

Sport Industry

SI포커스



국민체육진흥공단

한국스포츠정책과학원

Korea Institute of Sport Science

스포츠산업 활성화 지원 사업 현황

최 유 준 (동아대학교)

- I. 고부가가치 스포츠산업
- II. 스포츠산업 정책 지원 사업 현황
- III. 지속적 성장을 위한 스포츠산업 지원 방향

요 약

SI포커스 65호에서는 높은 부가가치를 가진 스포츠산업의 지속적인 성장을 위해 정부에서 지원하고 국민체육진흥공단에서 시행하고 있는 스포츠산업 정책 지원 사업 현황을 살펴보고자 한다. 이를 바탕으로 4차 산업혁명과 IT 발전, 스포츠와 다른 분야의 융·복합을 통한 새로운 가치 창출을 비롯해 기술과 서비스 기반 산업성장을 위한 지원 확대 등 향후 정책 지원 방향을 점검하는 것이 이번 호의 주된 목적이라고 할 수 있다.

이번 호는 2020년 국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원에서 발간한 「2019 스포츠산업백서」를 활용¹⁾하여 보고서가 작성되었다. 스포츠산업백서는 국내 스포츠산업 발전 과정, 스포츠산업 관련 주요 이슈, 프로스포츠 관련 현황, 스포츠산업 관련 조직 및 법령 등 스포츠산업의 균형적 발전을 위해 다양한 이해관계자들이 참고할 수 있는 자료를 제공하기 위한 목적으로 작성되었다. 또한 스포츠산업 활성화를 위해 매년 실시되고 있는 정책 지원 사업의 현황과 성과와 관련된 정보를 다루어 현재 스포츠산업 지원 현황을 바탕으로 향후 지속적인 스포츠산업 발전 방향을 위해 고려할 수 있는 자료들을 제시하고 있다.

첫째, 제 I 장에서는 스포츠산업에 대한 정의와 스포츠산업 활성화 추진배경에 대해 설명하였다. 스포츠산업이 가진 고유의 특성으로는 복합적인 산업분류 구조, 공간과 입지 중시형 산업, 시간 소비형 산업, 소비자와 직접 접촉하는 산업 그리고 건강 증진의 기회를 제공하는 산업과 같은 요인들이 있음을 소개하였다. 더불어 이 같은 특성들을 반영하여 효과적인 스포츠산업 지원 정책수립을 위해 고려되어야 할 사항들에 대한 필요성을 확인하였다.

둘째, 제 II 장은 스포츠산업 활성화를 위한 정부의 정책과 관련된 지원 사업이 어떻게 이루어지고 있으며 각 지원 사업들이 창출하는 성과들을 확인하는 내용으로 구성되었다. 구체적으로 스포츠산업의 기업 육성, 인력양성, R&D 지원, 용자와 펀드 같은 금융 지원, 지역의 융·복합 거점 육성을 위한 정부 지원 체계와 효과성을 확인할 수 있는 정보를 제공하였다.

셋째, 제 III 장에서는 앞서 제 II 장에서 제시된 지원 사업 현황을 토대로 향후 지속적인 스포츠산업 성장을 위한 지원정책 추진 방향을 제시하였다. 특히, 스포츠산업과 다양한 산업 분야의 융·복합, 비대면 경제 성장으로 인한 디지털 환경의 급격한 변화 등에 신속하게 대응할 수 있는 기술 및 서비스기반 구축과 지원을 강화하기 위한 방안의 모색이 필요하다.

1) '2019 스포츠산업백서(문화체육관광부, 2020)'의 내용을 발췌·재인용·요약 하여 작성되었음(표, 그림 등 포함).

I. 고부가가치 스포츠산업

스포츠산업이란 스포츠 활동 참여와 관람에 요구되는 용품과 장비, 스포츠시설과 서비스, 스포츠경기, 스포츠이벤트, 스포츠강습 등과 같은 유·무형의 재화나 서비스를 생산·유통시켜 부가가치를 창출하는 산업이다. 그리고 스포츠산업은 다음과 같은 고유의 특성을 지니고 있다.

첫째, 스포츠산업은 2차 산업과 3차 산업이 포함되는 복합적인 산업분류 구조를 가졌다. 즉, 운동 및 경기용품 제조업, 스포츠시설 건설업은 2차 산업이지만 운동 및 경기용품 유통 및 임대업, 스포츠시설 운영업, 스포츠경기 서비스업, 스포츠 정보 서비스업 등은 3차 산업으로 분류되는데, 문화체육관광부에서는 스포츠산업을 특수산업으로 분류하고 있다. 둘째, 공간과 입지 중시형 산업이다. 스포츠 참여활동은 접근이 용이한 적절한 장소와 입지 조건이 선행되어야 하며, 시설의 규모에 대한 의존도가 높기 때문이다.

셋째, 스포츠산업은 시간 소비형 산업이다. 산업의 발달에 따른 노동시간의 감소와 삶의 질 제고를 위한 여가활동의 증대, 그리고 노동과 휴식에 대한 인식 및 가치관의 변화로 스포츠의 관람과 참여가 활성화됨을 의미한다. 넷째, 소비자와 직접 접촉하는 산업이다. 스포츠산업은 최종 소비재와 서비스를 다루며, 나아가 소비자의 능동적인 참가를 통해 오락성이 중심 개념인 산업이라고 볼 수 있다. 다섯째, 스포츠산업은 스포츠 소비자들에게 정신적 육체적 건강을 증진할 기회를 제공하고 간접 경험을 통해 대리만족과 감동을 제공하는 산업이다.

따라서 스포츠산업의 지속적인 성장을 위해서는 앞서 언급된 스포츠산업의 특성을 반영하는 정책적 지원이 필요하다. 또한, 스포츠산업은 높은 성장 잠재력을 지니고 있으며 이 같은 스포츠산업을 지원하기 위한 이유는 다음과 같다. 첫째, 스포츠산업은 고부가가치 산업이다. 스포츠 스타와 같은 선수를 활용하는 스폰서십, TV 방송 중계권, 마케팅 및 라이선스 권리 등 물리적 자원의 투입이 적으면서 상대적으로 높은 가치를 생산하기 때문이다. 둘째, 스포츠산업은 제조업, 서비스산업, IT 산업 등 다른 산업과 융·복합을 통해 다양한 콘텐츠를 제공할 수 있는 산업이다.

스포츠산업이 지닌 높은 부가가치와 국내외 스포츠산업 시장의 빠른 성장 속도를 고려한다면 국내에서 성장단계에 있는 스포츠산업에 대한 적절한 지원은 그 효과가 매우 클 것으로 예상된다. 특히, 스포츠산업이 가진 특성을 반영하고 사회·경제적 환경 변화에 신속하게 대응할 수 있는 효과적인 지원 방향을 설정하기 위해서는 현재 수행되고 있는 스포츠산업 지원 현황과 성과를 살펴볼 필요가 있다.

II. 스포츠산업 정책 지원 사업 현황

1. 스포츠산업 경쟁력 강화 지원

1) 스포츠용품 시험 및 인증 사업

최근 국가 간 자유무역협정(FTA), 세계무역기구(WTO)의 지역무역협정(RTA)에 의한 관세 철폐 추세가 전 세계적으로 빠르게 확산되면서 국내외에서 자국 산업을 보호할 목적으로 산업, 무역, 금융에 대한 각종 규제가 완화되거나 철폐되고 있다. 이러한 세계 산업 여건의 변화에 따라 각국에서는 자국 산업의 기술발전을 위해 표준, 기술, 무역의 연계를 강화하는 표준·인증제도 활용 정책을 추진하고 있다. 이에 정부는 국내 스포츠용품의 품질 향상과 국제경쟁력 강화를 위해 스포츠용품 인증제도(KISS)를 2005년에 도입하였다.

스포츠용품 인증제도는 체육활동에 사용되는 운동용품을 대상으로 품질과 운동기능을 과학적으로 평가하여 우수 제품을 공인하는 제도이다. 스포츠용품 시험 및 인증사업은 찾아가는 시험인증 서비스, 표준규격에 적합한 스포츠용품 시험 및 검사, 업체가 시험 규격을 통한 신규 장비를 도입할 수 있도록 도움을 주는 스포츠용품 시험 및 규격 개발 사업, 스포츠용품 품질인증제도(KISS 마크)로 스포츠용품에 특화된 품질 성능 시험·인증 인프라 확대에 따른 인증서 발급, 해외인증 획득 지원을 통한 해외 경쟁력 제고 및 스포츠용품 인증기준 개발 사업 등으로 구성되어 있다. 이와 같은 인증사업은 영세한 중소기업 및 국내 스포츠산업 육성을 촉진하고 해외인증 획득 지원을 통한 무역기술 장벽 해소 및 수출경쟁력을 강화하기 위한 목적으로 시행되고 있다.

정부는 국내 스포츠용품 업체의 기술력 향상 및 국제경쟁력 확보를 위해 2007년부터 2019년까지 총 140억 원을 투자하였으며, 시험·검사를 위한 장비 총 114종(2019년 기준 누적)을 도입하여 24,728건의 시험을 진행하였다. 스포츠용품 시험 및 인증 사업의 추진실적 및 성과로는 2019년 한 해 동안 71개의 모델의 품질인증, 28건의 해외인증 획득을 지원하였다.



<표 II-1> 스포츠용품 시험 및 인증현황

(단위 : 건)

구 분	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	계
시험실적	313	368	580	732	772	1,669	2,734	3,334	2,425	3,005	4,083	4,426	24,728
품질인증	17	24	44	44	32	50	33	91	71	65	59	71	611
해외인증	-	13	22	27	24	24	17	27	25	25	36	28	268

※ 해외인증은 해당 해에 선정된 업체로 다음해에 최종 해외인증을 취득하지 못할 수도 있음
출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

2) 스포츠산업 용자 사업

국내 스포츠산업 구조는 총 사업체 수 10만 5,445개로 개인사업체가 전 산업체 중 86.9%(2019년 기준)을 차지하고 종사자수 별 사업체 수는 전체의 87.1%(91,834개)가 4인 이하에 종사하고 있는 영세한 산업구조이다.²⁾

국내 스포츠 기업의 영세성은 사업 투자능력 및 생산제품의 품질 저하에 영향을 미칠 뿐만 아니라 내수 시장 경쟁력 약화로 인한 사업 투자 자금 부족으로 현 상황을 극복하지 못하고 있다. 이에 스포츠 기업의 경쟁력 강화와 안정적 경영기반 조성을 위해서는 스포츠용품 생산 및 서비스 제공 기업의 생산설비 확보와 품질 향상, 서비스 품질 개선 등을 위한 자금 지원이 필요하다.

정부는 국내 스포츠기업의 생산 장려 및 경쟁력 확보를 지원하기 위해 체육용구 생산 장려 품목에 지정된 업체와 우수체육용구 생산 지정업체에 국민체육진흥기금을 용자하고 있다. 그리고 체육시설의 설치·이용에 관한 법률에서 정한 모든 종목의 시설과 스포츠 경기장, 스포츠 마케팅, 스포츠 정보업(이벤트업 포함)에 설비 및 연구개발 자금을 용자하고 있다. 스포츠산업체 자금 용자 사업의 추진실적 및 성과로는 2019년 기준 총 사업비 560억 원 중 우수체육용구 생산업체 11건에 27억 1,000만 원, 체육시설 설치 업체 107건에 513억 3,900만 원, 스포츠서비스 업체 11건에 19억 5,000만 원을 용자했다.

<표 II -2> '19년 국민체육진흥기금 스포츠산업 용자 현황

(단위 : 백만 원, 괄호 안 지원건수)

구 분	금 액	결정건수	비 고
우수체육용구 생산	2,710	11	운전자금(7) 1,300, 설비(2) 1,078, 연구개발(2) 332
체육시설	51,339	107	볼링장(8) 5,300, 골프연습장(15) 8,473, 수영장(18) 9,207, 종합체육시설(3) 3,175, 골프장(16) 20,901, 테니스장(4) 760, 체력단련장(5) 559, 기타종목(38) 2,964
스포츠서비스	1,950	11	운전자금(9) 1,600, 설비투자(1) 200, 연구개발(1) 150
계	55,999	129	

출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

3) 스포츠산업 모태펀드 조성사업

국내 스포츠산업체 중 설립 5년 이하의 산업체 비중이 2017년 40.3%에서 2018년 53.6%, 2019년 54.2%로 점점 증가하는 추세를 보이고 있으나, 6~10년 차인 중간단계 산업체는 2017년 28%에서 2018년 24.9%, 2019년 23%로 감소하는 추세를 보이고 있

2) 2020 스포츠산업실태조사(문화체육관광부)

다. 이러한 중간단계 산업체의 발전환경에 가장 큰 장애요인으로서는 자금 부족(31.7%)과 사업체 영세성(23.4%), 제도 규제 과다(14.4%) 등으로 나타났다. 투자 여력 부족은 단기적으로 스포츠 시장의 소비 수요 감소에 영향을 미칠 뿐만 아니라 장기적으로는 스포츠 산업 성장에 부정적인 영향을 미칠 수 있는 요인이다.

정부는 스포츠산업 내 성장 가능성을 발견하고 다양한 사업 및 콘텐츠를 발굴할 목적으로 타 부처 및 타 계정과 독립적으로 출자사업을 추진하였다. 모태펀드 추진 과정으로는 한국벤처투자(주)를 통해 국내 민간 및 기관 출자자를 모집하였고, 출자자는 중소기업(법인) 투자 및 투자 기간 내 결성액의 60% 이상을 스포츠산업 분야에 투자하는 것을 기본 조건으로 하였다. 출자자 주요 조건으로는 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> '19년 모태펀드 출자사업 공통 출자 주요조건

항 목	내 용
업무집행조합원 의무출자비율	<ul style="list-style-type: none"> 조합 약정총액의 1% 이상
한국모태펀드 우선손실충당	<ul style="list-style-type: none"> 모태펀드는 조합의 운용결과 손실 발생 시 우선손실충당을 요구하지 않으며, 우선손실충당을 하지 않음
자조합의 투자의무	<ul style="list-style-type: none"> 조합 결성액의 일정 비율* 이상을 주목적 투자 대상에 투자 * '일정비율'이라 함은 해당 조합에 부여된 최소 투자의무비율(60%)
증액방식조합 출자 조건	<ul style="list-style-type: none"> 한국모태펀드 출자금 운용계획 공고에 따라 최초 조합결성일로부터 6개월 이내에 신규 선정 절차와 동일하게 진행
출자금 납입방식	<ul style="list-style-type: none"> 일시납, 분할납(draw-down), 수시납(capital call) 중 선택 가능
조합 존속기간	<ul style="list-style-type: none"> 존속기간 5년 이상 8년 이내, 투자기간 2년 이상 4년 이내
관리보수	<ul style="list-style-type: none"> 관리보수 지급기준은 모태펀드 자조합 기준규약에 따르되, 조합 결성규모에 따라 달리 정할 수 있음 - 결성일로부터 투자기간 이내: 조합약정총액기준으로 결성 규모 적용요율 - 결성일로부터 투자기간 이후: 투자잔액(분기말 잔액)으로 결성규모 적용요율 * 결성규모에 따른 적용요율(구간별 적용) 300억 이하: 2.5% 이내 300억 초과 600억 이하: 2.3% 이내 600억 원 초과 시: 2.1% 이내
기준수익률	<ul style="list-style-type: none"> 3% 이상
성과보수	<ul style="list-style-type: none"> 기준수익률 초과하는 수익의 20% 이내
수탁회사	<ul style="list-style-type: none"> 한국벤처투자(주)가 수탁업무 협약을 체결하여 지정하는 금융기관을 수탁회사로 선정하여 조합자금 관리 조합의 미투자자산 중 일부는 수탁계약에 따라 은행, 증권회사의 확정금리부 금융상품에 운용 가능 조합재산의 관리는 수탁회사와 업무지시서를 통해서만 가능
회계감사인	<ul style="list-style-type: none"> 한국벤처투자(주)에서 지정요건을 만족하는 회계감사인을 업무집행조합원이 선정
ERP	<ul style="list-style-type: none"> ERP(기업전체의 효율적 통합정보시스템) 사용 의무화

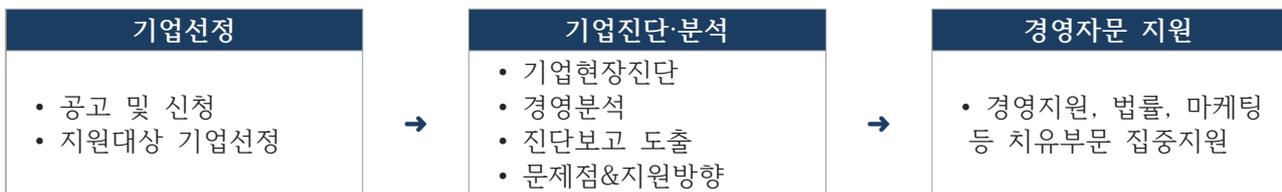
출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

모태펀드 추진실적 및 성과로는 2019년 총 153억 원을 조성하였으며, 정부출자액은 100억 원, 민간출자액은 53억 원이다. 또한 2015년부터 2019년까지 조성된 총 금액은 1,015억 원이며, 투자액은 607억 원으로 투자율 59.8%를 달성하였다.

4) 중소 스포츠기업 비즈니스 지원 사업

국내 스포츠산업의 구조가 영세한 사업체 중심으로 구성되다 보니 내수시장 내의 경쟁력 강화를 위한 조직 관리, 사업 마케팅 관리 및 서비스 연구개발에 투자할 수 있는 여력이 부족한 실정이다. 이에 정부는 2019년 국내 스포츠 용품 제조, 서비스 중소기업을 대상으로 경영진단 및 컨설팅 지원을 통해 경영체질을 개선하기 위해 본 사업을 추진하게 되었다.

<표 II -4> 중소 스포츠기업 비즈니스 지원 사업 추진 절차



출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

지원 대상은 스포츠용품업과 스포츠서비스업으로 한정하였는데, 이는 국내 스포츠용품 시장의 무역수지 적자 규모의 지속적 확대와 같은 국내 현실을 반영한 것이다. 지원 영역은 영업마케팅, 제품 경쟁력, 원가 생산성, 경영지원, IPO로 구분된다.

2019년 기준 진단 및 분석 내용으로는 진단업체의 사업체 분석, 경영 전문가 진단에 의한 경영현황 파악, 산업체 경영현장 진단, 산업체 성장잠재력 분석, 강소기업으로 성장하기 위한 기업별 과제 발굴, 성장전략 로드맵 작성, 장·단기 해결 과제 도출 등의 경영체질 개선을 실시하였다. 이후 정부는 성과 창출이 가능한 사업에 대한 컨설팅을 우선 시행하였으며, 영역별 컨설팅 내용은 경영전략 및 경영관리(비즈니스 모델 및 인사, 노무, 회계 등), 생산성 향상 컨설팅(품질, 원가관리 등), 영업마케팅 전략 컨설팅, 디자인·홍보 컨설팅, 법률 및 지적재산권 관련 컨설팅을 하였다.

추진실적 및 성과로는 2019년 기준 49개 기업이 신청하여 심의위원회 평가 결과 최종 31개 산업체가 선정되었고 산업체와 컨설팅 업체가 1대 1로 연결되었다. 지원 사업의 경제 효과(향후 3년)는 약 896.8억 원으로 예측되었으며, 세부적으로는 2020년 약 181.3억 원, 2021년 약 292.3억 원, 2022년 약 423.2억 원으로 예측하고 있다.

5) 스포츠산업 일자리 지원 사업

□ 스포츠산업일자리지원센터

스포츠산업은 제조업, 시설업 및 서비스업이 모두 존재하는 복합 산업이기에 타 산업보다 전문 인력의 수요가 높지만 산업의 영세성으로 인해 전문 인력 확보에 어려움을 겪고 있다. 아 같은 고용안정성(임금, 근속 지속일 등)을 해결하는 방안으로 기업 특성에 맞는 인력 정보를 제공하는 스포츠산업일자리지원센터가 운영되고 있다. 본 사업은 온·오프라인 매칭 시스템으로 공급자(구인기업)와 수요자(구직자) 간의 일자리 정보를 공유하고 필요한 인력과 일자리 매칭과 창업 교육 및 보육을 목적으로 운영되고 있다. 추진실적 및 성과로는 2015년 사업 초기에는 총 7,047명의 일자리 매칭과 443명의 채용 성사가 이루어 졌으며, 이후 2019년에는 총 11,930명의 일자리 매칭과 775명의 채용이 성사되는 등 매년 그 건수가 증가하고 있다.

□ 창업 활성화 지원 용역 사업

스포츠산업 관련 창업을 준비하고 있는 예비창업자를 지원하며, 중앙 창업거점센터와 지역 창업거점센터를 운영하는 본 사업은 스포츠융합기업의 창업 및 공공 스포츠서비스 수요에 대응할 스포츠기업 육성을 목적으로 하고 있다. 각 센터의 사업내용은 <표 II-5>와 같다. 2019년 기준 스포츠산업 창업 보육 매출액은 전년대비 24.1% 증가한 14,595백만 원이었으며, 일자리 창출 64명, 지식 재산권 155건 등으로 매년 그 실적이 증가하고 있다.

<표 II-5> 중앙창업 거점센터와 지역창업 거점센터의 사업내용

구 분	사업내용
중앙거점센터	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 센터 실무자 교육 및 역량지원 • 컨설팅 전문가 그룹 운영 • 지역 창업지원센터 관계자 교육 시행 • 스포츠기업 창업 올림피아드 개최 • 스포츠산업 창업 및 잡 콘서트 개최 • 찾아가는 스포츠산업 소상공인·경영컨설팅 로드쇼 개최 • 창업센터지원 사업 연도별 사업 관리 • 스포츠산업 잡페어 개최 • 네트워크 구축 및 활용
지역거점센터	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 창업대상자 모집 및 교육 실시 • 보육사업 지원자 선정 및 지원계획 수립 • 창업 및 Start-up 지원

출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

□ **스포츠산업 액셀러레이터 운영 사업(초기 스타트업 지원)**

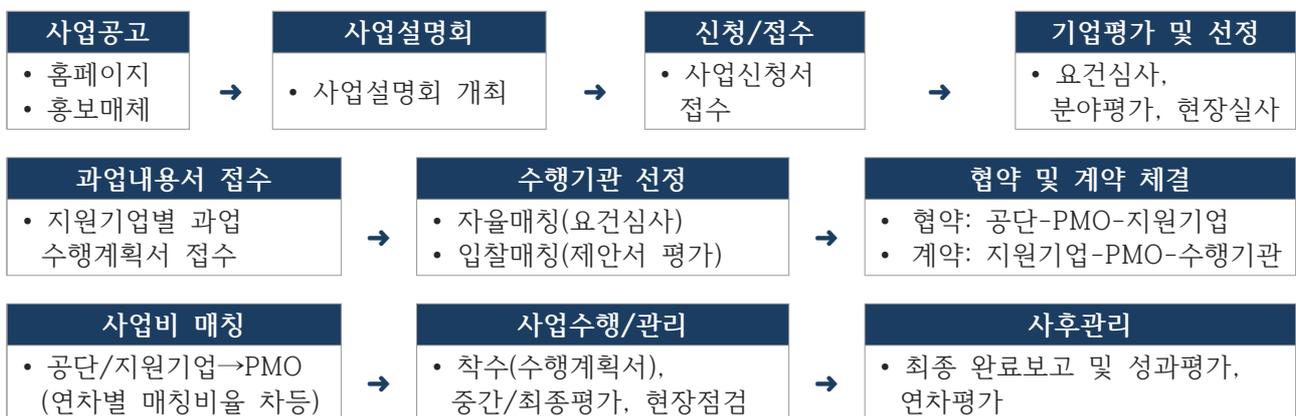
본 사업은 스포츠산업 융·복합 분야의 우수 초기 스타트업 발굴 및 성장 촉진을 통한 투자유치로 창업 성공률 제고와 미래 성장 동력 확보를 목적으로 신설되었다. 벤처기업 등의 주도로 설립된 액셀러레이터는 유망 스타트업을 선발한 후 멘토의 경험과 노하우를 전수하고 비즈니스 네트워크를 동원하여 향후 기업의 가치 상승에 따라 수익을 창출하는 창업 지원 전문기관이다. 액셀러레이터 운영 사업 추진실적 및 성과로는 총 6개 창업 지원센터와 유기적 협력관계 구축으로 투자 연계형 액셀러레이터를 4개 기관 내외로 선정하여 총 34개 기업을 각각 5천만 원 규모로 지원하였다. 이에 총 72명의 일자리 창출과 매출액 성과로는 2018년 3,353백만 원 대비 2019년 9,614백만 원으로 186.7% 증가하였다.

6) 스포츠산업 선도기업 육성 사업

국내 전체 산업 평균 매출액은 매년 증가하고 있으며(2018~19년 기준 1.4%), 그중 스포츠산업의 평균 영업이익률은 8.6%로 전체 산업 평균 5.4%보다 성장 가능성이 높은 것으로 평가받고 있다. 그러나 국내 중소 스포츠기업에 대한 기존의 지원 프로그램은 일정 규모 이상의 우수 스포츠기업들을 제한하는 한계를 가지고 있다. 이에 중소 스포츠기업이 국내에서의 경쟁력을 갖추는 데에 그치지 않고 글로벌 대표 브랜드가 되어 지속적인 시장 확대와 이윤 창출을 달성할 수 있도록 단계적 지원이 필요하다.

정부는 글로벌 스포츠기업을 발굴하기 위해 맞춤형 집중 지원인 스포츠산업 선도 기업 육성 사업을 추진하였다. 본 사업은 단일 사업 형태 지원이 아닌 통합 집중 지원 체계를 구축하고 있으며, 기업의 다양한 현장 수요를 반영한 수요자 중심의 육성 지원 사업이다. <표 II-6>은 스포츠산업 선도 기업 육성 사업의 추진절차이다.

<표 II-6> 스포츠산업 선도기업 육성사업 추진절차



출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

2. 스포츠산업 신시장 개척지원

1) 스포츠산업 유망강세 품목 해외시장 진출 지원 사업

스포츠산업 실태조사에 의하면 2019년 기준 국내 스포츠산업 내수는 수출보다 약 43배 높게 나타났다. 국내 스포츠 시장 수출 비중의 감소 추세는 단기적으로 시장 내 경쟁 심화 및 수입의존도 증대를 가져오고 장기적으로 글로벌 경쟁력 저하로 직결될 수 있는 문제이다. 이에 정부는 국내 스포츠산업체의 해외 수출 경쟁력 강화 제고를 위한 스포츠기업의 글로벌화 지원 사업으로 국내 스포츠 용품 박람회인 SPOEX 연간 개최, SPOEX 수출상담회 개최, 글로벌화 지원, 해외전시 참가 지원, 중소 스포츠기업 비즈니스 지원 사업 등을 추진하고 있다.

□ SPOEX(서울국제스포츠레저산업전)

2019년 기준 국내 469개 업체, 해외 33개 업체로 총 502개사가 참여했으며, 품목별로는 수중/수상 스포츠가 153개사(30%)로 가장 많이 참가했고, 헬스/피트니스가 145개사(29%)로 그 뒤를 이었다. 참관객은 61,253명으로 매년 증가하고 있으며, 해외 바이어는 549명으로 전년대비 15.3% 증가하였다.

□ SPOEX FALL(지역수출상담회)

본 사업은 지역 균형 발전 도모와 지방기업의 실질적인 성과 창출 및 기회 제공을 통한 해외시장 진출 지원을 목적으로 해외바이어를 초청하여 1:1 수출상담회를 진행하며, 국내 기업에서 생산하는 우수상품의 해외 판로 개척을 지원한다. 2019년 국내기업체 82개사가 참가하였으며, 해외바이어는 13개국에서 31개사가 참가하였다.

□ 글로벌화 지원 사업

본 사업은 중소기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 전략적 해외시장 진출을 지원하기 위해 차별화된 사업역량을 갖춘 기업을 대상으로 컨설팅 및 마케팅을 지원하는 것이 목적이다. 2019년 성과로는 참가기업 30개사를 대상으로 마케팅 홈페이지 제작 10건, 쇼핑몰 제작 4건, 광고 제작 15건, 카탈로그 제작 13건을 진행하였다. 이에 예상 경제적 성과는 향후 3년간 약 1,858.9억 원으로 나타났다.

□ 해외전시회 참가 지원 사업

2019년 기준 미국 PGA Merchandise Show, 독일 국제헬스클럽 레저박람회(FIBO), 중국 국제체육용품박람회(China Sport Show), 일본 SPORTEC 등 총 4개 전시회 39개 업체, 78개 부스 참가를 지원하였다. 업체당 평균 상담건수는 약 106건, 계약건수는 약 12건, 총 수출 상담금액은 약 122,482천 달러, 계약(예상) 실적은 17,457천 달러였다.

2) 지역 융·복합 스포츠산업 기반 확충 사업

□ 지역 융·복합 스포츠산업 거점 육성 사업

2007년 정부는 지역의 스포츠산업 성장과 지역 간 발전 격차를 완화시키기 위해 다양한 형태의 지역 스포츠산업 육성정책을 추진해 왔으며, 이를 위한 법적 근거인 스포츠산업진흥법을 마련하였다. 이후 혁신기술의 우수한 지역 융·복합 강소기업을 육성하고, ICT 융·복합을 통한 스포츠산업 육성을 지원하여 지역의 신성장 동력 창출과 신시장 선점 및 새로운 일자리 창출을 목적으로 지역 거점 육성 사업을 추진하였다.

본 사업의 추진은 지역 산업진흥기관, 대학, 연구소, 산업체, 공공기관 등의 단체를 대상으로 지역 융·복합 스포츠산업 육성 발굴 사업 공모로 시작하여, 선정 거점 연차평가를 통한 지속 지원 여부를 결정하는 과정을 거치게 된다. 대전테크노파크의 경우 스포츠 융·복합 산업 육성 사업단의 운영 및 충남대와 대덕이노폴리스벤처협회 등의 협력기관 장비 활용 등의 클러스터를 구축하였다. 또한 부산테크노파크의 경우 부산가톨릭대, 한국표준과학연구원, 한국건설생활환경시험연구원 등의 협력기관과 ICT·IoT·센싱 기술이 접목된 스마트 헬스케어 기반 창업 보육 및 인력양성과 선도 기업 육성 프로그램 기반 원스톱 기업지원으로 부산·경남권 거점기능의 역할 및 활성화 사업을 진행하였다.

□ 지역 특화 스포츠관광 산업 육성 사업

본 사업은 지방자치단체가 주관기관으로 참여하여 지역 발전 계획과의 연계를 통한 지속 가능한 발전 기반을 구축하고, 지역 특화 스포츠 융·복합산업의 발굴과 사업화를 통한 지역 경제 활성화에 기여하는 것에 목적을 두고 있다.

지역스포츠산업의 특성화 정책은 지역 내 경쟁력이 확보된 비교우위 스포츠자원을 상품화하는 것이 중요하다. 스포츠자원과 타 산업 자원이 융·복합된 예시로는 스포츠와 교육, IT, 섬유, 문화, 관광, 의료 등의 콘텐츠들이 있어 이를 통해 수익창출 기반이 마련된 지자체의 자립화를 도모하는 사업이다.

3. 스포츠산업 기반기술 강화

1) 스포츠산업 기술 개발 및 서비스 산업화

□ 스포츠산업기술 연구개발 지원사업

본 사업은 고부가가치 용품 개발, 중소기업 애로기술 개발 지원, 서비스 R&D 지원을 통한 스포츠산업 경쟁력 강화, 훈련(경기) 장비 개발을 통한 전문스포츠 경기력 향상, 스포츠 참여 활성화 기술 개발에 목적을 두고 있다. 자유 공모과제의 경우 스포츠산업 종사기관에서 자체적으로 기술 개발이 필요하다고 파악된 과제를 스스로 제안하여 수행하는 것이고, 지정 공모과제는 정부가 기술 수요 조사를 통해 연구·개발이 필요한 기술의 제안서를 제시하여 이를 수행할 기관 혹은 업체를 선정하여 지원하는 것이다. 또한 정책과제는 정부가 정책적으로 필요하다고 판단된 과제를 공모하는 것으로 2019년 성과로는 총 12개의 과제 지원이 이루어졌다.

□ 스포츠서비스 사업화(R&D)지원

본 사업은 스포츠 분야 서비스 품질의 향상과 관련 기술에 대한 연구개발을 촉진하기 위한 지원 사업으로 민간 기업의 참신한 신기술 아이디어를 적극 발굴하고 기술혁신의 변화를 시키기 위한 지원 사업이다<표 II-7 참고>.

<표 II-7> 스포츠서비스(R&D) 지원사업 과제

사업명	과제명	예산(백만원)		비고
		'18	'19	
경기력향상 서비스 고도화	드론스포츠 경기운영 및 중계용서비스 기술 개발	450	850	지정공모 (계속)
생활스포츠 서비스 시장창출	생활스포츠 활성화를 위한 스마트 디바이스 기반 경기지원 서비스 기술 개발	950	850	지정공모 (계속)
스포츠 사회서비스 시장창출	스포츠 평가기반 맞춤형 시니어 피트니스 서비스 기술 개발	650	350	품목지정 (계속)
	스포츠 복지를 위한 장애인 체육시설 유니버설 디자인 기술 개발	-	300	지정공모 (신규)
	유소년 운동능력 발달을 위한 피트니스 관리 서비스 기술 개발	-	400	지정공모 (신규)
	휠체어 장애인을 위한 체감형 운동서비스 기술 개발		400	예비과제 (1순위)
	운동부진 아동을 위한 운동협응력 향상서비스 기술 개발		300	예비과제 (2순위)
계		2,050	3,450	

※ 지정공모(신규) 지원대상 없을 시 예비과제 우선순위별 공모 추진
출처: 2019 스포츠산업백서(문화체육관광부)

□ 가상현실 스포츠실 보급 사업

미세먼지와 폭염에 취약한 초등학생들이 외부 기상상황으로 인해 체육활동이 제한되어 특별한 대응 방안이 절실한 상황에서 문화체육관광부는 국민체육진흥공단과 함께 첨단 기술을 기반으로 하는 가상현실 스포츠 시스템의 보급 및 설치를 지원함으로써 적극적인 체육활동 참여 기회를 확대하였다. 본 사업의 지원 비율은 국가 기금회계 50%와 지방비 50%로 설치비를 지원하는 것이며, 미설치 지자체 우선 배정을 통해 지역 간 균형배치를 지원하고 있다.

4. 스포츠산업 전문 인력 양성 사업

1) 스포츠산업 전문 인력 양성 지원 사업

□ 실무맞춤형 전문 인력 양성 사업

각 분야에 적합한 경영 전략과 방법을 적용할 수 있는 전문 인력 양성을 위해 정부는 2002년부터 ‘스포츠산업 전문 인력 양성 사업’을 추진하여, 스포츠마케터, 스포츠시설 경영 관리자 과정 등을 운영해왔다. 하지만 기존 지원 사업들이 수도권에 집중되어 있다는 한계를 느끼고 지역 균형 발전을 위해서 지역별 특성을 고려한 ‘스포츠산업 전문 인력 양성기관 지원 사업’을 신설하여 전국 5개 양성기관을 선정하여 지원하였다.

이후 지역별 특화된 스포츠산업에 대한 실무 능력, 경영능력 등 실제 직무 역량을 높일 수 있도록 교육과정을 강화하며, 기업 맞춤형 실무 능력 양성 프로그램을 개편하는 등 계속해서 지원 사업을 이어오고 있다.

□ 스포츠융·복합 대학원 운영 사업

「스포츠산업진흥법」 제9조 2항에 근거하여 4차 산업 관련 전략분야의 전문성을 좀 더 강화하고 기술 융·복합을 바탕으로 글로벌 시장을 선점할 수 있는 핵심인재 양성을 목적으로 사업을 시작하였다.

본 사업은 단계적 융합교육으로 명확한 목표를 가지고 추진체계를 점검 및 관리하는 등의 선발기준으로 평가된다. 또한 예산 사용 적정성을 판단할 수 있는 세부기준을 마련하고 환류를 반영하는 방법으로 연차평가를 실시하며 관련 분야 기업과 MOU를 체결하고 현장에서 요구하는 인력양성 융합교육 커리큘럼을 반영하는 등의 관리를 하고 있다.

2) 스포츠산업분야 인턴십 지원 사업

스포츠산업 시장의 인력수급 불균형 해소 및 청년 일자리 창출을 위해서 스포츠산업분야 인력 양성 및 기술 전문화를 위한 지원이 요구된다. 이를 위해 정부에서는 스포츠산업체 인턴사원으로 스포츠산업 현장에서 실무를 익힐 수 있는 현장 중심 교육과정을 개발하여 창의적이고 실무역량을 갖춘 전문 인력 양성을 지원하고 있다. 본 사업을 통해 국내외 스포츠 관련 기업들과 글로벌 네트워크를 구축하고 스포츠 에듀 클러스터 활성화를 통해 지속 가능한 일자리 매칭 시스템을 확장시키고 있다.

3) 스포츠산업 채용박람회(JOB FAIR) 개최 사업

정부는 스포츠산업 관련 구직자 및 우수 인력의 취업 정보를 획득하고 기업의 인력채용 기회를 제공하기 위해 본 사업을 시작하였다. 채용박람회는 스포츠산업계 간 교류 강화, 정보 교환, 인재 수급의 장을 제공한다. 또한 본 사업은 스포츠산업 관련 우수기업이 겪고 있는 구인난 해소와 더불어 4차 산업에 대한 스포츠산업 분야의 우수 적용 사례와 소개 및 홍보를 통해 사회적 관심을 유도하였다.

5. 스포츠산업 기반 조성

1) 스포츠산업 인프라 구축 사업

□ 스포츠산업 실태조사

스포츠산업의 경쟁력 증대와 지속적인 성장·발전을 위해서 스포츠산업의 현황을 파악하고 정확한 통계자료에 근거한 스포츠산업 진흥 정책 수립이 필요하다. 이에 정부는 매년 스포츠산업 실태조사를 실시해왔다. 2007년과 2008년 기준조사까지는 국가승인통계로 지정받지 못하였지만, 2009년 기준조사부터는 국가 표준산업분류 특수 분류체계를 적용하여 국가승인통계(제11321호)로 지정받았고, 2013년까지 문제점을 지속적으로 보완하는 등 국내 스포츠산업의 경쟁력 증대와 성장을 위해 관련 기관 및 학계 연구 자료로 활용되고 있다.

□ 대한민국 스포츠산업 대상

스포츠산업 발전 동력은 국내 스포츠 관련 기업체의 지속적인 기술 개발과 시장 확대 노력을 통한 대내외 경쟁력 강화이다. 이에 정부는 본 사업을 시행하여 스포츠산업 발전을 위해 진력한 우수 기업, 단체, 지자체, 개인 등을 발굴 및 시상하여 관련 종사자의 사기 진작을 도모하고 있다.

2) 스포츠산업 정보 제공 및 저변 확대

□ 스포츠산업백서 발간

스포츠산업백서는 스포츠의 산업적 가치를 높이기 위해 한 해 동안 추진된 국내 스포츠산업 현황과 정부 정책 성과를 정리·소개하고 향후 발전 방향과 과제를 제시하는 데 목적을 두고 있다. 이러한 백서는 정부 및 지자체, 체육단체, 기업, 각 대학 및 도서관 등으로 배포되고 있으며, 연간 1회 발행되고 있다.

□ SI포커스 및 이슈페이퍼 발행

SI포커스는 스포츠산업 동향에 대한 부문별 심층 분석을 통해 지원전략 및 정책을 발굴해 내는 것에 발간 목적을 두고 있다. 연간 약 10회 정도 발행되고 있으며, 스포츠산업 관련 실태조사 원자료의 심층 분석이 주로 실린다.

이슈페이퍼는 스포츠산업의 전반적인 현안을 집중 분석하여 현장의 문제점을 파악하고 스포츠산업 성장에 필요한 대안을 모색하는 것에 목적을 두고 있다. 이 또한 연간 약 10회 발행이 되고 있으며, 최근의 스포츠산업 현안을 선정하여 2차 자료를 바탕으로 기초조사 및 통계 수집을 실시하고 학계 및 현장 전문가, 관계자들과의 토론을 통해 현장 의견을 반영한 보고서가 주로 발행되고 있다.

□ 스포츠산업 동향 정보 제공

스포츠산업 동향은 국내외 스포츠 시장의 최신 정보를 제공하며 정책 및 경영 전략 수립을 지원한다. 2019년 기준 주요 내용으로는 국내외 스포츠산업 주요 동향을 실은 스포츠산업 동향, 스포츠 서비스와 관련 제도 등의 상식 소개 및 제품 동향을 안내하는 스포츠 컬처&굿즈, 해외인턴 지원 사업을 통해 파견 나간 인턴들의 업무소개 및 해당 나라의 스포츠 동향을 소개한 해외인턴의 해외 스포츠산업 TalkTalk, 산업 현장 이슈 심층 분석을 이해하기 쉽게 풀어쓴 스포츠산업 지식 정보, 국내외 스포츠 컨퍼런스 및 박람회 일정을 소개하는 스포츠산업 일정 등이 있다.

□ 스포츠산업 컨퍼런스 개최

스포츠산업 컨퍼런스는 국내 전문가 간담회, 글로벌 컨퍼런스로 구성되어 있으며 스포츠산업 시장 현황 분석과 최신 정보를 공유하는 장이다. 본 사업은 최신 이슈 전파 및 고부가가치 스포츠산업에 대한 통합적인 방향을 제시함으로써 스포츠산업의 현안사항을 중심으로 방향성을 탐색하고 미래를 조망한다.

□ 스포츠산업 디자인 공모

본 사업은 스포츠 제품 실사용자의 아이디어 공모를 통해 시장의 수요를 파악하고 해당 종목에 관심이 많은 예비 디자이너에게 디자인 사업화 기회를 제공할 뿐만 아니라 관련 전문가의 멘토링을 거쳐 상품화 또는 사업화를 추진하는 데에 그 목적이 있다. 선정 제품군 대상 신규 아이디어 발굴을 1차로 진행하고, 선정된 주제를 대상으로 대국민 디자인을 공모한다.

□ 생활체육분야 스포츠산업 실태조사

야구, 축구, 농구, 배구, 골프 산업 규모의 산출 및 현황 분석과 시장 활성화를 위한 정책 수립의 기초자료를 조사하는 것이 목적이다. 조사 방법은 1 대 1 방문조사 및 이메일 조사로 이루어지며 시설업, 용품업, 서비스업을 대상으로 약 700개 정도의 업체가 대상으로 포함된다.

□ 스포츠산업 홍보

스포츠산업에 대한 대국민 인식 개선을 위한 홍보를 강화하고, 언론사들이 스포츠산업 기사를 다룰 수 있도록 유도하여 스포츠산업의 전략적 육성을 위한 사회적 공감대 형성에 기여하고자 하는 사업이다. 2019년 기준 통합설명회 2회 개최, 동아일보 전면 1회 광고 게재(기획뉴스, 다큐멘터리 제작 협찬 등) 등 적극적인 홍보를 실시하였다.

Ⅲ. 지속적 성장을 위한 스포츠산업 지원 방향

스포츠산업에서의 정책적 지원이 본격적으로 시작된 것은 1990년 후반부터라고 할 수 있다. 1990년 전까지는 스포츠산업체 대부분이 소규모 영세 업체로 운영되었기 때문이다. 스포츠산업 정책의 시작은 제1차 국민체육진흥5개년계획(1993~1997)으로 체육용구의 품질수준 향상과 체육활동에 필요한 용구의 적정한 공급을 목표로 체육용구 생산 업체의 투자여건 조성을 위한 금융 지원, 전시회 개최 지원, 국산 체육용구 구매·사용을 적극적으로 장려하였다.

제2차 국민체육진흥 5개년계획(1998~2002)은 민간체육시설을 적극 지원하여 민간영역에서의 서비스 공급을 촉진함과 동시에 소비자를 보호하기 위한 제도적 장치 마련을 목표로 하였다. 이후로도 문화체육관광부에서는 스포츠산업 육성대책(2001), 스포츠산업

비전 2010(2005), 2009-2013 스포츠산업 중장기 계획(2008) 등과 더불어 2018년에는 ‘경제성장을 이끄는 스포츠산업’이라는 비전으로 혁신·성장, 균형·일자리, 지속 가능성의 세 가지 핵심가치를 추구하는 2019-2023 제3차 스포츠산업 중장기 발전 계획을 발표하였다.



<그림 III-1> 스포츠산업 기업 지원 체계

(출처: 국민체육진흥공단)

2019년 국내 스포츠산업 시장규모는 약 80조 원으로 전년대비 3.4%가 증가한 것으로 확인되었다. 스포츠산업 시장 성장을 위해 정부는 생활 속 문화 체감 확대, 콘텐츠·관광·스포츠산업 집중 육성, 문화 융성 가치의 사회·경제적 확산을 통해 국민행복·창조경제의 해답을 제시할 수 있도록 정책적 역량을 집중하고 있다.

스포츠산업의 지속적인 성장을 위해서는 스포츠서비스와 기술 연구개발 지원 확대가 필요하다. <그림 III-1>에 제시된 것과 같이 스포츠산업과 첨단 기술 융합으로 4차 산업혁명이 라는 환경 변화에 대응하기 위한 예비창업자 발굴과 중소기업 및 선도 기업 육성을 지원하고 있다. 또한 관련 핵심기술 개발과 스포츠서비스 사업화 지원과 같은 수요기반 정책은 스포츠산업 중장기 전략 수립의 타당성과 실효성 확보를 위한 핵심 역할을 할 것이다.

따라서 수요자 맞춤형 생산과 첨단기술을 활용하는 제품 서비스 개발, 스포츠시설업의 IoT, 클라우드를 활용한 서비스 제공 및 관련 콘텐츠 개발, 프로리그 등 관람스포츠 분야의 새로운 볼거리 제공, 스포츠서비스업 분야의 새로운 비즈니스 발굴 및 창업 활성화 등 스포츠산업을 전략산업으로 육성하고 국내 기업의 경쟁력 강화 방안을 마련할 필요가 있다.

SI (Sport Industry) 포커스

발간목적:

「SI (Sports Industry) 포커스」는 국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원에서 수행하는 연구 및 사업의 결과물에 대한 심층·추가 분석을 바탕으로 스포츠산업 이해관계자의 합리적 경영의사결정을 위한 정보를 제공하고자 합니다.

발행처: 한국스포츠정책과학원 스포츠산업연구실

김상훈(스포츠산업연구실, 실장 / 책임연구위원)

황종학(스포츠산업연구실, 수석연구위원)

유의동(스포츠산업연구실, 수석연구위원)

정지명(스포츠산업연구실, 책임연구위원)

김민수(스포츠산업연구실, 선임연구위원)

고경진(스포츠산업연구실, 선임연구위원)

신성연(스포츠산업연구실, 연구위원)

박선영(스포츠산업연구실, 연구위원)

류윤지(스포츠산업연구실, 초빙연구원)