
스포츠산업 중장기 발전 계획

2013. 12. 2

 문화체육관광부

목 차

I. 계획 수립 배경	1
II. 현황 및 추진방향	3
III. 비전 및 목표	9
IV. 중점 추진과제	10
1. 융복합형 미래 스포츠시장 창출	10
2. 스포츠 참여·관람 촉진으로 잠재수요 확대	16
3. 스포츠산업 선도 기업 육성	20
4. 스포츠산업 선순환 생태계 기반 조성	26
V. 주요과제 추진일정	29

I. 계획 수립 배경

□ 국민의 '삶의 질' 추구로 스포츠 수요 급증

- 고령화 사회, 여가시간 증가 등 국민들의 행복추구 및 건강에 대한 관심 증가로 스포츠 참여 확대
 - * 65세 이상 인구 비중은 7%(‘10년) → 14.4%(‘19년) 증가 예상(통계청, ‘12)
 - ** 생활체육 참여율 34.2%(‘08)→41.5%(‘10), 7.3% 증가(체육백서, ‘11)
- 주 5일제 근무로 가족 단위 캠핑, 아웃도어 등 레저산업 급성장
 - * 국내 캠핑시장 : 1천억원(‘09) → 4천억원(‘12), 4배 증가(조선일보, 12. 4)
 - ** 국내 아웃도어시장 : 1조 2천억원(‘06) → 5조 8천억원(‘12), 4.8배 증가(한국섬유산업연합회, ‘12)

□ 스포츠산업의 융·복합화 및 산업적 가치 증가

- IT와 과학기술의 발전으로 스포츠 용품+서비스, 스포츠+관광·BT·NT 등 동종·이종 간의 결합을 통해 스포츠산업의 범위 확장
 - IT 기술은 스포츠의 대중화 및 경제적 가치를 높이고, 개인의 아이디어와 결합해 새로운 상품 및 영역 창출
 - * 나이키는 '퓨얼밴드'(애플 협업, 운동측정기기) 출시 이후 매출 2.4배 증가(CNN ‘12)
 - ** 스크린골프는 골프와 IT를 결합해 1.7조원(‘11)의 새로운 시장 창출
 - 향후 스포츠산업은 건강, 의료, 금융 등 연관 분야와 융복합을 통해 신 성장 동력산업으로 발전 예상
 - * 스포츠+건강 : 웰니스 국내시장규모 76조원(‘09), GDP대비 7% 수준(서울경제, 13. 4)

- '스포츠산업'은 스포츠와 관련된 재화와 서비스를 통해 부가가치를 창출하는 산업(스포츠산업진흥법 제2조)
 - 스포츠 용품업, 스포츠 시설업(골프장, 체육도장, 주말체육교실, 스키장 등), 스포츠 서비스업(프로스포츠, 마케팅업, 미디어, 스포츠캠블링 등)으로 구성
 - * 스크린골프, 퓨얼밴드(나이키 운동량 측정기기), 스마트런(아디다스 시계) 등 기존 산업 분류에 포함되지 않는 신 제품 및 서비스의 출시로 산업의 외연 확장

- 성장잠재력, 일자리 창출 측면에서 스포츠의 경제적 가치 증가
 - 글로벌 스포츠산업은 경기 불황에도 지속적으로 확대 발전
 - 세계 스포츠시장 규모는 '08년 1,143억불에서 '12년 1,406억불로 연평균 6.5% 성장 전망(PricewaterhouseCoopers)
 - 국내 스포츠시장 규모는 콘텐츠에 비해 작으나, 관광에 비해 큰 규모이며, 성장 잠재력은 전 산업 평균에 비해 높음

(단위 억원, %)

구 분	'07년	'08년	'09년	'10년	'11년	평균 증가율
스포츠	232,690	263,610	334,440	339,339	365,130	11.9%
콘텐츠	644,148	636,817	661,165	721,201	829,679	6.5%
관 광	-	-	151,965	178,669	201,971	15.3%

출처 : 문화통계포털, 관광사업체 기초통계조사

- 스포츠산업의 취업유발계수는 14.4(명/10억원)로 전 산업 평균 12.4보다 높아 고용유발 효과가 큰 산업(체육백서, '12)
- * EU 노동인구의 5.5%인 1,500만명이 스포츠관련 직업에 종사(EC. whitepaper on sport. 07.12)

□ '스포츠 강국'을 넘어 '스포츠산업 강국'을 위한 전략 필요

- 월드컵, 올림픽 등 각종 국제 스포츠 이벤트 유치 및 우수 성적 기록 등 스포츠강국으로서 성과는 거두었으나, 이를 산업적 가치와의 연계는 미흡
 - * 피겨선수 김연아의 경제적 가치는 2조 4천억 원(국민체육진흥공단, '10)
 - ** 뉴욕타임즈의 한국 관련기사 중 스포츠 기사 76%(53건)(한국홍보학회, '10)
- 세계 최고의 IT 인프라 및 네트워크를 보유한 우리나라의 특장점과 관련 기업의 노하우를 스포츠산업에 접목해 앞으로 10년 간 미래 성장 산업으로 발전토록 중장기 전략 마련 절실

II. 현황 및 추진방향

1 현황

□ 스포츠산업의 양적 성장

- 국내 스포츠 시장규모는 36.5조원('11년)로 연평균 11.9%('07~'11) 성장 중
- IT 융복합, 아웃도어 붐 조성으로 용품업이 스포츠 시장의 성장을 주도
* GDP 대비 스포츠시장 비중은 2.58%('07년) → 2.95%('11년)로 상승 중

< 국내 스포츠 시장 규모 >

(단위 억원, %)

구 분	'07년	'08년	'09년	'10년	'11년
총 계	232,690	263,610	334,439	339,338	365,127
○ 용품업	36,880 (15.9)	38,060 (14.4)	94,727 (28.3)	114,769 (33.8)	136,587 (37.4)
○ 시설업	90,100 (38.7)	95,380 (36.2)	113,254 (33.9)	105,240 (31.0)	107,770 (29.5)
○ 서비스업	105,710 (45.4)	130,170 (49.4)	126,458 (37.8)	119,329 (35.2)	120,770 (33.1)

출처 : 스포츠산업실태조사, '12년

□ 첨단기술로 세계시장에서 성공한 중소 스포츠기업 등장

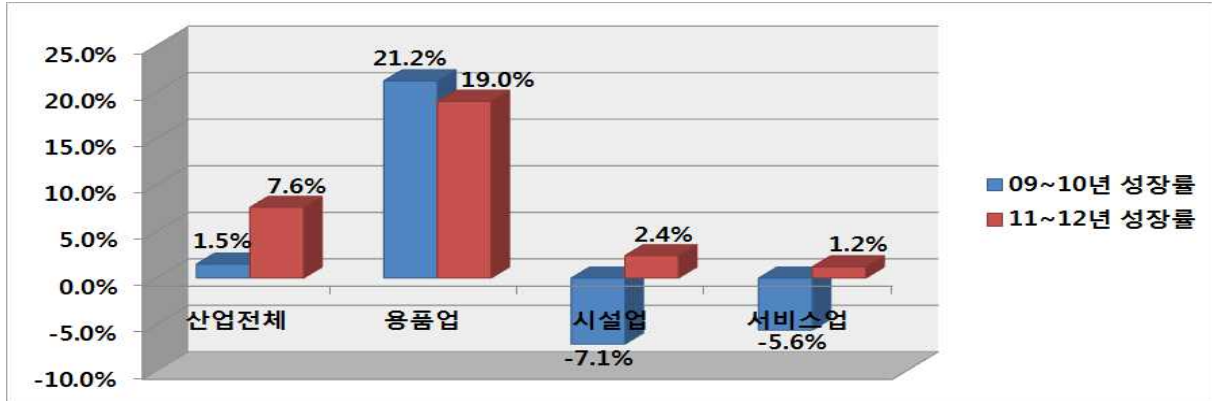
- 신 소재 및 첨단 기술력으로 글로벌 스포츠 시장에서 성공
* (주)진글라이더(특수섬유 개발, 패러글라이더 세계 1위), (주)원앤원(카본 기술 적용, 세계 양궁 50% 점유), (주)MFS코리아(미국 골프드라이버 샤프트 점유 1위) 등
- 스포츠에 IT기술을 결합해 새로운 스포츠 시장 및 제품 창출
* (주)골프존은 초고속 센서, 3D 기술 등 IT기술을 '골프'와 결합해 새로운 '실내 골프' 문화 및 시장을 창출(11년 기준 1.7조원 규모)

□ 국제적인 대형 스포츠 이벤트 운영 경험 축적

- 세계 5번째 그랜드 슬램* 개최국으로 높아진 한국 스포츠의 국제적 위상 및 지역경제 활성화
* 월드컵, 하·동계 올림픽, 세계육상선수권대회 개최(독일, 프랑스, 일본, 이태리)

2 문제점

□ 스포츠 용품업에 치우친 불균형 성장



○ (용품업의 성장 주도) '09년 이후 스포츠 용품업이 스포츠시장의 성장을 주도한 반면, 시설업과 서비스업은 감소·정체 상태

- 그러나, 국내 용품 시장을 외국계 글로벌 기업이 주도함에 따라 무역수지 적자 규모는 확대 지속

(단위 : 천달러)

구분	'01년	'05년	'07년	'10년	'11년
수출(A)	90,226	105,096	114,227	114,886	113,978
수입(B)	272,442	436,217	587,015	592,137	594,700
무역수지(A-B)	△ 180,216	△ 331,121	△ 472,788	△ 477,251	△ 480,722

* 출처 : 관세청(2011)

- 국내 기업은 새로운 제품 개발 보다 선진국의 제품을 모방·답습함에 따라 시장 주도권 선점 기회 상실

* 국내기업 매출의 96.5%가 내수이며, 글로벌 브랜드가 국내시장 70%를 점유

□ 영세한 스포츠 시설업과 서비스업 성장 한계

○ (성장 추동력 상실) 영세 기업이 스포츠시설업과 서비스업을 주도함에 따라 자체 추동력 생성 능력 미흡

* 국내 스포츠기업은 종사자 1~4인 사업체가 89.6%, 10인 미만 사업체가 95.7%를 차지

- (시설 운영 부실화) 공공 체육시설의 확충으로 민간·공공 간의 경쟁으로 인한 민간 체육시설의 위축 및 시설 운영의 부실화

* '서울시민 행정서비스 만족도' 조사에서 체육시설 만족도(56.6점)는 최하위('12)

□ 산업 생태계 지원 기반 취약으로 기업 경쟁력 미약

- 스포츠산업은 경제적 파급력 및 일자리 창출효과는 큰 반면, 낮은 생산성과 시장경쟁력, 미래 투자의향 등 산업 경쟁력을 뒷받침해 줄 생태계 지원 기반은 취약

< 국내 스포츠산업의 업종별 경쟁력 분석1) >



- (수익모델 개발 한계) 다양한 국제대회 개최, 프로스포츠 관중 증가, 융복합 수요증대 등에도 불구하고, 기술개발 전문성 및 콘텐츠의 다양성 부족 등으로 새로운 수익모델 개발 한계
- (전문인력 부족) 낮은 임금 및 고용 불안으로 임시직 비중이 높고, 신제품 개발에 필요한 다양한 전문인력 확보가 어려움
 - * 임시직 비중 : 스포츠업체 32.9% > 쉐 산업 17.8%(체육과학연구원, '11)
 - ** 임금수준(월평균) : 스포츠업체 191.6만원 < 쉐 산업 204.8만원(체육과학연구원, '11)
 - *** 근속 연수(평균) : 스포츠업체 6.5 < 쉐 산업 평균 8.7(한국고용정보원, '09)
- (생태계 폐쇄성) 타 산업 뿐 아니라 같은 스포츠 기업과도 인적·물적 교류 및 기술개발의 융·복합 등에 있어서 폐쇄적임

□ 스포츠산업 진흥 지원 인프라 미비

- (전담조직 부재) 스포츠산업 정책을 총괄할 전담 조직 및 기관 부재
 - * '09년 문화체육관광부 스포츠산업과 폐지, 현재 사무관 1명, 주무관 1명이 담당
- (자금조달 곤란) 타 산업에 비해 투·융자 및 금융 상품 부재
 - * 융자 규모 : 스포츠산업 82억원('13), 관광산업 3,070억원('13)

1) 타산업 대비 스포츠산업의 경쟁력을 6개의 핵심요소로 나누어 평가 : ① 기업생산성(1인당 생산성), ② 소비환경(1인당 소비지출액·만족도), ③ 시장경쟁력(3년간 매출증감율), ④ 미래투자(기업 투자방향), ⑤ 경제적 파급(부가가치 유발계수), ⑥일자리 창출(취업유발계수)

- (트렌드) IT를 활용한 스포츠 용품+서비스, 시설+서비스, 스포츠+건강 등 동종·이종 간 결합을 통해 새로운 부가서비스를 제공
 - 특히, 글로벌 기업은 스포츠와 IT를 결합해 스포츠산업 생태계 전반에 걸친 플랫폼 중심으로 스포츠 시장을 주도



- * 나이키는 ‘플라이니트’, ‘퓨얼밴드’ 개발을 통해 ‘세계 1위 혁신기업’으로 선정
 - ** 아디다스는 운동량, 속도, 심박계 기능 등을 탑재한 ‘스마트시계’ 출시
- (정부 역할) 주요 선진국은 생활체육 활성화를 통해 스포츠산업 발전을 촉진하는 반면, 중국 등은 정부 주도로 스포츠산업 성장 견인
 - * 호주 : 참여 바우처 4천7백만불 지원(‘13) → 스포츠 시설 및 용품 구입 유도
 - * 독일 : 자전거이용 출근제 시행(‘10) → 자전거산업 활성화 유도
 - * 일본 : 스포츠기본계획 마련(‘12) → 생활체육 활성화를 통한 산업발전 도모
 - * 중국 : 스포츠산업 5개년계획 마련(‘12) → 스포츠산업의 GDP 비중 0.7%, 종사자 4백만 이상으로 확대
 - (이벤트 주도) 프로·메가 스포츠 발전을 통해 세계 스포츠 시장 확대
 - 런던올림픽의 수익은 베이징올림픽에 비해 75% 상승한 5.2억 달러
 - * 미국 4대 프로 스포츠 수입은 19,395백만 달러(‘11)로 5년 전 대비 5.2% 성장
 - ** 영국 프리미어리그 중계권은 4년 전(‘09)에 비해 69% 이상 상승한 30억 파운드 (5조 4,480억원)에 매각

3 추진방향

□ IT 등 타산업과 융·복합화를 통한 새로운 스포츠 시장 선점

- IT 융·복합을 통해 '선진국 모방형'에서 '신 시장 선도형' 구조로 전환
 - 선진 IT 기술을 접목해 스포츠 정보 서비스, 스포츠 앱·기기 개발, 기존 제품의 혁신 및 고도화, 스포츠 기술 벤처 육성을 통해 미래 스포츠 시장 선점
 - 관광·레저 등 복합스포츠 상품 발굴을 위한 상생 네트워크 구축
- 지속적인 신 시장 창출을 위한 융·복합 플랫폼 중심의 산업 생태계 조성

□ 스포츠 참여 및 관람 촉진을 통해 산업의 잠재수요 확대

- 스포츠 용품·시설에 대한 객관적인 정보 제공 등 이용자에게 보다 편리한 환경 조성으로 잠재수요 발굴
 - 스포츠 분야 컨슈머리포트 발간, 민간·공공 체육시설 정보 맵(Map) 구축, 아마·비인기 스포츠의 인터넷·모바일 중계사이트 개설 등
 - * 스포츠 전문 케이블 3사의 순수 아마 경기 중계 편성은 총 36건('13. 4월 기준)으로 전체 편성(1,644건)의 2.13%에 불과
- 프로 2군 리그 및 대학리그 사업화 지원, 지자체의 시민구단 지원 근거 마련을 통해 관람형 스포츠 콘텐츠 다양화
 - * 미대학 NCAA(농구)는 북미미식축구(NFL) 다음으로 많은 광고 수입(Adweek, '10)

□ 스포츠 금융 조성 및 경영역량 강화로 시장 선도 기업 육성

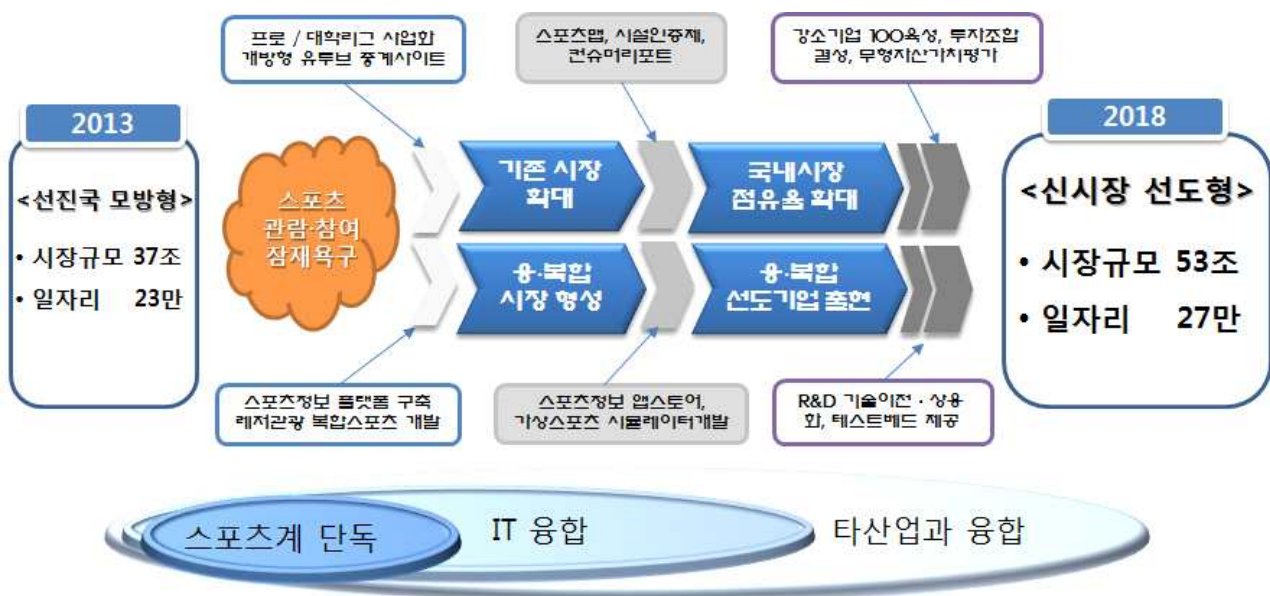
- 스포츠 재산권의 가치평가 제도 도입, 투자조합 결성 등을 통해 스포츠 기업의 안정적인 자금조달 체계 마련
 - 융·복합 기술 벤처, 스포츠 광고권·방송중계권 등 무형자산(Property)에 대한 가치를 평가하고, 이를 담보로 민간 투자 유도
- 경영역량 강화 및 창업 촉진으로 시장 선도형 기업 육성

- 스포츠 강소형 기업 육성, 사업 리모델링 지원 등으로 대표기업 육성
- 스포츠 마케팅 전문화 및 에이전시 육성으로 다양한 수익모델 발굴
- 스포츠 전문기업 확인제도 도입 및 지원을 통해 시장 선도형 기업 육성

□ 스포츠산업의 선순환 생태계 조성을 위한 지원 체계 마련

- 스포츠산업 전담부서 설치, 스포츠산업 진흥센터 설립, 융·복합 전문인력 양성기관 선정 등을 통해 스포츠산업 진흥 기반 마련
- 효율적 지원체제 구축을 위한 법·제도적 기반 마련
- 부처 간 및 부처 내 협업 등을 통한 정책 효과성 제고
 - 융복합 스포츠 산업 진흥을 위해 미래창조과학부, 중소기업청 등 관련 부처 간 또는 부처 내 정책 융합을 통한 시너지 효과 제고

< 향후 스포츠산업 추진 모형 >



IV. 비전 및 목표

비전	스포츠산업의 융복합화를 통한 미래성장 동력 창출		
목표	스포츠 시장 규모 37조원(13년) ⇒ 53조원(18년)	스포츠산업 일자리 23만명(13년) ⇒ 27만명(18년)	
추진 전략	1. 융·복합형 미래 스포츠 시장 창출	2. 스포츠 참여관람 촉진으로 잠재 수요 확대	3. 스포츠산업 선도 기업 육성
추진 과제	1-1. 개방형 스포츠 정보 플랫폼 구축	2-1. 스포츠 용품·시설 정보 접근성 제고	3-1. 스포츠 금융·투자 인프라 확충
	1-2. 체감형 가상스포츠 콘텐츠 시장 확대		3-2. 스포츠 기업 경영 역량 강화
	1-3. 지역 특화 레저관광 복합스포츠 상품 발굴	2-2. 관람 스포츠 콘텐츠 다양화	3-3. 스포츠 전문 기업 창업 촉진
	4. 스포츠산업 선순환 생태계 기반 조성		

< 달라지는 모습 >

현재의 모습(2013년)	미래의 모습(2018년)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 소상공인형 국내 스포츠 기업과 내수 시장을 주도하는 외국계 대기업 ○ 영세 도장형 스포츠 시설업에 편중된 산업구조 및 인프라 ○ 상대적으로 좋지 않은 일자리 제공 ○ 공급 위주의 정책으로 신 수요 대응력 미흡 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내 스포츠 전문 및 융합 기업이 국내 내수시장 선도 ○ 스포츠 용품·시설·서비스업 및 제반 인프라의 균형 성장 ○ 높은 고용률, 양질의 일자리 창출 ○ 수요·공급·일자리 간 선순환 구조 확립으로 신 수요 유연 대응

IV. 중점 추진과제

1

융·복합형 미래 스포츠 시장 창출

주요 내용

◆ [추진방향]

- 융·복합을 통한 '선진국 모방형'에서 '신 시장 선도형' 구조로 전환
 - 국내 IT 선진 기술을 접목한 스포츠 활동정보 앱·기기 개발, 스포츠정보 서비스, 10대 가상스포츠 시뮬레이터 개발·지원
 - 아웃도어, 레저, 관광 등을 결합한 복합 스포츠상품을 발굴, 가족 단위의 맞춤형 스포츠시장 확대
- 지속적인 스포츠 신 시장 창출 및 선도를 위해 스포츠와 IT 서비스를 결합한 플랫폼 중심의 스포츠산업 생태계 조성

◆ [주요 추진과제]

- ① 스포츠 정보 플랫폼 구축('15~'18)을 통해 '스포츠정보 앱(App)스토어', 스마트 기기(예 : 나이키 퓨얼밴드) 및 다양한 정보서비스 시장 창출
- ② '10대 체감형 가상스포츠 시뮬레이터(예 : 골프존)' 기술 개발(3D·4D 기술 응용) 지원('14, 1~2개 종목 → '18, 3~4개 종목)으로 가상스포츠 시장 확대
 - * 야구, 사이클, 패러글라이더, 양궁 등 국민의 참여가 높은 종목 위주 기술 개발
- ③ 지역별 레저·관광 복합스포츠 상품 발굴(지역 명품 이벤트, 지역 특화 관광 종목 상품, 평창올림픽 관광상품 등), 스포츠 연계 파생산업 창출 및 스포츠 복합시장 활성화

1-1 개방형 스포츠 정보 플랫폼 구축

현황 및 목표

- (현황) 글로벌 스포츠 기업들은 IT기술을 결합한 신제품 출시로 스포츠 시장의 지배력을 강화하고 있으나, 영세한 국내 기업은 제품 개발에 필요한 R&D 투자가 어려운 실정
- (목표) 스포츠 활동 정보의 집적 및 공유 체계를 구축해 IT 등이 결합된 스포츠 정보 서비스, 스포츠 기기 개발 등 신 사업 창출 도모

□ 맞춤형 정보 서비스를 통한 새로운 스포츠 시장 창출

- (플랫폼 구축) 개인이 자신의 스포츠 활동 정보를 관리하거나, 각종 스포츠 관련 정보를 공유할 수 있는 개방형 플랫폼을 구축, 개인의 스포츠 활동 욕구 충족 및 이를 활용한 비즈니스 기회 제공
 - 개방형 스포츠 활동 정보 플랫폼 구축('15), 스포츠 기록·분석 표준화 모델 개발('15), 스포츠 활동정보 DB 공유·개방('16~'18)
 - 각종 경기단체의 훈련 매뉴얼, 보유 정보 등 공유·개방

구분	지원내용	기대효과
개인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개인의 스포츠 활동 정보 기록 <ul style="list-style-type: none"> - 운동량, 칼로리 소모량 등 기록 ○ 종목별 훈련프로그램 제공 	스포츠참여 수요 촉진 (예 : 생활체육 참여율 60% 달성)
기업	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스포츠 활동 정보 DB 개방 ○ 다양한 사업화 기술 개발 지원 	융복합 스포츠 정보업 창업 등 (예: 나이키 퓨얼밴드 시장)

- (스포츠지수 개발·보급) 국민 스스로 스포츠 활동, 체력 정보 등을 측정·평가·관리할 수 있는 스포츠 활동지수*(SAI : Sports Activity Index) 개발·보급('14~'15)을 통해 맞춤형 운동정보 서비스 제공
 - 개인의 스포츠 활동 관리에 필요한 IT 기반 센서, 단말기 등 핵심 요소기술 개발 지원

* 고령자·여성 등 계층별 기초체력, 운동능력 정보, 종목별 운동지수 등

** 국민체력인증 사업, 기술표준원·한국정보통신기술협회 등 국·공립 표준기관 연계

- (민간 창업 유도) 축적된 DB를 민간 비즈니스에 활용하도록 개방, 새로운 스포츠 용품, 스마트 앱, 모바일 체력관리 서비스 등 민간 부가시장 창출
- 앱(App)/웹(Web) 개발 경진대회('16~'18), 새로운 스포츠 용품, 모바일 체력관리 서비스 등 사업화 지원('16~'18)

< 앱 및 센서 활용 사례 >



□ 체계적인 정보 제공을 위한 통합 정보포털 구축

- (입체적 정보포털 구축) 스포츠 산업체가 필요로 하는 시장, 마케팅 및 통계 정보 등을 수집, 시장에 제공해 정보 기반 신사업 창출 유도
 - 각종 스포츠콘텐츠 상품화 촉진 및 새로운 비즈니스 기회 제공을 위해 마케팅 관련 정보를 우선 구축, 마케팅업 전문화 지원
 - 스포츠산업 정보 수요조사 및 보유 정보 체계화('14), 시스템 구축('15), 시스템 가동 및 정보 업데이트 실시('16)
- (지역 정보망과 연계) 스포츠산업 정보를 지역 문화·관광 정보망과 연계, 통합적으로 제공할 수 있는 시스템을 구축
 - 기존 지역별 온라인 관광정보에 스포츠 이벤트 및 대회 정보를 연계, 대국민 서비스 제공('16~)

1-2 체감형 가상스포츠 콘텐츠 시장 확대

현황 및 목표

- (현황) 가상스포츠 시장의 성공 모델(골프존) 부각 이후, 뚜렷한 후속 스포츠 콘텐츠 부재로 가상스포츠 시장 정체 상태
- (목표) 10대 유망 가상스포츠 종목을 선정, 체감형 스포츠 시뮬레이터의 핵심 기술 개발·지원으로 스포츠 IT 기술벤처 시장 활성화

□ 가상스포츠 시장 확대를 위한 핵심 콘텐츠 기술 개발 지원

- (가상스포츠 콘텐츠 개발 지원) 체감형 가상스포츠 콘텐츠를 다양화할 수 있는 3D·4D 등 기술을 개발, 체감 완성도를 높이도록 지원
 - 야구, 패러글라이더, 자전거 등 시장 수요가 많은 '10대 유망 종목'을 선정, 종목별 핵심 기술 개발 지원
 - * 국립과천과학관 <스포츠과학 특별전>에 스노보드, 조정, 승마 등 체감형 가상스포츠 체험장을 운영(13. 5~12월)
- (스포츠 시뮬레이터 개발 지원) 유망 종목의 스포츠 시뮬레이터(H/W) 개발 지원을 통해 가상스포츠 시장 확대
 - * 시뮬레이터 : 실제 스포츠 상황과 유사하게 개발된 가상체험 시스템
 - ** 골프존의 영업이익률은 23.8%로 코스닥 상장기업 평균 14.09%를 상회
 - 야구, 축구, 양궁 등 유망 종목을 선정('14), 체감형 가상스포츠 시뮬레이터 기술 개발 및 사업화 시범 지원('15), 평가 후 종목 확대('16)
 - * 캐나다의 Visual Sports사는 광학식 위치 추적 기술을 기반으로 골프, 야구, 하키, 축구, 농구 등 다양한 스포츠 게임 시뮬레이터 개발
- (체험아케이드 설치) 공공 체육시설 내 체험아케이드 설치, 연령대별 맞춤형 프로그램 운용을 통해 가상스포츠 시뮬레이터 보급·확산
 - 지자체와 공동, 체험아케이드 설치 및 시범 운영('15), 평가 후 단계적 확대('16~'18), 아케이드 시설을 스포츠산업 진흥시설로 우선 지정('18)

< 가상스포츠 체험관 사례 >



스크린 골프: 골프존 / TaylorMade의 MATT

게임요소가 결합된 트레드밀: R1solution의 Frevola

□ **스포츠 R&D 기술의 상용화 및 사업화 지원**

- (로드맵 마련) 시장 맞춤형 스포츠 융·복합 R&D 중장기 전략을 마련하고, 전문가 운영협의체를 구성하여 기술 이전 및 상용화 지원
 - 스포츠산업 융·복합 상용화 실태조사 및 융복합 가능 분야 도출('14), 전문가 운영협의체 구성, 기술개발사업 평가방법 개선 및 사후관리 방안 수립('15), 전략 융복합 분야 선정 및 단계적 사업화('16~'18)
- (기술 상용화 일괄 지원) 스포츠용품 개발 단계부터 제품의 상용화 까지 기획·평가·사후관리·사업화의 일괄 지원을 통해 상용화율 제고
 - * '07년부터 5년간 스포츠 R&D 지원 과제 106개 중 2.8%만이 기술이전 사업화, 반면 미국은 28.3%, 캐나다 41.6%에 비해 현저히 낮은 수준(산업자원부, '08)
 - 사업기획, 상용화 타당성 평가 및 컨설팅 기반 구축('14), 기술개발 지원('14~'18), 상용화 기술의 해외진출 지원 확대('14~'18), 상용화 성과 관리 강화('14~'18)
- (테스트베드 구축) R&D 성과물·시제품의 개발 기획 단계부터 상품화 단계까지 오·작동 테스트 등의 현장 실증 연구 지원
 - 스포츠용품시험소 활용, R&D 성과물 등 제품개발 단계의 시제품의 상품화 검증 환경 제공('14~'15), 평가 후 단계적 테스트베드 제공 확대('15~'18)

1-3 지역 특화 레저·관광 복합스포츠 상품 발굴

현황 및 목표

- (현황) 스포츠를 기반으로 한 관광 및 레저에 대한 잠재수요 욕구는 증가하고 있으나, 체계적인 지원 인프라는 미비
- (목표) 지자체와 공동으로 지역 특화 레저·관광 복합스포츠 상품의 발굴·확산을 통해 스포츠 수요 확대 및 지역경제 활성화
- (지역 명품 스포츠 이벤트 개발) 마라톤, 골프, 동계스포츠 등 기존 시설 활용 및 '저비용 고효율' 지역 특화 명품 스포츠이벤트 발굴, 관광 자원화(한국형 '보스톤 마라톤' 개발 등)
 - * 보스톤마라톤은 매년 50만명 이상, 뉴욕마라톤은 200만명 이상 관람객 참여(조선일보, '12. 4)
 - 명품스포츠이벤트 대회 평가기준 마련('14), 지역별 특화 스포츠 이벤트 공모('15~), 대회 지원('16~), 사후 평가 및 내실화('16~'18)
 - 태권도 공원 또는 전통무술을 활용한 콘텐츠와 지역 관광 연계한 상품 개발·보급('15~)
- (레저스포츠 육성) 가족 단위 레저스포츠 확산을 위해 용품 구매, 시설 이용, 정보 제공 등이 일괄 연계될 수 있도록 지자체, 캠핑·아웃도어 업계와 공동으로 상생 네트워크 구축
 - 지역별 레저스포츠 종목 선정('14), 지자체 연계 상품개발 지원('15), 개발 상품에 대한 홍보 및 마케팅 지원('16), 평가 후 단계별 단위 지역 확대('15, 1개지역→'16, 3개지역)
 - 스포츠 체험관광, 휴양 및 요양 등을 접목시킨 웰니스 복합 서비스를 제공하는 지역별 스포츠 힐링캠프 시설 지원('15~'18)
- (올림픽 관광 상품화) 2018 평창 동계올림픽을 위해 조성되는 각종 시설 및 관광 인프라를 활용, 강원지역 스포츠관광 활성화 도모
 - 올림픽 특구 지정('13년 말 예정) 및 특구 사업 시행
 - * 특구 사업 주요내용 : 관광개발·진흥, 주거·도시경관 개선, 교통·생활인프라 구축 등
 - 올림픽 관광 사업 총괄 추진체계 구축('14~)

주요 내용

◆ [추진방향]

- 스포츠 용품·시설·서비스 정보 제공으로 ‘보다 편리한’ 스포츠 참여 환경 조성
 - 스포츠 분야 품질 비교 정보 제공, 체육시설 맵 구축, 시설 인증제도 등을 통한 스포츠 이용편의 제고 및 참여 확대
- 스마트 중계사이트 개설, 프로·대학 리그 사업화 지원으로 관람 스포츠 콘텐츠 다양화
 - 스포츠형 ‘유튜브’ 중계사이트 구축을 통해 관람 콘텐츠 다양화
 - 대학 및 프로 2군 리그 사업화, 지자체의 시민구단 지원 등으로 스포츠 콘텐츠 다변화 지원

◆ [주요 추진과제]

- ① 스포츠 분야 ‘컨슈머리포트’ 발간(‘13~)으로 국내 스포츠 용품의 수요 촉진 및 소비자 알권리 충족
- ② IT 기반 ‘스포츠 시설 맵(Map) 구축’(‘14~15), 스포츠 시설 이용 증가 및 위치정보를 활용한 2차 부가시장 창출(앱 개발 및 창업 경진대회 개최, ‘15~)
- ③ 스포츠 분야 ‘유튜브’ 중계사이트 구축, 아마·비인기 스포츠의 미디어 플랫폼 마련으로 관람 콘텐츠 다양화
- ④ 프로구단 총괄운영권 위탁제도 신설, 프로 2군 리그(예 : 마이너리그)·대학 리그 사업화(前 농구대잔치) 지원, 관람스포츠 콘텐츠의 다변화 및 아마·비인기 스포츠 참여율 확대

2-1 스포츠 용품·시설 정보 접근성 제고

현황 및 목표

- **(현황)** 스포츠 참여, 관람, 제품 소비 등 스포츠산업의 잠재적 수요를 가시화하는데 필요한 정보제공 부재 및 이용 불편
 - * '체육시설찾기'에 등록된 스포츠시설 수는 4,605개로 전체의 6% 수준
 - **(목표)** 스포츠 용품 및 시설, 서비스 품질에 대한 객관적이고 공신력 있는 비교 정보 제공으로 잠재적 수요를 시장 수요로 전환
-
- **(컨슈머리포트 발간)** 국내·외 스포츠 용품 및 서비스에 대한 객관적인 품질 비교 정보 제공으로 소비자 알 권리 충족 및 국내 용품의 수요 촉진
 - 스포츠 상품의 비교 정보지 발행('13~), 참여형 온라인/모바일 사이트 구축 및 운영('14~), 소비자단체와의 상호 정보 공유('15)
 - * 'K-컨슈머리포트'(소비자원)에서 '우수' 평가를 받은 등산화는 전 주 대비 134% 매출 신장(조선비즈, '12)
 - **(시설 인증제 도입 유도)** 민간 체육 시설에 대한 객관적인 정보 제공으로 시설 활용도 제고 및 이용자의 신뢰 확보
 - 민간 자율 협의회 구성 및 시설 인증제도 마련 유도('14), 시범 운영('15~'16), 시설 인증제도 확대('17)
 - 공공 체육시설 확대로 인한 민간의 경쟁력 약화 방지를 위한 공공과 민간 시설 간의 상생 모델 개발·보급('15~'16)
 - **(스포츠 시설 맵 구축)** 전국 체육시설 정보 DB를 '스포츠 시설 맵'으로 구축, 민간에 개방·공유해 시설 이용 편의 및 비즈니스 기회 제공
 - 공공·민간 체육시설 정보 DB화 및 관리시스템 구축('14), 체육 시설 정보의 '스포츠 시설 맵' 구축('15~)
 - 체육시설 정보 DB를 활용한 모바일 앱(App) 개발 및 창업 경진 대회('15~) 개최 등으로 민간 창업 등 사업화를 지원
 - 시설이용자 평가 방식 도입('16), 스포츠시설 인증제도와 연계 운영('18)

2-2 관람 스포츠 콘텐츠 다양화

현황 및 목표

- (현황) 아마·비인기 스포츠에 대한 방송 중계 외면 및 프로 스포츠 종목 간의 불균형 등으로 스포츠 관람 콘텐츠 다원화 부족
- (목표) 아마·비인기 스포츠 사업화 지원 및 인터넷·모바일 중계 사이트 개설을 통해 잠재 수요를 발굴하고, 프로스포츠 종목 간 균형 개선을 통한 스포츠 콘텐츠 다양화

□ 프로스포츠 활성화를 위한 경영 및 투자 여건 마련

- (프로 2군 리그 사업화) 프로스포츠 관중 수요 증가 및 기존 경기장 활용도 제고를 위해 2군 리그를 사업화, 프로스포츠 콘텐츠의 다양화
 - 2군 리그 사업화 방안 수립('14~'15), 프로연맹과 구단 간 협의체 구성('15), 구단 창설 및 연고 지역 결정('16), 독립리그 출범('17)
- (경기장 운영 여건 개선) 경기장 장기 임대 및 수익사업 운영 개선을 통해 프로스포츠 서비스 개선 및 투자 여건 마련
 - 지자체 소유 경기장의 장기 임대, 지역 프로구단 홈구장 광고, 주차장 운영 등이 가능하도록 프로구단 총괄운영권 위탁제도 신설('13, 스포츠산업진흥법 및 지방 조례에 관련근거 조항 신설)
- (경기 모니터링 강화) 프로스포츠 경기 모니터링 시스템을 개선, 불법 승부조작을 차단하여 건전한 스포츠 관람 문화 정착
 - * '13년 프로농구 승부조작 사건 이후 시즌 후반기 관중이 예년보다 15% 이상 감소('12, 21만 2,998명, 평균 4,733명 → '13, 18만 248명 평균 4,005명)
 - 스포츠 모니터링 분석 기술 개발('15), 기술 개발의 실효성 검증 및 현장 적용('16), 모니터링 전문기업 설립, 아시아국가 모니터링 네트워크 구축 지원('17), 모니터링 기술 적용 분야 확대('18)
 - * ISM(International Sports Monitoring GmbH)은 불법스포츠베팅을 감독하는 IOC 대행업체로서 국제기구의 지원을 바탕으로 대상 종목을 점차 확대

- (종목간 형평성 제고 프로그램 운영) 각 프로스포츠 종목 간에 공통 적용될 수 있는 프로그램을 마련, 종목 간의 형평성 제고 및 국민들의 다양한 관람 콘텐츠 확대
 - 국민체육진흥법령 개정('14), 프로단체협의회 구성 및 은퇴선수 지원 프로그램, 부상선수 재활프로그램 지원 등 운영('14~)
- (에이전시 육성) 스포츠 서비스 상품의 다양화 및 선수의 권익보호를 통해 프로스포츠 시장을 활성화할 수 있도록 스포츠 에이전시 육성
 - 법적근거 마련('13, 스포츠산업진흥법), 스포츠에이전트(선수대리인) 자격제도 신설('14), 교육 및 등록제 실시('15~)

□ 아마스포츠 활성화로 스포츠 콘텐츠 다양화

- (개방형 중계사이트 구축) 아마·비인기 스포츠의 관람 수요 촉진을 위해 인터넷·모바일 기반 중계사이트(스포츠 분야 '유튜브') 구축 지원
 - 프로 야구 중심의 방송 '쏠림현상' 해소를 위해 인터넷, 모바일 등 활용
 - * 스포츠 전문 케이블 3사의 순수 아마 경기 중계 편성은 총 36건('13. 4월 기준)으로 전체 편성(1,644건)의 2.13%에 불과
 - 인터넷 중계 플랫폼 개발('14~'15), 인터넷·모바일 서비스 구축('16), 고화질 중계 및 영상 서비스 제공 인프라 구축('16)
 - 대한체육회 등과 중계권 협의('16), '민간 포털사이트와 관련 정보 공유('16~'18)
- (대학리그 사업화 지원) 아마 스포츠 콘텐츠 다양화를 위한 대학 스포츠 리그의 사업화 지원
 - 대학스포츠 리그 지원 종목 선정('14), 시범 사업화 지원('15~'18), 지원 종목 확대 추진('18)
 - * 대학스포츠총장협의회는 '10년부터 대학농구(12개팀), 대학배구(12개팀), 대학 축구(76개팀)이 참여한 리그 운영 중
 - ** 미 NCAA(농구)는 북미미식축구(NFL) 다음으로 많은 광고 수입(Adweek, '10)

주요 내용

◆ [추진방향]

- 스포츠 재산권의 거래 활성화를 위한 금융·투자 인프라 확충
 - 스포츠 재산권 가치평가 및 보증제도 도입, 투자조합 결성, 용자 제도 개선 등으로 자금 조달 다양화
- 스포츠 기업의 경영역량 강화로 시장 선도기업 육성
 - 사업 리모델링, 산학연 연계 해외시장 진출 지원 등을 통해 스포츠 대표기업 육성
- 스포츠 전문 기업의 창업 촉진
 - 스포츠기업 확인 제도 도입, 일자리 지원센터 및 거점 창업지원센터 운영 등을 통해 스포츠 전문기업 창업 촉진

◆ [주요 추진과제]

- ① '스포츠 무형자산(광고권, 방송중계권, 신 기술 등) 가치평가 및 보증제도(담보 제공) 도입', 금융 지원(민간금융) 연계('16~'18), 스포츠산업 경영환경 개선
- ② '스포츠 분야 투자조합 결성('15)', 융복합 신 기술 사업화 및 유망 선수 조기 발굴 등 민간투자 유도
- ③ 스포츠산업을 선도할 '스포츠 강소 기업 100개' 를 선정, R&D, 사업 컨설팅, 전문가 멘토링 등을 통해 체계적 육성
- ④ '스포츠기업 확인제도 도입', '지역 거점 창업지원센터 설립' 등을 통해 스포츠 전문기업 창업 촉진
 - 목표 : 300개 기업 창업 목표 → 1,980개 일자리 창출

3-1 스포츠 금융 · 투자 인프라 확충

현황 및 목표

- (현황) 스포츠산업의 민간 투자 및 안정적인 재정 마련을 위한 체계적인 투·융자 자금 부족
- (목표) 스포츠 재산권의 가치평가 및 보증제도 도입, 투자조합 결성 등 스포츠 금융 · 투자 인프라 확충으로 민간투자 촉진 및 자금조달 다원화

□ 스포츠 재산권의 거래 활성화를 위한 가치 평가제도 도입

- (무형자산 가치평가제도 도입) 각종 스포츠 경기에서 생성되는 방송 중계권, 광고권, 사업권 등 각종 무형자산권*(Property)과 융복합 신기술의 가치를 평가하고, 이를 담보물로 새로운 비즈니스에 활용
 - * 방송중계권, 경기장 광고권, 상품화사업권, 마케팅계약권, 스폰서십 대행권 등
 - 사업추진 타당성 분석('14), 스포츠마케팅 권리 담보가치 인정을 위한 평가시스템 개발('14), 평가기관 지정('15), 금융기관 협약 · 대출 추진, 스포츠재산권 보증제 도입('16~)
 - 스포츠산업 기술에 대한 가치평가제도 도입, 기금 및 민간 금융기관을 통한 융자 추진으로 스포츠 용품 기업의 R&D 투자 활성화 유도('14, 타당성분석→'15~'16, 기금융자제도 도입→'17~'18, 민간 융자 활성화 지원, 스포츠재산권 보증제 도입)
 - * 특허청과 한국산업은행은 지식재산권(IP)만으로 최대 20억원까지 담보대출이 가능한 '지식재산권 담보대출' 실시(뉴시스, '13)
- (스포츠 재산권 보증) 스포츠 무형자산 및 기술을 담보로 금융권 으로부터 융자 지원을 받을 수 있도록 보증제도 도입
 - 보증 방안 마련 및 관련 법(국민체육진흥법) 개정('14~'15), 금융기관과 협의 및 융자 보증 지원('16~)

□ **스포츠 분야 자금 조달 확충을 위한 투·융자 제도 마련**

- (투자조합 결성) 스포츠 유망주 발굴·육성, 스포츠 융복합 신기술, 각종 스포츠 무형자산 등에 대한 민간 투자 활성화를 위해 장기적으로 스포츠 분야의 투자조합 결성
 - 스포츠 분야 투자조합 결성 방안 마련('14), 스포츠산업진흥법에 근거 마련('15)
- (트러스트펀드* 조성) 스포츠 유망선수 육성 및 후원을 위한 민간 차원의 트러스트 펀드 조성 등으로 스포츠 스타마케팅 기반 마련
 - 유망선수 후원 트러스트펀드 조성 방안 연구('14), 민간 트러스트 펀드 조성 유도('15~)
 - * 후원자(grantor)들이 기부한 자산을 펀드(fund)로 조성해 유망 선수를 후원하고, 선수가 스타가 되어 수익이 발생하면 일정 수익을 돌려주는 펀드
- (유망 중소기업 융자 확대) 스포츠산업 대상 융자 제도 개선(융자 업체의 편중 해소, 융자규모 확대, 금리 인하 등)을 통해 시장 경쟁력을 보유한 유망 중소기업 육성
 - 현행 융자제도는 담보물을 제공할 수 있는 체육시설 업종에 편중
 - * '04년 이후 용품업 220억원, 시설업 1,430억원, 서비스업 35억원 융자(체육백서, '12)
 - 융자제도 개선방안 수립('13~'14), 산업별 담보 조건 개선(용품, 서비스업 스포츠 무형자산 가치 평가 인정), 대상 및 규모 확대, 금리 인하 시행('15~)

< 융자제도 개선(안) >

구분	세부내용	비고
융자대상 확대	○ 스포츠산업 전 업종 균등 배분 (서비스업은 무형자산 평가제도와 연계)	
융자규모 확대	○ 현행 연간 82여억원을 단계적 확대 ○ 향후 사업성과를 평가해 추가 확대 검토	
금리 인하	○ 현행 4% 고정금리 수준을 3% 변동금리로 전환	금융기관 협조

3-2 스포츠 기업의 경영역량 강화

현황 및 목표

- (현황) 스포츠 산업을 선도하고 새로운 수요를 창출할 수 있는 대표적인 스포츠 전문 기업 부재
- (목표) 스포츠 기업의 경영역량 강화를 통해 스포츠산업을 대표할 기업군을 육성, 글로벌 경쟁력을 강화

□ 스포츠산업을 선도할 미래 강소형 기업 100개 육성

- (강소형 기업 발굴 지원) 향후 성장가능성이 높은 유망 스포츠 기업을 매년 20개씩 발굴, 국내 스포츠산업을 선도하는 리딩기업으로 육성
 - 레저스포츠 용품, 스포츠 소재 및 장비 등 융·복합, 틈새시장 선점할 강소 아이템 중심으로 우수 기업 선정
 - * 양궁선수 상박 가이드(옷자락 움직임이나 떨림 방지), 봅슬레이, 루지 등 기능성 압박 의류 제품/ 탁구, 양궁, 배드민턴, 스케이트 종목용품/ 골프, 등산, 요트 용품 등
 - 시장규모, 기술력, 성장잠재력 등 고려, 유망 기업 20개 선정('14), 제품 개발·생산·수출 등 일괄 지원, 국내 스포츠이벤트 및 해외 홍보 등 지원('15~'18)
 - 중기청과 협의, 중소기업 종합 지원 프로그램에 지원 기회 부여
- (해외시장 진출 지원) 우수 스포츠업체의 글로벌 경쟁력 강화 및 해외진출 지원
 - 해외 시험·인증기관 정보 DB 구축('14), 해외 타깃시장 분석 및 마케팅 전략 등 업체별 맞춤형 컨설팅 지원('15~'18)
 - 해외인증 전문기관(한국산업기술시험원)과 협조, 상품별 해외 타깃시장진출에 필요한 해외인증* 획득 지원('15~)
 - * 예) 미국(UL), 유럽(CE), 일본(JIS) 중국(CCC) 등/ '11년 16개사 28개 품목 지원

- 서울국제스포츠레저용품전(SPOEX)에 타깃 해외바이어 유치 등을 통해 해외 진출 지원('12, 77개사→'18, 150개사)
- **(사업 리모델링 지원)** 소규모 영세기업을 대상으로 경영·법률 등 사업 리모델링 지원을 통해 유망 스포츠 전문기업으로 성장 유도
 - 비즈니스 모델 개발 및 법률 컨설팅 지원('15), 스포츠기업 확인제 신청 지원('16~), 중기청 등의 중소기업 지원 프로그램 종합안내('16~'18)
- **(법정인증제 추진)** 스포츠 용품의 품질 향상을 위한 법정 인증제도를 도입하고, 인증 제품에 대해 우선 구매제 추진 지원
 - 스포츠용품 품질인증제도 법적 근거 마련(스포츠산업진흥법 개정)
 - * 스포츠산업진흥법 개정안 국회 계류(김장실 의원 발의)
 - 경기연맹·단체 용품 공인 등 유사인증 연계('14~'15), 공공기관 대상 우선 구입, R&D 및 해외인증 우선 지원('15~'18)

□ 마케팅 전문화 및 산학연 협업으로 새로운 수익모델 개발

- **(마케팅 전문화 지원)** 각종 스포츠콘텐츠 상품화 촉진 및 새로운 비즈니스 기회 제공을 위한 마케팅업 전문화를 유도, 스포츠 권리의 상품화 등 B2B 시장 활성화 지원
 - 정보수요 조사 및 보유정보 체계화 지원('14), 스포츠산업 정보포털 구축 운영('15)
- **(산학연 네트워크)** 우수 기술의 상용화 및 해외진출 지원을 위한 산·학·연 협력 네트워크 구축
 - 산학연 가능 협력국가 선정('14), 기술의 사업성 및 수요 조사 실시 후 산·학·연 사업 공모('14~'15), 선정 사업 지원을 위한 협의체 구성('15), 사업대상 및 협력국가 단계적 확대('16~), 산학연 공동 세미나 개최('17~)
 - * 사례: 한국기초과학지원연구원(충남대+싱가포르국립생명과학대학+에질런트+생물공정기술연구소)

3-3 스포츠 전문 기업 창업 촉진

현황 및 목표

- (현황) 다양한 형태의 스포츠 전문기업의 창업을 지원하는 특화된 창업 촉진 정책은 전무
- (목표) 체험과 아이디어로 성공하는 창업 환경 조성 및 공공 수요를 기반으로 하는 전문 스포츠기업 육성으로 양적·질적 성장 도모

- (스포츠기업 확인제도 도입) 융복합 기술벤처, 스포츠 전문기업 등을 대상으로 확인제를 도입하고, 기술개발(R&D)·사업화 등 창업 지원
 - * ‘벤처기업육성에관한특별법’에 의한 ‘벤처기업 확인제도’ 및 ‘중소기업기술혁신촉진법’에 의한 ‘기술혁신형중소기업(이노비즈)’ 인증제도 참조
 - 법적근거 마련(스포츠산업진흥법, ‘13), 스포츠기업 확인제도 도입 방안 수립(‘14), 예비 스포츠기업 확인제도 도입(‘15), 스포츠기업 확인제도 운영 및 지원(거점창업지원센터 운영사업과 연계 운영)(‘16~‘18)

- (공익지향 스포츠기업 창업 지원) 공익지향 스포츠기업(사회적기업, 사회적 협동조합 등) 창업 활성화를 통한 공공시장 산업화 촉진(임시직 일자리→기업 제공 안정적 일자리로 전환)
 - 사회적기업 및 협동조합 지원 기반 구축(‘14~‘15), 스포츠 교육서비스 계약방식 개편 및 모니터링 시스템 구축(‘14~‘18), 지역별 스포츠기업 창업 지원(‘14~‘18)

- (지역 거점 창업지원센터 운영) 지역별 창업지원센터 운영을 통해 맞춤형 창업 지원 및 실무능력 배양(300개 기업 창업→1,980개 일자리 마련)
 - 지역 거점 창업지원센터 지정(3개 지역, ‘14), 창업기업 보육센터 및 창업사관학교 운영(‘14), 평가 후 지역 확대(‘15~)
 - 중소기업청의 창업보육센터의 시설과 인력은 연계하되, 사업내용은 분리·운영

주요 내용

◆ [추진방향]

- 시장 주도형 스포츠산업 생태계 조성을 위한 제반 인프라 구축
 - 스포츠산업 정책 추진 효율성 제고를 위해 조직, 제도, 인력 등 추진 기반 마련
 - 스포츠산업 진흥 체계 기반 조성을 통해 스포츠 시장 수요-공급 간 선순환 생태계 조성

◆ [주요 추진과제]

- ① '스포츠산업과 신설', '스포츠산업진흥센터 설립('16)' 등으로 스포츠산업 정책 추진의 실효성 제고
- ② '스포츠 전문 일자리 지원센터(가칭 스포잡) 설립('14)', 스포츠 산업체와 구직자 간의 연결 및 타 분야 전문인력 유입 등을 통해 스포츠 산업체의 인력 수급 해소
- ③ 공공 체육시설 내 '스포츠산업 진흥시설' 지정('16~'18), 다양한 스포츠 사업체를 집적화 하고, 이를 통해 공동연구 개발 및 상호 협력체계 구축
- ④ '융복합 전문인력 양성 기관' 지정 및 운영, 미래 수요에 대비한 다양한 스포츠산업 현장인력 양성('14, 1개 지역 시범운영, '16년 3개 지역 확대 운영)

4-1 스포츠산업 진흥 기반 마련

현황 및 목표

- (현황) 스포츠산업 전담 기관 부재 등 정책 진흥 기반 미비
- (목표) 스포츠산업 진흥을 위한 총괄 조직 설치, 법·제도 정비, 융·복합 전문인력 양성 등 통한 체계적인 스포츠산업을 진흥 기반 마련

□ 스포츠산업 진흥 기반 마련 법·제도 개선

- (스포츠산업진흥법 개정) 스포츠산업 정책 추진력을 확보하고, 실효성을 높이기 위한 법 개정 실시
 - 투자조합 결성, 스포츠서비스업 육성, 스포츠 전문기업 확인제, 스포츠 에이전트 자격 제도 도입 등 신설('14~'15)
- (스포츠산업 전담 조직 신설) 스포츠산업 진흥 정책을 총괄할 수 있도록 체육국 내 '스포츠산업과' 신설해 일원화된 정책 지원
 - ICT 및 과학기술 발전으로 스포츠산업의 영역 및 범위 확대에 따른 폭넓은 업무를 일관된 방향으로 수행
- (스포츠산업 진흥센터 설립) 스포츠산업 진흥을 전담할 전문기관을 설립, 스포츠산업의 체계적 육성 및 경쟁력 강화
 - 법적근거 마련(스포츠산업진흥법, '13), 스포츠산업진흥센터 설립 방안 수립('14), 스포츠산업내 관련 기능 통합(인력, 정보, 기술관련 기능)으로 기관 설립('16~'18)
- (스포츠산업진흥시설 지정) 공공 체육시설 내 스포츠 산업체를 집적화해 공동 연구 및 사업화 촉진 유도
 - 지자체 수요조사 및 세부 운영계획 수립('14), 스포츠산업진흥시설 시범 지정('15~'16), 진흥시설 개소수 확대('16~'17) 및 산업적 집적화 단계적 추진('18)

- (사업자단체 육성) 산업현장의 애로사항 및 제도개선 의견을 상시 수렴하고 이를 정책화하기 위한 업종별 사업자단체 육성 및 정례 포럼 추진
 - 스포츠산업체 업종별 단체 결성 유도('14~15), 정례 포럼(산업포럼, 기술포럼, 골프산업 포럼 등) 및 토론회 개최('16~'18)

□ 미래 수요 기반 스포츠산업 일자리 공급체계 구축

- (일자리 지원센터 운영) 일자리 정보제공, 구인구직 중개, 타 분야 고급인력 유입 및 취업박람회 개최를 지원하는 쌍방향 취업 플랫폼 (가칭 '스포잡 Spojob') 구축
 - 가칭 '스포잡'은 타 분야 인력, 은퇴체육인 및 스포츠기업을 대상
 - 스포츠 분야 특화 일자리 정보공유 시스템 구축('14), 일자리 정보 공유 시스템 운영 및 활성화('15), 평가 후 오프라인 조직으로 확대 운영('16~'18)
- (융·복합형 전문인력 양성) 타 산업과의 결합도가 높은 스포츠산업의 특성을 고려해 융·복합형 인력양성으로 시장 수요 및 신규 융·복합 산업 등장에 유연 대응
 - 현재 대학 내 산업인력 교육과정은 시장 수요 대응에 한계가 있으므로 융·복합형 스포츠산업 전문 인력을 양성
 - 타 분야 전문인력이 참여한 융·복합 스포츠산업 양성기관 선정 (석사과정), 시범 운영('14, 1개 지역), 평가 후 확대('16, 3개 지역)
- (스포츠 경영관리사 제도 개선) 스포츠 경영관리사 제도의 전반적인 검토 및 개선을 통한 활용도 제고하고 스포츠 산업 현장과의 연계 강화로 고용 창출
 - 스포츠 경영관리사 제도의 개선 연구 용역('13), 제도 개선 및 보수 교육 실시('15~'18)

V. 주요 과제 추진일정

추진과제		주관부처 (협업부처)	추진 시기
융·복합형 미래 시장 창출	• 스포츠 활동 정보 플랫폼 구축	문화체육관광부 (미래창조과학부)	'14~
	• 스포츠산업 정보포탈 구축	문화체육관광부	'14~
	• 체감형 가상스포츠 핵심 기술개발 지원	문화체육관광부 (미래창조과학부)	'14~
	• 스포츠 R&D 시장 상용화 지원	문화체육관광부 (미래창조과학부)	'14~
	• 지역 명품 스포츠이벤트 개발	문화체육관광부	'14~
	• 레저·관광 복합스포츠 상품 개발	문화체육관광부	'14~
	• 올림픽 관광 상품화	문화체육관광부	'14~
스포츠 참여 및 관람 촉진으로 잠재수요 확대	• 스포츠 컨슈머리포트 발간	문화체육관광부	'13~
	• 참여스포츠 정보제공 스포츠맵 구축	문화체육관광부 (교육부)	'14~
	• 프로스포츠 2군 리그 활성화	문화체육관광부	'14~
	• 경기장 운영 여건 개선	문화체육관광부	'14~
	• 스포츠 에이전시 육성	문화체육관광부	'14~
	• 대학스포츠 리그 사업화 지원	문화체육관광부 (교육부)	'14~
	• 개방형 중계사이트 구축	문화체육관광부	'14~
스포츠 산업 선도형 기업 육성	• 스포츠 재산권의 가치 평가 제도 도입	문화체육관광부	'14~
	• 스포츠 분야 투자조합 결성	문화체육관광부 (중소기업청)	'15~
	• 스포츠산업 진흥기금 응자제도 개선	문화체육관광부	'14~
	• 미래형 강소기업 100개 육성·지원	문화체육관광부 (중소기업청)	'14~

추진 과제		주관부처 (협업부처)	추진 시기
	• 스포츠산업 산학연 네트워크	문화체육관광부	'14~
	• 해외시장 진출 지원	문화체육관광부	'14~
	• 스포츠기업 확인제도 도입	문화체육관광부	'14~
	• 공익지향 스포츠기업 창업 지원	문화체육관광부 (고용노동부)	'14~
	• 스포츠기업 창업지원센터 설립	문화체육관광부 (중소기업청)	'14~
스포츠 산업 순환 생태계 기반 구성	• 스포츠산업 진흥법 개정	문화체육관광부	'13~
	• 스포츠산업 전담조직 신설	문화체육관광부 (안전행정부)	'14~
	• 스포츠산업 진흥센터 설립	문화체육관광부	'15~
	• 스포츠산업 진흥시설 지정 설치	문화체육관광부	'14~
	• 스포츠산업 사업자단체 육성	문화체육관광부	'14~
	• 일자리 지원센터 운영	문화체육관광부 (고용노동부)	'14~
	• 융합형 스포츠산업 인력양성	문화체육관광부	'14~
	• 스포츠 경영관리사 제도 개선	문화체육관광부	'14~