

연구논문

레저스포츠산업 실태조사를 통한 현황 분석: 코로나19 대유행 이후의 정책 방향 논의*

신성연**

본 연구에서는 코로나19 발생 이후 변화하는 레저스포츠산업 현황을 분석하여 위드 코로나(with Covid-19) 및 단계적 일상회복 단계에서 효과적인 정책 수립을 위한 시사점을 도출하는 것을 주된 목적으로 하고 있다. 연구목적 달성을 위해 문화체육관광부에서 작성하고 있는 통계인 연도별 '레저스포츠산업 실태조사'를 활용하여 레저스포츠산업 현황을 분석하고, 그 결과를 바탕으로 의미 있는 시사점을 제시하고자 한다. 2021년 사업체 조사에서는 육상, 수상, 항공 분야의 레저스포츠산업 사업체를 모집단으로 하는 1,587개 표본을 대상으로 10월 7일부터 11월 26일까지 설문을 통한 실태조사를 실시하였다. 조사내용은 기업의 일반 정보, 인력구조, 재무성과 등을 포함하는 경영현황과 정부 및 지방자치단체에 대한 정책수요, 그리고 코로나19 관련 현황 등 크게 세 개의 범주를 구성하는 하위 항목들로 구성되었다.

연구결과, 2020년 기준 레저스포츠 관련 사업체의 수는 총 3,370개(시설업: 2,048개, 유통업: 776개, 제조업: 546개)로 코로나19 발생 이전인 2019년 3,278개(시설업: 1,953개, 유통업: 784개, 제조업: 541개)와 비교해 2.8% 증가하였고, 매출 역시 전년도와 비교해 0.5% 증가하여 4조 4,513억 원을 기록하였다. 반면, 종사자 수의 경우에는 전년도와 비교해 19.8% 감소하여 17,932명이 레저스포츠산업 분야에 종사하고 있는 것으로 확인되었다. 한편, 주요 현황은 시설업, 유통업, 제조업의 세 가지 업종 유형별로 차이가 있는 것으로 나타났으며, 이를 바탕으로 연구의 결론에는 정책방향 수립 과정에서 고려할 필요가 있는 사안에 대한 논의를 제시하고 있다.

주제어: 실태조사, 레저스포츠산업, 정책연구, 증거기반정책, 코로나19

* 이 연구는 문화체육관광부와 국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원에서 수행 중인 '레저스포츠산업 실태조사' 원자료(raw data)를 활용하였으며, 2022년 한국조사연구학회 춘계학술대회에서 발표한 논문을 수정·보완하여 작성되었음.

** 국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원 선임연구위원(syshin@sports.re.kr).

I. 서론

최근 들어 ‘일과 삶의 균형(워라벨, work and life balance)’에 대한 사회적 관심이 증가하고 있다. 특히, 2018년 7월부터 시행되기 시작한 주 52시간 근무제의 확산을 비롯한 노동권의 신장, 재택근무나 탄력근로제와 같은 근로시간 유연성 확대는 여가시간의 증가에 영향을 미친다고 볼 수 있다. 대한민국의 연간 평균 근로시간(work hours)은 OECD 주요 회원국과 마찬가지로 2010년부터 2021년까지 지속적인 감소 추세에 있다(OECD 2022). 그리고 문화체육관광부에서 작성하는 승인통계인 「국민여가 활동조사」를 통해 여가 활동 중 스포츠참여와 스포츠관람에 투입하는 시간은 점진적인 증가 추세를 가진 것으로 확인되었다(문화체육관광부 2021a). 이는 결국 기술발전과 지식축적으로 인한 생산성 향상과 노동환경 개선으로 인해 노동시간은 감소하는 반면 여가시간은 증가하는 추세임을 의미한다.

특히, 코로나19 발생 이후 실내스포츠보다는 실외스포츠와 관련된 서비스 이용이나 제품 구매에 대한 소비지출이 증가하였으며, 향후 대면 접촉을 통한 감염병 위험 수준이 상대적으로 낮은 스포츠 서비스와 제품에 대한 소비가 증가할 것으로 전망된다(신성연·양재호 2022). 그리고 다양한 야외 활동(outdoor)과 지역 관광 활동을 수반하는 레저스포츠 역시 코로나19 확산과 더불어 시장규모가 증가하고 있다. 스포츠산업의 경우 코로나19 발생 이후인 2020년의 시장규모는 52조 918억 원으로 전년도와 비교해 34.4% 감소하였지만, 레저스포츠산업 규모는 4조 4,513억 원으로 전년도와 비교해 오히려 4.9% 증가하였다(문화체육관광부 2021b)

이처럼 코로나19 확산과 함께 야외활동을 수반하는 레저스포츠산업의 규모는 증가하고 있지만 레저스포츠는 종목별로 이질성이 크기 때문에 실내와 실외, 고밀도와 저밀도 집합 등과 같은 종목 특성에 따라 시장규모의 증가와 감소에는 차이가 존재할 수밖에 없다(신성연·양재호 2021). 하지만 레저스포츠 분야의 제한된 통계자료와 레저스포츠 종목의 정의와 범위에 관한 학술적, 행정적 정의가 모호한 상황은 레저스포츠 산업의 정책 의사결정과정에 여러 가지 한계점을 가져오고 있다. 예를 들어, 코로나19 대유행으로 인한 사회적 거리두기 강화와 레저스포츠시설 이용 제한과 같은 행정적 조치는 기업의 매출 감소에 영향을 미쳤는데, 피해지원 과정에

서 업종이나 종목별 매출 감소 규모와 고용 감소 인원 등과 같은 현황이 반영되었다면 정책의 실효성이 더욱 향상될 것이다.

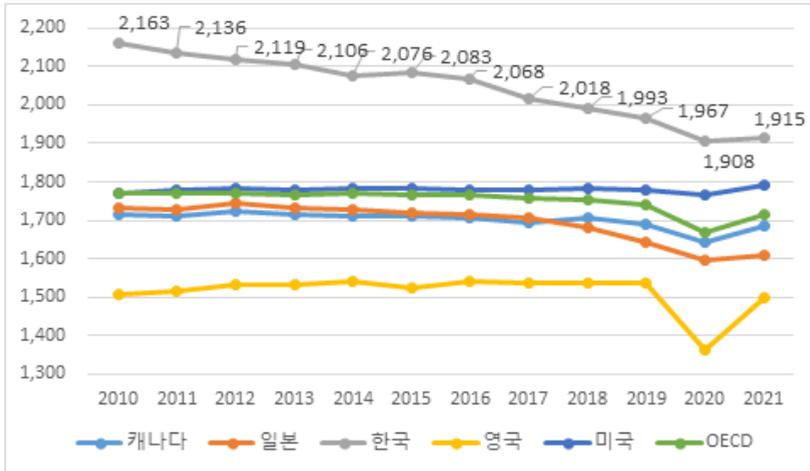
향후 코로나19 재유행이나 유사 상황에서 정부나 관련 부처의 즉각적이고 효과적인 대응을 위해서는 정책 대상을 세분화하여 차별화된 정책 지원이 이루어져야 할 것이다. 이를 위해 본 연구에서는 산업적 관점에서 레저스포츠 시장의 현황을 분석하고, 코로나19 발생이 레저스포츠산업에 미치는 영향력을 확인하여 정책 의사 결정에 고려되어야 할 논의 사항이 무엇인지 제시하고자 한다.

II. 선행연구 검토 및 연구문제

1. 레저스포츠의 개념 및 현황

레저스포츠(leisure sports)는 레저(leisure)와 스포츠(sports)라는 두 단어로 구성된 합성어이다. 먼저, 레저와 스포츠에 대한 사전적 정의를 살펴보면 레저는 ‘인간이 노동을 하는 시간 외에 휴식을 하거나 무엇인가를 즐기기를 위한 시간’으로 정의되고 있고, 스포츠는 ‘육체적 활동과 기술을 기반으로 경쟁이 수반되는 레저 활동’으로 정의되고 있다(Collins Dictionary 2022a). 그리고 학술적 관점에서는 레저가 “문명과 물질적 환경이 유발하는 외압으로부터 해방되어 평화로운 상태의 삶”으로 정의되기도 한다(Godbey 2003: 417). 레저라는 개념에 대해서는 개인의 심리적 욕구나 감정을 충족시킬 수 있는 신체적 활동이 중요한 요소로 제시되었으며, 상대적으로 부의 수준이 높은 국가에서의 레저 참여 시간이 많기 때문에 국가의 경제적 발전 수준을 가늠하는 기준 중 하나로 역할을 수행할 수도 있다(Min & Jin 2010). 특히, 레저와 스포츠가 본격적으로 발전하기 시작한 고대 그리스(헬레네스) 시대에는 레저 활동이 전쟁과 생존을 위한 노동으로부터 자유로운 사회계층에서 행해졌다는 측면에서 직업적 수단으로써의 스포츠 활동과는 개념적으로 차별성을 지닌다(Spracklen 2013). 스포츠는 “축구, 농구와 같은 게임과 육체적 노력과 기술이 필요한 기타 경쟁적인 여가 활동”으로 정의된다(Collins Dictionary 2022b)는 점에서, 레저스포츠는 “인간이 경제활동을 위한 일상에서 벗어나 향유를 즐기거나 신체적 또

는 정신적 활동을 통해 자신이나 타인과 경쟁하는 행위 일체”로 정의할 수 있다.

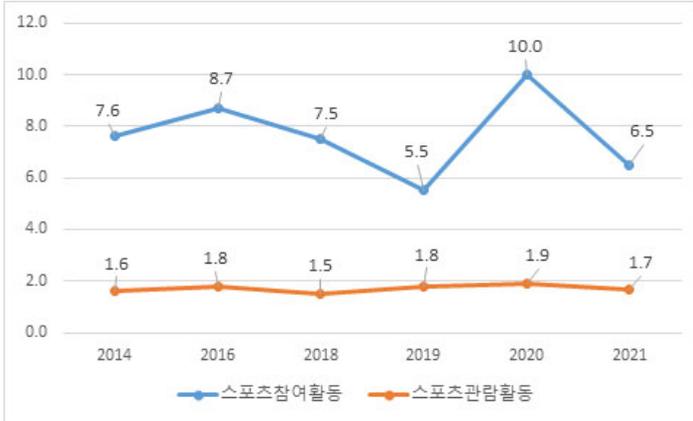


<그림 1> 국가별 연간 근로시간 추이(단위: 시간)

출처: OECD(2022)

레저스포츠 활동 참여에는 다양한 요인들이 영향을 미치는데, 그 중 여가시간과 여가비용은 대표적인 변수이다(통계청 2021; 2011). 특히 연간 근로시간의 감소는 여가시간의 증가로 이어질 수 있는데, <그림 1>의 OECD 통계에 제시된 것과 같이 한국의 연간 근로시간은 2010년 2,163시간에서 2021년 1,915시간으로 10년의 기간 동안 248시간 감소하였고, 문화체육관광부에서 작성하는 승인통계인 ‘국민여가활동 조사’에 나타난 것과 같이 여가시간은 요일평균 기준 2012년 3.8시간에서 2021년 4.4시간으로 0.6시간 증가하였다. 그리고 문화체육관광부 승인통계 ‘국민생활체육 조사’의 연도별 자료를 분석해 보면, <그림 2>에 제시된 것과 같이 코로나19 확산으로 인해 레저스포츠 활동 참여가 제한적이었던 2020년을 제외하고는 스포츠활동 참여 시간이 점진적인 증가 추세에 있음을 알 수 있다.

이는 결국 근로시간의 감소와 여가시간의 증가가 레저스포츠 참여에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 의미한다. 따라서 향후 경제 성장에 의한 가구의 소득이나 학력 수준과 같은 사회경제적 지위 향상이 여가 활동으로의 레저스포츠 참여에 대한 수요를 더욱 증가시킬 것으로 전망된다(신아름·김석호 2021).



<그림 2> 스포츠 활동 추이(단위: 시간)

출처: 문화체육관광부(2021)

한편 국내 레저스포츠와 관련한 통계는 문화체육관광부에서 작성하고 있는 ‘레저스포츠산업 실태조사’를 통해 인용되고 있다. 2021년 실태조사에 의하면 레저스포츠산업 사업체의 매출액을 기준으로 하는 전체 시장 규모는 4조 4,513억 원이며, 사업체 수는 3,370개, 종사자 수는 17,932명으로 확인되었다. 최근에는 레저스포츠의 범위가 확장되면서 캠핑이나 아웃도어 산업이 급속하게 성장하고 있다(한국관광공사 2021). 정부나 지방자치단체를 비롯한 레저스포츠 이해관계자들이 소비자의 레저스포츠 활동과 관련한 다양한 정책 수요에 신속하고 효과적으로 대응하기 위해서는 레저스포츠와 관련한 다양한 연구의 필요성이 커질 것으로 예상된다.

2. 레저스포츠 관련 연구 및 정책 현황

1) 레저스포츠 관련 연구

정책적 맥락에서 레저스포츠와 관련한 연구는 <표 1>에 정리된 것과 같이 크게 ‘기반 연구’, ‘활성화 연구’, ‘현황 연구’의 세 가지 유형으로 분류할 수 있다.

첫째, 기반 연구는 레저스포츠가 인공시설을 활용하는 비중이 높고 해수면이나 내수면 등 자연적 환경요소를 중심으로 서비스가 제공되는 경우가 많기 때문에 레저스포츠 시설의 설치와 운영, 안전을 비롯한 관련 법령과 지방자치단체의 자치 규정 등에 대한 개선 사항을 주요 내용으로 다루고 있다.

<표 1> 레저스포츠 관련 주요 선행연구

연구 유형	연구 및 조사명	연구 및 조사기관	연도	연구대상	주요내용
기반 연구	전국레저스포츠 관련 DB구축 기초연구	한국스포츠정책과학원	2021	국내 레저스포츠 관련 서비스 제공자	기업정보 및 주요 현황 DB 구축
	육상레저진흥법인 입법추진 및 발전 방안 연구	한국스포츠정책과학원	2021	육상레저진흥법인	법인 분석 및 입법연혁 분석, 발전방안
	「레저스포츠 진흥 및 안전에 관한 법률안」 조문 및 입법영향 분석 연구	한국스포츠정책과학원	2019	레저스포츠진흥법인	레저스포츠진흥법 조문 분석, 입법영향 분석
	레저스포츠 관련 법 제도적 기반구축 방안	한국스포츠정책과학원	2018	레저스포츠 관련 법안 및 제도	레저스포츠 관련 법 및 제도 기반 구축 방안 도출
	장애인스포츠-레저학교 설치운영 방안 연구	한국스포츠정책과학원	2017	대한장애인체육회 장애인 스포츠-레저 프로그램, 장애인체육단체 및 특수교육지원센터 관계자	장애인 스포츠-레저 보급 현황 및 설치 운영에 따른 인식 조사, 장애인 스포츠-레저학교 설치 운영 방안 도출
	레저스포츠 활성화를 위한 제도적 기반 연구	한국스포츠정책과학원	2006	레저스포츠 및 관련 법안	레저스포츠 개념 및 현황, 환경 분석, 레저스포츠진흥기본법안 분석
	수상레저스포츠 활성화를 위한 법제도 개선연구	한국스포츠정책과학원	2005	수상레저스포츠 현황 및 환경	수상레저스포츠 활성화를 위한 법률 분석 및 개선 방안 도출
활성화 연구	레저스포츠 진흥을 위한 법적책 연구	한국스포츠정책과학원	2003	레저스포츠 관련 법률 및 정책	레저스포츠 진흥의 정책적 환경분석, 레저스포츠 법적책 방안 도출
	제주형 해양레저관광 활성화 방안	제주연구원	2019	제주도민 및 국내 사례	해양레저관광 현황 및 환경 분석, 제주도민 의견 조사, 국내 사례 및 시사점 분석, 활성화 방안 도출
	부산지역 체험형 해양레저관광 활성화 방안	부산연구원	2019	해양레저관광 관련 전문가, 공급자, 레저스포츠 소비자	체험형 해양레저관광정책의 국내외 사례, 환경 분석 및 의견조사, 활성화 방안 도출
	해양레저관광서비스 산업 육성방안 연구	한국해양수산개발원	2019	해양레저서비스산업, 해양레저관광서비스 분야 사업체	해양레저서비스산업 현황 및 정책 사례 분석, 관련 경영 실태조사, 육성방안 도출
	레저스포츠관광 활성화 방안	한국스포츠정책과학원	2019	레저스포츠관광 환경 및 현황	레저스포츠관광 시장 및 트렌드, 정책 분석 및 활성화 방안 도출
	레저스포츠산업 육성지원 방안연구	한국스포츠정책과학원	2018	레저스포츠산업	레저스포츠산업 환경 및 현황 분석, 육성 비전 및 추진 과제 제시
	인천시 해양레저산업 육성계획 연구	인천발전연구원	2016	해양레저산업	해양레저산업 환경 및 동향, 관련 계획 및 법률, 육성 사례 조사
	해양레저산업 전문인력 양성방안	한국해양수산개발원	2014	해양레저 전문인력 양성 프로그램, 해양레저 관련 업체	국내 해양레저 전문인력 양성 여건 분석, 국내외 해양레저 전문인력 양성 프로그램 현황 조사 및 전문인력 양성방안 도출
	항공레저스포츠 관광정책 방향	한국문화관광연구원	2014	항공레저스포츠산업, 항공레저스포츠 잠재관광객	항공레저스포츠 관광 현황 및 문제점, 국내외 사례 분석, 잠재관광객 설문조사, 항공레저스포츠 관광정책 추진과제 도출
	해양레저스포츠 진흥을 위한 정책방향 연구	한국해양수산개발원	2013	해양레저스포츠산업	해양레저스포츠 환경 분석 및 육성 사례 조사, 활성화 방안 도출
	레저스포츠 관광 활성화 방안	한국문화관광연구원	2013	캠핑, 승마, 스키 등 레저	레저스포츠 트렌드 및 환경 분석, 캠핑, 승마, 스키 참여 동향 분석, 레저스포츠 관광 활성화 방안 도출
	경기도 해양레저산업 육성전략 연구	경기개발연구원	2011	경기도 해양레저산업, 경기도 보트소 참가자 및 투자자(설문조사), 해양레저산업 전문가(심층면담)	경기도 해양레저산업 현황 및 정책, 국내외 사례 조사, 육성전략 도출
	부산의 해양레저스포츠산업 활성화 방안	부산발전연구원	2009	해양레저스포츠산업, 해양레저스포츠 관련 학계, 산업계 연구기관, 공무원/원공서, 기타 전문가	한국 및 부산 해양레저스포츠산업 환경 및 활성화 저해요인 분석, 향후 해외 수요 분석, 활성화 방안 도출
	레저스포츠 활성화를 위한 정책방안연구	한국스포츠정책과학원	2002	영역별 레저스포츠	영역별 레저스포츠 현황 및 문제점 분석, 선진국 사례, 개선방안 도출
현황 조사 및 분석 연구	부산 해양레저 체험객 조사*	부산관광공사	2020	부산 내 해양레저 체험객	부산 레저 체험 경험 및 만족도 설문조사
	레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구	한국스포츠정책과학원	2019	레저스포츠 시장	레저스포츠 시장가치, 경제적 파급효과 분석, 활성화 전략 도출
	레저스포츠산업 실태조사*	한국스포츠정책과학원	2014	국내 레저스포츠 관련 기업(육상/수상/항공) 및 이용자	기업조사: 경영현황 및 정책수요 / 이용자조사: 이용현황 및 지출 등 실태조사
	수상레저스포츠 오픈산업 실태 분석	한국스포츠정책과학원	2004	수상레저스포츠 관련 전문가, 관련 시설 및 해외 시장 조사	수상레저스포츠의 사회, 문화, 제도, 산업적 실태 분석 및 해외 산업 현황 분석, 활성화 방안 도출
	레저백서*	한국레저산업연구소	2000	국내 레저산업, 골프, 리조트, 스키장, 콘도미니엄, 테마파크산업	국내 레저산업의 현황 및 전망, 정책 변화, 일본 및 세계 레저산업 현황

* 계속 작성 통계 및 조사

둘째, 활성화 연구는 레저스포츠나 관련 제품 및 서비스의 활성화를 위한 시사점을 도출하기 위한 목적으로 수행되는 연구로, 최종 연구결과물은 레저스포츠와 밀접한 관계를 가지고 있는 지역 관광, 스포츠 용품산업 등의 성장을 위한 정부나 지방자치단체의 역할을 제시하는 형태로 수행되고 있다.

셋째, 현황 조사 및 분석 연구는 실태조사나 백서 형태로 레저스포츠와 관련된 정보를 수집하고 가공하거나, 특정 레저스포츠의 영향력에 관한 분석 등 정부나 지방자치단체의 정책 의사결정이나 산업적인 측면에서 레저스포츠 이해관계자의 경영 의사결정 근거자료 제공을 주된 목적으로 연구가 수행되고 있다.

2) 레저스포츠 정책

레저스포츠의 경우 안전 및 행정 관리를 위해 육상, 수상(수중 포함), 항공 등 유사한 특성을 가진 종목군으로 구분하여 정책 대상을 분류하고 있다. 그런데 레저스포츠의 범위가 넓고 안전 및 행정 관리 부처가 종목별로 다르기 때문에 레저스포츠에 대한 일원화된 정책 수립은 현실적으로 어려운 상황이다. 이같은 특성을 고려하여 정부에서는 레저스포츠 진흥 계획이나 안전 관리와 같은 총괄기능은 문화체육관광부에서 수행하고, 수상 종목은 해양수산부 그리고 항공 종목은 국토교통부에서 관리하도록 하고 있다(한국스포츠정책과학원 2019a).

그런데 인공 시설물이나 장비를 활용하고 육상, 수상, 항공 등 자연적 요소의 비중이 큰 레저스포츠의 특성상 단일 정부 부처에서 독립적으로 안전관리를 담당하거나 특정 법률을 단독으로 적용하는 것은 불가능하다. 예를 들어, <표 2>에 제시된 것과 같이 ‘서바이벌’ 종목의 경우에는 육상종목을 관리하는 문화체육관광부가 주요 행정 사항을 소관하고 있지만, 종목 특성상 산림청과 경찰청을 비롯한 부처 간의 유기적인 협의가 요구된다. 레저스포츠는 육상, 수상, 항공 환경의 불확실성을 포함한 다양한 자연과 인공적 요인으로 인해 안전사고의 위험성이 높기 때문에 소비자에게 각 종목의 안전성을 담보한 서비스 제공을 위한 법적 근거가 부족할 경우 각 종목과 관련된 법률 간 또는 행정을 위한 부처 간의 행정 공백이 발생할 수밖에 없다.

<표 2> 레저스포츠 주요 종목별 관련 법률 및 행정·관리 부처

종목	하위 종목	주요 내용	관련 법률	행정·관리 부처
육상	산악자전거 (MTB)	산림 내에서 산악용 자전거 시설 설치·운영 및 연계 서비스 제공	자전거 이용 활성화에 관한 법률 산림문화·휴양에 관한 법률	행정안전부 (생활공간정책과) 산림청 (산림휴양등산과)
	서바이벌	산림 내에서 서바이벌 시설 설치·운영 및 연계 서비스 제공	총포·도검·화약류 등의 안전관리에 관한 법률 산림문화휴양에 관한 법률	경찰청 (생활질서과) 산림청 (산림휴양등산과)
수상	모터보트, 수상오토바이 등	수상(水上)에서 동력수상레저기구를 활용하여 레저스포츠 서비스 제공	수상레저안전법	해양경찰청 (수상레저과)
	윈드서핑, 요트 등	수상(水上)에서 무동력수상레저기구를 활용하여 레저스포츠 서비스 제공		
	스노클링 등	수상레저기구 등의 선박을 이용하지 않고 수상에서 이루어지는 레저스포츠 서비스 제공	연안사고 예방에 관한 법률	해양경찰청 (해양안전과)
	낚시 등	바다바닷가내수면 등의 장소에서 낚시도구를 이용하여 수산동물을 낚는 서비스 제공	낚시 관리 및 육성법	해양수산부 (수산자원정책과)
수중	스쿠다이빙, 스쿠버다이빙 등	수중에서 수중레저기구 또는 수중레저장비를 활용하여 레저스포츠 서비스 제공	수중레저활동의 안전 및 활성화 등에 관한 법률	해양수산부 (해양레저관광과)
항공	패러글라이딩, 열기구 등	초경량비행장치를 활용하여 레저스포츠 서비스 제공	항공법, 항공사업법	국토교통부 (항공정책과)
			항공·철도 사고조사에 관한 법률	국토교통부 (항공철도사고조사 위원회사무국)

출처: 한국스포츠정책과학원(2019a, p. 121 편집).

레저스포츠 정책을 총괄하는 문화체육관광부 체육국의 재정집행 현황을 살펴보면 2022년도의 경우 체육국 전체의 재정규모는 사업비를 기준으로 1조 7,230억 원이다. 계정별로는 일반회계가 18억 원, 균특회계가 1,859억 원, 체육기금이 1조 5,354억 원으로 구성되어 있다. 그리고 체육기금 계정은 생활체육(6,585억 원), 전문체육(3,965억 원), 스포츠산업(4,804억 원)으로 분류되어 있다(문화체육관광부 2022b). 레저스포츠와 유사 산업인 스포츠산업과 관련된 정책은 체육국 전체 예산의 27.9%에 해당하는 ‘스포츠산업 육성 기금’을 통해 ‘스포츠산업 금융지원(208,320백만 원)’, ‘스포츠산업 활성화 지원(66,564백만 원)’ 등을 포함한 다양한 사업을 추진하고 있는데, 스포츠산업을 정책적으로 지원하기 위한 근거는 「스포츠산업진흥법(법률 제18774호)」에 근거를 두고 있다.

하지만 레저스포츠의 경우 앞서 기술한 종목의 특성이 유발하는 복잡성으로 인해 단일 법률로 산업에 대한 지원을 규율하기 어려운 상황이다. 이 때문에 <표 1>과 같이 레저스포츠와 관련된 정책연구는 다수 수행되었지만 정책의 기반이 되는 ‘레저스포츠 활성화 기본계획’과 같은 기반은 확보되지 못하고 있다. 정책 기반 마련의 중요성은 중장기적 관점에서 레저스포츠산업을 활성화하기 위한 목적 외에도 그 필요성을 찾을 수 있는데, 대표적인 사례가 코로나19 대유행으로 인한 레저스포츠산업 피해 상황이다. 스포츠산업 분야에서는 코로나19로 인한 사회적 거리두기 강화와 실내체육시설 집합 금지 등과 같은 정책 시행 이후 스포츠산업 사업체를 대상으로 휴·폐업 실태조사 등 제도적 지원을 위한 조사를 수행하여 신속한 지원이 이루어졌지만 레저스포츠 분야에는 제도적 기반의 부재로 인해 실질적인 지원이 미흡한 상황이며 이는 레저스포츠산업 성장을 위해 우선적으로 논의되어야 할 아젠다이다.

3. 연구문제 설정

레저스포츠산업의 지속적인 성장과 선제적인 정책 대응을 위해서는 앞서 언급된 행정 공백을 최소화할 수 있는 정책도구가 필요하다. 현재 레저스포츠산업 관련 통계는 문화체육관광부에서 작성하는 ‘레저스포츠산업 실태조사’가 유일한 상황이다. 레저스포츠산업 실태조사는 비승인통계이지만 2013년부터 2022년까지 매년(2016년 제외) 실시되고 있으며 육상, 수상, 항공을 모두 다루고 있어 레저스포츠산업 이해관계자의 경영 의사결정, 정부의 정책 수립 및 입법 활동을 위한 근거자료로 다양하게 활용되고 있다.

본 연구에서는 레저스포츠산업 실태조사가 산업 현황을 명확하게 파악하여 정부와 기업을 비롯한 이해관계자의 의사결정을 위한 신뢰성 높은 정보를 제공하고, 향후 더욱 증가할 것으로 전망되는 레저스포츠 수요에 효과적으로 대응하기 위한 정책 탐지도구으로써의 역할에 초점을 두고 있다. 연구목적 달성을 위해 다음의 연구문제를 설정하고 이를 해결하는 과정을 통해 의미 있는 시사점을 도출하고자 한다.

첫째, 특정 산업에 대한 정부의 정책목표 달성 과정에서 정책의 실효성을 향상시키기 위해서는 무엇보다 산업의 특성에 대한 면밀한 관찰이 필요하다. 한국 레저스포츠산업이 가진 특성을 파악하기 위해 ‘연구문제 1: 한국 레저스포츠의 산업적 측면에서 나타나는 구조적 특징은 무엇인가?’를 설정하여 레저스포츠산업이 가진 물리적 특성을 확인하고자 한다.

둘째, 다른 산업군과 마찬가지로 레저스포츠산업 역시 코로나19로 인한 경영환경의 급격한 변화가 유발되었고, 코로나19의 장기화는 기업의 생존을 위해 경영전략의 수정을 요구하고 있다. 코로나19의 지속적 확산이 레저스포츠산업에 미치는 영향을 확인하기 위해 ‘연구문제 2: 코로나19 상황이 레저스포츠산업에 어떠한 영향력을 미치고 있는가?’를 설정하였다.

셋째, 본 연구의 기반이 되는 레저스포츠산업 실태조사의 주요 목적 중 하나는 기업지원을 위한 정책 수립의 근거를 제공하는 것이다. ‘연구문제 3: 레저스포츠산업 정책 방향은 무엇인가?’를 통해 코로나19 이후 레저스포츠산업 지원을 위한 효과적인 정책 방향을 제시하고자 한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 자료수집

1) 조사대상 및 내용

레저스포츠산업 실태조사는 레저스포츠 관련 시설 및 서비스, 제품 생산 및 유통에 관여하는 사업체를 대상으로 하는 ‘공급 측면’의 사업체 조사와 레저스포츠 소비자인 일반국민을 대상으로 하는 ‘수요 측면’의 가구조사 두 부분으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 레저스포츠산업 현황 분석과 시사점 도출이라는 연구목적 달

성을 위해 공급 측면의 사업체 조사를 통해 수집된 결과를 활용하였다. 2021년도를 기준으로 하는 레저스포츠산업 실태조사에서는 전국 17개 시·도의 육상, 수상, 항공 25개 종목을 선정하여 공급부분에서는 ‘시설운영’, ‘용품제조’, ‘용품유통’의 3개 업종에 대한 사업체 조사를 실시하였고, 정부 및 지방자치단체가 직접 또는 위탁 형태로 경영 중인 공공 사업체를 제외한 민간 사업체를 대상으로 하였다. 조사내용은 레저스포츠 사업체(시설업, 유통업, 제조업)의 일반현황과 경영실적, 인력현황, 안전관리 및 안전 교육, 정책수요, 코로나19 현황 등에 대한 문항들을 포함한 구조화된 설문지를 기반으로 2021년 10월 7일부터 11월 26일까지 현장방문(이메일 등 비대면 조사 병행) 조사를 실시하였다.

2) 모집단 구축

실태조사의 모집단은 시설업, 유통업, 제조업 모두 육상, 수상, 항공 총 25개 종목과 관련된 레저스포츠 공급경로에 포함된 사업체를 대상으로 구축하였다. 모집단 구축을 위한 조건은 첫째, 25개 종목과 관련된 레저스포츠 관련 제품 및 서비스를 제공하는 사업체, 둘째, 사업체의 등록을 위해 지방자치단체에 사업자등록 신고를 필요하였거나 설립 허가를 받은 사업체에 해당되는 경우이다.

모집단 구축은 총 4단계의 과정으로 진행되었으며, 단계별 세부 내용은 다음과 같다. 첫 번째, 조사대상 사업체 선정 단계에서는 2013년부터 2020년까지 실시된 실태조사 과정에서 구축된 모집단을 바탕으로 사업체의 최종 시장제공물에 대한 확인을 실시하여 개별 사업체의 모집단 포함 여부에 대한 적합성을 확인하였다. 두 번째, 신규 사업체에 대한 정보 확인을 위해 금융감독원 전자공시시스템(DART, Data Analysis, Retrieval and Transfer System) 조회를 통해 신규 사업체를 추가하였다. 세 번째, 선행 단계에서 확보된 사업체 현황 자료에서 국세청 홈텍스(Home-Tax) 사업자등록 현황 조회, 개별 사업체에 대한 현장 실사 또는 유무선 통신 검증을 실시하여 비조사대상 사업체를 모집단에서 제외하였다. 네 번째, 실태조사 수행 과정에서 신규로 확인되는 사업체를 추가하고 휴·폐업 미신고 사업체는 제외하는 수정과 보완을 실시하여 최종 모집단을 구축하였다.

3) 표본설계 및 모집단 추정

표본설계는 레저스포츠 사업체 수를 기준으로 하는 조사대상 모집단 총 3,370개에 대한 유효표본은 1,336개이며, 이는 시설업이 936개, 유통업이 250개, 제조업이

150개로 구성되었다. 그리고 우선적으로 25개 종목을 기준으로 총화를 실시하였으며, 매출액 관련 모집단에 대한 추정은 단계적 접근을 통해 모집단의 종목별 분포 가중치를 업종별로 적용하였다. 첫째, 가중치 적용 대상 확인 단계에서는 추정의 정확도를 높이기 위해 종목별 매출액 극단값(outlier)을 가진 사업체를 제외한 나머지 사업체에 가중치를 부여하였다. 둘째, 모집단 총계 추정 단계에서는 종목별로 모집단이 가진 특성의 총계에 대한 추정을 실시하였다(<수식 1> 참고).

$$Y = Y + \sum_{j=1}^L w_{\text{종목}} y_{\text{종목}} \quad L : \text{종목층}(j=1,2,3,4,5,6 \dots 25)$$

Y : 특정종목의 매출액 이상치의 총계

$$w_{\text{업종}} : \frac{N_{\text{업종}}}{n_{\text{업종}}} : \text{특정종목의 가중치}$$

$N_{\text{업종}}$: 특정종목의 부모집단 크기

$n_{\text{업종}}$: 특정종목의 표본크기

$y_{\text{업종}}$: 특정종목의 표본평균

<수식 1> 모집단 추정식

2. 자료분석

본 연구에서는 실태조사를 통해 수집된 자료를 기반으로 총 5개의 영역에 대한 2차 분석을 실시하였는데, 첫째, ‘일반현황’의 분석 내용은 ① 업종별 사업체 수, ② 종목별 사업체 수, ③ 지역별 사업체 수, ④ 사업체 경영기간의 4개 항목을 포함하고 있다. 둘째, ‘인력현황’의 분석은 ① 고용형태별 종사자 수, ② 근로기간의 2개 항목으로 구성되었다. 셋째, 경영현황에 대한 분석은 ① 매출액, ② 재무지표의 2개 항목을 포함하고 있다. 넷째, ‘정책수요’에 대한 분석은 사업체 경영 과정에서 발생하는 ① 경영 장애요인과 정부나 지방자치단체로부터 수혜를 요구하는 정책적 지원에 대한 ② 지원수요의 2개 항목으로 구성되었다. 다섯째, ‘코로나19 현황’과 관련하여는 2020년 8월 1일부터 2021년 7월 31일까지의 기간 동안 코로나19로 인한 ① 휴업 현황과 업종별 ② 매출액 및 고용 변화의 2개 항목을 포함하고 있다.

IV. 연구결과

1. 일반현황

1) 업종별 사업체 수

2020년을 기준으로 레저스포츠 관련 사업을 영위하고 있는 사업체 수는 <표 3>에 제시된 것과 같이 총 3,370개로, 전년도인 2019년의 3,278개와 비교해 2.8%(92개) 증가한 것으로 확인되었다. 업종별로 살펴보면 시설업 2,048개(60.8%), 유통업 776개(23.0%), 제조업 546개(16.2%)로 나타났다. 코로나19가 본격적으로 확산하기 시작한 2020년 전체 사업체 수는 전년도와 비교해 증가하였는데, 업종별로는 시설업은 4.9%, 제조업은 0.9% 증가하였고, 유통업의 경우에는 1.0% 감소하였다.

<표 3> 레저스포츠산업 업종별 사업체 수

(단위: 개, %)

구분	2018년		2019년		2020년		전년 대비 증감률
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
시설업	2,074	62.1	1,953	59.6	2,048	60.8	4.9
유통업	736	22.0	784	23.9	776	23.0	-1.0
제조업	528	15.8	541	16.5	546	16.2	0.9
계	3,338	100.0	3,278	100.0	3,370	100.0	2.8

2) 종목별 사업체 수

종목별로 사업체를 분류하여 살펴보면 <표 4>에 나타난 것과 같이 2020년 기준 육상 2,093개, 수상 2,016개, 항공 161개로 확인되었다. 사업체 수는 전년도와 비교해 육상은 3.3% 감소하였지만 수상은 0.9%, 항공은 9.5% 증가하였다. 전년도인 2019년과 비교한 증감 여부를 비교해 보면 증가폭이 큰 종목은 번지점프 33.3%, 인라인스케이트 18.2%, 스케이트보드 17.0%이며 감소폭이 큰 종목은 열기구 -37.5%, BMX -23.2%, 행글라이딩 -15.4% 순으로 나타났다.

<표 4> 레저스포츠산업 종목별 사업체 수

(단위 : 개, %)

구분	2018년		2019년		2020년		전년 대비 증감률	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중		
육상	서바이벌	268	6.5	333	7.7	286	6.7	-14.1
	번지점프	13	0.3	15	0.3	20	0.5	33.3
	카트	79	1.9	87	2.0	78	1.8	-10.3
	하강시설(짚라인)	68	1.6	67	1.6	80	1.9	19.4
	4륜오토바이(ATV)	221	5.3	301	7.0	301	7.0	0.0
	스포츠클라이밍	300	7.2	391	9.1	398	9.3	1.8
	파크골프	584	14.1	515	11.9	494	11.6	-4.1
	MTB	243	5.9	248	5.8	230	5.4	-7.3
	BMX	123	3.0	95	2.2	73	1.7	-23.2
	인라인스케이트	51	1.2	66	1.5	78	1.8	18.2
	스케이트보드	20	0.5	47	1.1	55	1.3	17.0
소계	1,970	47.6	2,165	50.2	2,093	49.0	-3.3	
수상	래프팅	264	6.4	245	5.7	245	5.7	0.0
	웨이크보드/수상스키	303	7.3	297	6.9	307	7.2	3.4
	워터슬라이드	49	1.2	59	1.4	52	1.2	-11.9
	수상오토바이	37	0.9	51	1.2	45	1.1	-11.8
	윈드서핑/서핑	257	6.2	245	5.7	255	6.0	4.1
	스킨스쿠버	562	13.6	500	11.6	525	12.3	5.0
	카누/카약	121	2.9	127	2.9	127	3.0	0.0
	모터보트/파워보트	249	6.0	298	6.9	277	6.5	-7.0
	요트	195	4.7	177	4.1	183	4.3	3.4
	소계	2,037	49.2	1,999	46.4	2,016	47.2	0.9
항공	패러글라이딩	82	2.0	99	2.3	119	2.8	20.2
	행글라이딩	7	0.2	13	0.3	11	0.3	-15.4
	초경량항공기	14	0.3	14	0.3	13	0.3	-7.1
	열기구	7	0.2	8	0.2	5	0.1	-37.5
	스카이다이빙	23	0.6	13	0.3	13	0.3	0.0
소계	133	3.2	147	3.4	161	3.8	9.5	
합계	4,140	100	4,311	100	4,270	100	-1.0	

3) 지역별 사업체 수

17개 시·도를 기준으로 분류한 지역별 레저스포츠 사업체 분포를 살펴보면 <표 5>에 제시된 것과 같이 인천/경기지역이 912개로 가장 많고, 그 다음으로 서울지역의 사업체 수가 672개, 부산/울산/경남지역이 495개 순으로 많은 것으로 확인되었다. 인천/경기지역과 부산/울산/경남지역의 사업체 수 차이는 417개인데 이는 1순위인 인천/경기지역과 2순위인 서울지역의 격차와 비교해 상대적으로 차이가 크게 나타났다. 그리고 인천/경기지역과 서울지역의 사업체 수 비중은 47%로 레저스포츠 산업 사업체 분포 전반에서 서울, 인천, 경기를 포함한 수도권 집중 비중이 높게 나타났다.

<표 5> 레저스포츠산업 지역별 사업체 수

(단위: 개, %)

구분	2018년		2019년		2020년		전년 대비 증감률
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
서울	692	20.7	688	21.0	672	19.9	-2.3
인천/경기	843	25.3	866	26.4	912	27.1	5.3
부산/울산/경남	533	16.0	492	15.0	495	14.7	0.6
대구/경북	254	7.6	265	8.1	256	7.6	-3.4
대전/세종/충청	196	5.9	215	6.6	225	6.7	4.7
광주/전라	208	6.2	181	5.5	204	6.1	12.7
강원	441	13.2	425	13.0	440	13.1	3.5
제주	171	5.1	146	4.5	166	4.9	13.7
계	3,338	100.0	3,278	100.0	3,370	100.0	2.8

레저스포츠산업 업종별 지역 분포 비중을 비교해보면 <표 6>과 같이 유통업은 ‘인천/경기(32.9%)’, ‘서울(32.7%)’, ‘부산/울산/경남(13.1%)’ 순이며, 제조업 역시 ‘인천/경기(33.5%)’, ‘서울(33.2%)’, ‘부산/울산/경남(15.0%)’ 순으로 서울, 인천, 경기 지역을 포함하는 수도권 비중이 제조업은 66.7%, 유통업은 65.6%로 나타났다. 시설업의 경우에는 ‘인천/경기(23.1%)’, ‘강원(20.4%)’, ‘부산/울산/경남(15.2%)’ 순으로 나타났으며 ‘제주(7.8%)’의 경우 제조업이나 유통업과 비교해 상대적으로 시설업 비중이 높은 것으로 확인되었다.

<표 6> 레저스포츠산업 업종별 지역분포

(단위: 개, %)

구분	시설업		유통업		제조업		합계
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
서울	237	11.6	254	32.7	181	33.2	672
인천/경기	474	23.1	255	32.9	183	33.5	912
부산/울산/경남	311	15.2	102	13.1	82	15.0	495
대구/경북	170	8.3	53	6.8	33	6.0	256
대전/세종/충청	139	6.8	59	7.6	27	4.9	225
광주/전라	141	6.9	36	4.6	27	4.9	204
강원	417	20.4	14	1.8	9	1.6	440
제주	159	7.8	3	0.4	4	0.7	166
계	2,766	100.0	881	100.0	622	100.0	3,370

4) 경영기간

업종별 사업체의 평균 경영기간은 <표 7>에 제시된 것과 같이 제조업이 15.3년으로 가장 길고, 그 다음으로 유통업 14.2년, 시설업 8.6년 순으로 나타나, 시설업의 경우 유통업이나 제조업과 비교해 상대적으로 사업체 경영기간이 짧은 것으로 확인되었다. 레저스포츠 종목별로 경영기간을 비교해 보면 ‘육상’ 종목의 경영기간이 평균 11.6년으로 가장 길게 나타났고, 그 다음으로 ‘항공’ 종목이 11.1년, ‘수상’ 종목이 9.7년 순으로 확인되었다.

<표 7> 업종별-종목별 경영기간

(단위: 개, 년)

구분	사례 수	시설업	사례 수	유통업	사례 수	제조업	평균
전체	2,766	8.6	872	14.2	606	15.3	10.7
육상	서바이벌	223	9.7	48	7.5	15	9.3
	번지점프	11	15.5	-	-	5	11.6
	카트	65	9.2	9	7.0	-	8.9
	하강시설(짚라인)	68	6.9	11	10.0	-	7.3
	4륜오토바이(ATV)	248	9.1	33	13.9	20	10.0
	스포츠클라이밍	324	6.2	50	14.2	24	11.3
	파크(그라운드)골프	12	25.3	258	17.2	224	18.4
	MTB	12	6.8	121	13.9	97	16.4
	BMX	5	5.0	24	14.3	44	11.1
	인라인스케이트	27	7.0	38	10.6	13	14.8
	스케이트보드	4	5.0	36	7.2	15	13.0
	소계	999	8.3	628	14.0	457	15.7
	수상	래프팅	232	9.7	9	29.0	4
웨이크보드/수상스키		280	8.0	22	21.3	-	9.0
워터슬라이드		35	7.0	8	14.2	9	14.7
수상오토바이		24	7.8	16	5.5	-	6.9
윈드서핑/서핑		209	6.0	27	9.4	19	5.0
스킨스쿠버		409	10.0	88	12.0	28	13.6
카누/카약		82	8.8	21	16.4	24	19.3
모터보트/파워보트		208	10.2	38	17.8	31	15.4
요트		153	5.7	9	28.5	21	16.6
소계		1,632	8.6	238	14.8	136	14.5
항공	패러글라이딩	105	11.9	6	5.0	8	9.7
	행글라이딩	5	9.0	-	-	3	14.0
	초경량항공기	12	9.3	-	-	-	9.3
	열기구	4	19.0	-	-	-	19.0
	스카이다이빙	9	6.8	-	-	2	14.0
소계	135	11.4	6	5.0	13	11.3	

2. 인력현황

1) 고용형태별 종사자 수

레저스포츠산업 관련 사업체의 종사자 수는 <표 8>에 제시된 것과 같이 총 17,932명으로, 업종별로는 시설업 6,426명(35.8%), 유통업 3,796명(21.2%), 제조업 7,710명(43.0%) 순으로 나타났다. 전체 종사자 수는 2019년 22,359명에서 2020년 17,932명으로 4,428명(-19.8%) 감소하였다.

<표 8> 레저스포츠산업 업종별 종사자 수 (단위: 명, %)

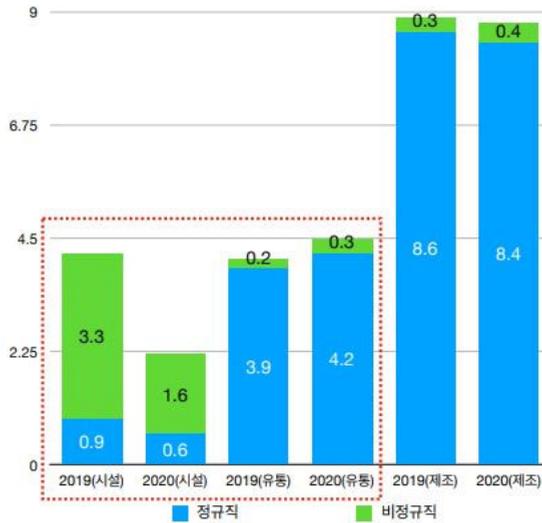
구분	2018년		2019년		2020년		전년 대비 증감률	18-20 연평균 증감률
	종사자 수	비중	종사자 수	비중	종사자 수	비중		
시설업	9,594	44.2	11,819	52.9	6,426	35.8	-45.6	-18.2
유통업	5,290	24.4	3,851	17.2	3,796	21.2	-1.4	-15.3
제조업	6,804	31.4	6,689	29.9	7,710	43.0	15.3	6.4
계	21,688	100.0	22,359	100.0	17,932	100.0	-19.8	-9.1

업종에 따른 종사자 수를 비교해 보면 2020년의 경우 <표 9>에 제시된 것과 같이 평균 종사자 수는 제조업이 8.8명으로 가장 많고, 그 다음으로 유통업이 4.5명, 시설업이 2.2명으로 나타났다. 업종에 따른 고용형태별 종사자 수를 비교해보면 시설업은 ‘전체 평균 2.2명 중에서 정규직이’ 0.6명, 비정규직이 1.6명으로 구성되었는데, 이는 유통업이 전체 평균 4.5명에서 정규직이 4.2명, 제조업이 전체 평균 8.8명에서 정규직이 8.4명인 것과 비교하면 시설업의 비정규직 비중이 다른 업종과 비교해 현저하게 높은 것을 알 수 있다. 한편, 레저스포츠산업 인력 증감 현황을 살펴 보면 코로나19 발생 이전인 2019년과 비교해 2020년 종사자 수는 25% 감소하였는데, 특히 시설업의 경우 전년 대비 인력 감소율이 47.6%로 다른 업종과 비교해 종사자 수 감소가 큰 것으로 확인되었다.

<표 9> 고용형태에 따른 인력 현황

(단위: 명, %)

구분	2018년			2019년			2020년			전년 대비 증감률			연평균(18-20) 증감률		
	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규
시설업	3.4	1.0	2.3	4.2	0.9	3.3	2.2	0.6	1.6	-47.6	-33.3	-51.5	-19.6	-22.5	-16.6
유통업	4.0	3.9	0.1	4.1	3.9	0.2	4.5	4.2	0.3	9.8	7.7	50.0	6.1	3.8	73.2
제조업	10.2	10.1	0.2	8.8	8.6	0.3	8.8	8.4	0.4	0.0	-2.3	33.3	-7.1	-8.8	41.4
계	4.6	3.0	1.5	4.8	2.6	2.2	3.6	2.5	1.2	-25.0	-3.8	-45.5	-11.5	-8.7	-10.6



2) 근로기간

레저스포츠산업 관련 사업체 직원의 근로기간은 <표 10>에 제시된 것과 같이 평균 0.6년이며, 업종별로는 제조업이 평균 1.4년으로 가장 길고 그 다음으로 유통업이 0.9년, 시설업이 0.4년 순으로 확인되었다. 고용형태에 따른 근로기간을 살펴보

면 업종 전체에 걸쳐 정규직은 1.0년으로 비정규직의 0.3년과 비교해 상대적으로 높게 나타났으며, 정규직의 경우에도 제조업이 평균 2.7년으로 가장 길고 그 다음으로 유통업 1.6년, 시설업 0.4년 순으로 나타났다. 그런데 비정규직의 경우에는 업종과 무관하게 0.2~0.3년 수준으로 정규직과 비교해 상대적으로 낮게 나타났다. 한편, 2020년의 경우 코로나19 확산 이전인 2019년과 비교해 근로기간이 50% 감소하였는데, 특히 시설업의 감소율이 55.6%로 가장 높게 나타났다.

<표 10> 근로기간

(단위: 년)

구분	2018년			2019년			2020년			전년 대비 증감률			연평균(18-20) 증감률		
	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규	전체	정규	비정규
시설업	1.9	1.2	0.7	0.9	1.1	0.8	0.4	0.4	0.3	-55.6	-63.6	-62.5	-54.1	-42.3	-34.5
유통업	1.9	1.8	0.1	1.4	2.8	0.1	0.9	1.6	0.2	-35.7	-42.9	100.0	-31.2	-5.7	41.4
제조업	2.8	2.7	0.2	2.3	4.4	0.2	1.4	2.7	0.2	-39.1	-38.6	0.0	-29.3	0.0	0.0
계	2.0	1.6	0.5	1.2	1.9	0.6	0.6	1.0	0.3	-50.0	-47.4	-50.0	-45.2	-20.9	-22.5

3. 경영현황

1) 매출액

레저스포츠산업을 영위하고 있는 사업체의 매출액은 <표 11>에 제시된 것과 같이 2020년 기준 총 4조 4,513억 원이며, 2019년 4조 4,294억에서 219억 원(0.5%) 증가하였다. 업종별로는 시설업 2,095억 원(4.7%), 유통업 1조 5,981억 원(35.9%), 제조업 2조 6,437억 원(59.4%)으로 확인되었다. 매출액의 최근 3개년 추이를 살펴보면 업종별로 코로나19 확산 이전과 이후에 차이가 있음을 확인할 수 있는데, 2020년 기준 매출액은 전년도와 비교해 시설업은 21.7%, 유통업은 4.4% 감소하였

고 제조업은 6.2% 증가하였다.

<표 11> 레저스포츠산업 산업별 매출액 (단위: 억 원, %)

구분	2018년		2019년		2020년		전년 대비 증감률	연평균 (18-20) 증감률
	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중		
시설업	2,370	5.7	2,676	6.0	2,095	4.7	-21.7	-6.0
유통업	16,406	39.7	16,723	37.8	15,981	35.9	-4.4	-1.3
제조업	22,591	54.6	24,896	56.2	26,437	59.4	6.2	8.2
계	41,368	100.0	44,294	100.0	44,513	100.0	0.5	3.7

2) 재무지표

2020년 기준 레저스포츠산업 사업체의 매출액 평균은 <표 12>에 제시된 것과 같이 8억 5,820만 원으로 확인되었다. 영업비용 평균은 4억 9,570만 원으로 그 구성은 매출원가 평균 3억 820만 원, 판매관리비 평균은 1억 8,770만 원으로 나타났으며, 영업이익 평균은 3,150만 원으로 확인되었다.

업종별로 보면 시설업은 매출액 평균이 1억 251만 원, 영업비용 평균이 9,494만 원, 영업이익 평균이 757만 원으로 확인되었다. 종목별로는 매출액 평균이 육상은 8,090만 원, 수상은 1억 1,470만 원, 항공은 1억 1,440만 원으로 나타났으며, 영업이익은 육상이 610만 원, 수상이 760만 원, 항공이 1,780만 원으로 확인되었다.

유통업은 매출액 평균이 17억 950만 원, 영업비용 평균이 11억 9,470만 원, 영업이익 평균이 7,940만 원으로 확인되었다. 종목별로는 매출액 평균이 육상은 17억 4,380만 원, 수상이 16억 2,970만 원, 항공이 12억 원으로 나타났으며, 영업이익은 육상이 6,640만 원, 수상이 1억 2,140만 원, 항공이 1억 2천만 원으로 확인되었다.

제조업은 매출액 평균이 30억 8,240만 원, 영업비용 평균이 13억 1,940만 원, 영업이익 평균이 7,150만 원으로 확인되었다. 종목별로는 매출액 평균이 육상은 37억 5,380만 원, 수상은 10억 6,350만 원, 항공은 12억 9,970만 원으로 확인되었다.

<표 12> 레저스포츠 사업체 경영실적

(단위 : 백만 원)

구분	사례 수	매출액	영업비용(①+②)			영업 이익		
			매출원가 (①)	판매/관리비 (②)				
2020	전체	4,244	858.2	495.7	308.2	187.7	31.5	
	시설업	2,766	102.5	94.9	26.5	68.5	7.6	
	육상	999	80.9	74.8	20.4	54.4	6.1	
	수상	1,632	114.7	107.1	30.0	77.1	7.6	
	항공	135	114.4	96.6	28.9	67.7	17.8	
	유통업	872	1,709.5	1,194.7	797.1	397.6	79.4	
	육상	628	1,743.8	1,107.5	677.2	430.3	66.4	
	수상	238	1,629.7	1,427.9	1,189.8	238.2	121.4	
	항공	6	1,200.0	1,080.0	756.0	324.0	120.0	
	제조업	606	3,082.4	1,319.4	890.2	429.8	71.5	
	육상	457	3,753.8	1,571.2	1,065.8	506.2	105.0	
	수상	136	1,063.5	613.8	389.8	224.0	-51.3	
	항공	13	1,299.7	194.2	135.3	58.8	26.3	
	2019	전체	4,275	913.8	541.3	298.9	242.3	47.1
		시설업	2,764	96.8	68.1	19.9	48.2	28.7
		육상	1,018	90.7	62.8	15.4	47.4	27.8
수상		1,626	92.9	66.1	21.6	44.5	26.8	
항공		120	201.9	139.3	34.1	105.2	62.6	
유통업		899	1,751.5	1,075.6	653.9	421.7	75.4	
육상		654	2,007.2	1,262.4	779.1	483.3	88.4	
수상		240	1,088.5	588.9	331.0	258.0	41.2	
항공		5	120.0	5.1	1.8	3.3	0.9	
제조업		612	3,372.9	1,893.3	1,037.8	855.5	88.3	
육상		484	4,034.6	2,236.5	1,225.2	1,011.3	98.7	
수상		122	841.6	565.7	314.3	251.4	51.9	
항공		6	1,100.0	950.0	500.0	450.0	150.0	
2018		전체	4,262	945.2	737.6	426.1	311.4	64.6
		시설업	2,724	69.2	50.6	15.4	35.1	19.6
		육상	839	70.6	52.7	13.7	39.0	21.3
	수상	1,782	64.8	46.7	15.0	31.8	18.0	
	항공	103	133.8	100.3	37.7	62.6	33.5	
	유통업	881	1,626.0	1,324.5	842.6	481.9	105.3	
	육상	724	1,797.5	1,462.0	933.4	528.6	113.4	
	수상	153	808.6	666.9	408.4	258.5	67.2	
	항공	4	600.0	560.0	305.0	255.0	40.0	
	제조업	657	3,664.4	2,798.8	1,570.2	1,228.6	196.5	
	육상	558	3,850.6	2,949.7	1,630.9	1,318.8	202.9	
	수상	84	3,035.3	2,256.9	1,400.3	856.6	184.5	
	항공	15	343.5	330.3	247.7	82.7	13.2	

4. 정책수요

1) 경영 장애요인

레저스포츠 사업체의 경영과정에 장애가 되는 요인을 살펴보면 <표 13>에 제시된 것과 같이, 시설업의 경우에는 ‘제도 및 규제 과다’가 33.0%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 ‘자금 부족(30.5%)’, ‘전문인력 부족(15.4%)’ 순으로 확인되었으며, 상위 세 가지 장애요인은 2019년과 2018년에도 동일한 순으로 높게 나타났다. 한편, 종목별로 장애요인의 우선순위 비중에 차이가 발견되었는데 육상과 항공종목의 경우에는 2020년과 2019년에 ‘자금부족’의 비중이 가장 높은 것으로 확인되었고, 수상종목은 3개년 동안 ‘제도 및 규제 과다’가 가장 비중이 높은 것을 알 수 있다.

<표 13> 운영에 장애가 되는 요인(1순위): 시설업

(단위: %)

구분	사례 수	제도/규제 과다	자금 부족	전문인력 부족	경영노하우 부족	레저스포츠 시장정보 부족	안전규정의 미흡	시설노후화	기타	
2020	2,766	33.0	30.5	15.4	9.8	3.6	1.8	1.0	4.9	
육상	999	26.0	32.8	15.9	14.8	2.6	2.5	0.8	4.5	
수상	1,632	37.7	28.7	14.6	6.6	4.3	1.3	1.2	5.6	
항공	135	27.1	34.9	21.4	10.9	3.0	2.7	0.0	0.0	
2019	2,764	29.5	24.7	19.2	4.9	13.3	2.2	2.0	3.5	
시설업	육상	1,018	21.8	30.5	19.0	4.7	14.3	2.0	2.9	3.6
	수상	1,626	34.8	20.5	19.3	5.4	13.3	2.2	1.6	2.6
	항공	120	22.8	33.0	19.2	0.0	5.4	3.7	1.8	14.2
2018	2,724	31.0	22.6	15.6	2.7	11.8	1.6	5.4	4.5	
육상	839	14.3	25.4	15.5	4.7	16.1	2.1	9.3	3.2	
수상	1,782	39.3	21.6	15.4	1.7	9.3	1.2	3.8	5.2	
항공	103	32.6	15.8	19.2	1.7	18.5	5.2	0.0	3.5	

유통업은 <표 14>에 제시된 것과 같이, 최근 3년 모두 경영 장애요인은 ‘자금 부족’이 가장 높은 비중을 차지하였고, ‘제도 및 규제과다’는 2018년 이후 점진적으로 비중이 낮아지고 있는 것으로 확인되었다. 2020년의 경우에는 ‘자금 부족(31.3%)’, ‘인건비 상승(20.0%)’, ‘외국업체의 시장 잠식(18.8%)’ 순으로 비중이 높게 나타났다.

<표 14> 운영에 장애가 되는 요인(1순위): 유통업 (단위: %)

구분	사례 수	자금 부족	인건비 상승	외국업체의 시장 잠식	제도/규제과다	경영노하우 부족	전문인력 부족	레저스포츠 시장정보 부족	기타
2020	872	31.3	20.0	18.8	10.4	6.8	6.3	3.6	2.7
육상	628	29.3	18.4	20.4	11.1	8.3	5.0	4.6	3.0
수상	238	37.3	24.9	15.1	6.3	3.2	10.1	1.3	1.9
항공	6	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2019	899	36.1	14.3	7.7	21.2	3.7	2.1	11.8	1.8
유통업 육상	654	36.9	16.0	6.2	18.5	4.7	2.8	11.8	1.1
수상	240	34.5	10.0	12.0	26.6	1.1	0.0	12.0	3.9
항공	5	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2018	881	32.5	13.4	6.8	22.5	5.2	8.3	6.3	4.6
육상	724	32.9	14.1	7.0	21.9	4.5	8.4	6.8	4.1
수상	153	30.1	10.5	6.1	24.8	8.9	8.0	4.3	7.3
항공	4	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0

제조업 역시 <표 15>에 제시된 것과 같이, 최근 3년 동안 경영에 장애를 가장 많이 주는 요인으로 ‘자금부족’이 가장 큰 비중을 차지하였고, 그 다음으로 ‘외국업체의 시장 잠식’과 ‘인건비 상승’이 높은 비중을 가진 것으로 확인되었다. 2020년의 경우에는 ‘자금 부족(27.6%)’, ‘외국업체의 시장 잠식(23.9%)’, ‘인건비 상승(17.5%)’

순으로 경영에 장애를 미치는 것으로 나타났다.

<표 15> 운영에 장애가 되는 요인(1순위): 제조업 (단위: %)

구분	사례 수	자금 부족	외국 업체의 시장 잠식	인건비 상승	전문 인력 부족	제도/규제 과다	경영 노하우 부족	레저 스포츠 시장정보 부족	기타
2020	606	27.6	23.9	17.5	11.0	10.9	6.0	1.5	1.6
육상	457	29.7	26.1	16.0	7.7	10.3	8.0	1.5	0.8
수상	136	23.2	18.9	22.2	17.3	12.0	0.0	1.6	4.7
항공	13	0.0	0.0	20.5	59.0	20.5	0.0	0.0	0.0
2019	612	39.3	14.2	12.1	9.1	10.3	1.4	9.4	0.9
육상	484	39.8	16.3	10.9	8.5	10.9	0.7	8.8	0.0
수상	122	39.3	6.8	17.6	10.4	8.5	2.6	10.5	4.3
항공	6	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0
2018	657	35.6	8.9	22.7	15.3	4.7	0.6	4.5	7.5
육상	558	34.4	8.7	24.3	15.2	4.7	0.7	3.8	8.0
수상	84	39.1	9.4	16.1	18.6	3.3	0.0	8.3	5.2
항공	15	60.0	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0	6.7	0.0

2) 지원수요

레저스포츠 사업체 운영 과정에서 필요한 정부나 지방자치단체의 지원 수요를 업종별로 살펴보면 <표 16>과 같이 2020년의 경우 시설업(43.8%), 유통업(44.7%), 제조업(50.8%)의 세 업종 모두 ‘자금지원 확대’의 비중이 가장 높은 것으로 확인되었다. 업종별 하위 종목 중에서도 유통업의 항공종목과 제조업의 항공업을 제외하고 나머지 종목 모두 ‘자금지원 확대’ 비중이 가장 높은 것으로 나타났다.

<표 16> 정부 및 지방자치단체 지원 필요한 부문(1순위)

(단위: %)

구분	사례 수	수요 1		수요 2		수요 3		
		항목	비중	항목	비중	항목	비중	
2020	시설업	2,766	자금지원 확대	43.8	레저스포츠 홍보 강화	22.2	전문 인력 양성 지원	7.7
	육상	999	자금지원 확대	44.5	레저스포츠 홍보 강화	23.5	고용 인건비 지원	6.9
	수상	1,632	자금지원 확대	43.6	레저스포츠 홍보 강화	20.7	전문 인력 양성 지원	9.8
	항공	135	자금지원 확대	42.0	레저스포츠 홍보 강화	31.9	국제대회 유치	12.2
2021	유통업	872	자금지원 확대	44.7	레저스포츠 홍보 강화	19.1	고용 인건비 지원	11.6
	육상	628	자금지원 확대	44.3	레저스포츠 홍보 강화	18.8	고용 인건비 지원	12.8
	수상	238	자금지원 확대	46.9	레저스포츠 홍보 강화	20.2	고용 인건비 지원	8.9
	항공	6	국제교류/ 해외시장 진출 지원	100.0	-	-	-	-
2019	제조업	606	자금지원 확대	50.8	레저스포츠 홍보 강화	16.0	고용 인건비 지원	8.8
	육상	457	자금지원 확대	54.7	레저스포츠 홍보 강화	15.1	고용 인건비 지원	7.6
	수상	136	자금지원 확대	42.6	레저스포츠 홍보 강화	20.8	고용 인건비 지원	13.6
	항공	13	전문 인력 양성 지원	59.0	홍보 및 마케팅 지원	20.5	시설 개보수 지원	20.5
2019	시설업	2,764	자금지원 확대	34.9	홍보 강화	19.3	전문 인력 양성 지원	14.7
	육상	1,018	자금지원 확대	38.2	홍보 강화	20.4	전문 인력 양성 지원	16.7
	수상	1,626	자금지원 확대	32.9	홍보 강화	18.9	전문 인력 양성 지원	13.5
	항공	120	자금지원 확대	35.2	홍보 강화	15.3	전문 인력 양성 지원	14.5

(계속)

2 0 1 9	유통업	899	자금지원 확대	48.2	홍보 강화	23.4	국제대회 유치	8.3
	육상	654	자금지원 확대	46.3	홍보 강화	26.5	국제대회 유치	8.3
	수상	240	자금지원 확대	54.3	홍보 강화	13.3	국제대회 유치	8.6
	항공	5	홍보 강화	100.0	-	-	-	-
2 0 1 8	제조업	612	자금지원 확대	53.1	홍보 강화	13.7	전문 인력 양성 지원	7.7
	육상	484	자금지원 확대	53.6	홍보 강화	14.6	전문 인력 양성 지원	6.3
	수상	122	자금지원 확대	53.8	전문 인력 양성 지원	12.0	홍보 강화	11.0
	항공	6	전문 인력 양성 지원	33.3	국제대회 유치	33.3	연구개발/기술지원	33.3
	시설업	2,724	자금지원 확대	31.3	홍보 강화	16.9	전문 인력 양성 지원	11.1
	육상	839	자금지원 확대	27.8	홍보 강화	19.8	시설 개보수 지원	9.5
	수상	1,782	자금지원 확대	33.3	홍보 강화	15.3	전문 인력 양성 지원	11.8
	항공	103	자금지원 확대	27.9	홍보 강화	19.8	전문 인력 양성 지원	13.2
	유통업	881	자금지원 확대	53.6	홍보 강화	11.0	관련 법안 제정	9.8
	육상	724	자금지원 확대	52.1	관련 법안 제정	10.1	홍보 강화	9.7
	수상	153	자금지원 확대	61.4	홍보 강화	17.8	관련 법안 제정	7.6
	항공	4	자금지원 확대	50.0	관련 법안 제정	50.0	-	-
	제조업	657	자금지원 확대	61.1	전문 인력 양성 지원	8.0	시설 인증제도 활성화	7.8
	육상	558	자금지원 확대	60.2	전문 인력 양성 지원	9.0	시설 인증제도 활성화	8.4
	수상	84	자금지원 확대	64.3	국제대회 유치	7.8	기타	5.2
	항공	15	자금지원 확대	76.7	시설 인증제도 활성화	16.7	국제대회 유치	6.7

두 번째로 지원 수요가 높은 항목은 ‘국민 대상 레저스포츠 홍보강화’로 확인되었는데, 업종별로 살펴보면 시설업(22.2%), 유통업(19.1%), 제조업(16.0%) 순으로 나타났다. 업종별 하위종목에서도 유통업의 항공종목과 제조업의 항공업을 제외한 나머지 종목 모두 ‘국민 대상 레저스포츠 홍보강화’ 비중이 두 번째로 높게 나타났다.

지원 수요 세 번째 순위의 경우 시설업은 ‘레저스포츠 전문인력 양성지원(7.7%)’, 유통업(11.6%)과 제조업(8.8%)은 신규인력 채용을 위한 ‘고용 인건비 지원’로 확인되었다. 한편, 업종별 하위 종목에서는 지원 수요 항목이 종목별로 차이가 있는 것으로 나타났다.

5. 코로나19 현황

1) 사업체 휴업 현황

코로나19 확산이 레저스포츠산업에 미치는 영향을 확인하기 위해 사업체의 휴업 현황에 대한 조사를 실시하였다. 업종별로 휴업 여부와 기간을 살펴보면, 시설업의 경우 <표 17>에 제시된 것과 같이 ‘운영 중’인 사업체가 91.8%이며 ‘휴업 중’인 사업체는 8.2%로 나타났다. 그리고 코로나19 발생 이후 휴업 경험이 있는 사업체는 54.0%, 휴업 경험이 없는 사업체는 46.0%로 나타났다. 휴업의 경험이 있는 사업체 중 휴업 기간이 ‘1개월 미만’인 경우는 5.3%로 비중이 가장 낮았고 ‘6개월 이상’인 경우는 22.3%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 확인되었다.

유통업의 경우 <표 18>에 제시된 것과 같이 ‘운영 중’인 사업체가 99.3%이며 ‘휴업 중’인 사업체는 0.7%로 나타났다. 그리고 코로나19 발생 이후 휴업 경험이 있는 사업체는 7.6%, 휴업 경험이 없는 사업체는 92.4%로 나타났다. 휴업의 경험이 있는 사업체 중 휴업 기간이 ‘1개월 이상 3개월 미만’인 경우가 비중이 3.9%로 가장 높았고 그 다음으로는 ‘1개월 미만’이 1.9%로 높은 비중을 가진 것으로 확인되었다.

<표 17> 레저스포츠 사업체 휴업 현황: 시설업 (단위: %)

구분	사례 수	운영 중	휴업 중	휴업 유	휴업 무	1개월 미만	1-3개월 미만	3-6개월 미만	6개월 이상	
전체	2,766	91.8	8.2	54.0	46.0	5.3	10.4	16.1	22.3	
육상	서바이벌	223	88.4	11.6	60.9	39.1	4.3	14.5	10.1	31.9
	번지점프	11	100.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	카트	65	95.7	4.3	26.1	73.9	4.3	13.0	4.3	4.3
	하강시설(쥘라인)	68	91.3	8.7	52.2	47.8	17.4	8.7	8.7	17.4
	4륜오토바이(ATV)	248	94.3	5.7	58.0	42.0	4.5	15.9	12.5	25.0
	스포츠클라이밍	324	98.4	1.6	58.2	41.8	24.5	22.8	4.3	6.5
	파크골프	12	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	MTB	12	100.0	0.0	75.0	25.0	0.0	0.0	50.0	25.0
	BMX	5	100.0	0.0	66.7	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0
	인라인스케이트	27	100.0	0.0	36.4	63.6	9.1	9.1	9.1	9.1
스케이트보드	4	100.0	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	
소계	999	94.6	5.4	55.1	44.9	11.7	16.6	8.7	18.0	
수상	래프팅	232	85.9	14.1	62.8	37.2	0.0	5.1	11.5	46.2
	웨이크보드/수상스키	280	86.0	14.0	56.2	43.8	3.3	8.3	21.5	23.1
	워터슬라이드	35	100.0	0.0	75.0	25.0	0.0	12.5	37.5	25.0
	수상오토바이	24	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	25.0	75.0	0.0
	윈드서핑/서핑	209	82.4	17.6	61.1	38.9	2.8	3.7	34.3	20.4
	스킨스쿠버	409	94.9	5.1	37.1	62.9	0.6	5.7	11.4	19.4
	카누/카약	82	96.4	3.6	75.0	25.0	0.0	7.1	39.3	28.6
	모터보트/파워보트	208	85.1	14.9	58.1	41.9	4.1	6.8	20.3	27.0
	요트	153	96.8	3.2	27.0	73.0	1.6	4.8	9.5	11.1
	소계	1,632	89.7	10.3	52.5	47.5	1.7	6.4	19.9	24.5
항공	패러글라이딩	105	98.2	1.8	63.2	36.8	0.0	12.3	26.3	24.6
	행글라이딩	5	100.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	초경량항공기	12	100.0	0.0	77.8	22.2	0.0	33.3	22.2	22.2
	열기구	4	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	스카이다이빙	9	80.0	20.0		40.0	0.0	0.0	0.0	60.0
소계	135	97.3	2.7	64.9	35.1	0.0	12.5	24.3	28.0	

<표 18> 레저스포츠 사업체 휴업 현황: 유통업

(단위: %)

구분	사례 수	운영 중	휴업 중	휴업 유	휴업 무	1개월 미만	1-3개월 미만	3-6개월 미만	6개월 이상
전체	872	99.3	0.7	7.6	92.4	1.9	3.9	0.2	1.6
육상	서바이벌	48	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	카트	9	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	하강시설(짚라인)	11	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	4륜오토바이(ATV)	33	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	스포츠클라이밍	50	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	파크골프	258	98.4	1.6	14.5	85.5	4.8	9.7	0.0
	MTB	121	98.5	1.5	1.5	98.5	0.0	0.0	1.5
	BMX	24	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	인라인스케이트	38	100.0	0.0	7.1	92.9	0.0	7.1	0.0
	스케이트보드	36	100.0	0.0	16.7	83.3	0.0	11.1	0.0
소계	628	99.0	1.0	9.1	90.9	2.0	5.0	0.3	1.8
수상	래프팅	9	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	웨이크보드/수상스키	22	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	워터슬라이드	8	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	수상오토바이	16	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	윈드서핑/서핑	27	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	스킨스쿠버	88	100.0	0.0	4.5	95.5	4.5	0.0	0.0
	카누/카약	21	100.0	0.0	14.3	85.7	0.0	0.0	14.3
	모터보트/파워보트	38	100.0	0.0	5.3	94.7	0.0	5.3	0.0
	요트	9	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	소계	238	100.0	0.0	3.8	96.2	1.7	0.8	0.0
항공	패러글라이딩	6	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	소계	6	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

제조업의 경우 <표 19>에 제시된 것과 같이 ‘운영 중’인 사업체가 100.0%이며 ‘휴업 중’인 사업체는 없는 것으로 나타났다. 그리고 코로나19 발생 이후 휴업 경험

이 있는 사업체는 8.7%, 휴업 경험이 없는 사업체는 91.3%로 나타났다. 휴업의 경험이 있는 사업체 중 휴업 기간이 ‘1개월 이상 3개월 미만’인 경우가 비중이 7.5%로 가장 높았고 그 다음으로는 ‘1개월 미만’과 6개월 이상이 0.6%로 높은 비중을 가진 것으로 확인되었다.

<표 19> 레저스포츠 사업체 휴업 현황: 제조업 (단위: %)

구분	사례 수	운영 중	휴업 중	휴업 유	휴업 무	1개월 미만	1-3개월 미만	3-개월 미만	6개월 이상	
전체	606	100.0	0.0	8.7	91.3	0.6	7.5	0.0	0.6	
육상	서바이벌	15	100.0	0.0	50.0	50.0	0.0	25.0	0.0	25.0
	번지점프	5	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	4륜오토바이(ATV)	20	100.0	0.0	33.3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0
	스포츠클라이밍	24	100.0	0.0	9.1	90.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	파크골프	224	100.0	0.0	9.2	90.8	1.5	3.1	0.0	0.0
	MTB	97	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	BMX	44	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인라인스케이트	13	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	스케이트보드	15	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소계	457	100.0	0.0	8.1	91.9	0.8	3.8	0.0	0.8
수상	래프팅	4	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	워터슬라이드	9	100.0	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	윈드서핑/서핑	19	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	스킨스쿠버	28	100.0	0.0	14.3	85.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	카누/카약	24	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	모터보트/파워보트	31	100.0	0.0	28.6	71.4	0.0	7.1	0.0	0.0
	요트	21	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
소계	136	100.0	0.0	11.7	88.3	0.0	1.6	0.0	0.0	
항공	패러글라이딩	8	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	행글라이딩	3	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	스카이다이빙	2	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소계	13	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

2) 매출액 및 고용 변화

(1) 시설업

<표 20> 코로나19 발생 이후 매출액 및 고용 변화 현황: 시설업 (단위: %)

구분	사례 수	매출액 변화			고용 변화			
		감소	증가	변화 없음	감소	증가	변화 없음	
전체	2,766	86.8	2.5	10.7	12.5	0.8	86.7	
육상	서바이벌	223	92.8	0.0	7.2	17.4	0.0	82.6
	번지점프	11	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	카트	65	73.9	4.3	21.7	4.3	4.3	91.3
	하강시설(짚라인)	68	87.0	4.3	8.7	30.4	0.0	69.6
	4륜오토바이(ATV)	248	88.6	1.1	10.2	13.6	0.0	86.4
	스포츠클라이밍	324	87.5	3.8	8.7	4.9	1.1	94.0
	파크골프	12	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	100.0
	MTB	12	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	100.0
	BMX	5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	인라인스케이트	27	81.8	0.0	18.2	0.0	9.1	90.9
	스케이트보드	4	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	100.0
	소계	999	87.1	2.1	10.8	11.2	0.9	87.9
	수상	래프팅	232	97.4	0.0	2.6	24.4	0.0
웨이크보드/수상스키		280	86.8	3.3	9.9	11.6	1.7	86.8
워터슬라이드		35	87.5	0.0	12.5	0.0	0.0	100.0
수상오토바이		24	50.0	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0
윈드서핑/서핑		209	82.4	5.6	12.0	9.3	1.9	88.9
스킨스쿠버		409	88.6	2.9	8.6	6.9	0.0	93.1
카누/카약		82	89.3	3.6	7.1	35.7	0.0	64.3
모터보트/파워보트		208	86.5	1.4	12.2	14.9	1.4	83.8
요트		153	85.7	1.6	12.7	11.1	1.6	87.3
소계		1,632	87.6	2.5	9.9	13.8	0.8	85.3
항공	패러글라이딩	105	75.4	1.8	22.8	7.0	0.0	93.0
	행글라이딩	5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	초경량항공기	12	88.9	11.1	0.0	11.1	0.0	88.9
	열기구	4	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	스카이다이빙	9	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	100.0
	소계	135	74.3	5.3	20.4	6.4	0.0	93.6

코로나19 확산이 레저스포츠산업에 유발하는 영향력(사업체 매출규모, 고용 변화)을 확인하기 위해 업종별로 사업체의 매출액과 고용 변화에 대한 조사를 실시하였다. 업종별로 매출액과 고용 변화를 살펴보면, 시설업의 경우 <표 20>에 제시된 것과 같이 코로나19 발생 이후 매출액이 ‘감소’한 사업체는 86.8%, 매출액이 ‘증가’한 사업체는 2.5%, 매출액의 변화가 없는 사업체는 10.7%로 확인되었다. 종목별로 감소 비중을 살펴보면 수상종목이 87.6%로 가장 높았고 그 다음으로 육상종목이 87.1%, 항공종목이 74.3%로 확인되었다. 항공종목의 열기구(100.0%)와 초경량항공기(11.1%)를 제외한 나머지 전체 종목에서는 매출액이 증가한 사업체 비중이 6%에 미치지 못하는 것을 알 수 있다.

한편 코로나19 발생 이후 시설업의 고용 변화 여부를 조사한 결과, 인력이 감소한 사업체의 비중은 12.5%, 인력이 증가한 사업체의 비중은 0.8%이며 고용 인력에 변화가 없는 사업체는 86.7%로 확인되었다. 종목별로 감소 비중을 살펴보면 수상종목이 13.8%로 가장 높았고, 그 다음으로 육상종목이 11.2%, 항공종목이 6.4% 순으로 확인되었다. 종목별로 인력 감소 비중 순위를 살펴보면 육상종목에서는 ‘가장 시설(짚라인)’의 감소 비중이 30.4%, 수상종목에서는 ‘수상오토바이’의 감소 비중이 50.0%, 항공종목에서는 ‘초경량항공기’의 감소 비중이 11.1%로 가장 큰 것으로 나타났다.

(2) 유통업

유통업의 경우 <표 21>에 제시된 것과 같이 코로나19 발생 이후 매출액이 ‘감소’한 사업체는 72.2%, 매출액이 ‘증가’한 사업체는 6.6%, 매출액의 변화가 없는 사업체는 21.2%로 확인되었다. 종목별로 감소 비중을 살펴보면 수상종목이 82.6%로 가장 높았고 그 다음으로 육상종목이 69.0%로 나타났고, 항공종목(패러글라이딩)은 모두 매출액이 증가한 것으로 확인되었다.

한편 코로나19 발생 이후 유통업의 고용 변화 여부를 조사한 결과, 인력이 감소한 사업체의 비중은 4.9%, 인력이 증가한 사업체의 비중은 4.1%이며 고용 인력에 변화가 없는 사업체는 91.0%로 확인되었다. 종목별로 감소 비중을 살펴보면 수상종목이 6.9%로 가장 높았고, 그 다음으로 육상종목이 4.2%로 나타났고, 항공종목(패러글라이딩)은 고용이 증가한 것으로 확인되었다. 종목별로 인력 감소 비중 순위를 살펴보면 육상종목에서는 ‘서바이벌’의 감소 비중이 7.7%, 수상종목에서는 ‘카

누/카약의 감소 비중이 14.3%로 가장 크게 나타났다.

<표 21> 코로나19 발생 이후 매출액 및 고용 변화 현황: 유통업 (단위: %)

구분	매출액 변화				고용 변화			
	사례 수	감소	증가	변화 없음	감소	증가	변화 없음	
전체	872	72.2	6.6	21.2	4.9	4.1	91.0	
육상	서바이벌	48	76.9	7.7	15.4	7.7	84.6	
	카트	9	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	
	하강시설(짚라인)	11	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	
	4륜오토바이(ATV)	33	77.8	11.1	11.1	0.0	11.1	
	스포츠클라이밍	50	63.6	9.1	27.3	0.0	0.0	
	파크골프	258	59.7	4.8	35.5	4.8	3.2	
	MTB	121	74.6	1.5	23.9	6.0	0.0	
	BMX	24	50.0	20.0	30.0	0.0	10.0	
	인라인스케이트	38	85.7	0.0	14.3	7.1	0.0	
	스케이트보드	36	83.3	0.0	16.7	0.0	5.6	
	소계	628	69.0	4.9	26.1	4.2	3.2	
	수상	래프팅	9	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
		웨이크보드/수상스키	22	100.0	0.0	0.0	25.0	75.0
워터슬라이드		8	20.0	20.0	60.0	0.0	0.0	
수상오토바이		16	100.0	0.0	0.0	0.0	50.0	
윈드서핑/서핑		27	77.8	11.1	11.1	0.0	0.0	
스킨스쿠버		88	90.9	0.0	9.1	4.5	0.0	
카누/카약		21	71.4	14.3	14.3	14.3	0.0	
모터보트/파워보트		38	84.2	10.5	5.3	10.5	5.3	
요트		9	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
소계		238	82.6	8.7	8.7	6.9	4.2	
항공	패러글라이딩	6	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	
	소계	6	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	

(3) 제조업

<표 22> 코로나19 발생 이후 매출액 및 고용 변화 현황: 제조업 (단위: %)

구분	매출액 변화				고용 변화			
	사례수	감소	증가	변화 없음	감소	증가	변화 없음	
전체	606	63.9	4.2	32.0	13.7	2.3	84.0	
육상	서바이벌	15	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	
	변지점프	5	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	
	4륜오토바이(ATV)	20	66.7	0.0	33.3	0.0	100.0	
	스포츠클라이밍	24	36.4	18.2	45.5	0.0	100.0	
	파크골프	224	61.5	4.6	33.8	16.9	6.2	76.9
	MTB	97	57.1	0.0	42.9	21.4	0.0	78.6
	BMX	44	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	인라인스케이팅	13	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	100.0
	스케이팅보드	15	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	100.0
	소계	457	64.1	3.2	32.7	12.8	3.0	84.1
수상	래프팅	4	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	워터슬라이드	9	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	100.0
	윈드서핑/서핑	19	100.0	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0
	스킨스쿠버	28	85.7	0.0	14.3	7.1	0.0	92.9
	카누/카약	24	57.1	14.3	28.6	14.3	0.0	85.7
	모터보트/파워보트	31	50.0	14.3	35.7	14.3	0.0	85.7
	요트	21	75.0	0.0	25.0	25.0	0.0	75.0
	소계	136	69.1	5.8	25.1	18.1	0.0	81.9
항공	패러글라이딩	8	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	100.0
	행글라이딩	3	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	스카이다이빙	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	소계	13	0.0	20.5	79.5	0.0	0.0	100.0

제조업의 경우 <표 22>에 제시된 것과 같이 코로나19 발생 이후 매출액이 ‘감소’한 사업체는 63.9%, 매출액이 ‘증가’한 사업체는 4.2%, 매출액의 변화가 없는 사업체는 32.0%로 확인되었다. 종목별로 감소 비중을 살펴보면 수상종목이 69.1%로 가장 높았고 그 다음으로 육상종목이 64.1%로 나타났고, 항공종목의 감소 비중은 0.0%로 확인되었다.

한편 코로나19 발생 이후 제조업의 고용 변화 여부를 조사한 결과, 인력이 감소한 사업체의 비중은 13.7%, 인력이 증가한 사업체의 비중은 2.3%이며 고용 인력에 변화가 없는 사업체는 84.0%로 확인되었다. 종목별로 감소 비중을 살펴보면 수상종목이 18.1%로 가장 높았고, 그 다음으로 육상종목이 12.8%이며 항공종목은 감소 비중이 0.0%로 확인되었다. 종목별로 인력 감소 비중을 살펴보면 육상종목에서는 ‘MTB’의 감소 비중이 21.4%, 수상종목에서는 ‘윈드서핑/서핑’의 감소 비중이 50.0%로 가장 큰 것으로 나타났고, 항공종목은 모두 고용에는 변화가 없는 것으로 확인되었다. 그리고 전체 종목 중에서 ‘파크골프’의 6.2%를 제외하고는 고용이 증가한 종목은 없는 것으로 나타났다.

V. 논의

본 연구에서는 한국 레저스포츠산업 실태에 대한 분석을 바탕으로 레저스포츠산업의 구조와 특성을 확인하였고 이는 향후 기업이나 정부를 포함한 레저스포츠산업 이해관계자의 의사결정 합리성을 향상시키기 위한 기초 자료의 역할을 수행할 것으로 기대된다. 특히, 코로나19 확산 이후 레저스포츠산업 내·외부의 환경 변화가 급격하게 진행되고 있는 현재의 시점에서 기업의 경영목표 달성이나 정부의 정책목표 달성을 위한 과정에 고려될 필요가 있는 요소가 무엇인지 논의를 실시하고자 한다.

1. 코로나19 확산과 레저스포츠 서비스 수요 증가

특정 산업의 시장에 대한 물리적 규모를 판단하기 위한 기준 중 하나는 시장을 구성하고 있는 개별 사업체 단위의 수이다(통계청 2018). 코로나19 확산 이후 2020년을 기준으로 하는 산업별 또는 행정 분류에 의한 단위별 사업체 수는 코로나19

확산 이전과 비교해 증가율의 크기가 줄어들거나 사업체 수가 감소하는 경향을 나타내는 것으로 확인된다(문화체육관광부 2022a; 중소벤처기업부 2021a; 2021b). 사업체의 감소는 코로나19로 인한 경제활동 위축을 주요 원인으로 볼 수 있다. 그런데 레저스포츠산업의 경우에는 <표 22>에 제시된 것과 같이 코로나19 확산 이후 오히려 사업체 수가 전년도와 비교해 2.8% 증가하였고, 특히 시설업의 경우에는 다른 산업이나 업종과 비교해 상대적으로 큰 규모인 4.9% 증가를 기록하였다.

중소기업의 경우 한국표준산업분류(제10차 개정)에 따른 국내 서비스 전(全)산업을 포함하고 있어 코로나19로 인한 사업·업종 전환(예, 제조업의 서비스화 등)으로 인해 서비스업 사업체 수가 증가했다는 추론이 가능하다. 이를 고려한다면 레저스포츠 소비자와의 접점에서 서비스를 직접적으로 제공하는 시설업의 사업체 수 증가는 코로나19로 인한 다른 유사산업의 사업체 수 감소와는 대조적인 현상으로 볼 수 있다.

<표 23> 레저스포츠 및 유사 산업 사업체 수 현황 (단위: 개, %)

구분		2018년	2019년	2020년	전년 대비 증감률
		사업체 수	사업체 수	사업체 수	
레저스포츠 산업	시설업	2,074	1,953	2,048	4.9
	유통업	736	784	776	-1.0
	제조업	528	541	546	0.9
계		3,338	3,278	3,370	2.8
스포츠산업*	시설업	41,423	42,122	38,279	-9.1
	용품업	34,161	33,621	30,876	-8.2
	서비스업	27,561	29,702	28,513	-4.0
계		103,145	105,445	97,668	-7.4
중소기업**	제조업	138,222	139,943	139,894	0.0
	서비스업	368,300	385,641	397,389	3.0
계		506,522	525,584	537,283	2.2

주) * 연도별 스포츠산업조사 결과보고서(문화체육관광부 2022a; 2021c; 2020).

** 연도별 중소기업실태조사결과: 제조업 및 서비스업(중소벤처기업부 2021a; 2021b; 2020a; 2020b).

시설업의 사업체 수 증가는 다양한 요인이 영향을 미칠 수 있지만, 코로나19로 인해 사회적 거리두기가 강화되면서 실내체육시설 이용이 제한되고, 해외여행과 연계한 국외 레저스포츠 소비가 원천적으로 차단되면서 국내 레저스포츠 소비에 대한 수요가 증가했다는 가능성을 배제할 수 없다. 국내 소비자의 신용카드 결제 자료를 기반으로 코로나19 확산 이전과 이후의 스포츠 관련 소비지출 비교에 대한 연구 결과 역시 실내스포츠(예, 스포츠센터, 수영장, 당구장 등)보다는 실외스포츠(예, 골프장, 자전거, 수상레저스포츠 등) 소비 지출이 상대적으로 크게 증가하였다는 점에서 코로나19 확산으로 인한 레저스포츠 수요 증가를 뒷받침하는 근거가 될 수 있다(신성연·양재호 2022; 2021, 한국스포츠정책과학원 2021). 물론, 레저스포츠 시설업의 하위 종목(육상, 수상, 항공)과 유형(25개)에 따른 차이는 존재하지만 레저스포츠산업 전반에 걸친 사업체 수 증가는 코로나19의 확산이 새로운 기회가 될 수 있음을 시사하고 있다.

2. 레저스포츠산업의 지역적 특성과 정책 방향

레저스포츠산업 사업체의 업종별 지역 분포에는 눈여겨볼만한 특성이 있는 것으로 확인되었다. 유통업과 제조업은 서울, 인천, 경기를 포함하는 수도권 비중이 65.6%와 66.7%로 가장 높고 다음으로 부산, 울산, 경남을 포함하는 경남권(유통업: 13.1%, 제조업: 15.0%)이 높은 것으로 나타났다. 하지만 시설업의 경우에는 서울을 제외한 인천과 경기지역(23.1%), 강원(20.4%), 경남권(15.2%) 순으로 비중이 높게 나타났으며 제주(7.7%) 또한 유통업이나 제조업과 비교해 시설업의 비중이 상대적으로 높은 것으로 확인되었다.

이같은 업종별 지역 분포는 레저스포츠산업이 특정 지역이 가진 고유의 자연 환경을 활용하는 서비스를 제공하는 형태로 지역별로 차별화된 성장을 해나갈 수 있음을 의미한다. 특히, 시설업의 분포가 레저스포츠에 대한 자연적 인프라에 대한 접근성과 활용도가 높은 ‘제주’, ‘강원’ 등의 지역에서 높게 나타났다는 것은 지역의 관광자원과 레저-스포츠를 연계하는 현재의 정책¹⁾ 방향성이 현실을 적절하게 반영하고 있다는 해석이 가능하다.

특히 정부에서는 스포츠를 통한 지역균형발전을 주요 내용 중 하나로 스포츠 정

1) 예시: 문화체육관광부 지역 특화 스포츠관광 산업 육성 사업.

책을 발표하였는데(대한민국정부 2022), ‘국정과제 60번’의 세부과제 중 하나인 ‘스포츠를 통한 지역균형발전’은 인공적인 스포츠시설의 건설이나 스포츠대회의 유치보다는 지역 고유의 자연 인프라를 지속가능 관점에서 활용할 수 있는 방안을 마련하는 방향으로 정책이 추진된다면 지역 특성 기반 레저스포츠산업의 성장에 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

3. 업종에 따른 정책의 세분화: 시설업의 특수성 반영

레저스포츠 사업체의 경영기간은 업종별로 차이가 존재하는 것으로 확인되었는데, 시설업의 경우 평균 경영기간이 8.6년으로 제조업의 15.3년이나 유통업의 14.2년과 비교해 상대적으로 매우 짧은 것으로 나타났다(<표 7> 참고). 그리고 업종별 고용형태에 따른 인력현황에 대한 차이 분석 결과 역시 시설업의 비정규 고용 비율은 72.7%로 유통업의 6.7%나 제조업의 4.5%와 비교해 현저히 높은 것으로 확인되었다(<표 9> 참고).

이와 같은 시설업의 특성은 정책수립 과정에서 상당한 고려가 필요함을 시사하고 있다. 기업의 경영기간이 길어질수록 기업이 직면하게 되는 위기나 문제 상황의 빈도 역시 증가하고 이를 해결하는 과정을 통해 기업의 위기관리전략(risk management strategy) 수준이 향상되기 때문에, 기업의 존속기간은 궁극적으로 기업의 경영성과에 긍정적인 방향으로 영향을 미친다(이재은·송윤아·양영수 2012; Delios & Beamish 2001; Li 1995; Luo & Peng 1999). 그리고 피고용인이 본인의 의사에 따라 특정 조직에서 현재의 과업을 지속적으로 수행할 수 있을 것으로 예상하는 기대감인 고용안정성(job security) 역시 조직몰입과 직무만족도 향상, 그리고 이직률 감소에 영향을 미치게 되고 이는 결국 조직의 성과에도 긍정적인 요인으로 작용하게 된다(Chant 1958; Ichniowski, Shaw, & Prennushi 1997; Pfeffer 1998).

특히, 조사결과에서 확인된 것과 같이 레저스포츠산업 가치사슬(value chain)의 최전방에 위치하고 있는 레저스포츠 시설업은 후방에 위치한 유통업이나 제조업과 비교해 성장잠재력이 큰 반면, 평균 경영기간과 종사자의 근로기간이 가장 짧고 종사자 수와 매출액 감소율이 가장 큰 업종이다. 이 같은 결과는 시설업은 다른 업종과 비교해 상대적으로 시장진입이 자유롭지만 시장 내에서의 치열한 경쟁으로 인해 생존은 어렵다는 것을 의미한다. 2020년 기준 국내 근로자의 평균 근속년수가 6.8년인 것과 비교해 시설업의 0.4년은 현저하게 짧은 기간인데, 이는 레저스포츠 사업

체의 운영 특성에서 그 원인을 추정할 수 있다. 레저스포츠 종목의 경우 종목별로 차이는 존재하지만 특정 계절을 기점으로 운영하는 경우가 일반적이다. 시설업 중 종사자 수 비중이 큰 래프팅(12.1%), 웨이크보드 및 수상스키(10.8%), 모터보트 및 파워보트(10.7%), 서바이벌(11.3%), ATV(11.5%)의 경우 외부 자연환경의 영향을 크게 받는 종목으로, 여름철을 중심으로 영업이 이루어지기 때문에 영업 외 기간에는 고용을 유지하기 어렵고 고용 유연성을 향상시키기 위해 정규직 채용 비율이 낮을 수밖에 없다.

따라서 레저스포츠 시설업은 경영기간과 고용형태 측면에서 유통업이나 제조업과는 다른 정책접근이 필요하다. 레저스포츠 사업체의 지원 수요 분석 <표 13~16>에서 확인된 것과 같이 정부나 지방자치단체의 정책자금에 대한 수요는 산업과 업종에 관계없이 높은 순위를 차지하고 있다(중소벤처기업부 2021a; 2021b; 문화체육관광부 2022a). 하지만 업종별 특성을 고려하지 못한 상황에서의 정책자금 투입은 단기적으로 정책효과를 거둘 수는 있지만 장기적인 대안이 되기는 어렵다. 거시적이고 장기적인 측면에서는 레저스포츠 시설업의 사례와 같이 특정 업종이 가진 고유의 특성을 반영할 수 있는 인력 수급 문제나 비영업 기간 동안의 인력 활용 방안과 같은 이슈를 포괄할 수 있는 지원체계가 마련되어야 할 것이다.

4. 재무적 관점에서의 레저스포츠산업 성장성

레저스포츠산업 업종별 재무지표를 살펴보면 제조업, 유통업, 시설업 순으로 매출규모가 큰 것으로 확인되었다(<표 10> 참고). 그리고 영업이익 평균 역시 제조업 7,150만 원, 유통업 7,940만 원과 비교해 시설업은 760만 원으로 현저하게 이익 수준이 낮음을 알 수 있다(<표 11> 참고). 이는 스포츠산업을 포함한 국내 산업 전 분야의 산업구조 변화와는 대조적인 결과로 레저스포츠산업은 아직 제조업 중심의 구조에 머물고 있음을 알 수 있다.

레저스포츠산업이 창출하는 부가가치를 향상시키기 위해서는 서비스 중심 산업 구조로의 전환이 필요하다(신성연 2022; 한국스포츠정책과학원 2020; 2019b). 레저스포츠산업 실태조사를 통해 확인된 것과 같이 시설업은 레저스포츠 소비자와의 서비스 접점에서 ‘레저스포츠 체험’이라는 가치와 경험을 제공함으로써 레저스포츠산업 가치사슬(value chain)의 최전방에 위치해 있다. 하지만 레저스포츠산업에서 상대적으로 후방에 위치한 유통업이나 제조업과 비교해 현저하게 낮은 수익구조는 증

가하는 수요와 커지는 소비자 욕구를 충족시킬 수 있는 다양한 서비스 개발을 어렵게 한다.

예를 들어, 캠핑은 코로나19 확산 이후 시장규모가 5조 8,000억 원 규모로, 코로나 상황 이전과 비교해 90.1% 증가하며 매우 급격한 성장을 하고 있다(한국관광공사 2021). ‘캠핑’이라는 레저스포츠의 핵심 서비스(core services)인 숙박 서비스는 지방자치단체(시설관리공단 등)를 중심으로 물리적 인프라를 통해 서비스가 제공되고 있지만, 숙박 서비스를 이용하는 과정에 수반되는 보조서비스(supplementary service)인 가치 지원 서비스(enabling service, 예: 캠핑장 예약 관리 플랫폼)나 가치 증대 서비스(enhancing service, 예: 상시 캠핑 용품 보관 장소 제공)를 개발하고 제공하기에는 시설업의 역량이 부족한 것이 현실이다. 따라서 상대적으로 높은 성장 가능성을 보유하고 있지만 낮은 부가가치를 생산하고 있는 시설업의 서비스 품질을 향상시킬 수 있는 방향으로의 정책 목표를 수립하고 이를 달성 가능하도록 하는 정책 방향에 대한 논의가 이루어져야 할 것이다.

5. 레저스포츠 활성화를 위한 제도적 장치 확보

특정 산업에 대한 정책수립과 지원을 위해서는 법률에 근거한 산업정의와 범위 규정 그리고 중장기 계획이 필요하다. 앞서 제시된 것과 같이 레저스포츠는 인공 시설물이나 장비를 활용하고 육상, 수상, 항공 등 인간이 통제하기 어려운 자연적 요소의 비중이 크다는 특성으로 인해 현재는 중앙정부의 레저스포츠 정책이 서비스 제공자에 대한 안전관리에 초점을 두고 있다. 하지만 특히 코로나19 확산 이후 증가하는 레저스포츠에 대한 수요를 고려한다면 레저스포츠 관련 서비스시장 성장을 위한 정부와 기업을 포함한 이해관계자의 산업과 시장 정의에 대한 논의가 우선적으로 이루어져야 한다.

실태조사를 통한 레저스포츠 사업체의 지원수요에서도 확인된 바와 같이 레저스포츠 관련 법·제도의 개선은 산업 성장을 위해 최우선적으로 이루어져야 할 부분이다(<표 13~16> 참고). 레저스포츠산업을 스포츠산업의 하위 시장으로 규정할 것인지, 독립된 개별 시장으로 볼 것인지에 대한 시장정의를 위한 논의가 필요한데, 그 이유는 시장에 대한 정의와 범위를 고려하여 레저스포츠 관련 제품이나 서비스를 제공하는 기업에 대한 지원 정책이 수립되기 때문이다. 레저스포츠산업을 한국표준산업분류와 연계된 스포츠산업특수분류(V.3)의 세분시장으로 규정한다면 문화체육

관광부 스포츠산업과를 중심으로 정책이 마련되어야 하며, 스포츠산업과는 차별화된 시장으로 규정한다면 문화체육관광부 스포츠산업과(예, 기업 지원 및 시장정보 제공 등)와 체육진흥과(예, 레저스포츠 보급 및 안전관리 등) 그리고 관련 유관기관(예, 해양수산부, 국토해양부, 경찰청, 산림청 등) 간의 행정업무에 대한 기준을 확보해야 할 것이다. 또한, 현재 계류되어 있는 ‘육상레저스포츠의 진흥 및 안전에 관한 법률’ 역시 레저스포츠와 관련한 명확한 지원 범위를 규정하기 위해 조속한 처리가 진행되어야 할 과제이다.

조사결과를 통해 나타난 것과 같이 레저스포츠를 소비하는 고객과의 접점에서 서비스를 제공하는 시설업의 경우 제도와 규제 개선이 사업체 경영과정에서 가장 큰 장애요인이 되고 있다는 것은 레저스포츠 정책 수립과정에서 반드시 해결 방안을 마련해야 될 부분이다. 육상 레저스포츠의 경우 관련 산업을 지원하거나 육성하기 위한 법률의 부재는 육상 레저스포츠시장과 산업의 성장 속도를 늦추는 요인이 될 수 있다. 그리고 수상이나 항공 레저스포츠와 비교해 육상 레저스포츠가 산업 규모는 크지만 제도적 뒷받침이 부족한 상황에서는 시장의 질서와 안전과 관련된 이슈로 인해 혼란이 가중될 수 있다.

VI. 결론

1. 종합 결론

본 연구에서는 문화체육관광부와 한국스포츠정책과학원에서 작성하고 있는 통계인 레저스포츠산업 실태조사를 통해 수집된 2차 자료를 바탕으로 레저스포츠산업의 구조적 특성을 확인하고 향후 정책 방향에 대한 논의를 실시하였다. 또한 코로나19 확산 이후 레저스포츠산업에 나타나는 변화들도 살펴보았다. 연구를 통해 도출된 논의를 바탕으로 제시하는 종합 결론은 다음과 같다.

첫째, 코로나19가 레저스포츠산업에 미치는 영향력의 방향은 업종(시설업, 유통업, 제조업)과 종목(육상, 수상, 항공을 포함한 하위 25개)별로 차이가 있는 것으로 확인되었다. 향후 레저스포츠 기업 지원 정책을 수립하는 과정에서는 업종과 종목별 차이에 따른 특성을 고려하는 의사결정이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 논의를 통해 제시된 것과 같이 레저스포츠산업이 코로나19 상황이라는 위기를 극복하고 지속적인 성장을 해나가기 위해서는 무엇보다 레저스포츠산업을 정책적으로 지원할 수 있는 법·제도적 기반이 마련되어야 한다. 하지만 2022년 8월을 기준으로 레저스포츠와 관련해 발의된 17개의 법안들이 국회 소관위에 접수 후 계류 중이다(예, 수중레저활동의 안전 및 활성화 등에 관한 법률 일부개정법률안(의안번호: 2114413), 수상레저안전법 일부개정법률안(의안번호: 2114264), 육상레저스포츠의 진흥 및 안전에 관한 법률안(의안번호: 2113832) 등). 이로 인해 중앙행정기관 차원에서의 레저스포츠 관련 기업을 지원하는 프로그램 단위의 정책 사업은 추진력을 얻지 못하고 있다. 이같은 문제를 해결하기 위해서는 기업이 제도권 내에서 안정적인 수익 창출 모델을 구축하기 위한 생태계 조성이 이루어져야 한다. 또한, 레저스포츠산업과 시장에 대한 명확한 정의 역시 정부 부처와 산업 현장, 학계 등의 긴밀한 논의를 통해 규정될 필요가 있다.

셋째, 레저스포츠산업을 통합적으로 관리하고 지원하기 위한 제도적 장치를 마련하기 위한 과정은 다양하고 복잡한 이해관계로 인해 면밀한 정책 의사결정이 요구된다. 그리고 정책 의사결정을 위한 객관적 근거를 마련한다는 측면에서 레저스포츠산업 실태조사는 정책 탐지도구로서의 역할을 수행하고 있다. 증가하는 레저스포츠 수요에 효과적으로 대응하기 위한 정책 수립 과정에서 현황을 면밀하게 파악하는 도구로서의 실태조사의 규모와 범위를 확대하는 방안 역시 정책적으로 고려될 필요가 있을 것이다.

2. 한계점 및 향후연구

본 연구는 레저스포츠산업 현황을 분석하여 향후 정책 수립 과정에서 논의될 필요가 있는 사안들을 제시하고 있지만 다음과 같은 한계점으로 인해 향후 연구에서 보완되어야 할 부분을 남겨두고 있다.

첫째, 레저스포츠산업 실태조사에서는 레저스포츠 종목별 산업 규모와 정부예산 집행의 효율성을 위해 25개 종목을 조사대상으로 선정하고 있다. 종목 선정은 시장의 규모를 고려하고 다양한 전문가의 의견을 수렴하는 과정을 포함하고 있지만 신규 레저스포츠 종목의 등장이나 기존 종목의 시장 퇴출 등을 즉각적으로 반영하여 조사를 진행할 필요가 있다.

둘째, 정책 의사결정을 주요 목적으로 레저스포츠산업 통계가 작성되기 때문에

설문조사표의 구성 역시 정책 목표와 관련이 높은 문항들로 구성되고 있다. 향후 연구에서는 정책 공급자는 물론 정책 대상자인 기업의 지원 수요에 대한 반영률을 높이는 방향으로 설문 설계가 진행된다면 레저스포츠산업 실태조사가 제공하는 통계의 품질은 더욱 향상될 것으로 기대된다.

셋째, 레저스포츠산업 실태조사에서는 본 연구에서 분석이 실시된 항목 이외에 다양한 변수들에 대한 정보를 제공하고 있다. 후속 연구에서는 변수들 간의 인과관계 분석을 통한 통계적 검증을 실시한다면 레저스포츠산업 현황 분석을 위한 보다 심층적인 접근이 될 수 있을 것으로 예상된다.

참고문헌

- 대한민국정부. 2022. 《윤석열정부 120대 국정과제》.
- 문화체육관광부. 2020. 《2018년 기준 스포츠산업조사 결과 보고서(2019년 조사 실시)》.
- 문화체육관광부. 2021a. 《2021 국민여가 활동조사》.
- 문화체육관광부. 2021b. 《2021년 레저스포츠산업 실태조사》.
- 문화체육관광부. 2021c. 《2019년 기준 스포츠산업조사 결과 보고서(2020년 조사 실시)》.
- 문화체육관광부. 2022a. 《2020년 기준 스포츠산업조사 결과 보고서(2021년 조사 실시)》.
- 문화체육관광부. 2022b. 《2022년도 체육국 재정집행계획》.
- 신성연. 2022. “스포츠서비스산업 현황 분석 및 정책 수립 방향에 관한 연구: 스포츠서비스업 실태조사를 중심으로.” 한국스포츠산업경영학회지 27(3): 16-41.
- 신성연·양재호. 2022. “코로나19로 인한 스포츠서비스 이용 및 제품 구매 소비행동 변화와 향후 전망.” 《소비자문제연구》 53(1): 1-38.
- 신성연·양재호. 2021. “코로나 19 와 소비지출 변화: 신용카드 빅데이터 기반 스포츠서비스 및 용품 업종별 추이 분석.” 《서비스경영학회지》 22(4): 190-222.
- 신아름·김석호. 2021. “한국인의 여가활동 잠재유형과 영향요인.” 《조사연구》 22(2): 1-31.
- 이재은·송윤아·양영수. 2012. 한국 자동차 부품기업의 특성과 경영성과. 대한경영학회지 25(3): 1485-1504.
- 중소벤처기업부. 2021a. 2020년 기준 중소기업실태조사결과(통계표: 제조업).
- 중소벤처기업부. 2021b. 2020년 기준 중소기업실태조사결과(통계표: 서비스업).
- 중소벤처기업부. 2020a. 2019년 기준 중소기업실태조사결과(통계표: 제조업).

- 중소벤처기업부. 2020b. 2019년 기준 중소기업실태조사결과(통계표: 서비스업).
- 중소벤처기업부. 2019a. 2018년 기준 중소기업실태조사결과(통계표: 제조업).
- 중소벤처기업부. 2019b. 2018년 기준 중소기업실태조사결과(통계표: 서비스업).
- 통계청. 2021. 《한국의 사회동향 2021: 여가》.
- 통계청. 2018. 《전국사업체조사 통계정보 보고서》.
- 통계청. 2011. 《한국의 사회동향 2011: 문화 및 여가》.
- 한국관광공사. 2021. 《2020년 기준 캠핑 이용자 실태조사》.
- 한국스포츠정책과학원. 2021. 《스포츠 소비지출 빅데이터 분석》.
- 한국스포츠정책과학원. 2020. 《스포츠서비스산업 유망업종 도출을 위한 연구》.
- 한국스포츠정책과학원. 2019a. 《스레저스포츠 진흥 및 안전에 관한 법률안 조문 및 입법 영향 분석 연구》.
- 한국스포츠정책과학원. 2019b. 《스포츠서비스산업의 유형 및 지원방안 연구》.
- Chant, D.A. 1958. *On the Ecology of Typhlodromid Mites in Southeastern England*. Proc. X Intern. Congr. Entomol., Montreal (1956) 4: 649-658.
- Collins Dictionary. 2022a. "Collins Online Dictionary." Retrieved from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/leisure>
- Collins Dictionary. 2022b. "Collins Online Dictionary." Retrieved from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/sports>
- Delios, A. and P.W. Beamish. 2001. "Survival and Profitability: The Roles of Experience and Intangible Assets in Foreign Subsidiary Performance." *Academy of Management Journal* 44(5): 1028-1038.
- Godbey, G. 2003. *Leisure in Your Life: An Exploration (6th ed.)*. Venture Pub: State College, PA, USA.
- Ichniowski, C., K. Shaw, and G. Prennushi. 1997. "The Effects of Human Resource Practices on Manufacturing Performance: A Study of Steel Finishing Lines." *American Economic Review* 87(3): 291-313.
- Li, J. 1995. "Foreign Entry and Survival: Effects of Strategic Choices on Performance in International Markets." *Strategic Management Journal* 16(5): 333-351.
- Luo, Y. and M.W. Peng. 1999. "Learning to Compete in a Transition Economy: Experience, Environment, and Performance." *Journal of International Business Studies* 30(2): 269-295.
- Min, J. and H. Jin. 2010. "Analysis on Essence, Types and Characteristics of Leisure Sports." *Modern Applied Science* 4(7): 99-103.
- OECD. 2022, Hours Worked (indicator).

doi: 10.1787/47be1c78-en (Accessed on 12 August 2022)

Pfeffer, J. 1998. *The Human Equation: Building Profits by Putting People First*. Boston, MA: Harvard Business School Press.

Spracklen, K. 2013. *Whiteness and Leisure*. Springer. NY, New York: Palgrave Macmillan

<접수 2022.09.23; 수정 2022.12.18; 게재확정 2023.01.16>

Factual Research in the Korean Leisure Sports Industry: Discussions for the Policy Directions beyond COVID-19

Seongyeon Shin
(Korea Institute of Sport Science)

This study draws implications for effective policy establishment by analyzing the changing status of the leisure sports industry after the outbreak of COVID-19. To this end, this study investigated the current status of the leisure sports industry using the annual “Leisure Sports Industry Survey,” provided by the Ministry of Culture, Sports, and Tourism, and suggests meaningful implications based on the results. In the 2021 research, a survey was conducted from October 7th to November 26th targeting 1,587 samples of leisure sports industry businesses in the land, water, and aviation fields. The contents consisted of sub-items comprising three main categories: 1) business status including general information of the company, manpower structure, and financial performance, 2) policy demands for the government and local governments, and 3) the current status of COVID-19. As of 2020, the number of leisure sports-related businesses was 3,370, an increase of 2.8% compared to 3,278 in 2019, before the outbreak of COVID-19, and sales also increased by 0.5% compared to the previous year to a record 4.45 trillion won. On the other hand, the number of employees decreased by 19.8% compared to the previous year, confirming that 17,932 employees were engaged in the leisure sports industry. The main status was found to be different for each of the three types of industries: facilities, distribution, and manufacturing. Implications are suggested based on these results.

Key words: Leisure sports industry, survey, policy research, EBP(Evidence based policy), COVID-19