

GSR

Global Sport Industry Report

글로벌 스포츠산업 리포트

2021.4

창간호

- I. 글로벌 스포츠산업 현황
- II. 국가별 스포츠산업 정책
- III. 글로벌 스포츠 기업
- IV. 통계로 보는 글로벌 스포츠산업
- V. 글로벌 스포츠산업 최신 뉴스



GSR Global Sport Industry Report — 2021.4 창간호
글로벌 스포츠산업 리포트

I. 글로벌 스포츠산업 현황

- 국가별 코로나19로 인한 스포츠산업 영향 : EU, 미국, 호주 2

II. 국가별 스포츠산업 정책

- 국가별·유형별 스포츠산업 코로나19 피해지원 정책 : EU, 호주 10

III. 글로벌 스포츠 기업

- 나이키(Nike Inc.) : 기업정보와 동향 23

IV. 통계로 보는 글로벌 스포츠산업

- 글로벌, 미국, 북미 스포츠산업 규모 28

V. 글로벌 스포츠산업 최신 뉴스

- MLB, 독일 분데스리가, 뉴욕주, 이탈리아 축구협회 32

발행처 한국스포츠정책과학원
발행인 정영린
편집위원 신성연, 유의동, 정지명
김민수, 고경진, 박선영
발행일 2021년 4월 6일
디자인 아하디자인
초판 2021년 4월 6일

I

글로벌 스포츠산업 현황

- 국가별 코로나19로 인한 스포츠산업 영향 : EU, 미국, 호주

1. EU 국가들의 코로나19로 인한 스포츠산업 영향

가. EU의 스포츠산업 규모 및 경제적 비중

- 유럽위원회(European Commission)는 2020년 7월 코로나19가 EU 회원국들의 스포츠산업에 미친 단기 영향을 분석하는 연구를 추진하였음
- 코로나19가 발생하지 않았다고 가정했을 때 2020년 EU 회원 국가별 스포츠산업의 규모를 추정하고, 이를 실제 코로나19가 발생했을 때 국가별 스포츠산업의 규모와 비교함으로써 코로나19가 회원국들의 스포츠 산업에 미친 단기 영향을 분석하였음
 - EU가 2012년 회원국 공동으로 개발한 유럽 스포츠 위성계정(Sport Satellite Accounts)을 활용하여 코로나19로 인한 국가별 GDP, 노동시장 및 스포츠산업에 대한 영향을 분석함
 - 스포츠 위성계정을 통해 코로나19 발생 이후 2020년 7월 피해현황을 바탕으로 2020년말까지의 코로나19 관련 규제가 더 강화될 것으로 전망하고 스포츠산업 피해규모를 시나리오 분석을 통해 추정하였음
- EU 28개 회원국 전체 스포츠산업 규모는 2012년 기준 GDP 377.6조 원(2.12%), 고용 567만 명(2.72%)임
 - 코로나19가 발생하지 않았다고 가정했을 때, 2020년말까지 EU의 스포츠산업 규모는 GDP 490.6조 원, 고용 646만 명으로 추정됨
 - 2020년 EU 스포츠산업은 EU 전체 경제규모의 2.15% 비중이며, 고용 규모는 EU 전체 고용의 2.84% 비중을 차지함

표 1. EU의 스포츠산업의 경제적 비중(28개 회원국 기준)

(단위: 조원, 백만명, %, 1€=1,350원)

부 분	스포츠 관련 GDP		스포츠 관련 고용	
	GDP	비중	종사자 수	비중
2012	377.6	2.12	5.67	2.72
2020	490.6	2.15	6.46	2.84

주: 2020년 규모는 코로나-19가 발생하지 않았을 경우 예상 추정규모

출처: European Commission(2020). Mapping study on measuring the economic impact of COVID-19 on the sport sector in the EU.

나. 코로나19로 인한 EU 스포츠산업 영향

- 코로나19 팬데믹으로 인해 EU 스포츠산업은 상당한 영향을 받을 것으로 분석됨
 - 코로나19 발생으로 인한 스포츠 분야 피해는 그 정도에 따라 고강도(High), 중강도(Medium), 저강도(Low) 영향으로 구분하여 시나리오를 분석했으며, 이 중 고강도(High) 피해 시나리오가 가장 가능성이 높은 시나리오임
- 코로나19 팬데믹으로 인해 가장 실현가능성이 높은 고강도(High) 피해가 발생할 경우 EU 28개 회원국의 스포츠산업 규모는 GDP 기준 76.9조 원, 종사자 수 1,099,526명으로 분석됨
 - 코로나19가 발생하지 않았다고 가정(no COVID-19)했을 때 EU 28개 회원국 스포츠산업 관련 GDP는 490.6조 원이었으나, 코로나19 발생으로 76.9조 원(15.7%p)이 감소할 것으로 추정됨
 - 코로나19가 발생하지 않았다고 가정(no COVID-19)했을 때 EU 28개 회원국 스포츠산업 관련 고용은 646만 명이었으나, 코로나19 발생으로 고용이 110만 명(17.0%p) 감소로 추정됨

표 2. 코로나19로 인한 EU 스포츠산업 피해규모

(단위: 조원, %, 명, 1€=1,350원)

시나리오	스포츠 관련 GDP		스포츠 관련 고용	
	GDP	비중	종사자 수	비중
2020 (no COVID-19)	490.6	2.2	6,462,604	2.8
2020 (with COVID-19)	High	76.9	1,099,526	17.0
	Medium	67.0	961,997	14.9
	Low	61.6	883,912	13.7

출처: European Commission(2020). Mapping study on measuring the economic impact of COVID-19 on the sport sector in the EU.

- 코로나19 팬데믹으로 인해 모든 EU 회원국들의 스포츠 관련 GDP는 최소 10%p 이상 감소할 것으로 분석되었고, 특히 독일이 가장 심각한 피해를 입을 것이며, 영국, 프랑스, 이탈리아, 스페인, 오스트리아도 상당한 피해를 입을 것으로 분석됨
- 코로나19 팬데믹은 사회적 거리두기와 지역봉쇄에 따른 여행 제한과 기업의 폐업으로 인한 실적이 스포츠 용품, 시설 및 서비스 수요 감소로 이어져 스포츠 전 분야에 걸쳐 피해를 초래하였으며, 스포츠클럽 및 시설 관련 서비스와 숙박업이 가장 심각한 타격을 입은 것으로 분석됨

다. 주요 EU 회원국별 코로나19로 인한 스포츠산업 영향

- EU 28개 회원국 중 독일, 영국, 프랑스, 이탈리아, 스페인, 오스트리아를 중심으로 코로나19 팬데믹으로 인한 주요 국가별 스포츠산업 피해규모를 분석함
- 독일은 EU 28개 회원국가 중에서 스포츠산업 규모가 GDP 175.6조 원, 고용 1,965,615명으로 가장 큰 국가이며, 독일 경제 전체 GDP의 3.7%, 고용의 4.7%로 독일 경제에서 차지하는 비중이 매우 높은 것으로 나타남
 - 독일은 코로나19 발생으로 인해 스포츠산업 규모가 2020년 예측규모와 비교했을 때 GDP가 30.6조 원 (17.4%p) 감소하고, 고용은 370,247명(18.8%p)이 감소하여 EU 28개 회원국 중 코로나19로 인한 스포츠산업의 피해규모가 가장 큼
 - 독일 스포츠산업의 코로나19로 인한 GDP 감소 규모 30.6조 원은 EU 28개 회원국 전체 스포츠산업 스포츠 관련 GDP 감소 76.9조 원의 40%를 차지할 정도로 코로나19의 스포츠산업 피해가 큼

표 3. 코로나19로 인한 EU 주요 회원국 스포츠산업 피해규모(GDP 및 고용 감소규모)

(단위: 조원, %, 명, 1€=1,350원)

시나리오	국가	스포츠 관련 GDP		스포츠 관련 고용	
		GDP	비중	종사자 수	비중
2020 스포츠산업 규모 (no COVID-19)	독일	175.6	3.7	1,965,615	4.7
	영국	71.2	2.0	1,239,586	3.9
	프랑스	65.3	2.0	649,429	2.4
	이탈리아	34.4	1.4	428,446	1.9
	스페인	24.5	1.4	310,706	1.6
	오스트리아	23.5	4.2	237,634	5.5
	EU-28	490.6	2.2	6,462,604	2.8
2020 코로나19 스포츠산업 피해규모 (with COVID-19)	독일	30.6	17.4	370,247	18.8
	영국	12.8	18.0	254,753	20.6
	프랑스	7.6	11.6	73,561	11.3
	이탈리아	5.5	16.1	68,391	16.0
	스페인	4.7	19.3	40,498	19.5
	오스트리아	4.8	20.3	48,484	20.4
	EU-28	76.9	15.7	1,099,526	17.0

출처: European Commission(2020). Mapping study on measuring the economic impact of COVID-19 on the sport sector in the EU

- 영국은 코로나19가 발생하지 않았을 경우 2020년 스포츠산업 규모는 GDP 71.2조 원, 고용 1,239,586명으로 영국 경제에서 차지하는 스포츠산업 비중이 전체 GDP의 2.0%, 고용의 3.9%를 차지함

- 영국은 코로나19 발생으로 인해 스포츠산업 규모가 2020년 예측규모와 비교했을 때 GDP가 12.8조 원 (18.0%p) 감소하고, 고용은 254,753명(20.6%p)이 감소할 것으로 분석되었으며, EU 국가 중에서 두 번째로 피해규모가 큼
- 프랑스는 코로나19가 발생하지 않았을 경우 2020년 스포츠산업 규모는 GDP 65.3조 원, 고용 649,429명으로 프랑스 경제에서 차지하는 스포츠산업 비중이 전체 GDP의 2.0%, 고용의 2.4%를 차지함
 - 프랑스는 코로나19 발생으로 인해 스포츠산업 규모가 2020년 예측규모와 비교했을 때 GDP가 7.6조 원 (11.6%p) 감소하고, 고용은 73,561명(11.3%p)이 감소할 것으로 예상되어 EU에서 스포츠산업 피해규모가 세 번째로 큼
- 이탈리아는 코로나19가 발생하지 않았을 경우 2020년 스포츠산업 규모는 GDP 34.4조 원, 고용 428,446명으로 이탈리아 경제에서 차지하는 스포츠산업 비중이 전체 GDP의 1.4%, 고용의 1.9%를 차지함
 - 이탈리아는 코로나19 발생으로 인해 스포츠산업 규모가 2020년 예측규모와 비교했을 때 GDP가 5.5조 원 (16.1%p) 감소하고, 고용은 68,391명(16.0%p)이 감소할 것으로 예상되어 EU에서 스포츠산업 피해 규모가 네 번째로 큼
- 스페인은 코로나19가 발생하지 않았을 경우 2020년 스포츠산업 규모는 GDP 24.5조 원, 고용 310,706명으로 스페인 경제에서 차지하는 스포츠산업 비중이 전체 GDP의 1.4%, 고용의 1.6%를 차지함
 - 스페인은 코로나19 발생으로 인해 스포츠산업 규모가 2020년 예측규모와 비교했을 때 GDP가 4.7조 원 (19.3%p) 감소하고, 고용은 40,498명(19.5%p)이 감소할 것으로 예상되어 EU에서 스포츠산업 피해 규모가 다섯 번째로 큼
- 오스트리아는 코로나19가 발생하지 않았을 경우 2020년 스포츠산업 규모는 GDP 23.5조 원, 고용 237,634명으로 오스트리아 경제에서 차지하는 스포츠산업 비중이 전체 GDP의 4.2%, 고용의 5.5%를 차지할 정도로 높음
 - 오스트리아는 코로나19 발생으로 인해 스포츠산업 규모가 2020년 예측규모와 비교했을 때 GDP가 4.8조 원(20.3%p) 감소하고, 고용은 48,484명(20.4%p)이 감소할 것으로 분석되어 EU에서 스포츠산업 피해가 여섯 번째로 큼

2. 미국의 코로나19로 인한 스포츠산업 영향

가. 프로스포츠 중심의 스포츠산업 피해 현황

- 미국은 연방정부 차원에서 코로나19로 인한 스포츠산업의 피해규모를 파악하지는 않았으며, 프로스포츠를 중심으로 미국 스포츠산업의 피해가 확인되었음
- 프로스포츠의 주요 수입원은 입장료 수입, 방송 중계권 수입, 스폰서십 수입, 머천다이징 수입으로 구성됨
- 코로나19로 인한 사회적 거리두기, 지역 봉쇄(lock down) 조치로 인하여 리그의 축소운영과 중단, 무관중 경기로 미국의 주요 프로스포츠의 수입이 급감하였으며, 이는 관련 산업의 수입과 고용에 막대한 피해를 초래하였음

1) NBA

- 미국 프로 농구리그 NBA는 연간 수입이 80억 달러(9.1조 원) 규모이나 코로나19로 인한 리그 중단으로 인해 가장 큰 수입원인 방송중계권과 티켓판매 수입이 급락하였음(Weston, 2021)
- NBA는 ESPN 및 터너스포츠(Turner Sports)와 9년간 240억 달러(27조 원)에 방송중계권 계약을 통해 매년 26억 달러(2.9조 원)의 수입이 발생하였으나, 리그 중단으로 인해 손실 발생
- NBA는 시즌 중단으로 인해 티켓 10억~ 17억 달러(1.1 ~ 1.9조 원) 규모의 입장료 판매수입, 할인티켓 판매수입, 미디어 권리, 머천다이징 수입이 사라짐
- NBA는 코로나19로 인해 시즌을 중단했기 때문에 258경기를 할 수 없게 됨에 따라 약 7억 달러(8조 원) 규모의 방송중계권 수입 손실이 발생했음

2) NHL

- 미국 프로 아이스하키리그 NHL은 2020년 시즌 50억 달러(5.7조 원) 규모의 수익을 올릴 것으로 예상되었으나 코로나19로 인해 시즌을 일시 중지한 이후 시즌을 재개하였으며, 이 과정에서 시즌 일시 중단으로 인하여 손실이 발생하였음(Weston, 2021)
- 코로나19로 인한 시즌 중단으로 NHL 팀들은 티켓 판매수입, 할인권 판매, 광고수입을 포함하여 경기당 평균 130만 달러(14.7억 원)의 손실이 발생하였음
- NHL은 시즌 일시 중단으로 인한 손실감소로 선수들에 대한 추가 급여 삭감을 제안하였음

나. 코로나19로 인한 비대면 스포츠산업의 성장

- 코로나19 팬데믹은 프로스포츠를 중심으로 막대한 피해를 초래했으나, 코로나19라는 환경변화와 소비자들의 니즈에 맞는 새로운 비대면 스포츠 서비스 시장의 성장을 유발하였음

1) 실외 스포츠용품 제조업

- 코로나에 대한 권고 발표 직후, 자전거 제조업은 코로나19 팬데믹 이후 자전거 수요 증가로 인해 매출액이 2019년 6월 동기 대비 63%p 증가하였음(NPD, 2020)
- 골프 용품 시장은 2018년과 2019년에 한 자릿수 성장을 하였지만, 2020년 6월 골프 용품 매출은 51%p 증가하였음(NPD, 2020)
- 코로나19로 인한 사회적 거리두기, 지역 봉쇄 조치로 인한 야외 활동 제약으로 인해 텐트 판매량이 2020년 6월 31%p 증가하였음(NPD, 2020)

2) 스포츠베팅산업

- 코로나19로 인해 락다운이 지속되면서 젊은 연령대의 소비자들을 중심으로 고립감과 지루함을 해소하기 위해 모바일 기기를 이용한 스포츠 베팅 수요가 증가하였음
- 설문조사에 따르면 코로나 팬데믹 이전에는 전체 조사 중 68%가 온라인 베팅에 참여했고, 팬데믹 이후에는 78%가 온라인 베팅에 참여한 것으로 나타남(ABC, 2020)
- 뉴욕의 경우, 코로나19로 인해 스포츠 이벤트가 대부분 중단 되었음에도 불구하고 온라인 베팅은 4~6월 기준 전년 대비 평균 122%p 증가함(Morningstar, 2020)
- 인디애나의 경우, 메이저리그 개막 이후 7월 베팅 금액이 1,450만 달러로 2019년 당시 플레이오프 및 월드시리즈 베팅규모보다 400만 달러 이상 많은 수치를 기록함(Bizjournals, 2020)

3) 디지털 헬스산업 : 홈트레이닝 및 가상(virtual) 피트니스

- 코로나19 확산 이후 집에서 운동하는 홈트레이닝이 증가하여 관련 산업이 성장함
- 홈트레이닝 제품 및 서비스 기업 펠로톤(Peloton)은 자전거, 러닝머신(트레드밀) 등 운동기구를 생산하고 있으며, 20년 1분기 매출(5억 2,460만 달러)은 전년 동기 대비 66%p 증가했음
- 코로나19 확산 이후 피트니스 소비자의 73%가 사전 녹화된 영상 등 가상 콘텐츠에 접속하는 것으로 나타났으며, 이는 전년 대비 4배 이상 증가한 수치임(Forbes, 2020)
- 피트니스 어플리케이션 다운로드가 증가했으며 2019년 대비 21%p 이상 증가(Freeletics, 2020)

3. 호주의 코로나19로 인한 스포츠산업 영향 : 스포츠클럽 중심

가. 코로나19로 인한 지역 스포츠클럽의 피해현황

- 호주스포츠재단(Australian Sports Foundation)은 코로나19로 인한 지역 스포츠클럽의 피해 규모를 파악하기 위하여 스포츠클럽 대상 피해 설문조사를 실시하였음
- 호주스포츠재단은 호주 전체 70,000개(소형 클럽 47,147개, 대형 클럽 22,853개) 지역 스포츠클럽 중에서 5,002개 스포츠클럽을 대상으로 2020년 3월부터 6월 22일까지 조사하였음
- 조사 결과, 코로나19로 인해 2020년 3월부터 6월 22일까지 약 3개월 동안 발생한 전체 호주 스포츠클럽의 피해규모는 소형 스포츠클럽 6,084억 원, 대형 스포츠클럽 7,408억 원으로 총 1조 3,492억 원의 피해가 발생하였음
- 코로나19로 인한 스포츠클럽의 평균 피해규모는 소형 스포츠클럽은 1,290만 원, 대형 스포츠클럽은 3,242만 원 발생

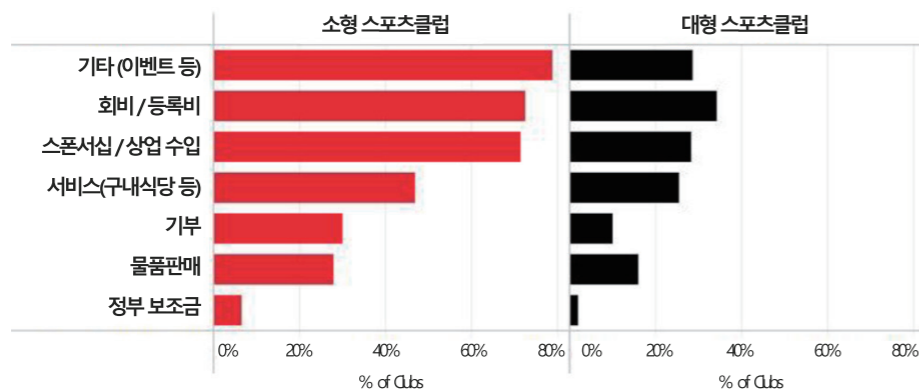
표 4. 코로나19로 인한 호주 지역 스포츠클럽 피해규모

(단위: 개, 백만원, 억원, 1\$=866원)

구분	모집단 (개)	조사 표본 (개)	평균 피해액 (만원)	총 피해액 (억원)
소형 스포츠클럽	47,147	2,217	1,290	6,084
대형 스포츠클럽	22,853	506	3,242	7,408
합계	70,000	2,785	1,841	13,492

출처: Australian Sports Foundation(2020). Impact of COVID-19 on community sport.

- 수입 항목별로는 주로 회비/등록비, 스폰서십/상업수입, 서비스수입에서 많은 스포츠클럽들의 수입이 감소했으며, 소형 스포츠클럽들이 코로나19로 인한 피해가 많았음

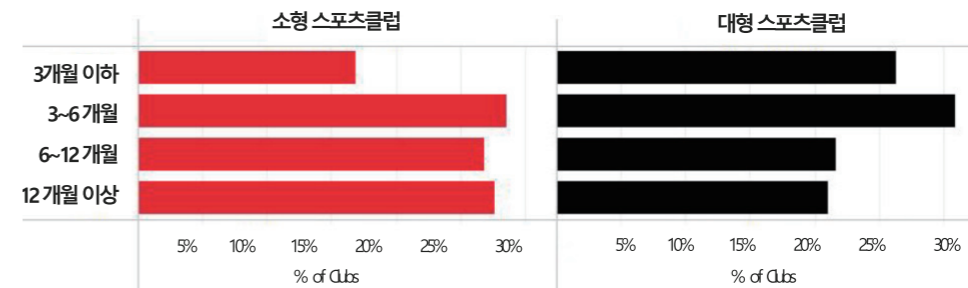


〈그림 1〉 코로나19로 인한 호주 스포츠클럽 수입 감소 항목

출처: Australian Sports Foundation(2020). Impact of COVID-19 on community sport.

나. 코로나19로 인한 지역 스포츠클럽의 폐업 위험성

- 호주 지역 스포츠클럽들은 코로나19로 인해 수입이 감소하는 반면 시설 유지관리비, 보험료 등 운영비용은 지속적으로 발생하여 코로나19가 장기화할 경우 폐업의 위험이 증가하고 있음
- 전체 지역 스포츠클럽의 50% 정도가 재정상태가 매우 취약하며, 소형 스포츠클럽의 17%, 대형 스포츠클럽의 26%가 조사시점을 기준으로 향후 3개월 정도만 비용을 충당할 여력이 있음
- 코로나19가 장기화할 경우 지역 스포츠클럽의 폐쇄와 그에 따른 광범위한 실업이 발생할 가능성이 높음



〈그림 2〉 코로나19로 인한 호주 스포츠클럽의 운영비용 부담능력

출처: Australian Sports Foundation(2020). Impact of COVID-19 on community sport.

다. 지역 스포츠클럽의 코로나19 자금지원 수요

- 호주 지역 스포츠클럽들은 코로나19로 인한 운영난으로 자금지원을 원하고 있음
- 호주 지역 스포츠클럽들의 자금지원 수요는 소형 스포츠클럽 평균 1,092만 원, 대형 스포츠클럽 평균 3,224만 원, 전체 평균 1,841만 원으로 조사됨
- 호주 지역 스포츠클럽들의 총 자금지원 수요는 소형 스포츠클럽 6,084억 원, 대형 스포츠클럽 7,408억 원, 전체 1조 3,492억 원으로 조사됨

표 5. 지역 스포츠클럽의 자금지원 수요

(단위: 개, 백만원, 억원, 1\$=866원)

구분	모집단 (개)	조사 표본 (개)	평균 자금지원 수요 (만원)	총 자금지원 수요 (억원)
소형 스포츠클럽	47,147	2,378	1,092	6,084
대형 스포츠클럽	22,853	532	3,224	7,408
합계	70,000	2,910	1,841	13,492

출처: Australian Sports Foundation(2020). Impact of COVID-19 on community sport.

II

국가별 스포츠산업 정책

- 국가별 · 유형별 스포츠산업 코로나19 피해지원 정책: EU, 호주

1. 국가별 스포츠산업 코로나19 피해지원 정책

가. 독일

1) 유동성 및 안정화 지원

- 2020년 6월부터 단기 지원을 시작했으며, 2021년에도 계속 지원 예정(250억 유로 규모 보조금)

표 6. 독일 코로나19 기업 유동성 및 안정화 지원

구분	내용
지원 대상	- 이벤트 물류 회사, 박람회장, 오락 부문, 나이트클럽, 여행사 등 코로나19로 장기 휴업의 영향을 받는 기업, 비영리단체, 자영업자
지원 내용	- 작년 동월 대비 손실 규모에 따라 고정 비용의 일정 비율에 대해 단기 지원 ● 30% 이상~50% 미만 손실 : 고정 비용의 40% 단기 지원 ● 50% 이상~70% 미만 손실 : 고정 비용의 60% 단기 지원 ● 70% 이상 손실 : 고정 비용의 90% 단기 지원

- 2020년 11월 2일부터 시작된 4주간의 부분 폐쇄로 인한 특별 경제 지원
 - 2019년 11월 수익의 최대 75%까지 일회성 일시불 지급(총 100억 유로 규모)
- 봉쇄 기간 수익 손실을 완화하기 위한 세금, 전기요금, 사회보장기여금 지출 수준 완화

2) 경쟁력과 투자 촉진

- 투자를 늘리고 추가 투자 인센티브를 창출하기 위해 2020년-2021년 과세 연도의 유동 자산에 대한 감가 상각 옵션을 개선함으로써 기업은 과세 대상 소득에서 더 많은 투자 지출을 즉시 공제 가능
- 유럽연합 이외 국가에서 상품을 수입할 때 납부하던 수입 부가가치세의 납부기한 연기
- 법인세법 개정 예정(사업소득에 대한 감세 등)

3) 직업 및 견습생 보호

- 2020년 12월 31일까지 단축 근로를 도입한 회사의 경우 단축 근로 수당 자격 기간이 최대 24개월(최장 2021년 12월 31일까지)로 연장 : 단축 근로 기간에 따라 손실 임금의 60~80% 보상
- 2020년 견습생 수를 이전 3개년에 비해 줄이지 않는 중소기업은 새로 체결되는 견습 계약에 대해 2,000 유로의 일회성 프리미엄 제공

4) 스포츠 시설 및 스포츠클럽, 구단, 리그에 대한 자금 지원

- 2020-2021년 스포츠 시설에 대해 추가로 1억5천만 유로 규모의 자금 지원
- 경제적 활동이 어려운 스포츠클럽을 포함하여 긴급지원금 지급(9,000~15,000유로)
- 코로나19로 정기적 시합이나 리그 운영이 없는 프로스포츠의 경우 입장권 손실을 재정적으로 완화하기 위한 조치 실시(클럽당 80만 유로)
- 새로운 임시지원프로그램III(Temporary Aid ProgrammeIII)를 통해 코로나19 봉쇄조치로 타격을 입은 자영업자, 문화 · 이벤트 분야에 대해 지원

나. 영국

1) 고용 유지 지원

- 코로나19의 영향으로 인력을 유지할 수 없는 경우 직원 고용을 유지하되 평상시 임금의 일부를 충당할 수 있는 보조금 신청 가능
 - 근무하지 않은 시간에 대해 직원의 평상시 급여의 80%를 월 최대 2,500파운드까지 청구(2021년 7월 1일 부터는 보조금 수준이 매월 감소되며 임금에 대한 기업의 기여가 요구될 예정)
- 코로나19로 인한 법정 병가에 대해 최대 2주까지 보상

2) 자영업자 대상 보조금

- 지금까지 3차 보조금이 지급되었으며, 4차-5차 보조금 지급이 계획되어 있음
 - 4차 보조금은 3개월 평균 거래 이익의 80%, 한번에 7,500파운드까지 지급, 2019~2020 과세 연도에 자영업자가 된 경우를 대상으로 함

3) 세금 감면

- 부가가치세 납부 연기 및 분할 납부
- 일반 상점, 레스토랑, 카페, 바 또는 펍, 영화관, 라이브 공연장, 스포츠클럽, 체육관, 스파, 숙박시설 등에 대해 2020년-2021년 과세연도 영업세 미부과

4) 코로나19 피해 중소기업 대출

- 코로나19 사업 중단 대출 제도 : 코로나19로 타격을 입은 중소기업에 대해 500만 파운드까지 대출 가능하며 정부가 80%까지 보증하고 첫 12개월 동안의 이자 및 수수료 지불(대출기간 최대 3~6년)

- 회복 대출(Bounce Back Loan) : 코로나19로 타격을 입은 중소기업에 대해 2,000파운드에서 매출액의 최대 25%(최대 50,000파운드)까지 대출 가능하며 정부가 100% 보증하고 첫 12개월 동안의 이자 및 수수료 면제, 이후 이자율은 연 2.5%(대출기간 6년, 추가 10년 연장 가능)

다. 프랑스

1) 고용 지원

- 완전히 폐쇄되거나 부분적으로 폐쇄된 회사의 경우 공공보전 제한 조치가 계속되는 한 직원 보수의 100% 지원

2) 세금 및 사회보장비

- 사회보장비 면제 및 보조금 지급
- 세금 유예 : 부가가치세 및 직접세 유예
- 임대료 지불 관련 임대인과의 법적 중재 절차 제공

3) 연대기금

- 매출액의 70% 이상 손실된 기업에 대한 보상
 - 행정적으로 폐쇄된 회사 또는 매달 1백만 유로 이상의 수익을 거두는 회사에 대해 고정비용의 최대 70% 보상

라. 오스트리아

1) Hardship fund(EPU, 소상공인, 신규 창업자 대상)

- 코로나19로 인해 위기에 처한 기업을 신속하게 돕기 위해 20억 유로의 기금(hardship fund)을 마련(비상환 면세 보조금)

표 7. 오스트리아 Hardship fund

구분	내용
지원단계	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 1단계 : 비상지원(2020년 3월 27일~4월 17일까지 즉시 지급) <ul style="list-style-type: none"> - 연간 순이익 5,528유로~6,000유로 : 500유로 - 연간 순이익 6,000유로 이상 : 1,000유로 ▷ 2단계 : 2020년 4월 20일~2021년 3월 중순 <ul style="list-style-type: none"> - 6개월 동안 월 최대 2,000유로까지 손실 수입의 80%에 해당하는 금액 지급 ▷ 회복지원금(comeback bonus) <ul style="list-style-type: none"> - 6개월 동안 월 최대 500유로 지급

구분	내용
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> - 1인 기업 - 직원 수 10명 미만(상근직원), 연간 매출액 또는 대차대조표 총액 200만 유로 미만 - 신규 자영업자 - 개인사업자 및 프리랜서 - 의무보험 가입자
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> - 자신의 명의로 합법적으로 운영되는 기업체 또는 프리랜서 - 오스트리아에 등록 또는 설립된 사업장 - 코로나19로 인한 상당한 경제적 손실(더 이상 운영비 총당이 어려운 경우, 공식적으로 출입 금지 명령이 내린 경우, 전년 동월 대비 최소 50% 매출 하락) - 2019년 12월 31일까지 회사 설립(무역 허가 등록 또는 사업 활동 개시)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> - 모든 적격자에게 최소 월 500유로 지급(2018년 1월 1일 이후 창업한 청년 창업가에게도 적용) - 2020년 3월 16일~2021년 3월 15일까지 총 12개월 중 월별 손실에 대한 보상은 최대 2,000유로(12개월 총 최대 24,000유로) 지급 - 월별 500유로의 회복지원금(12개월 총 최대 6,000유로) 지급 - 총 최대 보조금(손실 및 회복지원금)은 3만 유로

2) 기업 유동성 확보를 위한 금융지원

- 코로나지원기금
 - 코로나19로 매출액이 크게 감소하는 기업을 지원하기 위해 150억 유로 규모의 코로나지원기금 운용(2020년 4월 8일부터 신청)
 - 코로나19로 매출 손실이 큰 기업(SME, 대기업), 특히 출입 제한, 여행 제한, 모임 금지 등의 대책에 영향을 받는 업종에 초점

표 8. 오스트리아 코로나지원기금

구분	내용
정보보증대출	- 대출금액의 90%까지, 1% 미만의 대출 금리 적용, 최대 5년(이후 최대 5년 연장 가능)
고정비용 보조금	- 사업장 임대료, 대출이자비용, 전기, 가스 및 통신비, 운영보험료, 임대 할부 자금 조달 비용, 운영 라이선스 수수료, 코로나19로 가치의 50% 이상이 손실되는 부패성 또는 계절 상품의 가치 손실에 대한 보조금 지급
직접대출	- 코로나19로 인한 주문, 납품 등 시장변화로 매출, 수익실적이 하락한 기업에 대한 운용 자본 대출로 자금 조달을 촉진(신속처리절차를 통해 평균 24시간 이내, 2,000만 유로 이상의 경우 48시간 이내 처리)

3) 세금 및 사회보장기여금 관련 유동성 확보 지원

- 2020년 소득세·법인세 선납금 감액, 체납액 감면 신청 가능
- 사회보장기여금 납부 연기 및 할부, 감액

4) 근로 시간 단축

- 근로계약상 정상 근로시간의 10~90% 수준으로 단축 가능
 - 급여 범위에 따라 기존 급여의 80~90% 지급
 - 2020년 6월, 10월, 11월 단축 근무 모델 일부 조정

마. 호주

- 중앙정부의 재정 지원
 - 고용유지(JobKeeper Payment) 지원 : 대상 기업에 6개월 동안 직원당 임금보조금(2주당 1,500달러)을 지급하여 코로나19로 인한 위기에 직원을 유지하고 향후 사업을 다시 시작할 수 있도록 지원
 - 매출액 5,000만 달러 미만인 비영리 및 중소기업에 대해 최대 100,000달러(적격 기업의 경우 최소 20,000달러)의 현금 지급
 - 정부 보증 대출 : 최대 3년 동안 최대 250,000달러의 무담보 대출, 6개월 대출 상환 연기

1) 오스트레일리아수도령(Australian Capital Territory)

- 스포츠 및 레크리에이션 기관의 현금 흐름을 지원하기 위해 70만 달러를 즉시 투입
- 2021 스포츠 및 레크리에이션 보조금 프로그램을 조기 가동하여 스포츠 및 레크리에이션 조직에 약 150만 달러가 투입되었으며 2021년 초 리빌딩 프로젝트를 위해 100만 달러의 추가 자금 투입 예정
- 정부 관련 운동장 및 시설 임대료 면제
- 전기요금 및 고정 요금에 대한 환급
- 코로나19로 활동 또는 서비스가 제한된 모든 사업체에 대해 2020년 4월부터 9월까지 6개월 간 급여에 대한 세금 면제

2) 뉴사우스웨일스주(New South Wales)

- 소기업 보조금(Small Business Grants)
 - 코로나19로 어려움에 처한 소기업을 지원하기 위해 최대 10,000달러의 소기업 보조금을 조성
- 임대 지원 패키지(rental support package)
 - 코로나19로 재정적 어려움을 겪고 있는 주거 및 사업체 세입자 및 임대인을 위한 4억4천만 달러의 6개월 임대 지원 패키지
 - 코로나19 이후 임대 연체로 인한 퇴거 유예 및 제한(6개월)
 - 모든 정부 자산의 직원 20인 미만 사업자 및 비영리 세입자 6개월 임대료 연기
- 근로소득세 유예 및 면제
 - 급여 1,000만 달러 이상인 기업 및 조직에 대한 근로소득세 유예(6개월 동안 최대 40억 달러)
 - 급여 1,000만 달러 이하의 기업 및 조직에 대한 근로소득세 3개월 면제
- Working for NSW 기금
 - 사업을 유지하고 일자리를 창출하며 직원을 유지하기 위해 10억 달러의 기금 조성
- 지역 의회 일자리, 서비스, 인프라 보호 패키지
 - 뉴사우스웨일스주 지방 정부 부문의 일자리, 서비스, 인프라 손실을 막기 위해 3억9,500만 달러 패키지 마련
- 세금 감면
 - 연간 세액 25% 감면, 매월 세금을 납부하는 기업의 경우 2020년 3~5월 면세
 - 2020년 7월 1일부터 시작되는 회계연도의 면세 기준액 100만 달러로 상향

3) 노던주(Northern Territory)

- 스포츠 및 레크리에이션 부문의 즉각적 대응 및 회복 프로그램
 - 지역의 스포츠 및 레크리에이션 부문의 코로나19 대응 및 회복을 위해 130만 달러 기금 조성
 - 온라인 공인 교육, 온라인 레크리에이션 촉진 패키지, 스포츠 촉진 패키지, 원격 스포츠 프로그램 촉진 패키지

4) 퀸즐랜드주(Queensland)

- 근로소득세 감면 패키지
 - 세후 임금 650만 달러 이하 : 근로소득세 환급(2019년 11월-12월), 근로소득세 면제(2020년 1월-3월), 2020년 근로소득세 연기 신청 가능
 - 세후 임금 650만 달러 이상, 코로나19로 직간접적 부정적 영향을 받은 경우 : 2020년 근로소득세 연기, 2개월 근로소득세 환급(2020년 1월-2월) 신청 가능
- 임대료 관련 원칙
 - 연간 매출액 5,000만 달러 미만, 코로나19로 매출액이 30% 이상 감소한 경우 임대료 미납으로 인한 사업 임대 종료 금지
 - 임대료 미납에 보증금 사용 금지
 - 임대인이 받은 토지세 및 은행이자 감소 등의 혜택을 임차인에 비례적으로 전달
 - 임대료 인상 금지, 갱신 예정인 경우 임대 연장
- 경제 구호 패키지
 - 지역민들의 건강, 일자리 및 사업을 지원하기 위해 40억 달러 조성
 - 100,000kwh 미만을 소비하는 모든 중소기업에 대해 전기요금 500달러 환급
 - 강제 폐쇄로 영향을 받는 기업에 대해 주류 면허 수수료 면제
- 글래드스톤 지역 재건 펀드(Gladstone Region Rise Up Fund)
 - 코로나19로 인해 영향을 받는 비영리 스포츠, 레크리에이션 및 지역사회 조직을 지원하기 위해 개발
 - 코로나19로 재정에 부정적 영향을 받은 해당 조직을 보호하기 위한 관련 비용 및 이니셔티브에 최대 5,000달러까지 신청(2020년 5월 1일 마감)
- 스포츠 및 레크리에이션 코로나19 안전 재건 플랜(Sport & Recreation COVID SAFE Restart Plan)
 - 스포츠클럽 및 스포츠 활동 참여자들을 위한 Return to Play 이니셔티브를 지원하기 위해 5,139만 달러 규모의 금융 패키지 조성
 - COVID SAFE Active Clubs Kickstart(1,400만 달러) : 위생용품, 제품, 교육, 장비 구매 등을 통해 스포츠클럽이 재기할 수 있도록 자금 지원(최대 7,000개의 클럽에 최대 2,000달러의 보조금)

- Active Industry Fund(1,080만 달러) : 주 수준의 77개 스포츠 조직 및 사업체에 자금 지원
- Active Restart infrastructure Recovery Fund(1,550만 달러) : 최대 3,000개 클럽에 대해 수익 창출을 위한 장비 구입을 지원
- FairPlay 바우처(1,100만 달러) : 약 73,000명의 퀸즐랜드 젊은이들이 신체 활동 기회에 참여하고 코로나19로 어려움을 겪고 있는 가족들을 지원할 수 있는 최대 150달러의 바우처 지원

5) 사우스오스트레일리아주(South Australia)

- 주민 대상 축구, 크리켓, 넷볼 시설 프로그램 지원
 - 스포츠클럽에 대한 600만 달러의 지원이 발표되었고, 500만 달러를 추가적으로 투입할 예정
- 중소기업 긴급 현금 보조금
 - 코로나19로 큰 영향을 받은 사우스오스트레일리아주 소규모 기업 및 비영리 단체의 사업 운영을 지원하기 위해 10,000달러의 보조금 지원
- 근로소득세 면제 및 유예
 - 임금이 최대 400만 달러인 사업체 : 임금 보조금에 대해 6개월간 근로소득세 면제
 - 임금이 최대 400만 달러 이상인 사업체 : 근로소득세 6개월간 납부 연기
- 토지세 감면
 - 코로나19의 영향을 받은 세입자에게 임대료 감면을 제공하는 임대인은 2019-20년 토지세의 25% 감면, 최대 6개월 동안 납부 연기 가능

6) 태즈메이니아(Tasmania)

- 스포츠 보조금 프로그램(200만 달러 규모)
 - 고용 유지 지원금 : 코로나19로 수입원이 감소한 스포츠 조직의 고용 유지에 도움이 되도록 6개월간 스포츠 당 최대 150,000달러의 보조금 지급(스포츠 관련 업무를 수행하는 태즈메이니아 스포츠 조직에 고용된 직원에 지불)

7) 빅토리아주(Victoria)

- 빅토리아주 비즈니스 지원 펀드(Victorian Business Support Fund)
 - 일회성 10,000달러 지급
- 중소기업 지원

- 중소기업의 현금 흐름 향상을 위해 2020년 3월 12일 기준 직원을 고용하는 비영리단체와 자격을 만족하는 중소기업에 대해 20,000-100,000달러 지원

○ 근로소득세 면제

- 연간 과세 임금이 65만~3백만 달러인 빅토리아주 기업은 2019-20 회계연도에 대한 근로소득세 면제

○ 지역 사회 스포츠 부문 단기 생존 패키지(4,000만 달러 규모)

- 대규모 주 스포츠 협회에 최대 350,000달러의 보조금
- 소규모 주 스포츠 협회에 최대 200,000달러의 보조금(지역 스포츠 아카데미 및 기타 주 스포츠 및 레크리에이션 기관)
- 협회 및 리그에 최대 15,000달러의 보조금
- 개별 클럽에 1,000달러의 보조금

○ 국가 스포츠 기관 및 프로 클럽 코로나19 단기 생존 자금 지원 프로그램(1,600만 달러 규모)

- 빅토리아주 프로 팀(전국 또는 국제 경기 출전), 국가 스포츠 기관 등을 대상으로 함
- 프로 팀과 프로 팀이 있는 국가 스포츠 기관 : 총 900만 달러 지원
- 프로 팀이 없는 국가 스포츠 기관 : 총 700만 달러 지원

8) 웨스턴오스트레일리아주(Western Australia)

○ 비영리 단체 및 지역사회 단체 위기 및 긴급 구호 지원(5,900만 달러 규모)

- 비영리 스포츠, 예술 및 지역사회 단체에 긴급한 재정적 지원
- 취소 비용, 수익 손실, 이벤트 취소와 관련된 운영 비용 등 보상

2. 유형별 스포츠산업 코로나19 피해지원 정책

○ 유럽위원회(European Commission)는 개별 EU 회원국의 스포츠 부문에 대한 총 60개의 다양한 이니셔티브 및 글로벌 수준의 조치를 8가지 범주로 분류하였음

- ① 새로운 보조금 및 펀딩 : 조직에 대한 재정 지원을 목표로 새로 도입된 보조금. 코로나19 기간 동안의 활동과 운영을 지속할 수 있도록 하고, 취소되거나 연기된 이벤트와 같은 수익의 손실을 보상하며, 새로운 활동과 기회를 위한 자금을 제공하는 등의 조치
- ② 면제 또는 연기 : 세금 및 부채, 사회보장비 면제 및 연기, 취소 또는 연기된 이벤트에 대한 티켓 환급 연기, 방송 및 기타 미디어 서비스의 계약과 같은 법적 문제 지원
- ③ 기존 지원 조치 확대 : 보조금 및 대출 요건 완화를 포함하여 코로나19 기간 동안 스포츠 부문을 지원하기 위한 기존 자금 지원 조치의 확대
- ④ 보조금 · 수당의 조기 지급 : 보조금, 보상금, 기타 수당 등을 포함하여 지불 예정일 전에 이루어지는 모든 유형의 조기 지급
- ⑤ 근무 단축 지원 : 코로나19로 감소 또는 중단된 근무로 인한 직원 급여 감소를 보상하는 제도
- ⑥ 프리랜서 및 운동선수 지원 : 프리랜서, 자영업자, 운동선수를 위한 직접적 지원
- ⑦ 정보 및 지침 : 코로나19 문제와 관련된 정보, 지침은 물론 향후 비즈니스 모델 조정에 대한 지침 제공
- ⑧ 기타 조치 및 이니셔티브 : 기타 맞춤형, 혁신형 접근

○ 유럽 및 호주의 스포츠산업에 대한 코로나19 피해 지원 정책을 유럽위원회(European Commission)가 분류한 8가지 유형에 따라 정리 · 요약하면 <표 9>와 같음

표 9. 코로나19 스포츠산업 피해 지원 정책 유형별 사례(유럽 및 호주)

유형	내용	사례
1. 새로운 보조금 및 펀딩	프로 및 생활 스포츠에 걸쳐 스포츠 부문의 여러 분야를 대상으로 하는 대규모 주 정부 재정 이니셔티브	<ul style="list-style-type: none"> - 아일랜드 : 국가 스포츠 분야에 대한 코로나19 펀딩 지원 - 독일 : 연방 '스포츠, 청소년, 문화 시설 재건' 펀드 - 라트비아 : 아마추어 및 프로 스포츠 지원을 위한 국가 스포츠 분야 보조금 - 호주 : 'Sport & Recreation COVID SAFE Restart Plan' - 스포츠클럽 및 스포츠 활동 참여자들을 위한 Return to Play 이니셔티브 지원 자금
	국가 스포츠 부문의 특정 하위 분야를 대상으로 하는 주 재정 조치	<ul style="list-style-type: none"> - 스웨덴 : 모임에 대한 공중 보건 제한으로 수익이 감소한 조직을 위한 문화 및 스포츠 금융 이니셔티브 - 오스트리아 : 비영리 조직 지원 펀드 - 네덜란드 : 스마트 기술을 사용하여 새로운 비즈니스를 창출하고 새로운 비즈니스 모델에 자금을 지원하며 혁신 프로그램을 촉진하기 위한 혁신 기금
	지역 사회가 스포츠 단체 및 스포츠클럽에 기부하고 자금을 할당할 수 있는 플랫폼을 구축하는 지역 사회 자금 이니셔티브	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 : 'Je Soutiens Mon Club' - 프랑스 스포츠 재단과 스포츠부의 기부금으로 가장 지원을 필요로 하는 조직에 지원하는 크라우드 펀딩 플랫폼 지원 - 독일 : 'Support you Sport' - 코로나19로 어려움에 직면한 스포츠클럽을 돕기 위해 대중이 돈을 기부하도록 장려하는 이니셔티브
2. 면제 및 연기	세금, 부채, 임대료, 사회보장비 면제 또는 감면	<ul style="list-style-type: none"> - 네덜란드 : 임대 및 현금 흐름 지원 이니셔티브 - 프랑스 : 중소기업의 사회보장비 납부 의무 일시중지 - 이탈리아 : 사회보장비 및 공공관리시설에 대한 임대료 납부 일시중지 - 리투아니아 : 빌뉴스(수도)의 스포츠 조직을 위한 임대료, 토지세, 스포츠 장비 대여료 면제 - 호주 : 매출액 5,000만 달러 미만인 비영리 및 중소기업에 대해 최대 100,000달러 현금 지급, 정부 관련 운동장 및 시설 임대료 면제, 근로소득세 유예 및 면제, 전기요금 및 고정 요금에 대한 환급, 토지세 감면
	계약 의무 이행에 관한 규칙 수정	<ul style="list-style-type: none"> - 독일 : 독일 축구 리그 중계 계약 - 일부는 선불 지급, 일부는 리그 속 개시 지불 - 프랑스 : 프로축구 리그와 방송사 간의 맞춤형 계약으로 경기 수를 줄이고 정부 보증 대출을 통해 방송 수익 부족분을 회복
	취소 및 연기된 이벤트에 대한 티켓 환급 연기에 관한 규칙 변경	<ul style="list-style-type: none"> - 독일, 이탈리아, 폴란드 : 취소되거나 연기된 이벤트에 대해 현금 환불 대신 바우처를 제공할 수 있도록 법 규정 변경

유형	내용	사례
3. 기존 지원 조치 확대	증가하는 수요와 지원 요구를 충족하기 위해 기존 지원 조치의 재정적 범위 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 유럽 : 국가올림픽위원회의 올림픽 주기 펀딩 메커니즘 내에서 유럽 올림픽위원회가 추가 자금 제공 - 리투아니아 : 경기가 취소된 프로선수에 대한 국가 급여 지속
	변화된 재정적 요구에 맞춰 자금을 보다 유연하게 활용할 수 있도록 기존 지원 조치 조정	<ul style="list-style-type: none"> - 유럽 : 회원 협회가 코로나19 관련 이슈에 대해 사용할 수 있도록 UEFA의 2억3,650만 유로 'HatTrick' 이니셔티브의 지출 규정 수정 - 몰타 : 국제 스포츠 이벤트 참여를 위해 마련된 지원 자금을 스포츠 시설 자금으로 이전
4. 보조금 · 수당 조기지급	정부 및 국가 스포츠 기관이 지원하는 기존 이니셔티브의 지불을 앞당기기 위한 국가 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 : 국립 스포츠기구의 스포츠 협회에 대한 공공 보조금의 조기 지급 - 몰타 : 스포츠 연맹에 대한 국가 보조금의 선지급 - 호주 : 2021 스포츠 및 레크리에이션 보조금 프로그램을 조기 가동하여 스포츠 및 레크리에이션 조직에 투입
	국제 스포츠 기구의 여러 국가에 대한 지불을 앞당기기 위한 국제적 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 유럽 : 연기된 EURO2020 예선 경기가 완료되기 전에 UEFA가 프로 축구 클럽에 지급할 혜택 지급
5. 근무 단축 지원	스포츠 부문을 포함한 여러 경제 분야의 직원 급여 일부를 정부에서 지급하는 제도	<ul style="list-style-type: none"> - 독일 : 근무 단축으로 손실된 순 임금의 최대 67%(매월 최대 6,700 유로)를 지급하는 제도 - 프랑스 : 매월 최대 6,927유로까지 순 임금의 최대 84%를 지급하는 제도 - 덴마크 : 총 임금의 75%(또는 시간당 지급의 경우 90%)를 지원해 고용주가 이전 급여의 100%를 지급하도록 하는 제도 - 호주 : 대상 기업에 6개월 간 직원당 임금보조금(2주당 1,500달러)을 지급
	코로나19 제한으로 수입원에 직접적으로 영향을 받은 분야의 직원 임금을 특별히 지원하기 위한 정부 제도	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 : 호텔, 레스토랑, 카페, 관광, 이벤트, 스포츠, 문화 및 관련 분야의 기업을 위한 'Partial activity' 근무 단축 계획 연장
6. 프리랜서 및 운동선수 지원	여러 경제 부문에서 프리랜서 및 자영업자를 지원하는 정부 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 : 프리랜서 및 자영업자를 위한 정상 순소득의 최대 84%에 해당하는 단기 실업 자금 - 이탈리아 : 자영업자에게 600유로 지급
	스포츠 부문을 포함한 프리랜서 및 자영업자에 대한 정부 특별 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 루마니아 : '스포츠 활동 계약'에 따라 일하는 프리랜서 및 개인에게 평균 총소득의 75%를 지원하는 제도
	스포츠 연맹의 프로 선수와 코치에 대한 재정 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 유럽/글로벌 : World Athletics와 International Athletics Foundation에서 공동으로 제공한 프로 운동 선수에 대한 복지 기금(지원자당 최대 3,406유로 상당)

유형	내용	사례
7. 정보 및 지침	코로나19와 관련된 새로운 건강 및 안전 사항을 충족시키기 위한 지침 및 지원 제공	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스, 벨기에, 네덜란드 : 국가올림픽위원회의 스포츠 조직에 대한 정보 및 지침 제공 - 벨기에 : 코로나19 방역 지침에 따라 활동 및 행사를 수행하는 스포츠클럽과 스포츠 시설에 대한 공식 지침 발표
	코로나19 관련 제한으로 인한 재정적, 사업적, 조직 문제와 관련된 지침 및 지원 제공	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 : 조직이 건강, 지속가능한 도시, 디지털 경제 및 순환 경제와 관련된 경제적 기회에 접근할 수 있도록 연구 및 개발 프로그램의 지원 및 자금 조달 - 네덜란드 : 스포츠 조직이 새로운 비즈니스 기회를 창출하기 위한 새로운 기술에 대한 이해를 구축하는 데 도움이 되는 혁신 기금, 스포츠 비즈니스가 코로나19 제한 내에서 작동할 수 있는 비즈니스 모델로 변화할 수 있도록 지원하는 기금
8. 기타 조치 및 이니셔티브	특정 요구에 부응하는 기타 맞춤형, 혁신적 접근	<ul style="list-style-type: none"> - 루마니아 : 어린이들에게 스포츠 장비에 대한 100유로 바우처를 제공하여 어린이들의 스포츠 참여를 장려하는 제도 - 유럽 : UEFA의 Financial Fair Play 규칙에 대한 일시적인 긴급 변경(축구 클럽이 소득 감소로 인한 재정 관리 부실 규칙 위반에 대해 부당한 처벌을 받지 않도록 함) - 프랑스 : 온라인 경제 지원을 위한 전국 광대역 설치 투자 전략 - 아일랜드 : 전자상거래의 기회를 극대화하기 위해 소규모 소매 업체를 지원하는 53억 유로의 온라인 소매업 관련 계획 - 호주 : 온라인 공인 교육, 온라인 레크리에이션 촉진 패키지, 스포츠 촉진 패키지, 원격 스포츠 프로그램 촉진 패키지

III

글로벌 스포츠 기업: 나이키(Nike Inc.)

1. 기업정보

가. 주요 사업 영역

- 나이키는 세계 최대 규모의 운동화 및 스포츠용품 판매업체이며, 신발, 의류, 장비 및 액세서리를 개발, 설계, 생산 및 판매함. 운동화 제품은 주로 전문 스포츠용으로 설계되었지만 대부분의 제품은 캐주얼 또는 레저용으로 소비되고 있음
- 달리기, 트레이닝, 농구, 축구 등의 다양한 스포츠 종목에 모티브로 하는 일상용 신발과 아동용 신발은 가장 많이 판매되는 제품 카테고리임. 나이키는 테니스, 골프, 야구, 축구, 라크로스, 걷기, 야외 활동, 스케이트보드, 자전거, 배구, 레슬링, 치어리딩, 수중 활동 및 기타 운동 및 레크리에이션용으로 설계된 신발도 판매하고 있음

사업 영역 (TYPES OF BUSINESS)

- ▶ 운동화
- ▶ 스포츠의류
- ▶ 스포츠 용품
- ▶ 수영복
- ▶ 하키 용품
- ▶ 플라스틱 제품
- ▶ 스포츠 액세서리
- ▶ 소매(상)점

나. 재무정보

○ 나이키의 2019년 매출액은 44조 3,195억 원(39,117백만 달러)이며 이는 전년도와 비교해 3조 817억 원(27억 2천만 달러) 증가한 규모임

표 10. 나이키 재무 정보

(단위: 십억원, 1\$=1,133원)

항목	2014	2015	2016	2017	2018	2019
매출	31,496	34,671	36,682	38,919	41,238	44,320
영업이익	4,169	4,730	5,101	5,381	5,036	5,407
영업비용	9,936	11,213	11,867	11,973	13,048	14,398
당기순이익	3,054	3,712	4,262	4,806	2,191	4,567
영업현금흐름	3,405	5,307	3,511	4,128	5,619	6,694
자본적지출	998	1,092	1,296	1,253	1,166	1,269
EBITDA	4,890	5,470	5,856	6,197	5,918	6,228

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

2. 기업 동향 : What's On?

- 전통적인 제조 기업의 반란: 디지털 전환(Digital Transformation)을 통한 기업의 혁신
- 나이키는 전통적인 스포츠용품 제조업 중심의 기업으로 스포츠활동에 필요한 다양한 운동용품 및 장비를 생산하고 판매해 왔음. 하지만 최근 스포츠산업 환경의 디지털화에 대응하여 기존의 제조업 중심의 비즈니스 모델을 변화시키고 있음
- 특히, 코로나19 확산 이후 비대면 스포츠활동 및 건강관리에 대한 소비자의 관여도 증가는 나이키의 주요 사업군 경영전략에도 영향을 미치고 있음. 나이키는 기존의 제조업 중심 비즈니스 모델에 서비스적 요소의 비중이 높여 제품 다양화와 고객 만족도 향상을 추구하며 시장을 확대하고 있음

가. 나이키+퓨얼 밴드(Nike+Fuelband, 2012년)

- '나이키+퓨얼 밴드'는 손목 착용형 웨어러블 기기로 일상생활을 하는 동안 소비되는 칼로리와 같은 건강 정보를 확인할 수 있는 서비스를 제공함
- 앞서 출시된 '나이키+아이팟(iPod)'의 목표 세분시장은 애플(Apple)사의 아이팟 사용자 중 달리기와 같은 운동에 참여하는 소비자였음. '나이키+퓨얼밴드'는 운동에 참여하지 않는 일반 소비자들을 목표고객으로 설정하고 유명 스포츠인을 활용하는 적극적인 마케팅 커뮤니케이션을 실시하여 시장을 확대시켰음

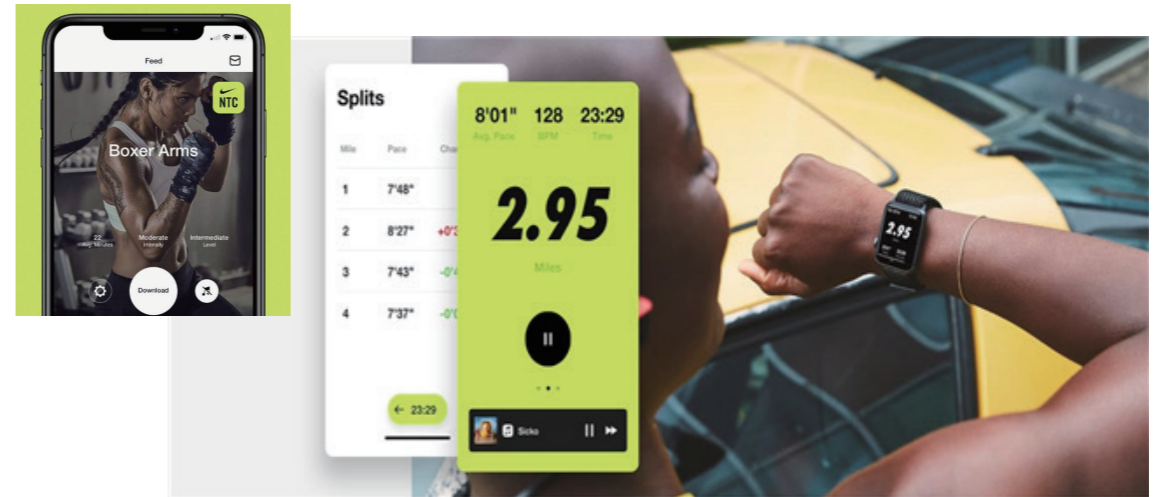


〈그림 3〉 인지도 높은 스포츠 스타를 활용한 적극적 홍보 실시

출처: New York Daily News(<http://www.nydailynews.com/>), MobiHealthNews(<https://www.mobihealthnews.com/>)

나. 나이키 런 클럽 앱(NRC: Nike Run Club App., 2020년)

- '나이키 런 클럽(NRC: Nike Run Club)'은 GPS 러닝 추적부터 오디오 가이드 런, 주간 챌린지, 월별 챌린지, 원하는 거리를 정할 수 있는 맞춤형 챌린지, 나의 목표를 위한 맞춤형 코칭 플랜, 친구들의 끊임없는 동기 부여까지 이용자의 다양한 운동 목적에 부합하는 다양한 서비스 콘텐츠를 제공



〈그림 4〉 스마트폰 앱(App)을 통한 개인 운동기록 추적 및 분석 서비스

출처: www.nike.com

- 맞춤형 코칭 플랜
 - NRC에서는 운동을 새로 시작하는 사용자나 피트니스에 집중하고 싶은 사용자, 레이스를 준비하는 사용자 등 이용자 개인의 목표와 피트니스 수준에 맞춰 플랜을 조정할 수 있음
- 나이키 코치 및 운동선수들과 함께하는 오디오 가이드 런
 - 나이키 코치뿐만 아니라 모 패라, 케빈 하트와 같은 스타 선수와 연예인의 음성을 통해 이용자에게 운동 가이드와 동기 부여
 - 오디오 가이드 런은 근력과 스피드, 지구력 향상을 위한 운동 과정에서 이용자가 즐거움을 경험하게 만들어줌으로써 지속적인 운동참여를 유도함. 또한, 오디오 가이드 런은 이용자의 개인 선호도에 따른 애플 뮤직(Apple Music) 또는 스포티파이(Spotify)¹⁾에 연결하여 만족도를 향상시키고자 함
- 달성 기록을 축하하는 트로피와 배지
 - 5K 최단 시간 러닝 또는 최장 거리 러닝과 같은 개인 기록을 경신하는 경우 배지와 트로피를 획득할 수 있도록 하는 보상 시스템을 마련하여 이용자의 적극적인 참여를 유도

1) 스웨덴의 음악 스트리밍 및 미디어 서비스 제공 업체 플랫폼

○ 순위 비교·경쟁, 그리고 소통

- 리더보드에서 친구들과 함께 자신의 러닝 거리 기록을 간편하게 비교하고 경쟁할 수 있으며 러닝 중 친구들의 음성 응원을 받거나 나의 응원을 상대방에게 보내며 소통할 수 있음

○ 러닝 기록 추적 및 저장

- 이용자의 페이스, 거리, GPS 경로, 고도, 심박수, 마일 구간 등 상세한 러닝 기록을 측정하고, 음성 피드백을 제공하여 코칭 기능을 제공

- 손을 사용하지 않고 착용 가능한 신제품 운동화 발표

○ 이용자의 러닝 기록 공유

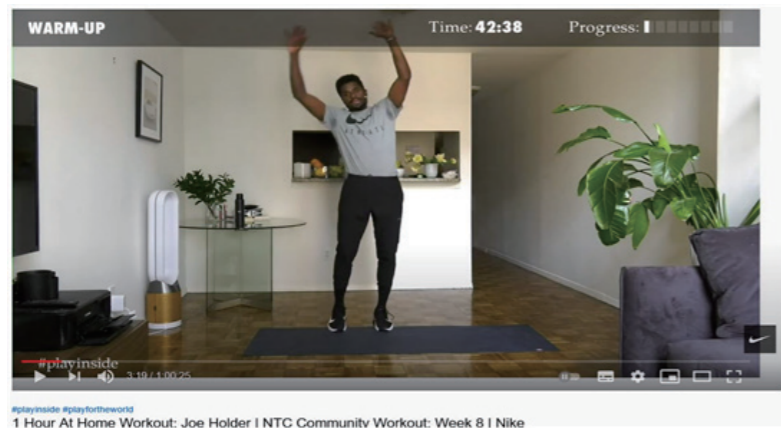
- 러닝사진과 각종 수치, 스티커를 추가하여 나만의 활동 게시물을 작성한 후 공유할 수 있는 서비스를 제공

다. 나이키 트레이닝 클럽(NTC: Nike Training Club App., 2020년)

○ ‘나이키 트레이닝 클럽(NTC)’은 이용자들이 전 세계 전문 트레이너들이 체계적으로 설계한 운동프로그램을 통해 운동 목표를 달성할 수 있도록 도움을 주는 서비스를 실시

○ NTC 앱은 집, 체육관, 야외 등 이용자가 원하는 어느 장소에서나 운동이 가능하며 맨몸 운동부터 각종 도구를 활용하는 운동까지 이용자의 운동 수준에 맞춘 트레이닝 프로그램을 제공하고 있음. 손목 착용형 웨어러블 기기로 일상생활을 하는 동안 소비되는 칼로리와 같은 건강 정보를 확인할 수 있는 서비스를 제공함

○ NTC는 요가, 맨몸 근력운동, 유산소 운동 등 다양한 종목의 운동 코칭 서비스를 제공하고 있음. 특히, 185개 이상의 광범위한 무료 운동 프로그램을 이용자의 수준에 맞추어 제공하여 스포츠 관련 콘텐츠 시장의 범위를 확대시키고 있음



〈그림 5〉 나이키 트레이닝 클럽(NTC: Nike Training Club) 커뮤니티 홈트레이닝 서비스

출처: 나이키 유튜브 채널(<https://www.youtube.com/watch?v=xJgvjSwd2qA>)

라. 나이키 고 플라이이즈(Go FlyEase, 2021년)

○ 제조 기업의 DNA에 신기술을 입히다!

○ 독자적인 기술개발을 통해 스포츠참여 장애 극복 시도: 손을 사용하지 않고 착용 가능한 운동화 개발
- 나이키는 2015년부터 신체적 장애를 지닌 소비자의 운동 참여를 가로막는 장벽을 낮추기 위해 ‘플라이이즈(FlyEase)’ 기술 개발을 시작. 손을 사용하지 않고 쉽게 신고 벗을 수 있는 핸드프리 신발을 출시

○ 혁신적인 신제품의 등장을 위한 지속적인 기술 연구개발

- 신발 탈착의 쉽고 부드러운 동작은 신발이 완전히 열린 상태와 완전히 닫힌 상태에서 고정 될 수 있도록 하는 힌지 기술이 핵심 역할을 하고 있음

- ‘플라이즈’ 기술 개발은 장애를 가진 운동선수와 소비자의 운동 참여를 위한 접근성을 확대하는 계기가 되었으며, 러닝이나 농구와 같은 다른 종목과 다른 스포츠용품에도 기술이 적용되고 있음



〈그림 6〉 손을 사용하지 않고 신발을 착용하는 ‘나이키 고 플라이이즈’

출처: Nike News(<https://news.nike.com/news/nike-go-flyease-hands-free-shoe>)

IV

통계로 보는 글로벌 스포츠산업

1. 글로벌 및 미국 스포츠산업 규모

- 글로벌 스포츠산업 규모는 2019년 기준 1,643.3조 원
 - 오락 및 레크리에이션 266.4조 원(16.2%), 스포츠용품 소매 194.3조 원(11.8%), 스포츠의류 소매 174.8조 원(10.6%), 메이저 프로스포츠 리그 및 팀 114.7조 원(7.0%), 스포츠용품 제조 70.2조 원(4.3%) 순으로 규모가 큼
 - 기타 부문으로 스포츠베팅, 출판, 스폰서십, 라이선스 상품, 비디오 및 온라인 게임, 광고, 판타지 스포츠, 기타 상품 및 서비스, 선수 매니지먼트를 포함하여 804.9조 원(49.0%)
- 미국 스포츠산업 규모는 2019년 기준 637.4조 원
 - 오락 및 레크리에이션 96.9조 원(15.2%), 스포츠용품 소매 77.7조 원(12.2%), 스포츠의류 소매 58.2조 원(9.1%), 메이저 프로스포츠 리그 및 팀 45.9조 원(7.2%), 스포츠용품 제조 14.0조 원(2.2%) 순으로 규모가 크며, 글로벌 스포츠산업의 38.8% 비중

표 11. 글로벌 & 미국 스포츠산업 규모(2019년 기준)

(단위: 조원, %, 1\$=1,133원)

부 문	글로벌		미국	
	규모	비중	규모	비중
메이저 프로스포츠 리그 및 팀	114.7	7.0	45.9	7.2
대학 스포츠	1.9	0.1	1.2	0.2
기타 관람스포츠, 입장료, 머천다이징	16.1	1.0	8.0	1.3
스포츠용품 소매 ¹	194.3	11.8	77.7	12.2
스포츠의류 소매 ²	174.8	10.6	58.2	9.1
오락 및 레크리에이션 ³	266.4	16.2	96.9	15.2
스포츠용품 제조업	70.2	4.3	14.0	2.2
기타 ⁴	804.9	49.0	335.4	52.6
합 계	1,643.3	100.0	637.4	100.0

1: 오프라인 및 온라인 매장 판매(자전거, 보트 및 기타 운송수단 포함)
 2: 스포츠 의류, 신발, 레크리에이션 의류 소매
 3: 스키, 골프장, 테니스, 수상, 볼링, 헬스클럽 포함
 4: 합법적·불법적 스포츠 베팅, 출판, 스폰서십, 라이선스 상품, 비디오 및 온라인 게임, 광고, 판타지 스포츠, 기타 상품 및 서비스, 선수 매니지먼트 포함

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

2. 북미 프로스포츠산업 시장 현황

- 2019년 MLB리그 수익은 11.7조 원(103억 달러)이며, 영업이익은 1.7조 원(15억 달러)로 매출액 기준 영업이익률은 약 14.6%임
- 시즌 팀당 1MLB 162 경기의 평균 관중 수는 28,321명임
- MLB팀 평균 시장가치는 약 2.2조 원(19억 달러)으로 추정 됨

표 12. 메이저리그 (Major League Baseball: MLB)

(단위: 조원, %, 1\$=1,133원)

분 류	금액	연도	출처
MLB 리그 수익 (League Revenue)	11.7	2019	Forbes
영업이익(Overall operating income)	1.7	2019	Forbes
MLB 팀 수	30	2019	MLB
MLB 평균 관중 수 (팀당 162경기/시즌)	28,321	2019	ESPN
MLB 팀 평균 시장가치	2.2	2019	Forbes

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

- 2019년 NFL리그 수익은 16.4조 원(145억 달러)이며, 영업이익은 3.7조 원(33억 달러)로 매출액 기준 영업이익률은 약 22.8%임
- 시즌 팀당 162 경기의 평균 관중 수는 59,512명임
- NFL 팀의 평균 시장 가치는 약 3.3조 원(29억 달러)으로 추정됨

표 13. 내셔널 풋볼 리그(National Football League: NFL)

(단위: 조원, %, 1\$=1,133원)

분 류	금액	연도	출처
NFL 리그 수익 (League Revenue)	16.4	2019	Forbes
영업이익(Overall operating income)	3.7	2019	Forbes
MFL 팀 수	32	2019	NFL
NFL 평균 관중 수 (팀당 16경기/시즌)	59,512	2019	ESPN
NFL 팀 평균 시장가치	3.3	2019	Forbes

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

- 2019년 NBA리그 수익은 9.9조 원(88억 달러)이며, 영업이익은 2.4조 원(21억 달러)으로 매출액 기준 영업이익률은 약 23.9%임
- 시즌 팀당 162 경기의 평균 관중 수는 17,788명임
- NBA 팀의 평균 시장 가치는 약 2.4조 원(21억 달러)으로 추정됨

표 14. 전미 농구 협회(National Basketball Association: NBA)

(단위: 조원, %, 1\$=1,133원)

분류	금액	연도	출처
NBA 리그 수익 (League Revenue)	9.9	2019	Forbes
영업이익(Overall operating income)	2.4	2019	Forbes
MLB 팀 수	30	2019	NBA
NBA 평균 관중 수	17,788	2019	ESPN
NBA 팀 평균 시장가치	2.4	2019	Forbes

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

- 2019년 NHL리그 수익은 5.7조 원(50억 달러)이며, 영업이익은 0.8조 원(7.8억 달러)으로 매출액 기준 영업이익률은 약 1.4%임
- 시즌 팀당 82 경기의 평균 관중 수는 17,409명임
- NHL 팀의 평균 시장 가치는 약 0.8조 원(6.7억 달러)으로 추정됨

표 15. 내셔널 하키 리그(National Hockey League: NHL)

(단위: 조원, %, 1\$=1,133원)

분류	금액	연도	출처
NHL 리그 수익 (League Revenue)	5.7	2019	Forbes
영업이익(Overall operating income)	0.8	2019	Forbes
NHL 팀 수	31	2019	NHL
NHL 평균 관중 수 (팀당 82경기/시즌)	17,409	2019	ESPN
NHL 팀 평균 시장가치	0.8	2019	Forbes

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

- MLS 리그 수익은 8,644억 원(7.63억 달러)이며, MLS팀의 평균 시장가치는 3,546억 원(3.13억 달러)으로 평가됨
- NCAA 스포츠 수익은 1.2조 원(11억 달러), 기타 관람스포츠의 합계 시장규모는 55조 원(488억 달러)으로 추정됨
- NASCAR 상위 8개 팀의 평균 시장가치는 1,688억 원(1.49억 달러)이며, 미국 내 스포츠용품 매장의 매출규모는 50조 원(438억 달러)으로 추정됨

표 16. 기타 스포츠

(단위: 억원, %, 1\$=1,133원)

분류	금액	연도	출처
MLS(메이저리그 축구) 리그 수익 (League Revenue)	8,644	2017	Forbes
MLS 팀 평균 시장가치	3,546	2019	Forbes
NCAA 스포츠 수익 (디비전 I, II, III 포함)	12,463	2018/9	NCAA
기타 관람스포츠* 시장 규모	552,904	2019	Census
미국 내 스포츠용품 매장 매출규모	496,254	2019	Census
미국 내 헬스클럽(Health Club) 수	39,570 개	2018	IHRSA
미국 전체 헬스클럽 등록 회원 수	6,420만 명	2020	IHRSA
글로벌 헬스클럽 수익	1,065,020	2018	IHRSA
NASCAR 상위 8개 팀 평균 시장가치	1,688	2020	Forbes

*트랙경기, 팀 경기 및 MLB, NBA, NFL, NHL, MLS, NCAA의 관람 스포츠

출처: Plunkett J.W.(2021). Plunkett's Sports & Recreation Industry Almanac 2021. Plunkett Research Ltd.

V

글로벌 스포츠산업 최신 뉴스

1. MLB, 유튜브와 2021 시즌 스트리밍 파트너십 확대!



MLB와 유튜브는 글로벌 비디오 플랫폼에서 2021년 21개의 정규시즌 경기를 생중계하는 「주간 라이브 MLB 경기(MLB Game of the Week Live)」 프로그램을 전송한다. 3년째를 맞이하는 이 프로그램은 4월 7일 아메리칸리그 디펜딩 챔피언 팀파베이 레이스와 보스턴 레드삭스와의 경기부터 중계한다. 팬들은 MLB의 유튜브 채널을 시청하며 스마트 TV의 유튜브 앱을 비롯한 모든 기기에서 무료로 각 방송을 시청할 수 있다. 이번 시즌 21개 방송은 모두 MLB 네트워크 제작팀이

제작한다. 이 계약은 MLB가 미디어 전송의 영역을 미국을 넘어 세계로 확대하기 위한 전략이다.

2021년 새롭게 추가된 기능은 「유튜브 플레이어 오브 더 게임(YouTube Player of the Game)」이다. 팬들은 휴대기기와 컴퓨터로 게임의 우수 선수에게 투표를 할 수 있으며, 그 선수는 경기 후 쇼에서 트로피를 받게 된다. 유튜브 전용 기능에는 40명 이상의 유튜브 스포츠 크리에이터들의 경기 해설이 포함된 라이브 채팅, 게임 중 설문조사, 주요 플레이를 다시 볼 수 있는 기능, 실시간 경기 통계 서비스를 제공한다. 또한, 유튜브에서 독점적으로 30분동안 경기전 쇼(pre-game show)가 있다. 유튜브의 MLB 콘텐츠는 시청자들에게 자신들이 응원하는 팀, 선수 및 야구 스토리를 보여주는 중추적인 역할을 하고 있다. 유튜브와 MLB는 전 시즌에 걸쳐 라이브 경기 중계를 확장할 계획이다. MLB의 유튜브 중계는 처음 두 시즌 동안 전 세계 88개국 이상의 야구팬들에게 송출되었다.

출처 : SportBusiness(2021.3.15.)

(<https://www.sportbusiness.com/news/mlb-youtube-extend-streaming-partnership-for-2021-season/>)

2. 독일 프로축구 분데스리가, 코로나19로 2020년 수익 5.7%p 감소!



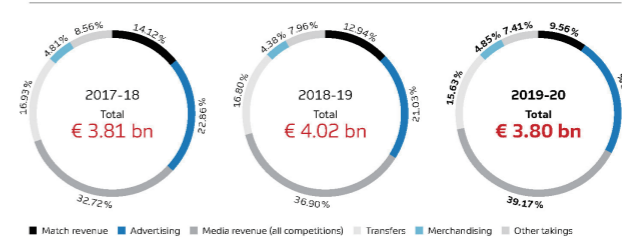
THE 2021 ECONOMIC REPORT.



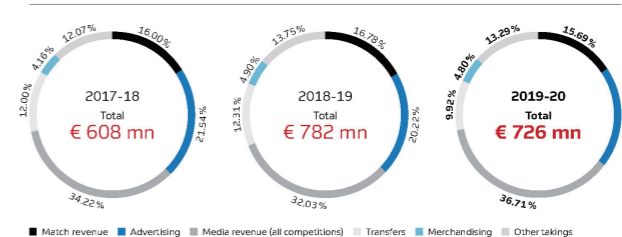
분데스리가는 2021년 3월 9일 「2021년 경제 보고서(The 2021 Economic Report)」를 발표했다. 보고서에 의하면 분데스리가는 코로나19 팬데믹으로 인해 분데스리가 1부, 2부 리그를 포함하여 전체 리그 수입이 2019-20년 리그 수입이 45억 유로(6조 750억 원)으로 전년 대비 5.7%p 하락하였다. 코로나19로 인해 매치데이 26 이후의 모든 경기가 무관중 경기로 진행되었기 때문에 분데스리가(1부 리그)에서만 티켓 판매가 30% 감소한 3억 6,350만 유로(4,907억 원)를 기록했다. 전반적으로 18개의 분데스리가 클럽은 2019-20 시즌 동안 총 수익이 38억 유로(5조 1,300억 원)로 약 5.4%p 감소했다. 분데스리가 2부 리그 클럽의 총수익은 7억 2,600만 유로(9,801억 원)로 전년보다 약 7.2%p 감소했다.

독일 프로축구가 국가 경제에 미치는 영향은 변함이 없으며 지난 시즌 동안 분데스리가와 분데스리가 2에서 직간접적으로 고용된 사람은 52,786명이다. 36개 클럽은 14억 유로(1조 8,900억 원)의 세금과 관세를 지불했다. 코로나19에도 불구하고 2019-20 시즌에 분데스리가가 달성한 총 수익은 여전히 역대 세 번째로 높은 수치이며, 분데스리가2는 2019-20 시즌보다 더 많은 수익을 창출한 적이 단 한 번 뿐이었다. 그러나, 2020-21 시즌 코로나19의 영향이 더욱 두드러질 것이라는 것도 분명하다. 또한 티켓 판매로 인한 추가 수익감소는 불가피하다. 이 시점에서 2020-21 시즌의 24 매치데이가 진행되었다. 대부분의 경우 무관중 경기로 진행될 예정이다.

BUNDESLIGA REVENUE



BUNDESLIGA 2 REVENUE



출처 : DFL(2021.3.9.)

(<https://www.dfl.de/en/news/2021-dfl-economic-report-matches-without-fans-shape-financial-development/>)

3. 뉴욕주, 온라인 스포츠베팅 합법화에 한 걸음 다가간다!



뉴욕주 상원은 2021년 3월 15일 온라인 스포츠베팅을 합법화하는 예산안을 승인했으며 주 의회는 찬성 106표 반대 43표의 압도적인 차이로 승인했다. 코로나19 팬데믹의 영향으로부터 주정부가 경제회복 수단으로 다중 운영자 모델에 따른 베팅을 포함하는 예산을 승인했다.

지금까지 뉴욕의 스포츠베팅은 뉴욕에서 쉽게 접근할 수 없는 북부 지역 카지노 세트에 제한되었다. 뉴욕에서 온라인 스포츠베팅이 합법화되기 위해서는 먼저 상원과 하원이 4월 1일 이전에 양측이 제안한 예산의 차이를 조정하기 위한 공동위원회를 개최해야 한다. 또한 미국의 대부분 주에서 사용하지 않는 단일 운영자 모델을 선호하는 쿠오모 주지사의 승인을 얻어야 한다.

출처 : SportBusiness(2021.3.16.)

(<https://www.sportbusiness.com/news/new-york-state-legislature-approves-online-sports-betting/>)

4. 이탈리아 축구협회, EY와 스폰서십 체결을 통한 디지털 전환 가속화!



이탈리아축구협회는 전문 서비스기업 EY와 이탈리아 축구 국가대표팀의 스폰서 계약을 체결했다. 공식스폰서 계약은 축구협회의 '디지털 전환(digital transformation)' 추진을 통해 협회의 조직 프로세스 및 관리의 디지털화를 위한 로드맵을 개발한다.

이탈리아축구협회의 디지털 전환은 조직 및 관리 발전의 핵심이면서 핵심 프로세스의 최적화를 위한 놀라운 기회가 될 것이다. 협회는 축구중계의 TV 콘텐츠, 새로운 콘텐츠 개발, 새로운 고객관계 관리도구를 중심으로 디지털 전환에 투자한다. 또한 협회는 아시아와 미국을 주요 옵션으로 보고 디지털 오버레이 기술을 사용하여 대륙별로 스폰서십 판매도 모색하고 있다.

출처 : SportBusiness(2021.3.12.)

(<https://www.sportbusiness.com/news/italian-football-federation-continues-digital-transformation-with-ey-sponsorship/>)

참고자료

ABC(2020)

Retrieved from <https://www.abc.net.au/news/2003-09-22/250m-funding-boost-for-malaria-vaccine/1482220>

Bizjournals(2020)

Retrieved from <https://www.bizjournals.com/louisville/news/2020/08/20/here-s-how-much-sports-betting-jumped-in-indiana.html>

Freeletics(2020)

Retrieved from <https://www.freeletics.com/en/press/news/freeletics-surveys-americans-to-understand-what-is-in-store-for-the-fitness-industry-post-covid-19/>

Forbes(2020)

Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/jesscording/2020/07/13/covid-19-transforming-fitness-industry/?sh=4138bf9030a7>

Morningstar(2020)

Retrieved from <https://www.morningstar.com/articles/1003994/us-sports-betting-worth-a-wager-for-investors>

NPD(2020)

Retrieved from <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/thought-leadership/2020/consumers-are-flocking-to-these-5-activities/>

Weston, M.A.(2021). COVID-19's lasting impact on the sports industry: Financial, legal and innovation.

Global Sport Industry Report



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



국립체육과학연구원
Korea Institute of Sport Science

한국스포츠정책과학원