



한서대학교  
HANSEO UNIVERSITY

# 스포츠 산업 및 마케팅

한 서 대 학 교  
레저해양스포츠학과  
안 병 욱



## *CONTENTS*

- 스포츠산업은 스포츠 산업(?)
- 스포츠(SPORTS)+산업(INDUSTRY)
- 스포츠를 만드는 산업??



## 스포츠산업의 개요(1)

- 1984년 TOP(The Olympic Partner) 프로그램을 통한 일반기업의 올림픽 참여로 인해 아마추어리즘을 탈피한 부가가치를 지닌 산업으로 인식
- 국내 1970년대: 스포츠신발과 의류에 국한된 노동집약적 산업
- 1990년 초반 부동산 시장의 자유화 및 기술발전으로 인해 국민여가욕구의 확산(국민소득의 증가와 노동시간의 단축)
- 사회통합과 민족주의로 대표되던 스포츠의 사회문화적 가치인식에서 진일보하여 국가의 미래 新성장동력으로 인식되기 시작
- 2000년대 들어 웰빙현상과 자아실현의 욕구가 증가되면서 능동적인 스포츠참여인구의 확산과 더불어 스포츠시설, 용품, 서비스산업에 대한 수요의 팽창



## ➤ 스포츠산업의 개요(2)

- 2014년 기준 국내 스포츠산업은 약 40조 수준, 국내 GDP의 약 2.9%
- 2014년 기준 미국 스포츠산업(레저산업 제외)은 약 400조 수준, 미국 GDP의 약 2.8%

### [스포츠산업의 핵심영역]

- 스포츠산업은 스포츠를 매개로 관련 경제활동을 하나로 통합한 것으로써 중심에는 스포츠 활동이 존재
- 프로구단은 경기를 생산하여 소비자에게 관람의 기회를 제공할 뿐만 아니라 연관 산업의 확장을 주도하는 스포츠산업의 핵심
- 소비자가 직접적으로 생산에 참여하여 스포츠서비스 제품을 생산하는 스포츠센터, 골프장, 이벤트주관업체 등도 또 다른 핵심산업

### [스포츠산업의 지원 및 보조영역]

- 스포츠산업의 핵심영역을 생산하기 위해서는 지원 및 보조영역의 요구됨
- 스포츠경기 생산을 위한 심판과 선수의 양성 및 공급조직
- 스포츠경기 생산의 자원확보를 위한 스폰서십의 수주와 관련된 조직
- 스포츠경기과 업자체의 확장을 위해 스포츠경기의 확대재생산과 관련된 조직





# 스포츠산업의 정의

- 다양한 산업이 혼재해 있는 복합산업으로써 일반적인 산업의 분류기준인 '한국표준 산업분류'를 기준하여 스포츠산업과 관련된 실물경제를 결정하기가 어려움(건설-교육서비스)
- "스포츠산업이란 스포츠와 관련된 재화와 서비스를 생산 및 유통시켜 부가가치를 창출하는 모든 경제활동"(스포츠산업진흥법, 2016)
- 모든 경제활동 : 스포츠활동에 필요한 용품과 시설 그리고 경기, 이벤트, 강습뿐만 아니라 스타 선수의 정보적 가치를 이용한 초상권 등의 유,무형의 재화나 서비스를 생산하는 모든 경제활동을 의미



스포츠소비자의 욕구충족을 위해



제품과 서비스를 생산, 유통시켜



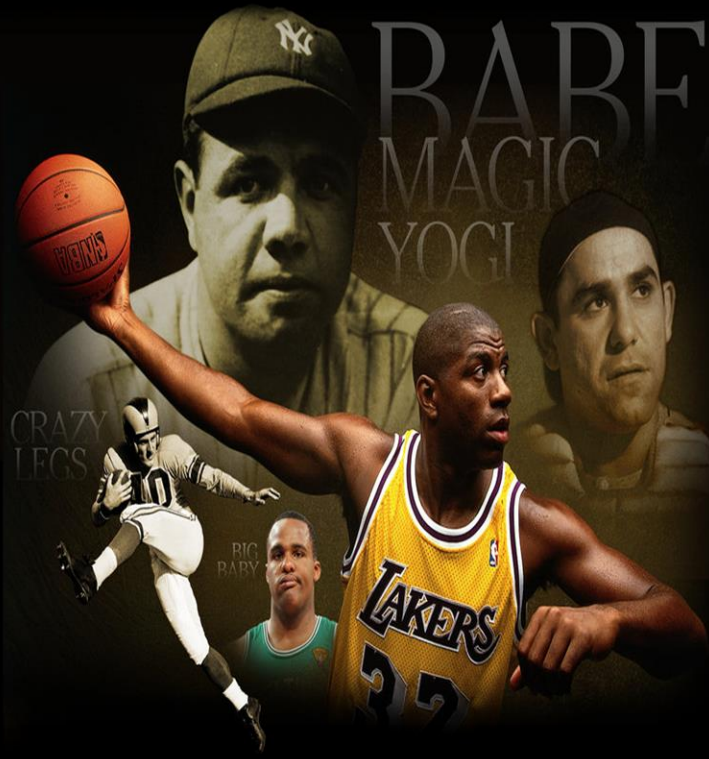
부가가치를 생산하는 스포츠조직 혹은 기업의 모든 경제활동



여기서 잠깐!!!



Q) 스포츠산업에 있어 스포츠선수의 별명을 이용해 부가가치를 창출하는 경제활동이 가능할까?





# 스포츠산업의 법적근거

- 스포츠산업에 속한 제한 및 서비스 구분의 기준
  - 국민체육진흥법
    - ‘운동경기, 야외활동 등 신체활동을 통하여 건전한 신체와 정신의 함양’
- 스포츠용품제조업 육성의 기준
  - 국민체육진흥법
    - ‘우수용구생산장려’ 조항
- 프로스포츠 진흥을 위한 정책적 지원의 근거
  - 국민체육진흥법
    - ‘여가체육육성’ 조항
- 스포츠시설 건설과 시설운영업의 기준 : 체육시설의 설치 이용에 관한 법률
- 2016년 수정된 ‘스포츠산업진흥법’ 에 스포츠이벤트, 스포츠정보, 마케팅업에 관한 법적기준이 마련되었으나, 여전히 미흡한 현실





# 스포츠산업진흥법(2016)의 주요내용

- 문화체육관광부장관의 스포츠산업과 각 하위산업의 중장기 진흥계획의 수립(제5조)
- 국내 스포츠산업의 경쟁력 강화와 해외시장 진출을 위해 외국기업과의 공동제작, 방송, 인터넷 등의 해외마케팅 및 홍보활동, 외국자본의 투자유치, 수출 관련 협력체계의 구축 등의 사업에 재정적 지원(제15조)
- 국가 및 지자체의 스포츠산업의 발전을 도모하고 국민의 건전한 여가활동을 진작하기 위한 프로스포츠 육성에 필요한 시책의 강구(17조)
  - 프로스포츠구장의 임대기간이 최장 25년까지 가능
  - 프로스포츠구장의 수익사업에 대한 구단의 우선권리요구가 가능
  - 지자체의 프로스포츠구단 신설에 대한 투자가 가능
- 선수의 권익을 보호하고, 스포츠산업의 건전한 발전을 위한 시책 강구(18조)
  - 선수의 은퇴후 진로지원
  - 선수의 권익 향상을 위한 대리인제도의 정착



# 스포츠산업의 특징

## 스포츠 산업의 특징

1. 복합적 산업 구조
2. 공간, 입지 중시
3. 시간 소비형
4. 오락성이 강조
5. 스토리(감동)와 건강을 생산
6. 높은 산업연계성





# 스포츠산업의 특징



## 1. 복합적 산업구조

- 스포츠용품제조업 = 2차 산업
- 스포츠시설운영업, 스포츠용품유통업, 스포츠서비스업 = 3차 산업
- 정부가 발표한 '한국표준산업분류'에 근거, 스포츠산업은 2차 및 3차 산업을 통합한 복합적인 산업형태를 지님
  - '오락, 문화 및 운동 관련 서비스업'에 해당 (대분류)
  - '기타 오락, 문화 및 운동 관련산업' (중분류)
  - '경기 및 오락 스포츠산업'으로 표기 (소분류)
- Ex) 축구화 제조업=신발산업, 테니스라켓 및 헬스기구 제조업=가구 및 기타 제품 제조업으로 표기
- 제조업이 중심이 된 2차 산업과 서비스업을 위시한 3차 산업을 모두 포함하고 있는 복합적인 산업구조를 지니고 있음



# 스포츠산업의 특징



## 2. 공간 및 입지 중시형 산업

- 스포츠산업에 있어 입지조건과 시설은 비즈니스 성공의 관건이며 시설공간에 대한 의존도가 높음
- 현대인의 소득수준의 증대, 여가시간의 증가, 콘크리트 문화의 탈피성향은 다양한 레저욕구를 자극하는 기폭제로 작용
- 대중교통 및 자동차의 보급 및 확대는 현대인의 공간과 입지적 조건이 좋은 시설과 자연친화적 시설에 대한 동경을 자극
- 현대인의 스포츠활동과 관련된 욕구를 충족시키기 위해 자연스럽게 공간 및 입지 중시형 산업으로 변모



# 스포츠산업의 특징



## 3. 시간소비형 산업

- 소득증대, 노동시간의 감소(여가시간의 증가), 삶의 가치관 변화는 스포츠산업을 발전시키는 원동력
- 스포츠는 대중의 스포츠활동을 통한 자아실현과 삶의 질을 향상시키는 기회를 제공
- 참여 혹은 관람스포츠의 형태로 개인의 시간을 자유롭게 가공하여 소비할 수 있는 기회를 제공
  - Ex) 프로스포츠의 관람: 응원팀의 승패에 관계없이 오랜 시간 관전이 이루어지며, 경기장내 식음료를 소비하거나 치어리더와 응원단의 응원문화를 즐기는 다양한 활동들을 영위
- 스포츠 자체를 즐긴다는 관점에서 금전적 가치를 지불하고 해당 과정의 모든 활동들을 통해 시간을 의미 있게 소비하는 것으로 인식





# 스포츠산업의 특징



## 4. 오락성이 강조된 산업

- 스포츠가 산업으로 자리매김할 수 있었던 궁극적인 이유는 '필요'보다는 '재미'로 포장된 '오락'과 관련된 '욕구'의 성격을 내포하고 있기 때문
  - 경제적 및 시간적 여유를 가진 대중은 삶의 여유 혹은 친목을 도모하기 위해 스포츠경기를 관전 혹은 스포츠활동에 참여
  - 친목도모와 삶의 여유추구 이면에는 오락적인 요소가 기본바탕으로 존재
  - Ex) 프로스포츠 경기의 관람의 경우, 선수들의 멋진 플레이와 승패를 떠나 응원팀의 경기를 관전하기 위해 기꺼이 입장료를 지불 → 프로구단은 팀의 경기력(실제제품)을 향상과 더불어 스타선수(실제제품)의 미디어적 가치를 높이고, 응원 및 이벤트를 비롯한 경기 외적인 다양한 볼거리(확장제품)를 제공



## 스포츠산업의 특징



### 5. 감동과 건강을 생산하는 산업

- 스포츠는 본질적으로 예측할 수 없는 감동과 국민 삶의 질을 높이는 건강을 제공하는 특성을 지님
- 스포츠경기가 나타낼 수 있는 각본 없는 드라마를 제공함으로써 스포츠소비자를 감동시키고 정보적 가치를 제공
- 다양한 스포츠강습 프로그램을 통해 참여자들의 신체 및 정신(사고, 스트레스 해소 등) 건강을 증진하는 기회를 제공
- 관람스포츠의 경우, 선호하는 팀을 응원하는 과정에서 대리만족(팀동일시 현상)을 경험하거나 스트레스를 해소하고 다양한 부류의 사람들과 사교의 기회를 제공

## 스포츠산업의 특징



### 6. 산업연계성이 높은 산업

- 여타 산업분야(관광, 의료, IT, BT 등)와 높은 산업연계성을 지님
- 일반 기업조직들의 스포츠를 활용한 마케팅(스폰서십, 엔도스먼트 등)이 일반화되면서 금융, 자동차, 공기업 등과의 연계가 두드러짐





여기서 잠깐!!!



Q) 스포츠산업과 연계된 산업은 무엇이 있을까?







# 스포츠산업의 개념

## 스포츠 산업의 중요성

- 고부가가치 산업
- 무한한 성장잠재력의 산업
- 미디어적 가치 (정보가치)를 지닌 산업
- 국민복지(신체적 및 정신적)에 기여하는 산업







# 스포츠산업의 중요성



## 고부가가치 산업

- 스포츠산업은 ‘굴뚝없는 산업’=스포츠산업의 높은 관련산업 연계성을 의미
- 1984년 올림픽의 스폰서십을 통한 기업들의 참여확대와 오늘날의 스포츠미디어 재벌들의 등장은 프로스포츠의 글로벌화 혹은 글로벌화를 선도(글로벌 스포츠스타의 배출)
  - 스포츠스타들의 정보적 가치를 배가
  - 정보적 가치는 스포츠스타뿐만 아니라 해당 조직의 이윤과 결부
  - 스폰서십과 엔도스먼트를 통한 기업의 참여확대
- 결론적으로 스포츠산업은 서비스산업을 중심으로 스포츠제품의 정보가치에 기반을 둔 고부가가치를 생산해내는 산업



여기서 잠깐!!!



Q) 국내 스포츠스타의 정보적 가치에 기반을 둔 부가가치 창출의 실제 사례를 제시해 볼 수 있겠는가?





# 스포츠산업의 중요성

## ➤ 성장잠재력을 지닌 산업

- 스포츠산업은 제조업, 서비스, 유통업 등을 포함하는 2차 및 3차 산업이 혼재된 복합산업으로 높은 성장잠재력을 지님
  - IT분야의 기술적 진보와 스포츠가 지니는 스토리=중요한 비즈니스컨텐츠
  - 예: 유럽 축구리그와 스타선수들의 캐릭터를 이용한 축구게임(플레이스테이션)
  - 3D, 4D, 가상증강현실 등의 기술과 접목되고 있는 추세
- 스포츠를 통한 자아실현, 건강증진의 욕구는 꾸준히 증가
  - 스포츠용품, 스포츠시설운영, 스포츠이벤트, 스포츠강습 등의 관련 산업이 꾸준히 증가할 것으로 전망
  - 건전한 여가활동의 실현 → 오락적(Entertainment 중심) 여가활동의 추구





여기서 잠깐!!!



Q) 오늘날 스포츠소비자는 스포츠를 통한 건전한 여가활동을 넘어 오락적 여가활동의 욕구가 점차 강해지고 있는데, 관련 사례를 제시해 볼 수 있겠는가?





# 스포츠산업의 중요성

## ➤ 미디어적 가치를 지닌 산업

- 스포츠와 미디어는 상호협력의 형태로 지속적으로 발전
- 미디어조직의 주요 수익원: 스포츠경기에 대한 확대재생산(컨텐츠화)을 통해 가능 (경기중계, 재방송, 스포츠뉴스 등)
- 선수들의 높은 경기력을 기반으로 양질의 스포츠경기 컨텐츠를 제공함으로써 관람스포츠의 수요는 꾸준히 유지 혹은 확대
- 두터운 스포츠판층을 보유하고 있는 선수와 팀, 리그는 기업의 입장에서 확실한 마케팅커뮤니케이션 채널이 됨.
- 따라서 관람스포츠 제품의 관점에서 선수와 경기 자체는 미디어적 가치를 지님으로써 스포츠산업의 핵심으로 존재





# 스포츠산업의 중요성


## ➤ 국민복지에 기여하는 산업

- 정부의 적극적 스포츠산업 활성화 정책과 더불어 국민의 스포츠활동에 대한 긍정적 인식 변화는 스포츠산업 발전의 원동력이 됨
- 단순한 관람을 넘어 참여를 통해 스포츠제품을 직접적으로 생산과 소비를 동시에 누릴 수 있는 복합적인 스포츠수요를 지님
  - 예: TV프로그램 ‘천하무적 야구단’
  - 이전의 관람활동에 제한되지 않고 스포츠활동 참여함으로써 생산과 소비에 능동적으로 관여하여 자아실현과 삶의 질향상을 도모할 수 있는 산업의 단면을 나타냄
  - 정부의 소외계층에 대한 스포츠강좌이용권(스포츠바우처) 제도의 실행 역시 스포츠산업의 확대가 국민복지에 기여하는 대표적 사례



# 스포츠산업의 개념

## ➤ SUMMARY

-  너 이름 뭐야?
- 스포츠산업이란?
- 스포츠산업의 법적 근거는?
- 스포츠산업의 특징은?
- 스포츠산업의 중요성은?



# 스포츠산업의 정의

- 다양한 산업이 혼재해 있는 복합산업으로써 일반적인 산업의 분류기준인 '한국표준산업분류'를 기준하여 스포츠산업과 관련된 실물경제를 결정하기가 어려움(건설-교육서비스)
- "스포츠산업이란 스포츠와 관련된 재화와 서비스를 생산 및 유통시켜 부가가치를 창출하는 모든 경제활동"(스포츠산업진흥법, 2016)
- 모든 경제활동 : 스포츠활동에 필요한 용품과 시설 그리고 경기, 이벤트, 강습뿐만 아니라 스타 선수의 정보적 가치를 이용한 초상권 등의 유,무형의 재화나 서비스를 생산하는 모든 경제활동을 의미



스포츠소비자의  
욕구충족을 위해



제품과 서비스를  
생산, 유통시켜



부가가치를 생산하는  
스포츠조직 혹은 기업  
의 모든 경제활동



# 스포츠산업의 법적근거

- 스포츠산업에 속한 재화 및 서비스 구분의 기준
  - 국민체육진흥법
    - ‘운동경기, 야외활동 등 신체활동을 통하여 건전한 신체와 정신의 함양’
- 스포츠용품제조업 육성의 기준
  - 국민체육진흥법
    - ‘우수용구생산장려’ 조항
- 프로스포츠 진흥을 위한 정책적 지원의 근거
  - 국민체육진흥법
    - ‘여가체육육성’ 조항
- 스포츠시설 건설과 시설운영업의 기준 : 체육시설의 설치 이용에 관한 법률
- 2016년 수정된 ‘스포츠산업진흥법’ 에 스포츠이벤트, 스포츠정보, 마케팅업에 관한 법적기준이 마련되었으나, 여전히 미흡한 현실



# 스포츠산업의 개념

## 스포츠 산업의 특징

1. 복합적 산업 구조
2. 공간, 입지 중시
3. 시간 소비형
4. 오락성이 강조
5. 스토리(감동)와 건강을 생산
6. 높은 산업연계성







# 스포츠산업의 개념

## 스포츠 산업의 중요성

- 고부가가치 산업
- 무한한 성장잠재력의 산업
- 미디어적 가치 (정보가치)를 지닌 산업
- 국민복지(신체적 및 정신적)에 기여하는 산업





수 고 하 였 습 니 다