

Sport Industry

SI포커스

KSPPO 한국스포츠정책과학원
국민체육진흥공단

레저스포츠산업 현황 분석: 육상 종목 실태조사를 중심으로

김혜란(동아대학교)

- I 서론
- II 레저스포츠산업 현황
- III 레저스포츠산업 수요조사
- IV 결론: 향후 발전요인과 시사점

요 약

본 연구의 목적은 국내 레저스포츠산업의 중 육상종목을 중심으로 현황을 분석하고 각 산업별 비교를 실시하여 국내 레저스포츠산업 육성을 위한 정책지원 방향의 토대가 되는 정보를 제공하는 것이다. 이를 위해 첫째, 산업별로 시설업, 유통업, 제조업의 일반현황, 경영현황, 인력현황의 전반적인 실태를 파악하고 육성·발전 요인을 확인하였다. 그리고 이에 따른 기업 경영 및 운영에 장애가 되는 요인과 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부분을 조사하였다. 둘째, 전국가구 수요조사를 통해 레저스포츠 인식 및 경험, 관심도, 참여율 등을 확인하였다. 레저스포츠 소비지출, 참여만족도 등을 조사하여 레저스포츠에 대한 국민들의 참여 촉진을 위한 방안을 검토하여 향후 과제 발굴을 위한 접근을 시도하였다. 셋째, 분석결과를 바탕으로 주요 결과에 대한 논의와 정책 지원 방향을 도출함으로써 레저스포츠산업을 활성화하기 위한 시사점을 제시하였다.

본 연구에서 레저스포츠산업의 전반적인 현황을 확인하기 위해 활용된 분석 자료는 한국스포츠정책과학원에서 발행한 「2019년 레저스포츠산업 실태조사」의 결과보고서를 통해 수집되었다. 레저스포츠 종목은 육상, 수상, 항공 레저스포츠로 구분할 수 있으며 본 연구에서는 육상 종목을 중심으로 현황 분석 및 실태 조사의 내용이 사용되었다. 자료는 일반국민 및 이용자 대상 수요조사에서 전국가구(가구별 전체 가구원)로 조사 대상을 변경하여 수요측면에서의 레저스포츠산업 시장 규모를 추정하였으며 분석기준은 2017년과 2018년을 비교한 자료가 이용되었다.

주요 분석내용 결과는 다음과 같다. 첫째, 육상종목 시설업의 사업체 수와 규모, 매출액은 증가한 것으로 나타났다. 둘째, 전체 레저스포츠 산업 중 육상 종목의 사업체 수와 매출액 비중이 가장 높았으며, 운영기간도 가장 크게 나타났다. 한편, 운영에 장애가 되는 요인으로는 자금 부족 현상이 가장 크게 나타난 것으로 확인되었다. 셋째, 제조업도 육상 종목의 제조업체 비중이 전체 산업 중 가장 높은 것으로 나타났으며 운영기간 또한 가장 길고 매출액 역시 가장 큰 것으로 확인되었다. 육상 업종에서는 전체 직원 수가 다른 업종들에 비해 가장 많은 것으로 확인되었다. 넷째, 전국가구 수요조사를 통해 국민들의 레저스포츠에 대한 인식, 관심도, 종목 선호도 등을 확인하여 레저스포츠 참여자들의 참여 경험, 만족도, 소비지출 등 현황을 분석하였다. 참여자들은 전반적으로 레저스포츠에 대한 참여율과 이용경험이 많으며 만족도도 높은 것으로 나타났다.

본 연구를 통한 레저스포츠산업 육상종목의 특성에 대해 목표를 설정하는 등 선택과 집중을 통한 효율성을 제고할 수 있을 것이라 기대하며, 레저스포츠의 가치가 증대됨에 따라 이를 성장·발전시키기 위한 구체적인 전략 마련과 지원체계가 필요한 시점이다. 국민들의 레저스포츠 참여가 증가함에 따라 다양한 레저스포츠 종목들도 발전하고 산업도 더욱 빠른 속도로 성장 될 것이라 기대된다.

I. 서론

스포츠산업과 관련된 정보에 비해 상대적으로 레저스포츠산업 분야에 집적된 정보는 부족한 실정이다. 국민소득 및 여가시간 증가에 따라 레저스포츠 활동도 증가하고 있고, 이에 비례하여 레저스포츠 안전사고 발생률도 증가하고 있으나 지원정책 및 관련 산업발전방안 등 레저스포츠의 체계적인 연구는 많이 이루어지지 않고 있다. 레저스포츠 산업 규모의 증가와 함께 다양한 신종 레저스포츠 종목이 도입되고 있으며, 기존 종목에서 변형 또는 복합된 형태 종목의 발생으로 법적 관리 감독이 더욱 어려워졌다. 또한, 이용 인구 증가 및 활동 변화를 체감할 수 있는 레저스포츠 관련 통계자료 및 정책적 판단 자료 역시 미비한 상황이다. 이에 따라 국내 레저스포츠산업의 공급 및 수요에 대한 전반적인 실태를 파악할 수 있는 신뢰도 높은 통계 결과가 요구되는 상황이다.

본 연구의 목적과 연구를 통해 기대할 수 있는 효과는 다음과 같다. 첫째, 레저스포츠 산업내의 육상종목의 규모 및 운영 현황을 분석하고 산업 전반의 변화 추이를 파악하여, 향후 법령제정 및 정책수립 시 활용할 수 있는 기초자료를 제공할 수 있다. 둘째, 전국가구 수요조사를 통해 수요자의 참여 및 소비 행태를 파악하고, 수요 측면에서의 레저스포츠산업 시장 규모를 추정할 수 있다. 셋째, 레저스포츠 산업의 경제적 효과 분석을 통해 레저스포츠산업 육성의 정책적 타당성을 확보하고 레저스포츠 산업의 新성장 동력을 마련할 수 있다.

본 연구가 가지는 기존 연구와의 차별점은 기존 시설업체 중심의 실태조사에서 벗어나 유통업체, 제조업체, 전국가구의 참여 및 소비행태 등 레저스포츠 산업에 대한 입체적 조명을 했다는 점이다. 또한 2017년, 2018년 시설업 대상 종목은 22개, 유통업/제조업은 MTB, BMX, 전동휠을 포함한 25개 종목이었는데, 2019년 시설업 대상 종목은 MTB, BMX, 인라인스케이트, 스케이트 보드를 포함한 26개 종목, 유통업/제조업은 인라인스케이트, 스케이트보드를 포함한 27개 종목 기준으로 늘어났다. 그리고 레저스포츠 산업 육상종목 전반에 대한 규모를 추정하여 산업 육성의 기초자료 확보할 수 있으며, 일반국민 및 이용자 대상 수요조사에서 전국가구(가구별 전체 가구원)로 조사 대상을 변경하여 수요측면에서의 레저스포츠산업 육상종목의 시장 규모를 추정할 수 있다는 특징을 가지고 있다. 레저스포츠 산업 규모가 증가되고 있는 만큼, 안전에 대한 기준과 정책, 그리고 운영에 있어 장애가 되는 요인이나 정부 및 지방자치단체의 지원에 대한 방안이 더욱 필요한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 한국스포츠정책과학원에서 실시한 「2019년 레저스포츠산업 실태조사」의 결과보고서를 바탕으로 레저스포츠 산업 중 육상 종목의 주요 현황을 확인하여 경영활동을 위한 실무적인 시사점을 도출하고, 전국가구 수요조사를 통해 안전에 대한 효과성과 효율성이 높은 정책적 지원 방향을 제시하고자 한다.

II. 레저스포츠의 현황

1. 시설업

1) 시설업 일반현황

육상 종목의 사업체 수는 <표 1>에 나타난 것과 같이 839개이며, 유형별로는 ‘스포츠클라이밍’이 26.9%로 가장 높고, 다음으로 ‘서바이벌(24.3%)’, ‘4륜오토바이(21.2%)’ 순으로 나타났다.

<표 1> 육상 종목별 사업체 수 현황

(단위: 개, %)

구분	서바이벌	번지점프	카트	하강시설(짚라인)	4륜오토바이	스포츠클라이밍	클레이사격	파크골프	MTB	BMX	인라인스케이트	스케이트보드	합계
사업체수	204	5	49	56	178	226	12	49	8	13	34	5	839
비중	24.3	0.6	5.8	6.7	21.2	26.9	1.4	5.8	1.0	1.5	4.1	0.6	100.0

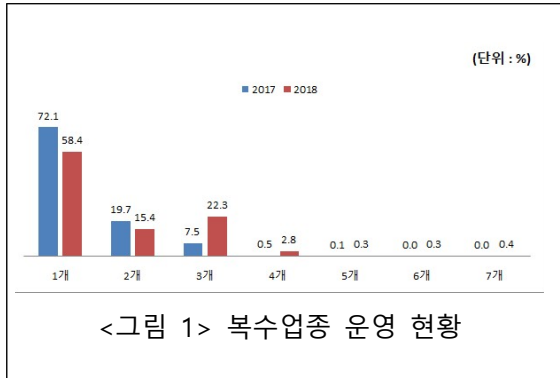
시설업체의 운영기간은 <표 2>에서 나타난 바와 같이 ‘5년 이상~10년 미만’이 35.4%로 가장 많은 비중을 차지하며, 종목별 전체 운영기간은 평균 8.6년으로 나타났다. 유형별로는 ‘클레이사격(17.8%)’의 평균 운영기간이 가장 길고, 다음으로 ‘번지점프(14.0%)’, ‘인라인스케이트(13.0%)’ 순으로 나타났다.

<표 2> 육상 종목별 사업체 운영기간

(단위: %, 년)

구분	사례수	3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10~20년 미만	20~30년 미만	30년 이상	평균
서바이벌	204	10.3	13.4	34.0	34.0	7.2	1.0	9.5
번지점프	5	16.7	0.0	0.0	50.0	33.3	0.0	14.0
카트	49	21.2	12.1	24.2	30.3	9.1	3.0	9.5
하강시설(짚라인)	56	18.5	14.8	48.1	18.5	0.0	0.0	6.4
4륜오토바이	178	13.8	11.3	32.5	36.3	3.8	2.5	9.4
스포츠클라이밍	226	21.6	16.4	46.6	12.1	3.4	0.0	6.1
클레이사격	12	0.0	16.7	0.0	50.0	16.7	16.7	17.8
파크골프	49	18.2	0.0	27.3	45.5	9.1	0.0	9.6
MTB	8	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	6.7
BMX	13	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	7.7
인라인스케이트	34	15.0	20.0	20.0	10.0	25.0	0.0	13.0
스케이트보드	5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	1.0
전체	839	16.8	13.0	35.1	26.6	6.5	0.0	8.6

운영하고 있는 종목 수는 <그림 1>에서 제시된 바와 같이 ‘1개 종목(58.4%)’이 가장 높고, 다음으로 ‘3개 종목(22.3%)’, ‘2개 종목(15.4%)’, ‘4개 종목(2.8%)’ 등의 순으로 나타났다. 단일 종목 운영 비율은 전년(72.1%) 대비 13.7%p 감소한 반면, 복수 종목 운영 비율은 41.5%로 전년(27.9%) 대비 증가한 것으로 확인 되었다.



<표 3> 레저스포츠 시설업 매출액 산업 내 비중 (단위: 억 원, %)

구분	2016년		2017년		2018년	
	매출액	산업 내 비중	매출액	산업 내 비중	매출액	산업 내 비중
육상	752	36.6	576	33.3	953	39.6

2) 시설업의 경영현황

<표 3>에 따르면 2017년 기준 육상 시설업 총 매출액은 576억 원(33.3%)이었으며, 2018년에는 953억 원(39.6%)로 더욱 증가한 것을 확인하였다. 또한 육상 시설업의 평균 매출액 조사결과, <표 4>에 나타난 것과 같이 ‘매출액’ 평균 7,060만원, ‘영업비용’ 평균 5,270만원, ‘영업이익’ 평균 2,130만원으로 나타났다. 유형별로는 ‘하강시설’의 매출액이 평균 2억 7,420만원으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘번지점프’의 매출액이 1억 9,210만원, ‘클레이사격’의 매출액이 평균 1억 6,820만원의 순으로 나타났다.

<표 4> 레저스포츠 시설업 평균 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	사례수	평균 매출액	영업비용 (①+②)	매출원가 (①)	판매관리비 (②)	영업이익	영업이익률 (영업이익/매출액)
서바이벌	204	41.3	28.7	7.9	20.8	12.6	30.5
번지점프	5	192.1	162.0	39.2	122.8	30.1	15.7
카트	49	125.3	92.5	24.7	67.8	32.8	26.2
하강시설(썰라인)	56	274.2	206.3	37.8	168.5	67.9	24.8
4륜오토바이	178	58.9	42.0	11.4	30.5	16.9	28.7
스포츠클라이밍	226	54.4	38.6	11.1	27.4	15.8	29.0
클레이사격	12	168.2	158.1	73.8	84.3	10.1	6.0
파크골프	49	43.9	36.3	4.0	32.3	7.6	17.3
MTB	8	131.0	108.7	78.0	30.7	22.3	17.0
BMX	13	10.0	5.6	2.9	2.7	4.4	44.0
인라인스케이트	34	42.6	36.9	5.7	31.2	5.7	13.4
스케이트보드	5	40.0	40.0	0.0	40.0	0.0	0.0
전체	839	70.6	52.7	13.7	39.0	17.9	25.4

시설업체의 연간 영업개월 수는 8.2개월이며, 전년(7.8개월) 대비 0.4개월 증가하였다. 유형별로는 ‘클레이사격’과 ‘스케이트보드’가 9.8개월로 가장 길고 다음으로 ‘스포츠클라이밍(11.7개월)’, ‘인라인스케이트(11.2개월)’순으로 길게 나타났다. 시설업체 연 평균 이용자 수는 3,259명이며, 전년(3,142명) 대비 약 117명 증가하였다. 유형별로는 ‘하강시설’의 이용자 수가 평균 14,092명으로 가장 높게 나타났으며 다음으로 ‘클레이사격(10,773명)’, ‘파크골프(10,630명)’, ‘MTB(8,850명)’순으로 나타났다.

3) 시설업의 인력현황

시설업체의 평균 직원 수는 <표 5>에서 제시된 바와 같이 ‘전체’ 3.5명, ‘정규직’ 1.4명, ‘비정규직’ 2.2명으로 나타났다. 육상종목의 유형별로는 그림에서 제시된 바와 같이 ‘번지점프’의 직원 수가 (9.0명)으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘하강시설(7.5명)’, ‘서바이벌(4.9명)’, ‘클레이사격(4.6명)’의 순서로 나타났다. 시설업체 직원의 평균 근속년수는 ‘전체’ 1.9년, ‘정규직’ 1.2년, ‘비정규직’ 0.7년으로 나타났으며, 육상 종목에서는 ‘번지점프’의 ‘전체’ 평균 근속년수가 5.3년으로 가장 높으며, ‘파크골프(4.6년)’, ‘클레이사격’과 ‘인라인스케이트’가 2.8년, ‘카트(2.7년)’순으로 나타났다. 시설업체 직원 구성비를 살펴보면, ‘현장관리’가 91.3%로 가장 높은데, 육상 종목에서 ‘MTB’, ‘BMX’의 ‘현장관리’ 직원 비율이 100.0%로 가장 높은 것을 알 수 있다.

<표 5> 육상 종목 사업체 종사자 수

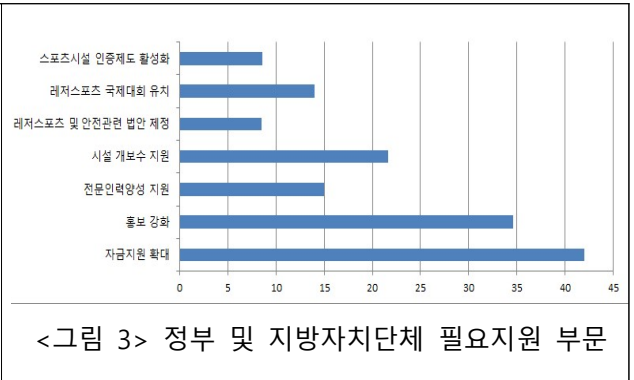
(단위: 개, 명)

구분	서바이벌	번지점프	카트	하강시설 (질라인)	4륜 오토 바이	스포츠 클라이 밍	클레이 사격	파크 골프	MTB	BMX	인라인 스케 이트	스케 이트 보드	합계
사례수	204	5	49	56	178	226	12	49	8	13	34	5	839
정규직	1.0	3.0	2.2	5.2	0.6	0.6	2.4	2.1	0.3	1.3	2.8	0.0	1.4
비정규직	4.0	6.0	1.7	2.2	3.0	0.8	2.2	1.5	2.0	3.0	0.8	0.0	2.2
합계 (평균)	4.9	9.0	3.9	7.5	3.6	1.4	4.6	3.6	2.3	4.3	3.6	0.0	3.5

4) 시설업 육성·발전 요인

운영에 장애가 되는 요인을 조사 한 결과, <그림 2>에서 나타난 바와 같이 ‘자금 부족’이 42.3%로 가장 높고, 다음으로 ‘레저스포츠 시장 정보 부족(35.7%)’, ‘제도 및 규제 과다(31.9%)’ 등의 순으로 나타났다. 이에 따라 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부문은 <그림 3>에서와 같이 ‘자금 지원 확대’가 42.0%로 가장 높고, 다음으로 ‘홍보 강화(34.6%)’, ‘시설개보수지원(21.6%)’ 등의 순으로 나타났다. 유형

별로는 ‘번지점프’, ‘MTB’의 ‘자금 지원 확대’ 비율이 66.7%로 가장 높게 나타났다. 그리고 규제 개선이 필요한 분야는 ‘각종 지원제도’가 17.6%로 가장 높고, 다음으로 ‘전문인력 양성(10.9%)’, ‘안전관리 관련 사항(8.1%)’ 등의 순으로 확인되었다. 유형별로는 ‘BMX’의 ‘각종 지원제도’ 비율이 66.7%로 가장 높게 나타났다.



2. 유통업

1) 유통업 일반현황

레저스포츠 유통업 종목별 사업체는 전국 724개이며 육상 종목이 수상 및 항공에 비해 유통업체의 비중에서 82.2%로 가장 높고, 종목별로는 ‘파크골프’가 33.1%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<표 6> 육상 종목 유통업 사업체 수 현황

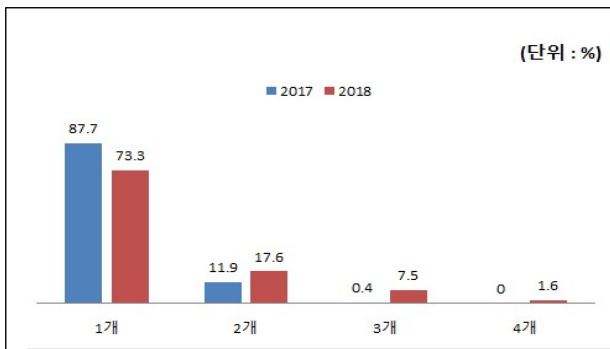
(단위: 개, %)

구분	서바이벌	번지점프	카트	하강 시설 (질라인)	4륜 오토바이	스포츠 클라이밍	클레이 사격	파크골프	MTB	BMX	전동휠	인라인 스케이트	스케이트보드	합계
사업체수	58	4	25	10	32	59	20	292	104	45	67	4	4	724
비중	8.0	0.6	3.5	1.4	4.4	8.1	2.8	40.3	14.4	6.2	9.3	0.6	0.6	100.0

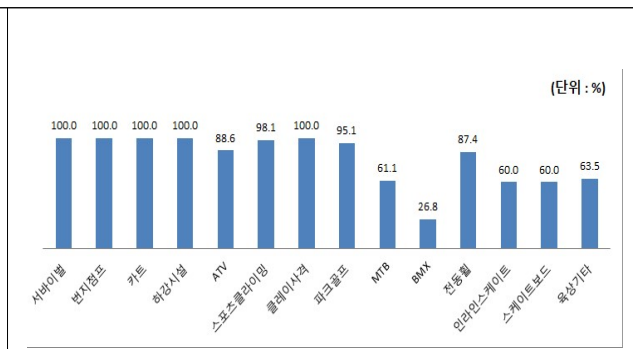
유통업체의 운영기간은 <표 8>에서 나타난 바와 같이 ‘10년 이상~20년 미만’이 34.9%로 가장 많은 비중을 차지하며, 레저스포츠 산업의 종목 중 수상 및 항공과 비교해 ‘육상’ 유통업체의 운영기간이 평균 10.8년으로 가장 크게 나타났다. 유형별로는 ‘서바이벌(14.8%)’의 평균 운영기간이 가장 길고, 다음으로 ‘인라인스케이트(14.0%)’, ‘파크골프(13.4%)’ 순으로 나타났다. 또한 유통하고 있는 종목 수는, <그림 4>에서 나타난 바와 같이 ‘1개 종목(73.3%)’이 가장 높고, 다음으로 ‘2개 종목(17.6%)’, ‘3개 종목(7.5%)’, ‘4개 종목(1.6%)’ 순으로 나타났다. 단일 종목 유통 비율은 전년(87.7%) 대비 14.4%p 감소한 반면, 복수 종목 유통 비율은 26.7%로 전년(12.3%) 대비 증가하였다.

2) 유통업 경영현황

2018년 기준 유통업체 총 매출액은 1조 6,988억 원이며, 육상 종목의 매출액이 1조 5,537억 원 (91.5%)인 것으로 나타났다. 유통업체 매출액도 육상 용품이 평균 15억 7,543만원으로 가장 많고 그 중에서도 ‘파크골프’의 매출액이 평균 32억 371만원으로 가장 높은 것을 확인하였다. 유통업체의 레저스포츠 종목별 매출액 비중을 조사한 결과, <그림 5>에서 제시된 바와 같이 단일 종목 유통업체의 비중은 100.0%이며, 단일 종목을 제외하면 ‘스포츠클라이밍’ 매출액 비중이 98.1%로 가장 높고, 다음으로 ‘파크골프’가 95.1%로 나타났으며 ‘4륜오토바이(ATV)’가 88.6%, ‘전동휠’이 87.4%로 상위에 위치하고 있으며 여타 종목의 경우 60% 수준을 기록하고 있는 것으로 나타났다. 다만, ‘BMX’의 경우 매출액 비중이 26.8%로 나타나 가장 낮은 매출액 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다.



<그림 4> 유통업 검업 현황



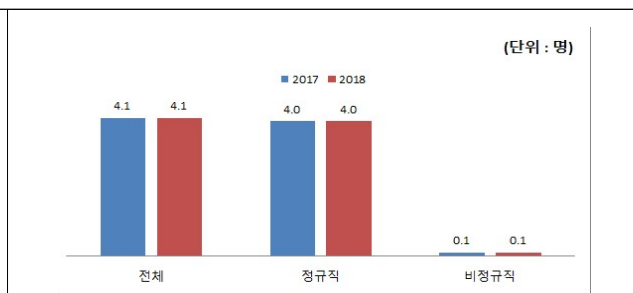
<그림 5> 육상 종목별 매출액 비중

3) 유통업 종사자 현황

육상 업종 유통업체의 ‘전체’ 직원 수는 <표 7>에서 나타난 바와 같이 평균 4.1명으로 다른 업종들에 비해 가장 많은 것으로 확인되었으며 ‘정규직’ 3.9명, ‘비정규직’ 0.1명으로 나타났다. 육상 유통업체의 ‘전체’ 직원의 평균 근속년수는 1.9년이며 그 중에서도 ‘인라인스케이팅’의 ‘전체’ 평균 근속년수가 3.5년으로 가장 높았다. 유통업체 직원 구성비를 살펴보면, ‘영업/판매’가 56.0%로 가장 높으며, 유형별로는 ‘MTB’의 ‘영업/판매’ 직원 비율이 72.9%로 가장 높았다.

<표 7> 육상 종목 종사자 현황

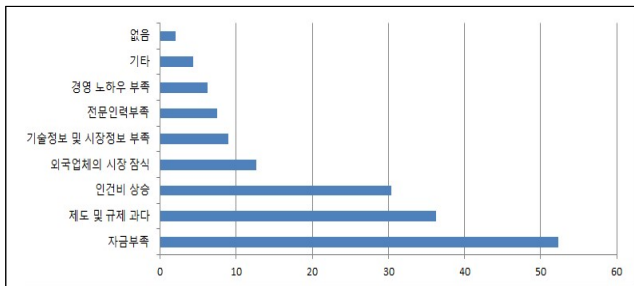
구분	사례수	정규직	비정규직	합계(평균)
사업체수	724	4.0	0.1	4.1



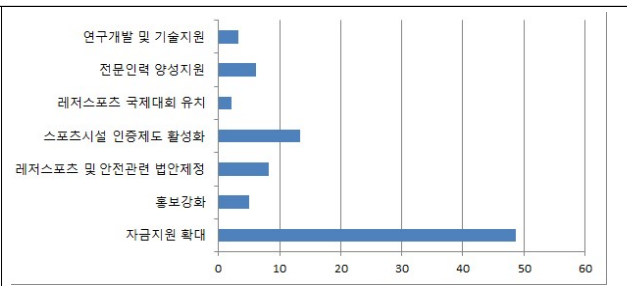
<그림 6> 육상 종목 종사자 현황

4) 시설업 육성·발전 요인

운영에 장애가 되는 요인 조사 결과, <그림 7>에서 제시된 바와 같이 ‘자금 부족’이 52.3%로 가장 높고, 다음으로 ‘제도 및 규제 과다(36.2%)’, ‘인건비 상승(30.4%)’ 등의 순으로 확인되었다. 육상 종목별로는 ‘카트’, ‘하강시설’, ‘클레이사격’의 ‘자금 부족’ 비중이 100.0%로 가장 높게 나타났다. 이에 따른 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부문은 <그림 8>에서 제시된 것과 같이 ‘자금지원 확대’가 58.6%로 가장 높게 나왔으며, 종목별로는 특히 ‘카트’와 ‘클레이사격’의 ‘자금지원 확대’ 비중이 100.0%로 가장 높은 것으로 확인되었다.



<그림 7> 운영에 장애가 되는 요인



<그림 8> 정부 및 지방자치단체의 지원 필요한 부문

3. 제조업

1) 제조업 일반현황

레저스포츠 제조업 사업체 수는 육상 종목에서 84.9%로 높게 나타났으며, <표 8>에 나타는 것과 같이 전국적으로 558개 업체가 분포하고 있는 것으로 추정되며, 종목별로는 ‘파크골프’가 243개소, 43.5%를 차지하여 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 다음으로 MTB(23.5%), BMX(11.6%), 전동휠(10.6%)의 순으로 높게 나타났다.

<표 8.> 육상 종목 제조업 사업체 수

(단위: 개, %)

구분	서바이벌	번지 점프	4륜 오토바이	스포츠 클라이밍	파크골프	MTB	BMX	전동휠	인라인 스케이트	스케이트 보드	합계
사업체수	6	4	11	15	243	131	65	59	13	11	558
비중	1.1	0.7	2.0	2.7	43.5	23.5	11.6	10.6	2.3	2.0	100.0

제조업체의 운영기간은 ‘10년 이상~20년 미만’이 31.2%로 가장 많은 비중을 차지하고 있다. ‘육상’ 제조업체의 운영기간이 평균 13.4년으로 가장 길고, 유형별로는 <표 9>에서 나타난 것과 같이 ‘4륜오토바이(19.3%)’의 평균 운영기간이 가장 길고, 다음으로 ‘파크골프(15.2%)’, ‘BMX(14.6%)’ 순으로 나타났다.

<표 9> 육상 종목 제조업체 운영기간

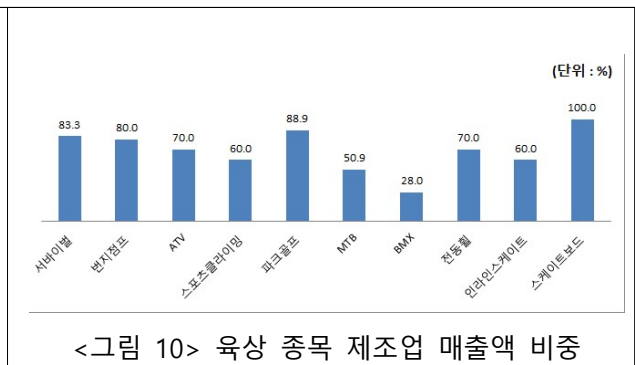
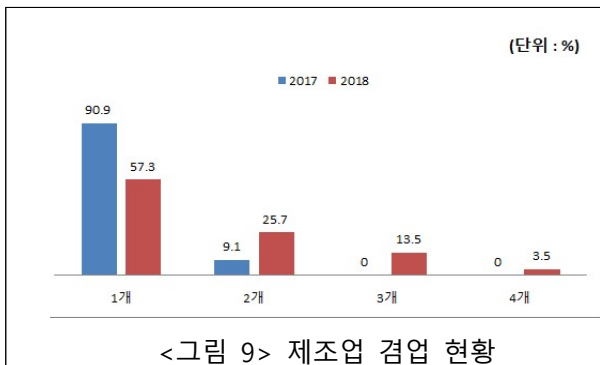
(단위: 개, %, 년)

구분	사례수	3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10~20년 미만	20~30년 미만	30년 이상	평균
서바이벌	6	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	14.3
반지점프	4	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	12.0
4륜오토바이	11	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	33.3	19.3
스포츠클라이밍	15	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	8.0
파크골프	243	0.0	5.3	25.0	43.4	19.7	6.6	15.2
MTB	131	5.9	5.9	41.2	17.6	23.5	5.9	14.5
BMX	65	20.0	20.0	20.0	20.0	0.0	20.0	14.6
전동휠	59	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.5
인라인스케이트	13	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	13.0
스케이트보드	11	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	6.0
전체	558	8.8	11.5	26.4	31.2	14.8	7.2	13.4

제조업체의 겸업 종목 수는 <그림 9>에서 나타난 것처럼 ‘1개 종목(57.3%)’이 가장 높고, 다음으로 ‘2개 종목(25.7%)’, ‘3개 종목(13.5%)’, ‘4개 종목(3.5%)’ 순으로 나타났다. 단일 종목 제조 비율은 전년 (90.9%) 대비 33.6%p 감소한 반면, 복수 종목 제조 비율은 42.7%로 전년(9.1%) 대비 증가하였다.

2) 제조업 경영현황

2018년 기준 제조업체 총 매출액은 2조 3,358억 원이며, 육상 종목의 매출액이 2조 2,028억 원 (94.3%)으로 가장 큰 비중을 차지한다. 종목별로는 ‘파크골프’의 매출액이 평균 45억 8,147만원으로 가장 높게 나타났다. 제조업체의 레저스포츠 종목별 매출액 비중을 조사한 결과, <그림 10>에서 제시된 바와 같이 단일 종목 유통업체의 비중은 100.0%이며, 단일 종목을 제외하면, 육상 종목에서는 ‘파크골프’ 매출액 비중이 88.9%로 가장 높고 ‘BMX’의 비중이 28.0%로 가장 낮게 나타났다.



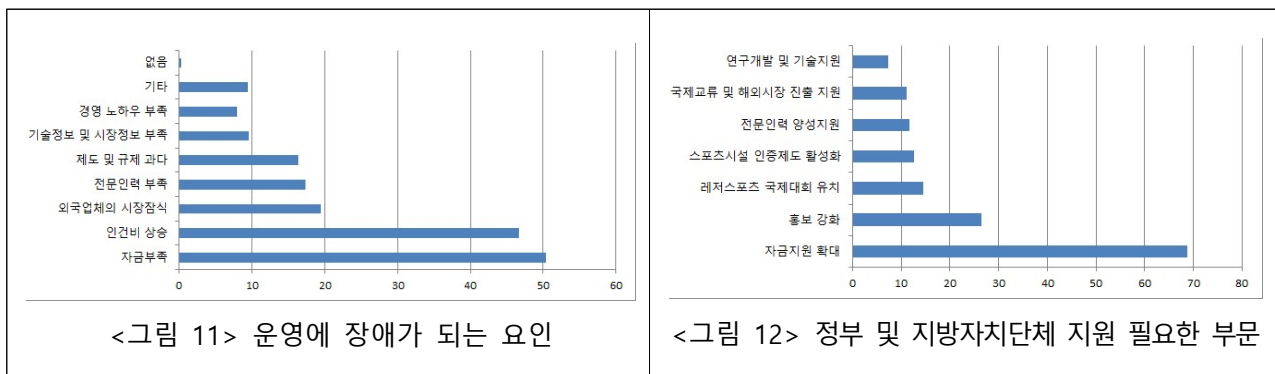
3) 제조업 인력현황

제조업체의 평균 직원 수는 ‘전체’ 10.2명, ‘정규직’ 10.1명, ‘비정규직’ 0.2명이며 정규직 수는 전년

(12.1명) 대비 2.0명 감소하였다. 육상 업종의 제조업체 ‘전체’ 직원 수는 평균 10.5명으로 다른 업종들에 비해 가장 많은 것으로 확인되었다. 육상 업종의 제조업체 ‘전체’ 직원의 평균 근속년수는 2.8년이며 그 중에서도 ‘서바이벌’의 ‘전체’ 평균 근속년수가 5.7년으로 가장 높았다. 제조업체 직원 구성비를 살펴보면, ‘생산’이 57.0%로 가장 높으며, 유형별로는 ‘스케이트보드’의 ‘생산’ 직원 비율이 90.0%로 가장 높았다.

4) 제조업 육성·발전 요인

운영에 장애가 되는 요인 조사 결과, <그림 11>에서 나타난 바와 같이 ‘자금 부족’이 50.4%로 가장 높고, 다음으로 ‘인건비 상승(46.7%)’, ‘외국업체의 시장잠식(19.5%)’ 등의 순으로 확인되었다. 종목별로는 ‘번지점프’와 ‘스케이트보드’의 ‘자금 부족’ 비율이 100.0%로 가장 높게 나타났다. 이에 따른 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부문은 <그림 12>에서 살펴본 바와 같이 ‘자금지원 확대’가 68.7%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 세부 종목별로는 ‘번지점프’, ‘전동휠’, ‘인라인스케이트’의 ‘자금지원 확대’ 비율이 100.0%로 나타났다.

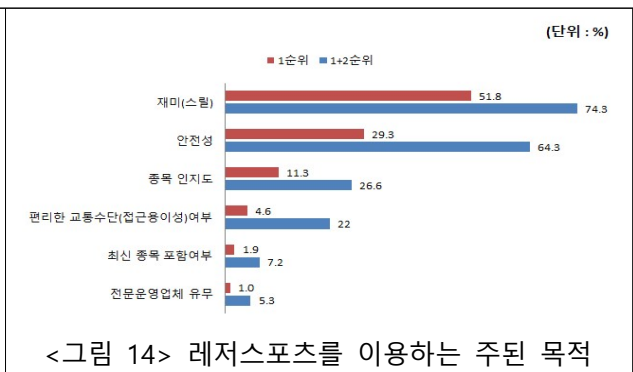
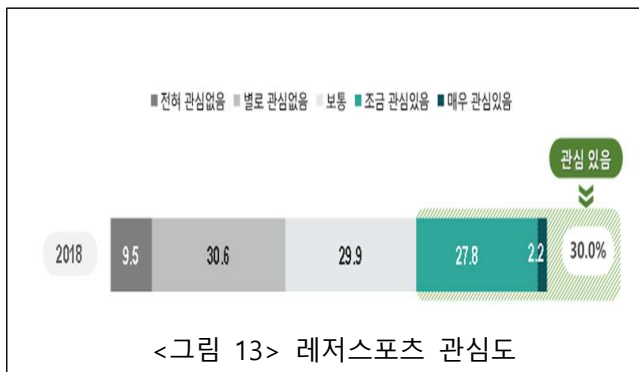


Ⅲ. 레저스포츠사업 수요조사

1. 레저스포츠 인식 및 경험

레저스포츠에 대한 설명 후 상기되는 종목은 ‘번지점프’가 21.0%로 가장 높은 것으로 확인되었으며 ‘인라인스케이트’가 13.0%로 나타났다. 다음으로 레저스포츠에 대한 관심도 조사 결과, <그림 13>에서 제시된 것과 같이 ‘관심 없음(전혀 관심 없음+별로 관심 없음)’(40.1%), ‘보통’(29.9%), ‘관심 있음(조금 관심 있음+매우 관심 있음)’ (30.0%)로 나타났다. 레저스포츠 참여율은 30.9%로 ‘참여 경험 있음’ 응답자 중 남성(37.1%)이 여성(24.8%)에 비해 높으며, 연령별로는 10대(50.7%)가 가장 높게 나타났다. 레저스포츠 참여율은 30.9%로 ‘참여 경험 있음’ 응답자 중 남성(37.1%)이 여성(24.8%)에 비해 높으며, 연령별로는 10대(50.7%)가 가장 높게 확인되었다. 또한 레저스포츠 참여자의 연간 참여횟수는 평균 6.6회이며, ‘연

1회'가 39.5%로 가장 높은 것으로 나타났다. 육상 종목의 이용 경험 조사 결과, '인라인스케이트'가 4.6%로 가장 높게 확인되었다. 다음으로 레저스포츠 이용하는 주된 목적 조사 결과, '개인의 즐거움'이 62.6%로 가장 높게 나타났으며 호기심(32.9%), 대인관계 및 사교(30.1%) 순으로 확인되었다. 반대로 이용 경험이 없는 응답자를 대상으로 레저스포츠를 이용하지 않은 이유 조사 결과, '위험하다고 생각해서'가 39.8%로 가장 높게 나타났다. 최종적으로 레저스포츠 종목 선택 시 고려사항 조사 결과, <그림 14>에서 제시된 바와 같이 '재미(스릴)'이 74.3%로 가장 높게 나왔으며 안정성(64.3%), 종목 인지도(26.6%) 순으로 고려한다는 것을 확인할 수 있었다.



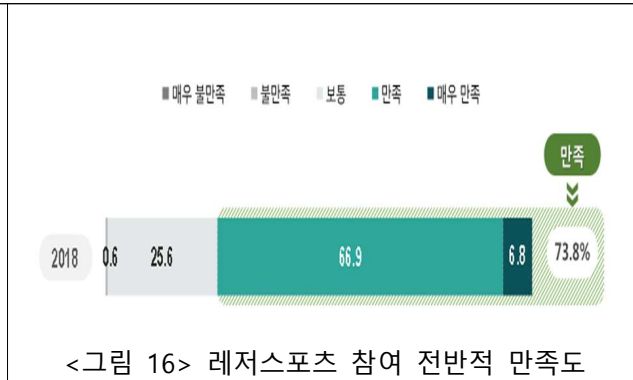
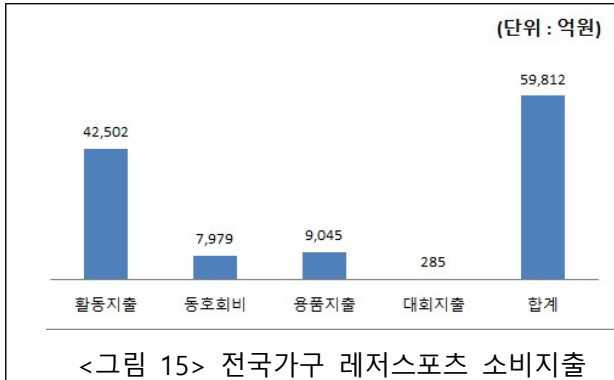
2. 가구별 레저스포츠 소비지출

전국가구 레저스포츠 참여자의 소비지출에 대한 자료는 「2019 레저스포츠산업 실태조사」 결과보고서에 제시된 자료를 활용하였다. 주요 분석내용을 살펴보면 첫째, 전국가구 기준 레저스포츠 연간 총 소비지출은 <그림 15>에서 나타난 바와 같이 5조 9,812억 원으로 활동지출액(4조 2,502억 원)이 가장 많고, 다음으로 용품지출액(9,045억 원), 동호회비(7,979억 원) 등의 순으로 나타났다. 둘째, 전국가구 기준 레저스포츠 연간 총 활동지출은 4조 2,502억 원으로 시설이용료(1조 5,945억 원)가 가장 많고, 다음으로 자동차 연료비(7,728억 원), 식사비(6,780억 원) 등의 순으로 나타났다. 셋째, 전국가구 기준 레저스포츠 연간 총 대회 참가 지출은 285억 원으로 대회 참가비(68억 원)가 가장 많고, 다음으로 숙박비(62억 원), 자동차 연료비(49억 원) 등의 순으로 확인되었다.

3. 레저스포츠 참여만족도

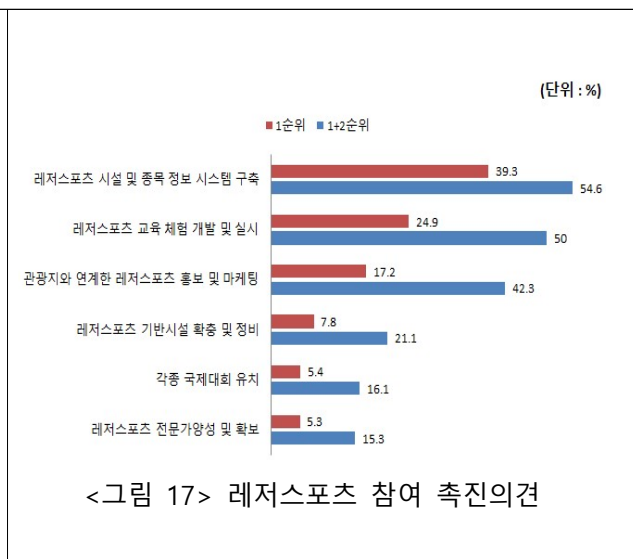
레저스포츠의 참여만족도에 대한 주요 분석내용을 살펴보면 첫째, 사업체 시설 만족도 조사 결과, '불만족(매우 불만족+불만족)'(1.6%), '보통'(25.3%), '만족(만족+매우 만족)'(73.1%)으로 확인되었다. 둘째, 레저스포츠 사업체 장비 만족도 조사 결과, '불만족(매우 불만족+불만족)'(2.4%), '보통'(25.9%), '만족(만족+매우 만족)'(71.7%)으로 나타났다. 셋째, 레저스포츠 사업체의 직원에 의한 교육 만족도 조사 결과, '불만족(매우 불만족+불만족)'(1.9%), '보통'(31.4%), '만족(만족+매우 만족)'(66.7%)으로 확인되었다. 넷째,

레저스포츠 사업체 접근 편의성에 대한 만족도 조사 결과, ‘불만족(매우 불만족+불만족)’(8.4%), ‘보통’(37.0%), ‘만족(만족+매우 만족)’(54.6%)으로 나타났다. 최종적으로 레저스포츠 사업체에 대한 전반적 만족도 조사 결과, <그림 16>에 나타난 바와 같이 ‘불만족(매우 불만족+불만족)’(0.6%), ‘보통’(25.6%), ‘만족(만족+매우 만족)’(73.8%)으로 확인되었다.



레저스포츠에 대한 전반적인 만족도가 높게 나온 것에 이어, 향후 이용하고 싶은 레저스포츠에 대해서 조사하였다. 결과로는 ‘래프팅’이 20.2%로 가장 높고, 다음으로 ‘요트(16.8%)’, ‘번지점프(16.1%)’ 등으로 나타났다. 레저스포츠의 국민적 참여 촉진을 위한 방안을 복수 우선순위(1순위와 2순위 선호의견의 합)에 따라 조사한 결과, <표 10>에 제시된 바와 같이 ‘레저스포츠 시설 및 종목 정보 시스템 구축’이 54.6%로 가장 높았고, 다음으로 ‘레저스포츠 교육·체험 개발 및 실시(50.0%)’, ‘관광지와 연계한 레저스포츠 홍보 및 마케팅(42.3%)’ 등의 순으로 나타났다.

구분	1순위	1+2순위
레저스포츠 시설 및 종목 정보시스템 구축	39.3	54.6
레저스포츠 교육·체험 개발 및 실시	24.9	50.0
관광지와 연계한 레저스포츠 홍보 및 마케팅	17.2	42.3
레저스포츠 기반시설 확충 및 정비	7.8	21.1
각종 국제대회 유치	5.4	16.1
레저스포츠 전문가 양성 및 확보	5.3	15.3



IV. 결론: 향후 발전요인과 시사점

본 연구에서는 레저스포츠 산업의 전반적인 현황을 토대로 향후 레저스포츠 산업 활성화를 위한 효과적인 정책 지원 방안을 마련하기 위해 육상 종목을 중심으로 시설업, 유통업, 제조업의 현황 분석을 실시하였다. 연구결과를 토대로 제안하는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 산업별 사업체수를 기준으로 보면 시설업, 유통업, 제조업의 순으로 시설업의 사업체 수가 가장 높은 것으로 나타났다. 그리고 매출액은 제조업, 유통업, 시설업의 순으로 제조업이 가장 높게 나타났다. 특히 종목별 매출액은 하강시설(짚라인)의 증감률이 가장 높게 확인되었다. 사업체수와 매출액은 전년과 비교해서 증가한 것으로 나타났는데 이를 통해 레저스포츠산업의 비중이 확대되는 성장단계에 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 레저스포츠산업의 지속적인 성장을 위해서는 공급부문의 사업체 경쟁력 강화를 위한 전략 수립이 필요하다. 또한, 레저스포츠는 시설을 기반으로 이루어지는 스포츠 활동이기 때문에 시설 인프라를 구축하는 것이 매우 중요하다.

둘째, 산업별 인력현황을 기준으로 보면 사업체의 종사자 수는 시설업, 제조업, 유통업 순으로 시설업이 가장 높게 나타났으며 전년대비 종사자 수가 증가한 것으로 확인되었다. 종목별로는 시설업의 번지점프의 직원 수가 가장 많은 것으로 나타났으며 평균 근속년수는 제조업의 서바이벌이 가장 높게 확인되었다. 레저스포츠산업의 경우 지방이나 오지에 위치해 있는 경우가 많아 작업 및 근무환경이 상대적으로 더 열악하여 우수한 인력을 채용하기에 어려움이 많으므로 기업에 적합한 인력을 확보하기 위한 방안의 마련이 요구된다.

셋째, 운영에 장애가 되는 요인은 시설업, 제조업, 유통업 모든 업종에서 모두 자금 부족 현상이 가장 크게 나타난 것을 확인하였다. 이에 따라 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부분은 자금 지원 확대가 가장 높은 것으로 나타났다. 규제 개선이 필요한 부분은 각종 지원 제도와 전문 인력 양성이 필요한 것으로 확인되었다. 따라서 레저스포츠산업 진흥을 위해서는 정부의 자금지원 및 경영지원 등 다양한 산업지원 정책이 필요할 것이다.

넷째, 전국가구 수요조사를 통해 국민들의 레저스포츠에 대한 인식, 관심도, 종목 선호도 등을 분석하였고 레저스포츠 참여자들의 참여 경험, 만족도, 소비지출 등 현황을 분석하였다. 결과를 살펴보면 레저스포츠에 대한 관심도에 비해 참여율과 이용경험은 높은 것으로 나타났다. 그리고 참여 후 만족도는 매우 높은 것으로 확인되었다. 따라서 비참여자들이 참여할 수 있는 계기를 제공하고 체험을 통해 레저스포츠 참여로 유인할 수 있도록 할 필요가 있다. 국민들의 레저스포츠 참여를 촉진하기 위한 방안을 확인하기 위한 조사결과로는, 레저스포츠 시설 및 종목 정보 시스템 구축이 우선적으로 필요한 것으로 나타났다. 이상의 결과들을 종합하면 레저스포츠산업은 성장잠재력이 높지만 체계적인 지원방안의 마련 역시 갖추어질 필요가 있다. 또한, 레저스포츠산업의 지속적인 성장을 위해서는 업종-종목별 기업의 특성에 적합한 장기적인 발전 전략 수립이 선행되어야 할 것이다.

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)