

Sport Industry

SI포커스



한국스포츠정책과학원
Korea Institute of Sport Science

육상 레저스포츠산업 현황 분석: 코로나19 발생 이후를 중심으로

김혜란(동아대학교)

- I 서론
- II 육상 레저스포츠산업 현황
- III 코로나19 관련 경영 실태
- IV 결론 및 논의

요 약

SI포커스 68호에서는 육상 레저스포츠산업의 현황 분석을 통해 산업의 지속적인 성장을 위한 지원 방향의 토대가 되는 기초자료를 제공하는 것을 주된 목적으로 하고 있다. 육상 레저스포츠산업의 전반적인 현황을 확인하기 위해 활용된 분석 자료는 한국스포츠정책과학원에서 발행한 「2020년 레저스포츠산업 실태조사」 결과보고서*를 통해 수집되었다. 「2020년 레저스포츠산업 실태조사」에서는 레저스포츠 종목을 육상, 수상, 항공 세 가지 종목으로 분류하고 있는데, 본 보고서에서는 육상 종목을 중심으로 서비스 및 제품 공급 측면에서의 현황 분석 및 실태 조사에 관한 내용이 활용되었고, 일반국민 및 레저스포츠 서비스 이용자를 대상으로 하는 수요 측면에서 전국가구 조사에 관한 내용을 활용하였다. 자료수집의 기준 연도는 2019년을 중심으로 전년도인 2018년과 비교하였다.

본 보고서의 주요 내용은 다음과 같다. 첫째, 육상 레저스포츠 산업의 업종을 시설업, 유통업, 제조업으로 분류하여 각 업종별 일반현황, 경영현황, 인력현황, 육성·발전 요인 등에 대해 살펴보았다. 그리고 업종별 각 종목에 따른 사업체 수, 매출액, 종사자 수의 변화를 살펴봄으로써 육상 레저스포츠산업 관련 서비스와 제품 공급자의 현황 변화를 통해 업종별, 종목별 공급자의 현황 변화에 대한 추이를 확인하였다. 둘째, 육상 레저스포츠 업종별 코로나19 관련 경영 실태 조사를 통해 코로나19 발생 이후 레저스포츠 사업체 운영 현황, 휴업 현황 및 기간, 월평균 매출액 변화 현황, 월평균 매출액 증가와 감소 수준을 확인하였다. 셋째, 보고서 분석결과를 바탕으로 주요 결과에 대한 논의와 정책 지원 방향을 도출함으로써 레저스포츠산업을 활성화하기 위한 시사점을 제시하였다.

주요 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 육상 종목의 사업체 수는 총 2,156개로 시설업이 1,018개, 유통업이 654개, 제조업이 484개로 확인되었다. 육상 종목 전체의 매출액은 총 3조 8,126억 원으로, 시설업이 923억 원, 유통업이 1조 4,088억 원, 제조업이 2조 3,115억 원으로 확인되었다. 둘째, 코로나19 발생 이후 매출액 발생에는 변화가 나타났는데, 시설업의 경우 97.1%, 유통업의 경우 60.1%, 58.9%가 월평균 매출액이 감소한 것으로 확인되었다. 셋째, 육상 종목 레저스포츠 사업체 운영에 장애가 되는 요인은 자금이 가장 큰 요인으로 확인되었으며, 지원이 필요한 부분 또한 자금 지원 확대가 가장 높은 것으로 나타났다.

코로나19 확산은 지속적으로 진행되고 있고, 앞으로는 코로나19의 종식 보다는 코로나19 상황 속에서 레저스포츠 서비스가 제공되고 이용되어야 하는 환경이 조성될 것으로 전망된다. 따라서 본 보고서는 코로나19 상황 속에서 지속적인 레저스포츠산업 성장을 위한 전략과 지원체계 수립을 위한 참고 자료가 될 것으로 기대된다.

* '2020 레저스포츠산업 실태조사(한국스포츠정책과학원, 2020)'의 내용을 발췌·재인용·요약 하여 작성되었음(표, 그림 등 포함).

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. 이를 위해 문화체육관광부와 국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원에서는 레저스포츠산업 실태조사를 실시하여 레저스포츠산업과 관련된 광범위하고 다양한 정보를 수집 및 축적하고 있다.

본 보고서에서는 레저스포츠산업 실태조사 보고서를 활용하여 주요 내용들을 분석하고자하며 이를 통해 기대할 수 있는 효과는 다음과 같다. 첫째, 레저스포츠 산업내의 육상 종목의 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, 코로나19 발생 이후 레저스포츠 산업의 현황 분석을 통해 레저스포츠산업의 지속적인 성장을 위한 전략을 수립할 수 있다.

본 보고서가 활용하고 있는 2020년 레저스포츠산업 실태조사(2019년 기준)는 기존 시설업체 중심의 실태조사에서 벗어나 유통업체, 제조업체, 전국가구의 참여 및 소비행태 등 레저스포츠 산업에 대한 입체적 조명을 했다. 그리고 2017년, 2018년 시설업 대상 종목은 22개, 유통업과 제조업은 MTB, BMX, 전동휠을 포함한 25개 종목이었는데, 2019년 기준 시설업 대상 종목은 MTB, BMX, 인라인스케이트, 스케이트보드를 포함한 26개 종목, 유통업/제조업은 인라인스케이트, 스케이트보드를 포함한 27개 종목 기준으로 늘어났다. 또한, 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 「2020년 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 정책 수립을 위한 논의를 제시하고자 한다.

II. 육상 레저스포츠산업 현황

1. 시설업

1) 시설업 일반현황

레저스포츠 육상 종목의 시설업 사업체 수는 <표 1>에 나타난 것과 같이 1,018개이며, 유형별로는 ‘스포츠클라이밍’이 30.9%로 가장 높고, 다음으로 ‘서바이벌(26.1%)’, ‘4륜오토바이(24.4%)’ 순으로 나타났다.

<표 1> 육상 종목 시설업 사업체 수 현황

(단위: 개, %)

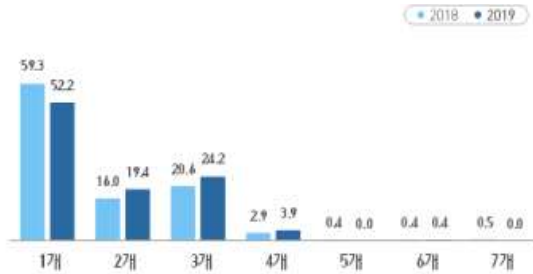
구분	서바이벌	번지점프	카트	하강 시설 (질라인)	4륜 오토 바이	스포츠 클라이밍	파크 골프	MTB	BMX	인라인 스케이트	스케이트 보드	합계
사업체수	266	8	66	55	248	315	14	14	4	25	3	1,018
비중	26.1	0.8	6.5	5.4	24.4	30.9	1.4	1.4	0.4	2.5	0.3	100.0

시설업체의 운영기간은 <표 2>에서 나타난 바와 같이 ‘5년 이상~10년 미만’이 34.8%로 가장 많은 비중을 차지하며, 종목별 전체 운영기간은 평균 7.6년으로 나타났다. 유형별로는 ‘번지점프(14.0%)’의 평균 운영기간이 가장 길고, 다음으로 ‘인라인스케이트(13.0%)’, ‘파크골프(9.6%)’ 순으로 나타났다.

<표 2> 육상 종목 시설업 사업체 운영기간

(단위: %, 년)

구분	사례수	3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10~20년 미만	20~30년 미만	30년 이상	모름/ 무응답	평균
서바이벌	266	14.0	12.0	30.0	32.0	8.0	0.0	4.0	9.5
번지점프	8	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0	14.0
카트	66	25.0	5.0	35.0	25.0	10.0	0.0	0.0	9.5
하강시설(질라인)	55	21.1	10.5	42.1	26.3	0.0	0.0	0.0	6.4
4륜오토바이	248	9.0	13.5	36.0	32.6	4.5	0.0	4.5	9.4
스포츠클라이밍	315	23.2	25.6	36.3	10.1	3.6	0.0	1.2	6.1
파크골프	14	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	9.6
MTB	14	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	6.7
BMX	4	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7.7
인라인스케이트	25	50.0	20.0	20.0	10.0	0.0	0.0	0.0	13.0
스케이트보드	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0
전체	1,018	17.3	15.9	34.8	24.3	5.1	0.0	2.5	7.6



<그림 1> 시설업 복수업종 운영 현황

<표 3> 시설업 매출액 산업 내 비중

(단위: 억 원, %)

구분	2017년		2018년		2019년	
	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
육상	557	32.6	916	38.7	923	34.5
수상	939	54.9	1,306	55.1	1,511	56.5
항공	214	12.5	147	6.2	242	9.1
합계	1,709	100.0	2,370	100.0	2,676	100.0

사업체가 운영하고 있는 종목 수는 <그림 1>에서 제시된 바와 같이 ‘1개 종목(52.2%)’이 가장 높고, 다음으로 ‘3개 종목(24.2%)’, ‘2개 종목(19.4%)’, ‘4개 종목(3.9%)’ 등의 순으로 나타났다. 단일 종목 운영 비율은 전년(59.3%) 대비 7.1%p 감소한 반면, 복수 종목 운영 비율은 47.8%로 전년(40.7%) 대비 증가한 것으로 확인 되었다.

2) 시설업 경영현황

2019년 기준 육상 시설업의 매출액은 <표 4>와 같이 923억 원(34.5%)으로, 2018년 육상 시설업 매출액 916억 원(38.7%)과 비교해 매출액 규모는 증가하였으나 다른 종목과 비교해 비중은 감소한 것을 확인하였다. 또한, 육상 시설업의 평균 매출액 조사결과, <표 4>에 나타난 것과 같이 ‘매출액’ 평균 9,070만 원, ‘영업비용’ 평균 6,280만 원, ‘영업이익’ 평균 2,780만 원으로 나타났다. 유형별로는 ‘번지점프’의 매출액이 평균 4억 9,000만 원으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘하강시설’의 매출액이 4억 6,320만 원, ‘카트’의 매출액이 평균 9,380만 원의 순으로 나타났다.

<표 4> 육상 종목 시설업 평균 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	사례수	평균 매출액	영업비용 (①+②)	매출원가 (①)	판매관리비 (②)	영업이익
서바이벌	266	54.7	39.5	12.1	27.3	15.2
번지점프	8	490.0	233.1	61.0	172.0	256.9
카트	66	93.8	68.0	16.8	51.2	25.8
하강시설(질라인)	55	463.2	336.6	61.4	275.2	126.5
4륜오토바이	248	55.3	38.6	10.1	28.5	16.7
스포츠클라이밍	315	77.6	51.5	14.2	37.4	26.1
파크골프	14	55.0	42.5	4.8	37.8	12.5
MTB	14	59.8	43.2	6.7	36.5	16.5
BMX	4	16.5	5.5	0.8	4.7	11.0
인라인스케이트	25	90.1	60.7	13.1	47.6	29.4
스케이트보드	3	30.0	12.0	9.0	3.0	18.0
전체	1,018	90.7	62.8	15.4	47.4	27.8

시설업체의 연간 영업개월 수는 8.3개월이며, 전년(8.1개월) 대비 0.1개월 증가하였다. 유형별로는 'BMX'와 '스케이트보드'가 12.0개월로 가장 길고 다음으로 '스포츠클라이밍(11.8개월)', '파크골프(11.3개월)'와 '번지점프'(11.3개월) 순으로 길게 나타났다. 시설업체 연 평균 이용자 수는 3,328명이며, 전년(3,040명) 대비 약 288명 증가하였다. 유형별로는 '하강시설'의 이용자 수가 평균 16,217명으로 가장 높게 나타났으며 다음으로 '번지점프(12,330명)', '스포츠클라이밍(6,595명)', '카트(4,733명)'순으로 나타났다.

3) 시설업 인력현황

시설업의 종사자 수는 <표 5>에서 제시된 바와 같이 '전체 평균' 4.2명, '정규직' 1.6명, '비정규직' 2.6명으로 나타났다. 육상 종목의 유형별로는 '하강시설'의 종사자 수가 9.9명으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 '번지점프(7.6명)', '4륜 오토바이(7.5명)', '서바이벌(7.4명)'의 순으로 나타났다. 시설업체 종사자의 평균 근속년수는 '전체' 0.9년, '정규직' 1.1년, '비정규직' 0.8년으로 나타났으며, 육상 종목에서는 '번지점프'의 '전체' 평균 근속년수가 2.1년으로 가장 높으며, '하강시설(1.4년)', '서바이벌(1.0년)', '4륜 오토바이(1.0년)' 순으로 나타났다. 시설업체 종사자 구성비를 살펴보면, '현장관리'가 93.9%로 가장 높은데, 육상 종목에서 'MTB', 'BMX'의 '현장관리' 종사자 비율이 100.0%로 가장 높은 것을 알 수 있다.

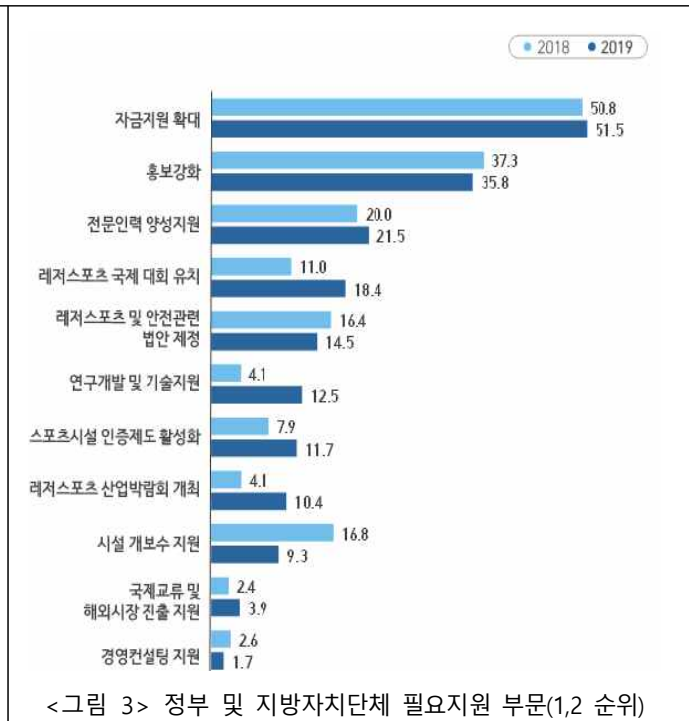
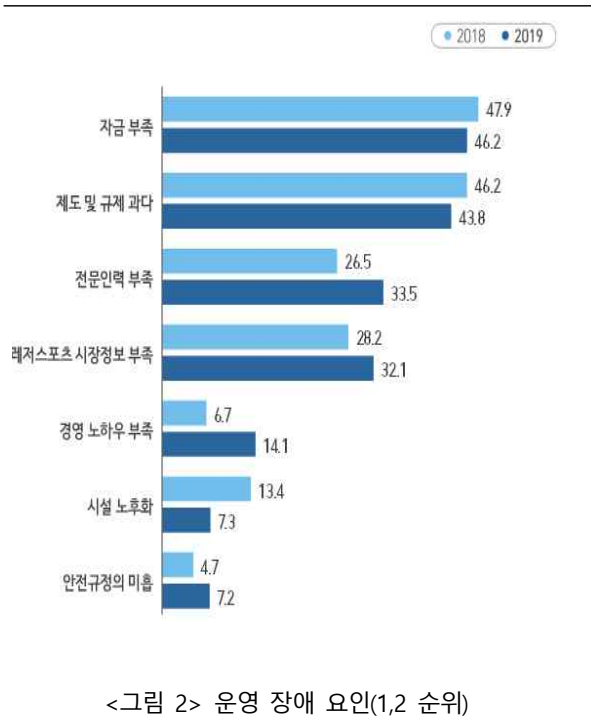
<표 5> 육상 종목 시설업 종사자 수

(단위: 개, 명)

구분	서바이벌	번지점프	카트	하강시설 (질라인)	4륜 오토 바이	스포츠 클라이밍	파크 골프	MTB	BMX	인라인 스케이트	스케이트 보드	평균
정규직	0.8	3.8	1.7	5.4	0.7	0.5	1.8	0.5	0.5	1.4	0.0	1.6
비정규직	6.6	3.8	3.5	4.5	6.8	0.3	0.0	1.5	0.5	0.6	0.0	2.6
합계	7.4	7.6	5.2	9.9	7.5	0.8	1.8	2.0	1.0	2.0	0.0	4.2

4) 시설업 성장 장애·발전 요인

운영에 장애가 되는 요인을 조사 한 결과, <그림 2>에서 나타난 바와 같이 '자금 부족'이 46.2%로 가장 높고, 다음으로 '제도 및 규제 과다(43.8%)', '전문인력 부족(33.5%)' 등의 순으로 나타났다. 이에 따라 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부문은 <그림 3>에서와 같이 '자금 지원 확대'가 51.5%로 가장 높고, 다음으로 '홍보 강화(35.8%)', '전문인력 양성지원(21.5%)' 등의 순으로 나타났다. 유형별로는 'BMX'의 '자금 지원 확대' 비율이 50.0%로 가장 높게 나타났다.



그리고 규제 개선이 필요한 분야는 ‘각종 지원제도’가 8.3%로 가장 높고, 다음으로 ‘등록기준(5.1%)’, ‘입지규제(3.6%)’ 등의 순으로 확인되었다. 유형별로는 ‘파크골프’와 ‘BMX’의 ‘각종 지원제도’, ‘입지규제’ 비율이 25.0%로 가장 높게 나타났다.

2. 유통업

1) 유통업 일반현황

레저스포츠 육상 종목의 유통업 사업체 수는 <표 6>에 나타난 것과 같이 전국 654개이며, 유형별로는 ‘파크골프’가 41.6%로 가장 높고, 다음으로 ‘MTB(18.9%)’, ‘스포츠클라이밍(7.9%)’, ‘서바이벌(7.9%)’ 순으로 나타났다.

<표 6> 육상 종목 유통업 사업체 수 현황

(단위: 개, %)

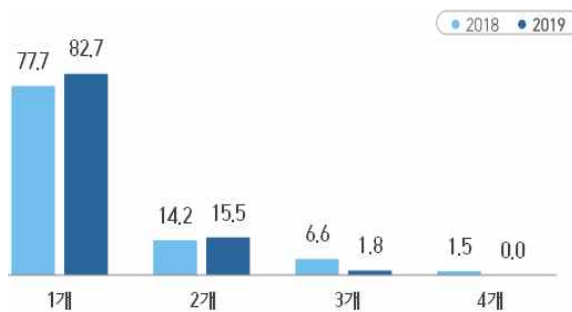
구분	서바이벌	카트	하강 시설 (썰라인)	4륜 오토바이	스포츠 클라이밍	파크골프	MTB	BMX	인라인 스케이트	스케이트 보드	합계
사업체수	52	14	10	33	52	273	124	35	29	32	654
비중	7.9	2.1	1.5	5.0	7.9	41.6	18.9	5.3	4.4	4.9	100.0

<표 7> 육상 종목 유통업 사업체 운영기간

(단위: %, 년)

구분	사례수	3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10~20년 미만	20~30년 미만	30년 이상	모름/무응답	평균
서바이벌	52	8.3	0.0	41.7	41.7	8.3	0.0	0.0	10.8
카트	14	20.0	0.0	0.0	80.0	0.0	0.0	0.0	10.2
하강시설(짚라인)	10	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	29.0
4륜오토바이	33	0.0	40.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	7.0
스포츠클라이밍	52	22.2	22.2	22.2	22.2	0.0	0.0	11.1	6.6
파크골프	273	5.8	4.3	20.3	40.6	17.4	8.7	2.9	14.7
MTB	124	4.3	8.5	17.0	42.6	12.8	10.6	4.3	14.3
BMX	35	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0	0.0	20.6
인라인스케이팅	29	24.0	12.0	28.0	24.0	8.0	4.0	0.0	8.8
스케이트보드	32	17.2	24.1	37.9	13.8	3.4	3.4	0.0	7.4
전체	654	8.0	10.0	22.0	35.6	14.5	7.1	2.9	13.1

유통업체의 운영기간은 <표 7>에서 나타난 바와 같이 ‘10년 이상~20년 미만’이 35.6%로 가장 많은 비중을 차지하며, 종목별 전체 운영기간은 평균 13.1년으로 나타났다. 유형별로는 ‘하강시설(29.0%)’의 평균 운영기간이 가장 길고, 다음으로 ‘BMX(20.6%)’, ‘스포츠클라이밍(14.7%)’과 ‘파크골프(14.3%)’ 순으로 나타났다. 또한 유통하고 있는 종목 수는, <그림 4>에서 나타난 바와 같이 ‘1개 종목(82.7%)’이 가장 높고, 다음으로 ‘2개 종목(15.5%)’, ‘3개 종목(1.8%)’ 순으로 나타났다. 단일 종목 유통 비율은 전년(77.7%) 대비 5.0%p 증가한 반면, 복수 종목 유통 비율은 17.3%로 전년(22.3%) 대비 감소하였다.



<그림 4> 유통업 복수업종 운영 현황

<표 8> 유통업 매출액 산업 내 비중

(단위: 억 원, %)

구분	2017년		2018년		2019년	
	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
육상	11,161	89.5	14,956	91.2	14,088	84.2
수상	1,306	10.5	1,427	8.7	2,612	15.6
항공	-	-	24	0.1	22	0.1
합계	12,467	100.0	16,406	100.0	16,723	100.0

2) 유통업 경영현황

2018년 기준 육상 유통업 총 매출액은 <표 8>과 같이 1조 4,956억 원(91.2%)이었으며, 2019년에는 1조 4,088억 원(84.2%)으로 더욱 감소한 것을 확인하였다. 또한 육상 유통업의 평균 매출액 조사결과, <표 9>에 나타난 것과 같이 ‘매출액’ 평균 13억 5,080만 원, ‘영업비용’ 평균 12억 6,240만 원, ‘영업이익’ 평균 8,840만 원으로 나타났다. 유형별로는 ‘하강시설’의 매출액이 평균 30억으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘파크골프’의 매출액이 25억 7,960만 원, ‘스포츠클라이밍’의 매출액이 평균 14억 6,940만 원의 순으로 나타났다.

<표 9> 육상 종목 유통업 평균 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	사례수	평균 매출액	레저 스포츠 매출액	영업비용 (①+②)	매출원가 (①)	판매관리비 (②)	영업이익
서바이벌	52	450.4	225.0	183.7	132.0	51.7	41.1
카트	14	144.8	99.1	89.1	54.8	34.3	10.0
하강시설(짚라인)	10	5,700.0	3,000.0	2,789.5	1,578.9	1,210.5	210.5
4륜오토바이	33	318.2	243.3	215.2	139.4	75.8	28.1
스포츠클라이밍	52	2,297.0	1,469.4	1,374.3	853.9	520.4	95.2
파크골프	273	3,668.2	2,579.6	2,425.0	1,499.6	925.4	154.6
MTB	124	586.9	307.3	281.1	169.0	112.0	26.3
BMX	35	142.2	90.0	80.7	58.2	22.5	9.3
인라인스케이트	29	304.3	150.3	141.7	81.2	60.5	8.6
스케이트보드	32	384.8	189.6	170.9	103.0	68.0	18.6
전체	654	2,007.2	1,350.8	1,262.4	779.1	483.3	88.4

3) 유통업 인력현황

육상 유통업의 종사자 수는 <표 10>에 제시된 바와 같이 ‘전체 평균’ 3.6명, ‘정규직’ 3.5명, ‘비정규직’ 0.1명으로 나타났다. 육상 종목의 유형별로는 ‘하강시설’의 종사자 수가 10명으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘스포츠클라이밍(7.1명)’, ‘파크골프(6.3명)’, ‘4륜 오토바이(3.2명)’의 순으로 나타났다. 육상 유통업체의 ‘전체’ 종사자의 평균 근속년수는 1.4년이며 그 중에서도 ‘하강시설’의 ‘전체’ 평균 근속년수가 3.5년으로 가장 높았다. 유통업체 종사자 구성비를 살펴보면, ‘영업/판매’가 78.8%로 가장 높으며, 유형별로는 ‘MTB’의 ‘영업/판매’ 종사자 비율이 100.0%로 가장 높았다.

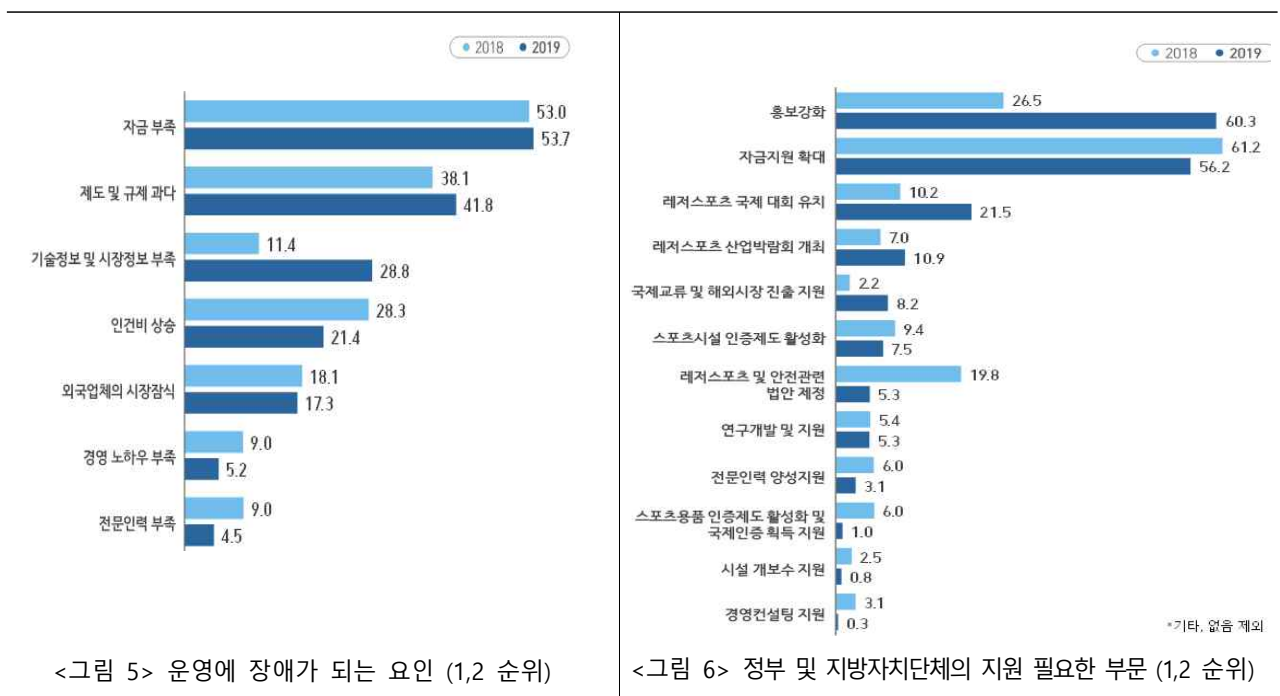
<표 10> 육상 종목 유통업 사업체 종사자 수

(단위: 개, 명)

구분	서바이벌	카트	하강 시설 (자라인)	4륜 오토바이	스포츠 클라이밍	파크 골프	MTB	BMX	인라인 스케이트	스케이트 보드	합계
정규직	0.8	1.8	10.0	3.2	7.1	6.3	1.5	0.4	1.9	2.2	3.52
비정규직	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.2	0.2	0.07
합계	1.0	1.8	10.0	3.2	7.1	6.3	1.6	0.4	2.1	2.4	3.59

4) 유통업 성장 장애·발전 요인

운영에 장애가 되는 요인 조사 결과, <그림 5>에서 제시된 바와 같이 ‘자금 부족’이 53.7%로 가장 높고, 다음으로 ‘제도 및 규제 과다(41.8%)’, ‘기술정보 및 시장정보 부족(28.8%)’ 등의 순으로 확인되었다. 육상 종목별로는 ‘하강시설’의 ‘자금 부족’, ‘경영 노하우 부족’이 100.0%로 가장 높게 나타났다. 이에 따른 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부문은 <그림 6>에서 제시된 것과 같이 ‘홍보강화’가 60.3%로 가장 높게 나왔으며, 종목별로는 특히 ‘하강시설’의 ‘홍보강화’ 비중이 100.0%로 가장 높은 것으로 확인되었다.



3. 제조업

1) 제조업 일반현황

레저스포츠 육상 종목의 제조업 사업체 수는 <표 11>에 나타난 것과 같이 전국 484개이며 종목별로는 파크골프가 228개로, 47.1%를 차지하여 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 다음으로 MTB(22.7%), BMX(11.6%), 스포츠클라이밍(5.0%)의 순으로 높게 나타났다.

<표 11> 육상 종목 제조업 사업체 수

(단위: 개, %)

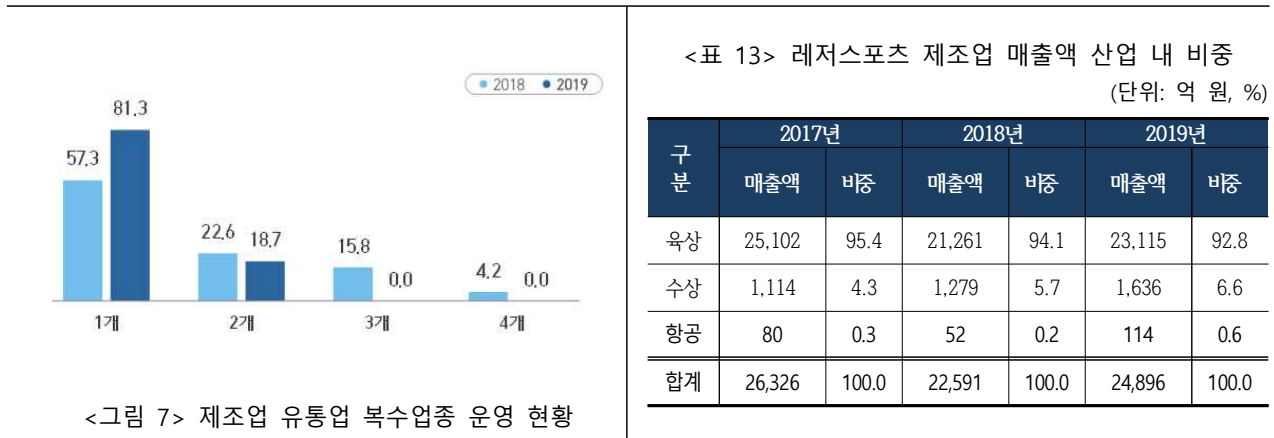
구분	서바이벌	카트	4륜 오토바이	스포츠 클라이밍	파크골프	MTB	BMX	인라인 스케이팅	스케이팅 보드	합계
사업체수	15	7	20	24	228	110	56	12	12	484
비중	3.1	1.4	4.1	5.0	47.1	22.7	11.6	2.5	2.5	100.0

제조업체의 운영기간은 <표 12>에서 나타난 바와 ‘10년 이상~20년 미만’이 34.0%로 가장 많은 비중을 차지하며, 종목별 전체 운영기간은 평균 17.6년으로 나타났다. 유형별로는 ‘BMX(27.3%)’의 평균 운영시간이 가장 길고, 다음으로 ‘MTB(20.6%)’와 ‘인라인 스케이팅 (19.0%)’ 순으로 나타났다.

<표 12> 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	15	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	12.7
카트	7	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	11.0
4륜오토바이	20	16.7	0.0	0.0	50.0	33.3	0.0	14.5
스포츠클라이밍	24	0.0	14.3	28.6	42.9	14.3	0.0	12.0
파크골프	228	2.9	2.9	26.1	43.5	11.6	13.0	15.5
MTB	110	0.0	11.1	33.3	11.1	33.3	11.1	20.6
BMX	56	0.0	0.0	14.3	28.6	28.6	28.6	27.3
인라인스케이팅	12	0.0	0.0	0.0	40.0	60.0	0.0	19.0
스케이팅보드	12	0.0	0.0	66.7	0.0	33.3	0.0	12.3
전체	484	2.1	5.6	24.6	34.0	21.8	12.0	17.6



<표 13> 레저스포츠 제조업 매출액 산업 내 비중 (단위: 억 원, %)

구분	2017년		2018년		2019년	
	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
육상	25,102	95.4	21,261	94.1	23,115	92.8
수상	1,114	4.3	1,279	5.7	1,636	6.6
항공	80	0.3	52	0.2	114	0.6
합계	26,326	100.0	22,591	100.0	24,896	100.0

또한, 제조업체가 운영하고 있는 종목 수는 <그림 7>에서 나타난 것처럼 ‘1개 종목(81.3%)’이 가장 높고, 다음으로 ‘2개 종목(18.7%)’ 순으로 나타났다. 단일 종목 제조 비율은 전년(57.3%) 대비 24.0%p 증가 하였으며, 복수 종목 제조 비율은 18.7%로 전년(42.7%) 대비 감소하였다.

2) 제조업 경영현황

2018년 기준 육상 제조업 총 매출액은 <표 14>와 같이 2조 1,261억 원(94.1%)이었으며, 2019년에는 2조 3,115억 원(92.8%)으로 더욱 증가한 것을 확인하였다. 또한 육상 제조업의 평균 매출액 조사결과, <표 14>에 나타난 것과 같이 ‘매출액’ 평균 23억 3,520만 원, ‘영업비용’ 평균 22억 3,650만 원, ‘영업이익’ 평균 9,870만 원으로 나타났다. 유형별로는 파크골프의 매출액이 평균 33억 3,050만 원으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘스포츠 클라이밍’의 매출액이 23억 770만 원, ‘MTB’의 매출액이 평균 19억 160만 원의 순으로 나타났다.

<표 14> 육상 종목 제조업 평균 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	사레수	평균 매출액	레저 스포츠 매출액	영업비용 (①+②)	매출원가 (①)	판매관리비 (②)	영업이익
서바이벌	15	836.7	836.7	740.0	411.7	328.3	96.7
카트	7	450.0	250.0	230.6	138.9	91.7	19.4
4륜오토바이	20	2,102.8	494.8	468.7	274.8	193.8	26.1
스포츠클라이밍	24	3,240.7	2,307.7	2,130.0	1,490.1	639.9	177.7
파크골프	228	4,242.9	3,330.5	3,135.2	1,836.0	1,299.2	195.3
MTB	110	6,320.0	1,901.6	1,873.8	909.5	964.3	27.7
BMX	56	1,486.0	651.2	641.1	324.6	316.5	10.1
인라인스케이트	12	1,066.0	435.0	405.8	187.5	218.2	29.2
스케이트보드	12	723.3	606.7	513.0	346.7	166.3	93.7
전체	484	4,034.6	2,335.2	2,236.5	1,225.2	1,011.3	98.7

3) 제조업 인력현황

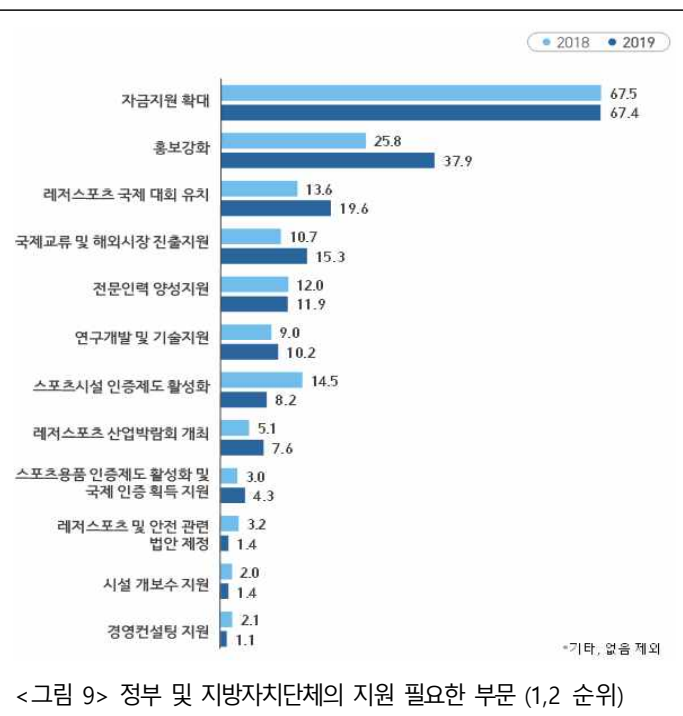
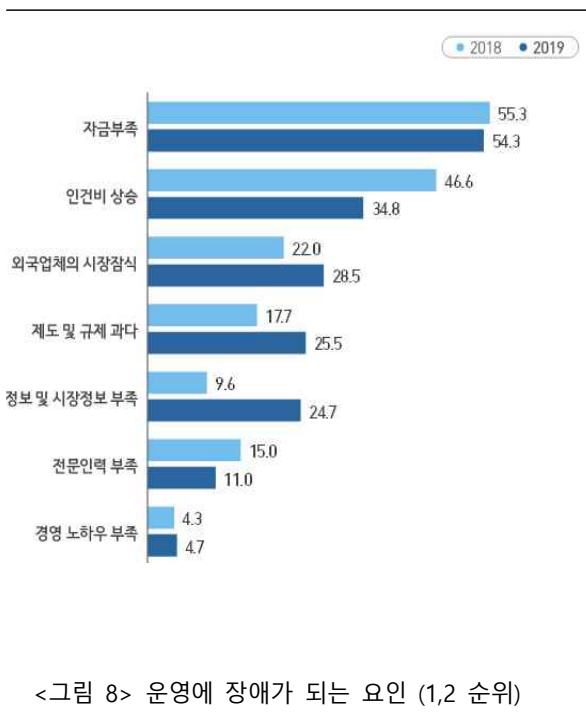
제조업의 종사자 수는 <표 15>에 제시된 바와 같이 ‘전체 평균’ 8.1명, ‘정규직’ 7.9명, ‘비정규직’ 0.2명으로 나타났다. 육상 종목의 유형별로는 ‘스포츠클라이밍’의 종사자 수가 14.2명으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘파크골프(12.1명)’, ‘4륜 오토바이(10.2명)’, ‘서바이벌(8.7명)’의 순으로 나타났다. 육상 제조업체의 ‘전체’ 종사자의 평균 근속년수는 4.5년이며 그 중에서도 ‘카트’의 ‘전체’ 평균 근속년수가 3.5년으로 가장 높았다. 제조업체 종사자 구성비를 살펴 보면, ‘생산’이 63.0%로 가장 높으며, 유형별로는 ‘카트’의 ‘생산’ 종사자 비율이 80.0%로 가장 높았다.

<표 15> 육상 종목 제조업 사업체 종사자 수

(단위: 개, 명)

구분	서바이벌	카트	4륜 오토바이	스포츠 클라이밍	파크골프	MTB	BMX	인라인 스케이팅	스케이팅 보드	평균
정규직	8.7	5.0	9.2	14.2	11.9	4.6	6.3	7.2	4.3	7.9
비정규직	0.0	0.0	1.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.2	0.0	0.2
합계	8.7	5.0	10.2	14.2	12.1	4.6	6.3	7.4	4.3	8.1

4) 제조업 육성 장애·발전 요인



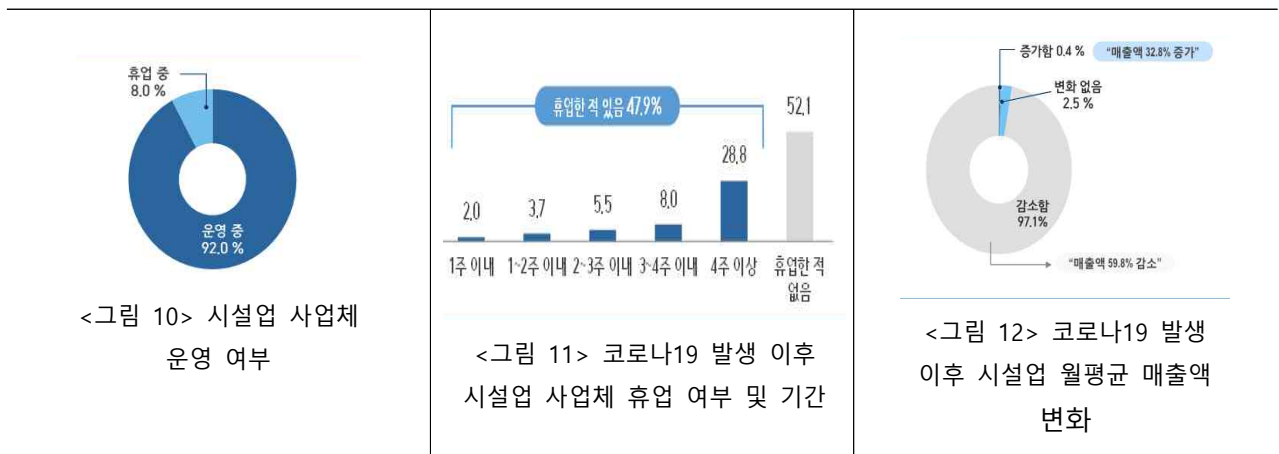
운영에 장애가 되는 요인 조사 결과, <그림 8>에서 나타난 바와 같이 ‘자금 부족’이 54.3%로 가장 높고, 다음으로 ‘인건비 상승(34.8%)’, ‘외국업체의 시장잠식(28.5%)’ 등의 순으로 확인되었다. 이에 따른 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부문은 <그림 9>에서 살펴본 바와 같이 ‘자금지원 확대’가 67.4%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 다음으로 ‘홍보강화(37.9%)’, ‘레저스포츠 국제 대회 유치(19.6%)’ 등의 순으로 나타났다. 세부 종목별로는 ‘카트’의 ‘자금지원 확대’ 비율이 100.0%로 나타났다.

Ⅲ. 코로나19 관련 경영 실태*

1. 시설업 경영현황

코로나19 발생 이후 레저스포츠 사업체 운영 여부를 조사한 결과, <그림 10>에 나타난 바와 같이 현재 ‘운영 중’인 사업체가 92.0%, ‘휴업 중’인 사업체는 8.0%로 확인되었다. 또한 코로나19 발생 이후 레저스포츠 사업체 휴업 여부 및 기간을 조사한 결과, <그림 11>에 나타난 바와 같이 ‘휴업을 한 적 있음’ 응답한 사업체는 47.9%, ‘휴업한 적 없음’ 응답한 사업체는 52.1%로 확인되었다. 휴업한 적 있는 업체 중에서는 ‘4주 이상’ 휴업했다고 응답한 비율이 28.8%로 가장 높게 나타났다.

코로나19 발생 이후 레저스포츠 시설업 월평균 매출액 변화 여부를 조사한 결과, <그림 12>에 나타난 바와 같이 ‘감소’한 사업체는 97.1%, ‘변화 없음’인 사업체는 2.5%, ‘증가’한 사업체는 0.4%로 확인되었다. 또한 레저스포츠 시설업 월평균 매출액이 증가한 사업체의 ‘증가 정도’는 32.8%, 감소한 사업체의 ‘감소 정도’는 59.8%로 나타났다.

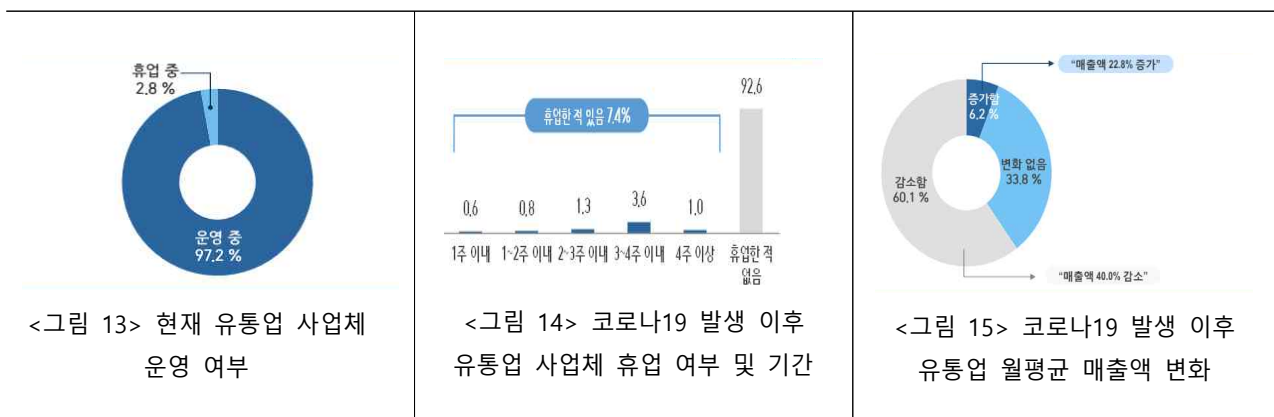


* 본 보고서에서 활용한 「2020년 레저스포츠산업 실태조사」는 2019년을 기준으로 자료수집 및 분석이 이루어졌으며, ‘코로나19 관련 경영 실태’는 코로나19 발생 이후 현황을 신속하게 파악하기 위한 목적으로 2020년 8월을 기준으로 자료수집 및 분석이 실시되었음.

2. 유통업 경영현황

코로나19 발생 이후 레저스포츠 사업체 운영 여부를 조사한 결과, <그림 13>에서 나타난 바와 같이 현재 ‘운영 중’인 사업체가 97.2%, ‘휴업 중’인 사업체는 2.8%로 확인되었다.

코로나19 발생 이후 레저스포츠 사업체 휴업 여부 및 기간을 조사한 결과, <그림 14>에서 나타난 바와 같이 ‘휴업을 한 적 있음’에 응답한 사업체는 7.4%, ‘휴업한 적 없음’에 응답한 사업체는 92.6%로 확인되었다. 휴업한 적 있는 업체 중 ‘3~4주’ 휴업했다고 응답한 비율이 3.6%로 가장 높게 나타났다. 또한 코로나19 발생 이후 레저스포츠 유통업 월평균 매출액 변화 여부를 조사한 결과, <그림 15>에 나타난 바와 같이 ‘감소’한 사업체는 60.1%, ‘변화 없음’인 사업체는 33.8%, ‘증가’한 사업체는 6.2%로 확인되었다. 이에 대한 내용을 자세히 살펴보면 레저스포츠 유통업 월평균 매출액이 증가한 사업체의 ‘증가 정도’는 22.8%, 감소한 사업체의 ‘감소 정도’는 40.0%로 나타났다.



3. 제조업 경영현황

코로나19 발생 이후 레저스포츠 사업체 운영 여부를 조사한 결과, <그림 16>에 제시된 바와 같이 ‘운영 중’인 사업체가 96.6%, ‘휴업 중’인 사업체는 3.4%로 확인되었다. 또한 코로나 19 발생 이후 레저스포츠 사업체 휴업 여부 및 기간을 조사한 결과, <그림 17>에 제시된 것과 같이 코로나19 발생 이후 ‘휴업을 한 적 있음’으로 응답한 사업체는 7.6%, ‘휴업한 적 없음’으로 응답한 사업체는 92.4%로 확인되었다. 자세한 내용을 살펴보면 휴업한 적 있는 업체 중 ‘4주 이상’ 휴업했다고 응답한 비율이 6.5%로 가장 높게 나타났다.

코로나19 발생 이후 레저스포츠 제조업 월평균 매출액 변화 여부를 조사한 결과, <그림 18>에서 나타난 바와 같이 ‘감소’한 사업체는 58.9%, ‘변화 없음’인 사업체는 32.3%, ‘증가’한 사업체는 8.8%로 확인되었다. 레저스포츠 제조업 월평균 매출액이 증가한 사업체의 ‘증가 정도’는

42.7%, 감소한 사업체의 ‘감소 정도’는 35.7%로 나타났다.



IV. 결론 및 논의

본 보고서에서는 레저스포츠 산업의 전반적인 현황을 토대로 향후 레저스포츠 산업 활성화를 위한 효과적인 정책 지원 방안을 마련하기 위해 육상 종목을 중심으로 시설업, 유통업, 제조업의 현황 분석을 실시하였고, 코로나19 발생 이후 사업체 운영 여부, 휴업 여부 및 기간, 월평균 매출액 변화 여부를 조사하였다. 분석내용을 토대로 제안하는 논의 점은 다음과 같다.

첫째, 레저스포츠 육상종목의 사업체수를 업종 기준으로 보면 시설업, 유통업, 제조업의 순으로 시설업의 사업체 수가 가장 많은 것으로 나타났다. 그리고 매출액은 제조업, 유통업, 시설업의 순으로 제조업이 가장 높게 나타났다. 사업체수와 매출액은 전년도와 비교해서 특정 사업체의 증감률 차이가 매우 높은 것을 확인하였다. 사업체 별로 매출액의 편차가 크다는 것은 레저스포츠시장 내에서 특정업체의 역할이 크다는 것을 의미한다. 시장 전체의 성장을 위해서는 사업체 간의 균형적인 성장을 위한 지원체계 마련이 고려되어야 할 것으로 보인다.

한편,파크골프를 비롯한 일부 종목의 경우 전년 대비 사업체수와 매출액이 현저하게 감소한 것으로 확인되었는데 이 같은 감소는 코로나19 발생 이후 더욱 심각한 상황을 야기할 수 있다. 따라서 레저스포츠산업의 지속적인 성장을 위해서 코로나19 상황 속에서 레저스포츠 서비스가 제공되고 이용되어질 수 있는 방안의 마련이 필요하다.

둘째, 레저스포츠 육상종목과 관련된 사업체의 종사자 수는 제조업, 시설업, 유통업 순으로 제조업이 가장 높게 나타났다. 하지만 상대적으로 종사자 수가 많은 제조업과 시설업의 경우 정규직 수는 전년과 비교해 감소하였다. 특히, 시설업의 경우 고용현황을 살펴

보면 평균적으로 정규직은 1명, 비정규직은 4명으로 비정규직의 비율이 매우 높음을 알 수 있다. 시설업에서는 주로 이용자들을 대상으로 레저스포츠 이용에 관한 교육과 서비스를 제공하는 경우가 많기 때문에, 고용 형태가 비정규직의 비율이 높다는 것은 고객과의 접점에서 서비스를 전달하는 역할을 하는 종사자의 고용이 정규직과 같이 안정적이지 못하다는 것을 의미한다. 이는 결국 레저스포츠서비스를 이용하는 고객의 만족도에 부정적인 영향을 미칠 수 있으므로 고용 형태를 정규직 비중을 높여 레저스포츠 관련 서비스를 제공하는 종사자의 고용 안정성을 향상시키는 것이 장기적인 관점에서 경영실적에 도움이 될 수 있을 것으로 판단된다.

셋째, 사업체의 운영에 장애가 되는 요인은 시설업, 제조업, 유통업에서 모두 자금 부족 현상이 가장 크게 나타난 것을 확인하였다. 그리고 정부 및 지방자치단체의 지원이 필요한 부분 또한 자금 지원 확대가 가장 높은 것으로 나타났다. 전년도에 이어 계속 해서 동일하게 자금 지원에 대한 수요가 높게 나타나므로 사업체 운영을 위한 금융 지원을 확대하는 방안을 마련하는 것이 정책적으로 시급하다고 볼 수 있다.

넷째, 코로나19 발생 이후 사업체 운영여부, 휴업여부 및 기간, 월평균 매출액 변화여부를 분석한 결과를 살펴보면, 코로나19 발생 이후 시설업, 유통업, 제조업 모두 매출액이 크게 감소한 것으로 나타났다. 코로나19로 인해 대면 접촉이 필수적인 레저스포츠 산업에 큰 변화가 일어났고 이 같은 상황은 앞으로도 계속 될 것으로 전망된다. 육상 레저스포츠산업은 성장 잠재력이 높으며 전년도와 비교해 사업체수와 매출액이 늘어났지만 코로나19 라는 예상치 못한 변화에 영향을 크게 받고 있는 것으로 판단된다. 하지만 레저스포츠의 경우 대면 접촉에 제한은 있으나 개별적인 활동임과 동시에 자연과 어우러지며 장비를 사용할 수 있다는 측면에서 코로나19 상황 속에서도 성장할 수 있는 가능성을 보유하고 있다. 지속적인 산업의 성장을 위해서는 코로나19 상황에서도 육상 레저스포츠 활동에 대한 수요가 더욱 커질 수 있도록 하는 레저스포츠 방역체계 확보나 금융 지원 확대, 신규 레저스포츠 서비스 개발 등과 같은 레저스포츠산업 이해관계자들의 다각적인 노력이 필요하다.

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)