국(남서울대학교)

- I 서론
- II 본론: 수상 레저스포츠 산업 현황
- III 결론: 향후 발전 방향과 시사점

요 약

본 연구의 목적은 국내 수상 레저스포츠산업의 현황을 분석하고, 각 산업별 주요 항목들을 비교하여 수상 레저스포츠 산업 육성을 위한 정책지원 방향의 토대가 되는 정보를 제공하는 것이다. 이를 위해 첫째, 전체 수상 레저스포츠 산업의 현황을 시설업, 유통업, 제조업으로 분류하여 사업체 수, 매출액, 종사자 수의 추이를 2017년과 2018년 자료를 토대로 살펴보았다. 둘째, 산업별 하위 종목의 사업체 수, 매출액 그리고 종사자 수의 변화를 살펴봄으로써 시장의 요구에 대한 트렌드의 변화를 통해 산업별 그리고 종목 간 추이를 확인하였다. 셋째, 수상 레저스포츠 산업별 사업체 운영에 있어 장애 요인을 분석해 봄으로써 향후 정책적으로 지원을 해야 하는 방향성에 대한 부분을 분석하였다. 전체적으로 국내 수상레저 스포츠 산업은 시장 변화에 매우 민감한 반응을 보이는 것으로 유추되며, 매년 변화의 폭이 크기 때문에 이러한 정책적 지원 역시 빠르게 대응할 수 있는 방안이 필요할 것으로 생각된다.

본 연구과제에서 활용된 분석 자료는 문화체육관광부와 국민체육진흥공단이 공동으로 조사한 「2019년 레저스포츠산업 실태조사」의 결과보고서를 통해 수집되었다. 레저스포츠 종목은 육상, 수상, 항공 레저스포츠로 구분할 수 있으며, 본 연구에서는 수상 종목을 중심으로 현황 분석 및 실태 조사의 내용이 사용되었다. 자료는 수상 레저스포츠 산업별 현황 자료를 공급측면에서의 레저스포츠산업 시장 규모를 추정하였으며, 분석기준은 2017년과 2018년도의 자료를 이용하였다.

주요 분석내용 결과는 다음과 같다. 첫째, 수상종목 시설업의 사업체 수는 시설업을 중심으로 큰 폭 상승하였고, 매출액 및 종사자 수는 약간 증가한 것으로 나타났다. 둘째, 산업별 사업체 수는 시설업은 요트와 스킨스쿠버가 큰 폭 상승하였고, 유통업은 윈드서핑과 카누/카약이 큰 폭 상승하였으며, 제조업은 윈드서핑과 모터보트 종목이 큰 폭 상승하였다. 셋째, 산업별 매출액의 추이를 보면 시설업은 요트, 유통업은 윈드서핑, 제조업은 요트 종목이 매우 큰 상승폭을 보이고 있었다. 넷째, 산업별 종사자 수의 변화를 보면 시설업은 전체적으로 소폭 감소하였고, 유통업은 윈드서핑의 종사자 급증으로 약 2배 정도 상승하였으며, 제조업의 경우는 요트와 스킨스쿠버 종사자의 급증으로 126% 성장한 것으로 확인되었다. 다섯째, 수상 레저스포츠 산업별 운영 장애요인을 살펴보면, 시설업의 경우 제도 및 규제과다, 자금부족, 전문인력 부족의 순으로 나타났고, 유통업은 자금부족, 제도 및 규제과다, 인건비 상승의 순이었으며, 제조업의 경우는 자금 부족, 인건비 상승, 외국 업체의 시장 잠식의 순으로 나타났다.

본 연구를 통해 본 국내 수상 레저스포츠 특성은 매년 급변하고 있다는 부분이다. 향후 성장 잠재력이 매우 높은 산업으로 지속 발전을 위해서는 급변하는 시장 요구에 대응할 수 있는 경쟁력 제고와 더불어 업체들이 발 빠르게 선택과 집중을 통한 효율성을 제고할 수 있도록 정책적 지원을 유연성 있게 도모해야 한다는 부분이다. 이를 통해 국민들이 수상 레저스포츠에 대한 관심과 참여가 높아질 수 있고, 아울러 관련 산업도 빠르게 성장할 수 있을 것이라 생각된다.

I. 서론

세계 관광시장의 지속적 성장세에 따라 해양레저 관광시장 역시 관광 트렌드의 변화로 인하여 향후 성장 잠재력은 매우 높게 전망되고 있는 실정이다. 세계관광기구에 따르면 세계 관광시장은 최근 10년간 연평균 3.8%의 성장세를 기록하고 있고, 2017년 기준 세계 관광객 규모는 13억 명, 시장 규모는 1조 3천억 달러로 추산하고 있다. 국내 관광시장 역시 세계 시장의 트렌드에 맞춰 변화하고 있는데, 국내 여행객 중 50% 정도는 해양레저 관광을 경험한 것으로 나타나 꾸준히 증가 추세에 있다. 특히 레저보트, 스킨스쿠버 등 체험적 활동을 중심으로 기존 여행과는 다른 경향을 보이고 있다. 또한 OECD 국가 중 해양경제 분야에서 해양레저 관광이 차지하는 비중이 매우 높아 부가가치와 일자리 창출에 있어서도 2위권을 차지하는 등 그 역할이 매우 크다. 하지만 국내의 경우 아직 국민적 관심과 수요에 비하여 산업 규모의 측면에서는 비약적인 발전을 하지는 못하고 있는 실정이다. 그러므로 성장 잠재력을 가진 해양레저 관광 분야의 산업 경쟁력 제고를 위해서는 유관 산업에 대한 현황 분석과 더불어 산업체가 가지고 있는 지속 경영의 애로사항을 파악하는 것은 무엇보다 선행되어야 할 과제이다.

따라서 본 연구과제에서는 다음과 같은 현황분석을 통해 수상 레저스포츠의 발전 방향에 대한 시사점을 도출하고자 하였다. 첫째, 레저스포츠 산업내의 수상 종목의 산업별 현황을 전체적으로 분석하고, 산업 전반의 변화 추이를 파악하여 산업 트렌드 변화에 대한 기초자료를 제공한다. 둘째, 수상 레저스포츠 각 산업 및 종목별 사업체 수, 매출액, 종사자 수의 현황과 추이를 파악하여 소비 트렌드에 대한 수요 현황을 파악한다. 셋째, 수상 레저스포츠 산업별 운영자를 대상으로 운영에 있어 장애 요인을 파악하여 향후 정책적 지원 방향과 발전방향에 대한 근간을 마련한다.

본 연구과제가 가지는 의의는 수상 레저스포츠의 전체 산업과 부문별 현황에 대한 기초자료를 파악하고, 이를 통해 산업 변화와 수요 변화에 대한 트렌드를 제시하여 향후 발전 방향에 대한 초석을 마련했다는 부분이다. 특히 비교적 영세 사업장이 많은 스포츠 산업의 사업체들 중 그 동안 수상 레저스포츠 분야는 크게 관심을 받지 못했지만, 국민들의 수요는 점점 높아지는 상황이기 때문에 이제는 정책적으로 접근해야 할 필요성을 제기한다. 이는 수상 레저스포츠 산업의 발전뿐만 아니라 세계적인 관광 트렌드에 적합한 방향이고, 이를 통해 관광 및 스포츠 산업의 발전을 동시에 추구할 수 있는 정책이기 때문이기도 하다.

따라서 본 연구에서는 문화체육관광부와 국민체육진흥공단이 공동 조사한 「2019년 레저스포츠산업 실태조사」의 결과보고서를 바탕으로 레저스포츠 산업 중 수상 종목의 주요 현황을 확인하여 수상 레저스포츠 산업의 트렌드와 규모를 파악하고, 산업별 사업체 운영에 있어 장애 요인들을 살펴봄으로써 향후 정책적 지원 방향과 발전 방향에 대한 기초자료를 제시하고자 한다.

II. 본론: 수상 레저스포츠 산업 현황

1. 수상 레저스포츠 산업별 현황

1) 사업체 수

수상 종목의 산업 분류별 사업체 수는 <표 1>에 나타난 것과 같이 시설업의 경우 2017년 1,284개소에서 2018년 1,782개소로 38.7% 상승하였고, 유통업은 2017년 34개소에서 2018년 157개소로 361% 상승하였으며, 제조업은 2017년 48개소에서 2018년 98개소로 104% 상승하였다. 전체적으로 수상 레저스포츠 산업의 사업체 수는 2017년 1,366개소에서 2018년 2,037개소로 49.1% 상승하였다. 전체 스포츠산업이 1.82% 증가한 것에 비하여 수상 레저스포츠 사업체 수는 큰 폭으로 증가하였다.

표 1. 수상 레저스포츠 사업체 수 현황

(단위 : 개)

구분	시설업		유통업		제조업		전체	
	2017년	2018년	2017년	2018년	2017년	2018년	2017년	2018년
수상	1,284	1,782(▲3.87%)	34	157(▲361%)	48	98(▲3.87%)	1,366	2,037(▲49.1%)
산업 전체	38,363	41,423(▲7.38%)	32,285	31,362(▼2.94%)	3,560	2,799(▼27.1%)	74,208	75,584(▲1.82%)

(BASE: 종목 기준)

* 종목 기준 사업체 수 : 2개 이상의 종목을 운영하는 사업체는 중복으로 집계됨

* 산업 전체 통계자료는 '2019 스포츠산업 실태조사 결과보고서(문화체육관광부)'를 인용하였고, 유통업을 유통업과 제조업으로 구분함(이하 공통)

2) 매출액

수상 종목의 산업 분류별 매출액은 시설업의 경우 2017년 939억 원에서 2018년 1,306억 원으로 39.0% 상승하였고, 유통업은 2017년 1,036억 원에서 2018년 1,427억 원으로 9.3% 상승하였으며, 제조업은 2017년 1,144억 원에서 2018년 1,279억 원으로 11.8% 상승하였다. 전체적으로 수상 레저스포츠 산업의 매출액은 2017년 3,389억 원에서 2018년 4,012억 원으로 18.4% 상승하였다.

표 2. 수상 레저스포츠 매출액 현황

(단위 : 억원)

구분	시설업		유통업		제조업		전체	
	2017년	2018년	2017년	2018년	2017년	2018년	2017년	2018년
수상	939	1,306(▲39.0%)	1,036	1,427(▲9.3%)	1,144	1,279(▲11.8%)	3,389	4,012(▲18.4%)
산업 전체	17,543	19,848(▲11.6%)	26,601	26,727(▲0.47%)	7,397	7,647(▲3.27%)	51,541	54,222(▲4.94%)

(BASE: 종목 기준)

3) 종사자 수

수상 종목의 산업 분류별 종사자 수는 <표 3>에 나타난 것과 같이 시설업의 경우 2017년 6,479명에서

2018년 5,922명으로 8.6% 감소하였고, 유통업은 2017년 419명에서 2018년 795명으로 89.7% 상승하였으며, 제조업은 2017년 353명에서 2018년 798명으로 126% 상승하였다. 전체적으로 수상 레저스포츠 산업의 종사자 수는 2017년 7,251명에서 2018년 7,585명으로 4.6% 상승하였다. 전체 스포츠산업이 2.1% 증가한 것에 비하여 수상 레저스포츠 종사자 수는 소폭 증가하였다.

표 3. 수상 레저스포츠 종사자 수

(단위 : 백명)

구분	시설업		유통업		제조업		전체	
	2017년	2018년	2017년	2018년	2017년	2018년	2017년	2018년
수상	647.9	599.2(▼8.6%)	4.19	7.95(▲89.7%)	3.53	7.98(▲126%)	72.51	75.85(▲4.6%)
산업 전체	1,775	1,878(▲5.48%)	1,056	1,061(▲0.47%)	338	298(▼13.4%)	3,169	3,237(▲2.1%)

(BASE: 종목 기준)

2. 수상 레저스포츠 산업별 사업체 수

1) 시설업

수상 레저스포츠 시설업의 사업체 수는 <표 4>에 나타난 것과 같이 2017년 래프팅(289개, 13.1%), 웨이크보드/수상스키(235개, 10.7%), 스킨스쿠버(231개, 10.5%)의 순으로 사업체 수가 많은 것으로 나타났다. 2018년에는 스킨스쿠버(483개, 17.7%), 웨이크보드/수상스키(282개, 10.4%), 래프팅(249개, 9.1%)의 순으로 나타나 스킨스쿠버의 사업체 수가 109% 상승하여 가장 많은 사업체를 운영하는 것으로 확인되었다. 또한 요트 246%, 윈드서핑/서핑 61.3% 상승하여 높은 증가율을 보였다. 전체적으로 시설업의 사업체 수는 2017년 1,284개소에서 2018년 1,782개소로 38.8% 상승하였다.

표 4. 수상 레저스포츠 시설업 사업체 수 현황

(단위 : 개, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
래프팅	289	13.1	249	9.1	-13.8
웨이크보드/수상스키	235	10.7	282	10.4	20.0
워터슬라이드	43	2.0	44	1.6	2.3
수상오토바이	23	1.0	25	0.9	8.7
윈드서핑/서핑	142	6.4	229	8.4	61.3
스킨스쿠버	231	10.5	483	17.7	109.1
카누/카약	94	4.3	92	3.4	-2.1
모터보트/파워보트	178	8.1	208	7.6	16.9
요트	49	2.2	170	6.2	246.9
소계	1,284	58.3	1,782	65.4	38.8
스포츠 시설업 전체	38,363	3.1	41,423	4.2	7.38

(BASE: 종목 기준)

2) 유통업

수상 레저스포츠 유통업의 사업체 수는 <표 5>에 나타난 것과 같이 2017년 스킨스쿠버(19개, 2.9%), 수상오토바이(6개, 0.9%), 모터보트/파워보트(4개, 0.6%)의 순으로 사업체 수가 많은 것으로 나타났다. 한편 2018년에는 스킨스쿠버(66개, 7.4%), 웨이크보드/수상스키(20개, 2.2%), 모터보트/파워보트(19개, 2.1%)의 순으로 나타나 스킨스쿠버의 사업체 수가 247% 상승하여 가장 높은 비중을 보였다.

표 5. 수상 레저스포츠 유통업 사업체 수 현황

(단위 : 개, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
래프팅	-	-	5	0.6	-
웨이크보드/수상스키	-	-	20	2.2	-
워터슬라이드	-	-	4	0.4	-
수상오토바이	6	0.9	9	1.0	50.0
윈드서핑/서핑	2	0.3	18	2.0	800.0
스킨스쿠버	19	2.9	66	7.4	247.4
카누/카약	2	0.3	11	1.2	450.0
모터보트/파워보트	4	0.6	19	2.1	375.0
요트	-	-	5	0.6	-
소계	33	5.0	157	17.5	375.8
스포츠 유통업 전체	32,385	0.1	31,362	0.5	-2.94

(BASE: 종목 기준)

3) 제조업

수상 레저스포츠 제조업의 사업체 수는 <표 6>에 나타난 것과 같다.

표 6. 수상 레저스포츠 제조업 사업체 수 현황

(단위 : 개, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
래프팅	-	-	10	1.5	-
웨이크보드/수상스키	2	0.4	1	0.1	-50.0
워터슬라이드	-	-	1	0.1	-
수상오토바이	-	-	3	0.4	-
윈드서핑/서핑	2	0.4	10	1.5	400.0
스킨스쿠버	11	2.2	13	1.9	18.2
카누/카약	11	2.2	18	2.7	63.6
모터보트/파워보트	9	1.8	22	3.2	144.4
요트	13	2.6	20	2.9	53.8
소계	48	9.5	98	14.4	104.2
스포츠 제조업 전체	3,560	1.3	2,799	3.5	-27.1

(BASE: 종목 기준)

2017년 요트(13개, 2.6%)가 가장 많았고, 스킨스쿠버(11개, 2.2%)와 카누/카약(11개, 2.2%)이 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 2018년에는 모토보트/파워보트(22개, 3.2%)로 가장 많았고, 그 다음 요트(20개, 2.9%), 카누/카약(18개, 2.7%)의 순으로 나타났다. 전체적으로 제조업의 사업체 수는 2017년 48개소에서 2018년 98개소로 104.2% 상승하였다. 전체 산업이 크게 감소한 것에 비하여 2배 정도 상승하였다.

3. 수상 레저스포츠 산업별 매출액

1) 시설업

수상 레저스포츠 시설업의 매출액은 <표 7>에 나타난 것과 같이 2017년 래프팅(227억 원, 16.0%), 웨이크보드/수상스키(176억 원, 10.2%), 스킨스쿠버(143억 원, 8.3%)의 순으로 나타나 사업체 수와 비례하는 것으로 확인되었다. 한편 2018년에는 스킨스쿠버(280억 원, 11.6%), 웨이크보드/수상스키(229개, 9.5%), 요트(227개, 9.4%)의 순으로 나타나 요트 종목의 경우 사업체 수 급상승과 함께 매출액 역시 513.4% 상승하였다. 전체적으로 시설업의 매출액은 2017년 939억 원에서 2018년 1,306억 원으로 39.2% 상승하였다.

표 7. 수상 레저스포츠 시설업 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	매출액	비중	매출액	비중	
래프팅	277	16.0	137	5.7	-50.6
웨이크보드/수상스키	176	10.2	229	9.5	30.0
워터슬라이드	20	1.2	45	1.9	118.2
수상오토바이	7	0.4	10	0.4	57.0
윈드서핑/서핑	102	5.9	176	7.3	72.5
스킨스쿠버	143	8.3	280	11.6	96.3
카누/카약	83	4.8	65	2.7	-22.3
모터보트/파워보트	94	5.4	138	5.7	47.1
요트	37	2.1	227	9.4	513.4
소계	939	54.3	1,306	54.3	39.2
스포츠 시설업 전체	17,543	5.3	19,848	6.5	11.6

(BASE: 종목 기준)

2) 유통업

수상 레저스포츠 유통업의 매출액은 <표 8>에 나타난 것과 같이 2017년 카누/카약(630억 원, 4.7%)이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음 스킨스쿠버(285억 원, 2.1%), 모토보트/파워보트(252억 원, 1.9%)의 순으로 나타났다. 2018년에는 윈드서핑/서핑(524억 원, 3.1%)이 1,977.3% 급상승하여 가장 높은 것으로

나타났고, 그 다음으로 74% 상승한 스킨스쿠버(496억 원, 2.9%), 모터보트/파워보트(198억 원, 1.2%)의 순으로 매출액이 높은 것으로 확인되었다. 한편 2018년에는 카누/카약(28억 원, 0.2%)이 -95.6% 급감하였고, 수상오토바이(63억 원, 0.4%)도 -44.5% 감소하였으며, 모터보트/파워보트(198억 원, 1.2%)도 -21.4% 감소하여 전년대비 변동이 큰 것으로 나타났다. 전체적으로 유통업의 매출액은 2017년 1,306억 원에서 2018년 1,427억 원으로 9.2% 상승하였다. 스포츠 유통업 전체가 0.47% 증가한 것에 비하여 수상 레저스포츠 유통업의 매출액은 상승폭이 비교적 양호한 편이었다.

표 8. 수상 레저스포츠 유통업 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	매출액	비중	매출액	비중	
래프팅	-	-	2	0.0	-
웨이크보드/수상스키	-	-	71	0.4	-
워터슬라이드	-	-	-	-	-
수상오토바이	113	0.8	63	0.4	-44.5
윈드서핑/서핑	25	0.2	524	3.1	1,977.3
스킨스쿠버	285	2.1	496	2.9	74.0
카누/카약	630	4.7	28	0.2	-95.6
모터보트/파워보트	252	1.9	198	1.2	-21.4
요트	-	-	44	0.3	-
소계	1,306	9.7	1,427	8.4	9.2
스포츠 유통업 전체	26,601	4.9	26,727	5.3	0.47

(BASE: 종목 기준)

3) 제조업

수상 레저스포츠 제조업의 매출액은 <표 9>에 나타난 것과 같이 2017년 모터보트/파워보트(486억 원, 1.8%)로 가장 높았고, 그 다음 카누/카약(340억 원, 1.3%), 요트(216억 원, 0.8%)의 순으로 나타났다. 한편 2018년에는 요트(624억 원, 2.7%)가 189.1% 상승하면서 가장 높았고, 그 다음은 모터보트/파워보트(429억 원, 1.8%), 스킨스쿠버(121억 원, 0.5%)의 순으로 나타났으며 카누/카약(77억 원, 0.3%)은 77.5% 급감하였다. 전체적으로 제조업의 매출액은 2017년 1,144억 원에서 2018년 1,279억 원으로 11.8% 상승하였다.

한편 스포츠 제조업 전체가 3.26% 증가하는데 그친 것에 반하여 수상 레저스포츠 제조업은 요트 종목을 기반으로 11.8% 상승하여 비교적 높은 상승률을 보였다. 또한 전체 스포츠 제조업 중 수상 레저스포츠 부문의 비중이 15.4%에서 16.7%로 증가하고 있어, 비중과 증가율이 동시에 상승하고 있는 분야로 확인되었다.

표 9. 수상 레저스포츠 제조업 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	매출액	비중	매출액	비중	
래프팅	-	-	28	0.1	-
웨이크보드/수상스키	4	0.0	-	-	-
워터슬라이드	-	-	1	0.0	-
수상오토바이	-	-	-	-	-
윈드서핑/서핑	2	0.0	-	-	-
스킨스쿠버	97	0.4	121	0.5	24.8
카누/카약	340	1.3	77	0.3	-77.5
모터보트/파워보트	486	1.8	429	1.8	-11.8
요트	216	0.8	624	2.7	189.1
소계	1,144	4.3	1,279	5.5	11.8
스포츠 제조업 전체	7,397	15.4	7,647	16.7	3.26

(BASE: 종목 기준)

4. 수상 레저스포츠 산업별 종사자 수

1) 시설업

수상 레저스포츠 시설업의 종사자 수는 <표 10>에 나타난 것과 같다.

표 10. 수상 레저스포츠 시설업 종사자 수 현황

(단위 : 명, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	종사자 수	비중	종사자 수	비중	
래프팅	2,522	23.3	1,413	14.6	-44.0
웨이크보드/수상스키	952	8.8	1,114	11.5	17.0
워터슬라이드	243	2.2	288	3.0	18.5
수상오토바이	113	1.0	133	1.4	18.0
윈드서핑/서핑	418	3.9	565	5.8	35.1
스킨스쿠버	475	4.4	604	6.2	27.2
카누/카약	578	5.3	339	3.5	-41.3
모터보트/파워보트	823	7.6	932	9.6	13.3
요트	355	3.3	604	6.2	70.1
소계	6,479	59.8	5,992	62.0	-7.5
스포츠 시설업 전체	177,500	3.65	187,800	3.19	5.48

(BASE: 종목 기준)

2017년 래프팅(2,522명, 23.3%), 웨이크보드/수상스키(952명, 8.8%), 모터보트/파워보트(823명, 7.6%)의 순으로 나타났다. 한편 2018년에도 작년과 동일하게 래프팅(1,413명, 14.6%), 웨이크보드/수상스키

(1,114명, 11.5%), 모터보트/파워보트(932명, 9.6%)의 순으로 나타났다. 그러나 래프팅(1,413명, 14.6%)과 카누/카약(339명, 3.5%)는 각각 -44.0%, -41.3% 감소한 것으로 나타났다. 전체적으로 시설업의 종사자 수는 2017년 6,479명에서 2018년 5,992명으로 7.5% 감소하였다.

2) 유통업

수상 레저스포츠 유통업의 종사자 수는 <표 11>에 나타난 것과 같이 2017년 카누/카약(209명, 7.3%)이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음 스킨스쿠버(135명, 4.7%), 모터보트/파워보트(38명, 1.3%)의 순으로 나타나 매출액과 비례하는 것으로 나타났다. 한편 2018년에도 윈드서핑/서핑(374명, 6.8%)이 5,863.6% 급상승하여 가장 많은 것으로 나타났고, 그 다음으로 58.6% 상승한 스킨스쿠버(213명, 3.9%), 모터보트/파워보트(82명, 1.5%)의 순으로 매출액과 비례하여 종사자 수가 많은 것으로 확인되었다. 한편 2018년에는 카누/카약(20명, 0.4%)이 -90.5% 급감하였고, 전체적으로 유통업의 종사자 수는 2017년 419명에서 2018년 795명으로 89.9% 상승하였다.

표 11. 수상 레저스포츠 유통업 종사자 수 현황

(단위 : 명, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	종사자 수	비중	종사자 수	비중	
래프팅	-	-	10	0.2	-
웨이크보드/수상스키	-	-	46	0.8	-
워터슬라이드	-	-	-	-	-
수상오토바이	31	1.1	36	0.7	-
윈드서핑/서핑	6	0.2	374	6.8	5,863.6
스킨스쿠버	135	4.7	213	3.9	58.6
카누/카약	209	7.3	20	0.4	-90.5
모터보트/파워보트	38	1.3	82	1.5	119.0
요트	-	-	13	0.2	-
소계	419	14.6	795	14.5	89.9
스포츠 유통업 전체	105,600	0.39	106,100	0.74	0.47

(BASE: 종목 기준)

3) 제조업

수상 레저스포츠 제조업의 종사자 수는 2017년 모터보트/파워보트(150명, 2.4%)로 가장 높았고, 그 다음 카누/카약(105명, 1.7%), 요트(67명, 1.1%)의 순으로 나타났다. 한편 2018년에는 요트(361명, 5.0%)가 442.6% 상승하면서 가장 높았고, 그 다음은 모터보트/파워보트(4231명, 3.2%), 카누/카약(81명, 1.1%)의 순으로 나타났다. 스킨스쿠버의 경우 109.4% 상승하여 종사자 수는 62명(0.9%)으로 확인되었다. 전체적으로 제조업의 종사자 수는 2017년 353명에서 2018년 798명으로 126.1% 상승하였다.

표 12. 수상 레저스포츠 제조업 종사자 수 현황

(단위 : 명, %)

종목	2017년		2018년		증감률
	종사자 수	비중	종사자 수	비중	
래프팅	-	-	60	0.8	-
웨이크보드/수상스키	1	0.0	-	-	-
워터슬라이드	-	-	2	0.0	-
수상오토바이	-	-	-	-	-
윈드서핑/서핑	1	0.0	-	-	-
스킨스쿠버	30	0.5	62	0.9	109.4
카누/카약	105	1.7	81	1.1	-22.7
모터보트/파워보트	150	2.4	231	3.2	54.1
요트	67	1.1	361	5.0	442.6
소계	353	5.7	798	11.1	126.1
스포츠 제조업 전체	33,800	1.04	29,800	2.67	-13.4

(BASE: 종목 기준)

5. 수상 레저스포츠 산업별 운영 장애 요인

1) 시설업

2018년 수상 레저스포츠 시설업의 운영 장애 요인 1순위와 2순위의 합은 <표 13>에 나타난 것과 같이 전체적으로 ‘제도 및 규제 과다’가 52.8%로 가장 높았고, 그 다음 ‘자금 부족(50.6%)’, ‘전문인력 부족(28.8%)’, ‘레저스포츠 시장 정보 부족(23.1%)의 순으로 나타났다.

표 13. 수상 레저스포츠 시설업 운영 장애 요인(1+2순위)

(복수응답, 단위 : %, 년)

종목	사례수	자금 부족	제도 및 규제 과다	레저스포츠 시장 정보 부족	전문인력 부족	시설 노후화	경영 노하우 부족	안전 규정의 미흡	기타	없음	모름/무응답
래프팅	249	55.6	29.6	25.4	23.9	25.4	4.9	6.3	19.7	0.0	0.7
웨이크보드/수상스키	282	52.3	66.3	16.1	31.1	8.8	2.1	2.6	4.7	1.6	1.0
워터슬라이드	44	45.5	33.3	33.3	63.6	6.1	0.0	6.1	12.1	0.0	0.0
수상오토바이	25	53.3	46.7	33.3	13.3	0.0	20.0	6.7	20.0	0.0	0.0
윈드서핑/서핑	229	46.5	50.7	22.9	36.8	6.3	5.6	4.9	5.6	0.0	3.5
스킨스쿠버	483	53.6	50.7	23.7	25.1	8.2	6.8	4.8	4.3	1.4	3.4
카누/카약	92	44.4	50.0	27.8	18.5	13.0	9.3	5.6	9.3	0.0	1.9
모터보트/파워보트	208	46.3	73.1	16.9	28.1	9.4	2.5	1.3	7.5	1.3	0.0
요트	170	46.6	37.0	39.7	34.2	9.6	8.2	2.7	8.2	1.4	0.0
소계	1,782	50.6	52.8	23.1	28.8	10.9	5.2	4.0	7.9	0.9	1.6

(BASE: 전체)

2) 유통업

2018년 수상 레저스포츠 유통업의 운영 장애 요인 1순위와 2순위의 합은 <표 14>에 나타난 것과 같이 전체적으로 '자금 부족'이 56.6%로 가장 높았고, 그 다음 '제도 및 규제 과다(44.0%)', '전문인력 부족(18.6%)', '외국업체의 시장 잠식(17.9%)의 순으로 나타났다.

표 14. 수상 레저스포츠 유통업 운영 장애 요인(1+2순위)

(복수응답, 단위 : %, 년)

종목	사례수	자금 부족	제도 및 규제 과다	인건비 상승	외국업체의 시장 잠식	기술 정보 및 시장 정보 부족	전문인력 부족	경영 노하우 부족	기타	없음
래프팅	5	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
웨이크보드/수상스키	20	69.2	46.2	7.7	30.8	7.7	0.0	7.7	15.4	0.0
수상오토바이	9	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
윈드서핑/서핑	18	50.0	25.0	12.5	25.0	12.5	12.5	37.5	12.5	0.0
스킨스쿠버	66	63.3	33.3	20.0	20.0	13.3	6.7	6.7	16.7	0.0
카누/카약	11	60.0	40.0	0.0	0.0	40.0	0.0	20.0	0.0	0.0
모터보트/파워보트	19	50.0	66.7	0.0	0.0	0.0	16.7	33.3	16.7	0.0
요트	5	66.7	100.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
소계	153	56.6	44.0	18.6	17.9	12.4	7.1	13.2	13.4	0.0

(BASE: 전체)

3) 제조업

2018년 수상 레저스포츠 제조업의 운영 장애 요인 1순위와 2순위의 합은 <표 15>에 나타난 것과 같이 전체적으로 '자금 부족'이 54.4%로 가장 높았고, 그 다음 '인건비 상승(38.7%)', '외국업체의 시장 잠식(30.2%)', '전문인력 부족(19.5%)의 순으로 나타났다.

표 15. 수상 레저스포츠 제조업 운영 장애 요인(1+2순위)

(복수응답, 단위 : %, 년)

종목	사례수	자금 부족	인건비 상승	외국업체의 시장 잠식	전문인력 부족	제도 및 규제 과다	기술 정보 및 시장 정보 부족	경영 노하우 부족	기타	없음
래프팅	10	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
워터슬라이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
스킨스쿠버	13	80.0	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0
카누/카약	18	50.0	0.0	50.0	0.0	25.0	25.0	0.0	50.0	0.0
모터보트/파워보트	22	62.5	37.5	25.0	50.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0
요트	20	37.5	50.0	37.5	12.5	12.5	25.0	0.0	0.0	0.0
소계	84	54.4	38.7	30.2	19.5	13.0	19.1	3.4	9.4	0.0

(BASE: 전체)

Ⅲ. 결론: 향후 발전요인과 시사점

본 연구과제는 수상 레저스포츠 산업의 전반적인 현황을 토대로 향후 수상 레저스포츠 산업 활성화를 위한 효과적인 정책 지원 방안을 마련하기 위해 산업을 시설업, 유통업, 제조업으로 구분하여 현황 및 운영 장애 요인을 분석하였고, 또한 세부적인 종목별 산업 현황을 조사한 결과를 토대로 다음과 같은 결론 및 시사점을 제안한다.

첫째, 수상 레저스포츠의 전체적인 산업 현황을 살펴보면, 사업체 수는 2017년 전체 1,366개소에서 2018년 2,037개소로 49.1% 증가하였고, 산업별로는 시설업이 1,782개소(2018년)로 약 87.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 매출액은 2017년 전체 3,389억 원에서 2018년 4,012억 원으로 18.4% 증가하였고, 산업별로는 2018년 기준 시설업 1,306억 원, 유통업 1,427억 원, 제조업 1,279억 원으로 나타나 비슷한 수준을 보였다. 종사자 수는 2017년 전체 7,251명에서 2018년 7,585명으로 4.6% 증가하였고, 산업별로는 시설업이 5,992명(2018년)으로 약 78.9%를 차지하는 것으로 확인되었다. 시설업의 비중이 전체 산업에서 매우 높은 수준이지만, 산업별 매출액의 차이는 크게 나타나지 않아 고부가가치를 추구하는 유통업과 제조업의 성장 기반을 마련해 주는 정책 역시 경쟁력 제고를 위해 필요한 부분이라 하겠다.

둘째, 산업별 세부 종목에 따른 사업체 수 현황을 보면 2018년 기준으로 시설업의 경우 스킨스쿠버, 웨이크보드/수상스키, 래프팅의 순으로 많았고, 유통업은 스킨스쿠버, 웨이크보드/수상스키, 모터보트의 순이었으며, 제조업의 경우 모터보트, 요트, 카누/카약의 순으로 나타났다.

셋째, 산업별 세부 종목에 따른 매출액 현황을 보면 2018년 기준으로 시설업의 경우 스킨스쿠버, 웨이크보드/수상스키, 윈드서핑/서핑의 순으로 많았고, 유통업은 윈드서핑/서핑, 스킨스쿠버, 모터보트의 순으로 나타났으며, 제조업은 요트, 모터보트, 스킨스쿠버의 순으로 나타났다.

넷째, 산업별 세부 종목에 따른 종사자 수 현황을 보면 2018년 기준으로 시설업의 경우 래프팅, 웨이크보드/수상스키, 모터보트의 순으로 많았고, 유통업은 윈드서핑/서핑, 스킨스쿠버, 모터보트의 순으로 나타났으며, 제조업은 요트, 모터보트, 카누/카약의 순으로 나타났다.

전체적인 산업의 성장세에 따라 전통적인 래프팅, 웨이크보드에 비하여 요트, 스킨스쿠버, 윈드서핑 등 새로운 종목의 성장세가 두드러지게 높아지고 있고, 이는 시장 수요에 대한 간접적 수치로 향후 수상 레저스포츠의 다변화를 예상할 수 있는 부분이다. 그러므로 급변하는 종목에 대한 수요 변화의 트렌드를 모니터링하여 시장 상황에 빠르게 대처할 수 있는 유연한 정책 지원제도가 적합하다고 볼 수 있다.

다섯째, 수상 레저스포츠 산업별 운영 장애요인을 살펴보면, 시설업의 경우 제도 및 규제과다, 자금부족, 전문인력 부족의 순으로 나타났고, 유통업은 자금부족, 제도 및 규제과다, 인건비 상승의 순이었으며, 제조업의 경우는 자금 부족, 인건비 상승, 외국 업체의 시장 잠식의 순으로 나타났다.

이상의 결과들을 종합하면 국내 수상 레저스포츠산업은 성장 잠재력이 높지만, 아직은 성장 단계에 있고 시장이 빠르게 변화하기 때문에 유연하면서도 산업별 특성에 맞는 지원 정책이 필요하다 하겠다.

Sport Industry SI 포커스

발간목적:

SI 포커스의 발간목적은 국내 스포츠산업 동향에 대한 부문별 심층 분석을 통하여 스포츠산업 부문별 지원전략 및 정책 시사점을 도출하는데 있다.

발행처: 한국스포츠정책과학원 스포츠산업연구실

김상훈(스포츠산업연구실 실장/책임연구위원)

유의동(스포츠산업연구실, 수석연구위원)

정지명(스포츠산업연구실, 책임연구위원)

김민수(스포츠산업연구실, 선임연구위원)

고경진(스포츠산업연구실, 선임연구위원)

신성연(스포츠산업연구실, 연구위원)