

제4차(2024~2028)  
스포츠산업 진흥 중장기 계획

# 함께 성장하는 스포츠산업, 새로운 대한민국 성장동력

2024년 4월



문화체육관광부

# ||| 목 차 |||

I. 추진 배경 .....	3
II. 지난 계획의 성과 및 한계 .....	5
III. 정책 거시환경 분석 .....	6
IV. 비전과 전략 .....	9
V. 추진과제 .....	10
1. 추진전략 1 .....	10
2. 추진전략 2 .....	17
3. 추진전략 3 .....	23
VI. 추진과제 실천계획 .....	25

# I. 추진배경

## ◆ 추진 근거

- 「스포츠산업 진흥법」 제5조에 근거한 법정 계획으로 5년 주기로 스포츠산업 진흥을 위한 종합기본계획을 수립 및 시행

스포츠산업 진흥법 제5조(기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부 장관은 스포츠산업 진흥에 관한 **기본적이고 종합적인 중장기 진흥 기본계획** (이하 "기본계획"이라 한다)과 스포츠산업의 각 분야별·기간별 세부시행계획 (이하 "세부시행계획"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

- 코로나 팬데믹 이후 위축된 국내 스포츠산업의 재도약과 지속 가능한 성장기반 확립을 위한 현장 중심적 육성시책 수립 목적
- \* 국내 스포츠산업 규모: 52.9조('20) → 63.8조('21) → 78.1조('22) <스포츠산업조사>

## ◆ 추진 필요성

- (패러다임 변화 대응) 4차 산업혁명 등 글로벌 스포츠산업 패러다임 변화에 대응, 국가적 신성장동력으로 도약하기 위한 육성전략 추진

### [스포츠산업 분야 기술접목 사례]

- (예시1) 미국 NBA의 NFT 플랫폼인 'NBA 탑샷(Top Shot)'은 44만 명 이상의 구매자를 통해 누적 거래액 10억 1,100만 달러 달성(Forbes)
- (예시2) 글로벌 스포츠 데이터 분석 시장규모는 2021년 약 25억 달러에서 2030년 약 220억 달러로 성장 예측(Statista, 2023)

- (글로벌 경쟁력 강화) 해외 스포츠 브랜드의 국내시장 잠식\*을 완화, 국내 스포츠기업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 지원책 요구 확대\*\*

\* 글로벌 스포츠 브랜드의 국내시장 점유율이 약 70% 이상이며 양질의 일자리가 부족한 상황에서 공급자 위주의 정책은 신규수요 대응력 부족 <2021 스포츠산업 백서>

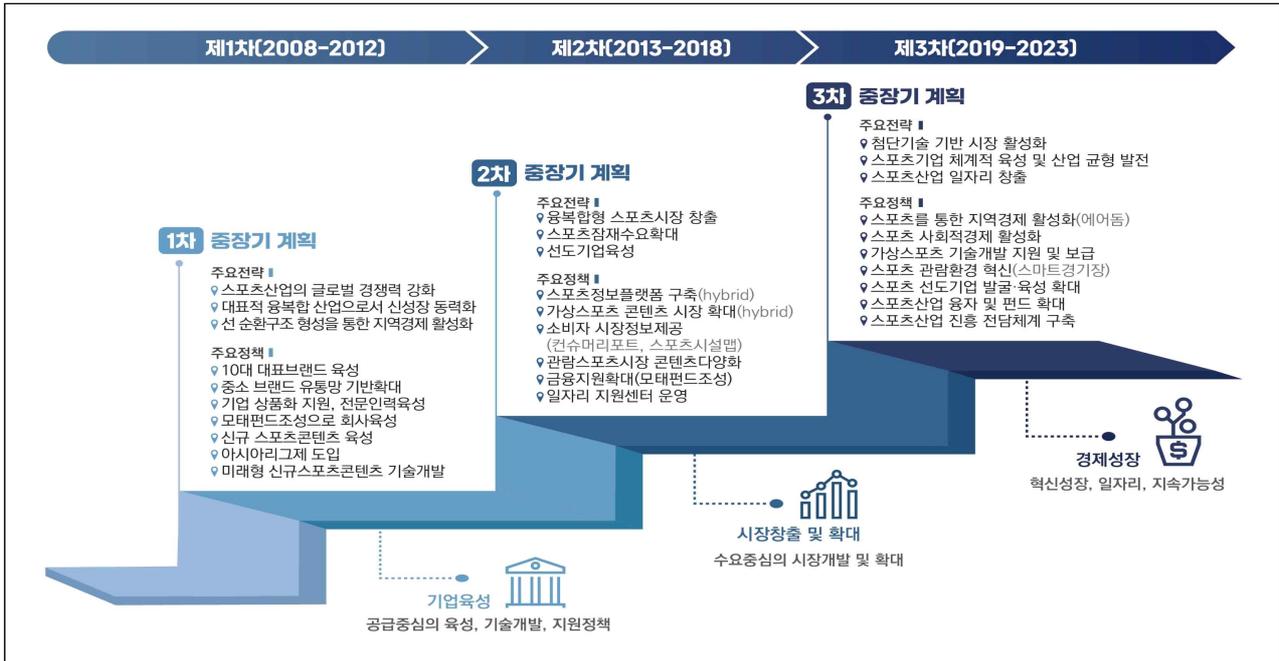
\*\* 스포츠산업 대외경쟁력 강화: 정책부처 지원 16.6% <2순위, 2021 스포츠산업조사>

- (분야별 지원방안 마련) 국내 스포츠산업의 특성상 규모·업종·지역 불균형이 있어, 균형 발전을 위한 효과적인 육성전략 수립 필요

\* 종사자 10인 미만 국내 스포츠산업체 비중 96.9%, 전국 소재 스포츠산업체 중 수도권 사업체 수 비중 50.2%로 지역 불균형 지속 <2022 스포츠산업조사>

## ◆ 제1차~제3차 스포츠산업 진흥 중장기 계획 요약

- 2008년 제1차 중장기 계획 수립 이후 2018년까지 총 3차례에 걸쳐 수립
- \* (핵심 전략) ① 제1차(2008-2012): 공급 부문 자원 체계 확립을 통한 기업육성, ② 제2차(2013-2018): 수요 시장창출 시장개발 및 확대, ③ 제3차(2019-2023): 경제성장에 기여하는 스포츠산업 혁신 성장



## 제4차 스포츠산업 진흥 중장기 계획 수립 추진 경과

- 4개 연구분과 구성, 약 40명의 학계·산업계 등 전문가 의견수렴
- 연구진 및 자문위원단 구성, Kick-off 회의 개최('23.2월)
- 스포츠산업 국내·외 환경분석('23.4~8월)
- 연구진 전체회의 총 4회 개최, 분과별 회의 약 25회 진행('23.3~8월)
- 분과별 과제 공유·점검을 위한 중간보고회 개최('23.7월)
- 스포츠산업 중장기 발전계획 비전 및 목표 수립('23.8월)
- 분과별 전략과제 및 세부추진과제 검토 및 보완('23.8~10월)
- 분과별 세부추진과제 도출 및 원고 작성(~'23.11월)
- 스포츠산업 중장기 발전계획 초안 마련('23.11월)
- 수립 결과보고서 보완·수정('23.12월~'24.3월)
- 관계부처 협의 및 계획 확정, 대외 공표('24.3월~4월)

## II. 지난 계획의 성과 및 한계

### 1 성과

- 스포츠산업 지원 시책을 통해 스포츠산업 매출액 80조원 달성
  - \* 국내 스포츠산업 매출액 변화: 74조 원('17)→80조 원('19)
- 5대 전략의 주요 성과 \* 5대 전략, 10대 전략과제 및 40개 추진과제 도출
  - (첨단기술 기반 시장 활성화) 첨단기술 활용 관람·참여 신시장 확대
    - \* 가상스포츠 체험 시설: 2019년 이후 전국 초등학교 대상 매년 약 100여 개소 확대 보급
  - \*\* 국내 프로구단 대상 스마트 경기장 구축을 통해 최첨단 관람환경 조성
  - (스포츠기업 체계적 육성) 스포츠기업 육성 고도화 시책을 통해 기업 경영환경 개선 및 글로벌 진출 유망기업 발굴
    - \* 스포츠산업 융자지원 추이: 560억 원('19) → 800억 원('23)
  - \*\* 골프 시뮬레이터 전문기업 크리에이츠, ICT 기반 골프거리측정기 제조기업 브이씨 등
  - (스포츠산업 균형발전) 지역 특화 인프라 보급 등을 통한 지역경제 활성화
    - \* 전지훈련 특화시설 에어돔 설치('23년 1월 경주완공)를 통한 방문객 유입 활성화 등
  - (스포츠산업 일자리 창출) 스포츠산업 융복합대학원 지정을 통한 스포츠산업 첨단기술 인재 양성
    - \* 1기(2019-2023) : 2개소, 2기(2023-2027) 2개소
  - (스포츠산업 진흥기반 확립) 프로스포츠 표준계약서 도입, 장애인 관람 접근성 강화 법제화(스포츠산업 진흥법 제18조의3 신설, '23.6월 개정)

### 2 한계

- 성장단계별(창업, 중소, 유망), 분야별(기술, 인력 등) 지원에도 영세성 지속
  - \* 매출액 10억원 미만 기업 비중 94.3%, 종사자 10인 미만 기업 비중 96.9%('22년)
  - 스포츠기업 업종·규모별 맞춤형 성장단계 세분화 지원 부족
  - 현장 수요 중심적 첨단 기술개발 및 인력양성 고도화 미흡
- 투자, 해외진출, 융복합 등 산업 외연을 '크게 키우는' 노력 부족
  - 스포츠기업 규모 및 시장 확대 지향 투·융자 체계 다각화 미흡
  - 글로벌 진출 확대 및 해외 역량 강화를 위한 지원 정책 부족

### III. 정책 거시환경 분석

#### ◆ 정책 · 경제 환경

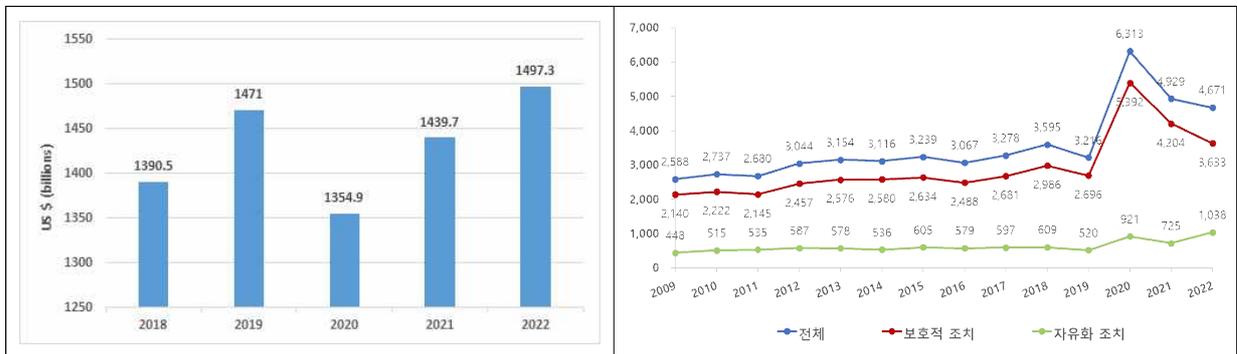
○ (글로벌) 스포츠산업 시장의 성장 지속, 스포츠 ESG 확대, 보호 무역주의 강화, 스포츠 고용창출 촉진 시책 지속

\* 글로벌 스포츠산업 규모: 1조 3,549억 달러('20)→1조 4,973억 달러('22) <Punkett Research, 2023>

\*\* 기후변화 대응 ESG 정책 스포츠 분야 확산: ① 미국 지속가능성 스포츠 지수 (SSI) 도입, ② 영국 스포츠환경기후연합(SECC) 설립·운영 등

\*\*\* 코로나19 이후 대외위협 대응 국가 무역정책 개입 사례 급증: 2,696건('19)→5,392건('20)

\*\*\*\* 스포츠 경제활동 취약부문 대상 창업·고용촉진·직업양성 강화: ① 프랑스 'PFR2020', ② 독일 'JUMP(청년)', 'Initiative 50 Plus(시니어)'



< 글로벌 스포츠산업 규모 >

< 전 세계 국가개입 무역정책 수 추이 >

○ (국내) 코로나19 이후 스포츠 소비 회복 본격화, 스포츠산업 내수 일변도 지속, 소규모 영세 스포츠기업 비중 증가

\* 스포츠용품·시설 오프라인 소비지출 변화: 2조 4,509억 원('19년 1분기)→2조 3,449억 원 ('20년 1분기)→ 3조 1,702억 원('23년 1분기) <신한카드사 빅데이터 추정>

\*\* 국내 스포츠산업 매출액 중 수출 비중 2.4% <2022 스포츠산업조사>

\*\*\* 매출액 100억 원 미만 스포츠기업 비중: 99.1%('19)→99.3%('22) <2022 스포츠산업조사>

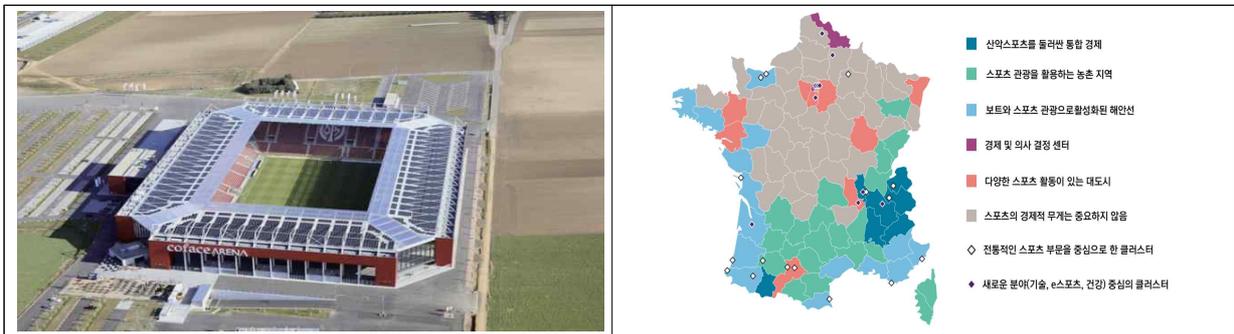
◆ (시사점) 스포츠산업 공급·수요 촉진과 글로벌 진출역량 확대 시책 마련 필요

- 스포츠시장 회복추세 견인 및 성장 촉진을 위한 기업육성 방안 고도화
- 만성적인 산업 영세성 완화, 매출액 100억이상 강소기업 비중 증대 요구
- 내수중심 산업구조 탈피, 해외 진출 다변화 및 수출장벽 대응 여건 조성

## ◆ 사회 · 기술 환경

### ○ (글로벌) 스포츠 인프라 확대, 지역 중심 스포츠산업 협력 네트워크 확대, 스포츠산업 융복합 기술개발 및 적용 가속화

- \* 스포츠 참여 제고 및 지속가능성 확보를 위한 대규모 친환경 스포츠시설 신축·재건축 추진: ① 일본 「제3기 스포츠 기본계획(스포츠 환경 양적·질적 확충)」, ② 독일 「Nachhaltiger Sport 2030(지속가능한 스포츠시설 확보)」
- \*\* 지역 스포츠산업 클러스터 중심 스포츠산업 협력 육성체계 강화: ① 미국 샌디에이고 클러스터, ② 프랑스 유로시마(EuroSIMA), ③ 독일 스포츠 혁신 네트워크(SINN)
- \*\*\* 스포츠산업 융복합 제품·서비스 기술개발 확산: ① 미국 국립과학재단(NSF)은 스포츠와 AI, 바이오, 신경과학 융합연구 지속, ② 독일은 약 425개의 스포츠 기술 스타트업 운영(Tracxn, 2023)



< FSV 마인트 05 홈구장 태양광 시설 > < 프랑스 주요 스포츠산업 클러스터 >

### ○ (국내) 스포츠산업 지역 불균형 지속, 친환경·야외 스포츠 활동 선호 확산, 스포츠산업 고용여건 악화

- \* 수도권 사업체 수 비중은 49.8%이며 국가적인 지역소멸 위기 가중에 따라 수도권 집중현상이 심화될 것으로 예상 <2022 스포츠산업조사>
- \*\* 코로나19 이후 야외 스포츠 활동에 대한 관심증대 및 관련 스포츠 소비 증가, ① 골프장 매출액 변화: 5조 4,190억 원('18)→ 6조 2,922억 원('22) <스포츠산업조사> ② 아웃도어 캠핑용품·장비 시장 규모: 3조 689억 원('19)→6조 3,000억 원('21) <한국관광공사>
- \*\*\* 스포츠산업 연평균 피보험자격 유지율은 67.1%( '18~'22년)로 전체 산업 평균 71.4% 대비 4.3%p 낮은 것으로 조사 <2022 스포츠산업 고용 실태조사>

### ◆ (시사점) 지역 특화 스포츠산업 활로 개척, 협력 네트워크 기반 스포츠산업 융복합 확산체계 구축, 고용여건 개선 필요

- 스포츠산업 균형발전 관리체계 및 지역 경쟁우위 확보 조성 노력
- 실무역량 보유 전문인력 배출 기반 스포츠 ICT 혁신 제품·서비스 공급 활성화 필요

## 국내 스포츠산업 주요 동향

- (스포츠산업 전체 규모) 2022년 기준 매출규모 78조 원, 종사자 수 44만 명으로 전년 대비 각각 22.3%, 8.4% 증가

\* 코로나19 발생 이후 매출규모는 '20년 53조 원으로 하락하였으나 '19년 80조 원에 준하는 수준으로 회복하였고, 종사자 수도 코로나19 이전인 '19년 44.9만 명 수준으로 회복

(단위: 십억 원, 천 명, %)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	증감률 (2021년 대비)
스포츠산업 전체 매출규모	80,684	52,918	63,882	78,107	22.3
스포츠산업 전체 종사자 수	449	376	406	440	8.4

- (시설업) 2022년 기준 매출규모 21조 원으로 전년 대비 29.5% 증가, 골프, 수상스포츠 관련 야외 스포츠 시설업의 성장세 부각

\* 2022년 기준 골프연습장 운영업(2.9조 원), 골프장 운영업(6.2조 원) 및 기타 수상스포츠 시설 운영업(1,380억 원)의 경우 코로나19 이전인 '19년 대비 각각 26.3%, 6.7% 및 17.0% 증가

(단위: 십억 원, %)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	증감률 (2021년 대비)
스포츠 시설업 매출규모	20,748	13,316	16,469	21,324	29.5

- (용품업) 2022년 기준 매출규모 33조 원으로 전년 대비 7.5% 증가, 낚시, 캠핑 등 아웃도어 스포츠 용품업의 약진

\* 2022년 기준 낚시 및 수렵용 장비 제조업(4,470억 원), 캠핑용 직물제품 제조업(2,030억 원)의 경우 코로나19 이전인 '19년 대비 각각 8.2%, 88.0% 증가

(단위: 십억 원, %)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	증감률 (2021년 대비)
스포츠 용품업 매출규모	35,405	25,412	30,624	32,916	7.5

- (서비스업) 2022년 기준 매출규모 24조 원으로 전년 대비 42.2% 증가, 스포츠 마케팅·방송 콘텐츠 성장에 따라 육성 필요성 증가

\* '19년 대비 '22년 스포츠 마케팅 대행업(220억 원→880억 원) 규모가 급격히 상승함에 따라 유관 분야인 스포츠 이벤트 에이전시 등에 대한 집중적인 육성 지원 강화 요구

\*\* K League('18년 30억 원→'22년 113억 원) 및 KOVO('18년 40억 원→'22년 50억 원)의 중계권료 상승 및 OTT 저변 확대(스포츠 부문 약 21%, 방송통신위원회)

(단위: 십억 원, %)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	증감률 (2021년 대비)
스포츠 서비스업 매출규모	24,532	14,190	16,790	23,867	42.2

## IV. 비전과 전략

비전	<b>함께 성장하는 스포츠산업, 새로운 대한민국 성장동력</b>	
핵심 가치	<p><b>【글로벌화】</b> 현장 중심 스포츠기업 육성체계 고도화를 통한 글로벌 경쟁력 강화</p> <p><b>【혁신 창의】</b> 창의적인 첨단기술을 바탕으로 스포츠산업 서비스 혁신 추구</p> <p><b>【지역 균형 성장】</b> 성장 역량강화를 통한 지역 스포츠산업의 균형 발전</p> <p><b>【고부가가치화】</b> K-콘텐츠 등 다양한 산업 분야와 연계를 통한 스포츠산업 고부가가치화</p>	
핵심 목표	<p><b>【스포츠산업 규모 100조 시대 도약】</b> 78조 원('22년) → 105조 원('28년)</p> <p><b>【매출액 100억 원 이상 스포츠 혁신기업 육성】</b> 872개('22년) → 1,000개('28년)</p> <p><b>【지역 사업체 수 증가로 지역균형발전】</b> 50.2%('22년) → 55%('28년)</p> <p><b>【스포츠산업 종사자 수 60만 명 달성】</b> 44만명('22년) → 60만명('28년)</p>	
추진 전략	<p><b>촉촉한 지원을</b> 통한 스포츠기업 <b>글로벌 경쟁력</b> 강화</p>	<p>1-1 기업단계별 성장지원 체계 고도화</p> <p>1-2 맞춤형 산업 지원을 통한 자생력 강화</p> <p>1-3 전문인력 공급망 구축 및 확대</p> <p>1-4 지속 성장 산업 기반 강화</p>
	<p><b>고부가가치산업</b> <b>융복합을 통한</b> <b>新시장 개척</b></p>	<p>2-1 디지털 융복합 스포츠 참여관람 서비스 혁신</p> <p>2-2 ICT 혁신 기반 스포츠 인프라 첨단화(스마트화)</p> <p>2-3 K-컬처 연계 스포츠산업 저변 다각화</p>
	<p><b>지역이 주도하는</b> <b>스포츠산업</b> <b>균형 성장</b></p>	<p>3-1 지속 가능한 지역 스포츠산업 성장지원</p> <p>3-2 지역 스포츠산업 균형발전 관리</p>

## V. 추진과제

### 추진전략 1

### 충족한 자원을 통한 스포츠기업 글로벌 경쟁력 강화

#### 1-1 기업단계별 성장지원 체계 고도화

- ◆ 초기 창업부터 글로벌 스포츠 대표기업 도약을 위한 육성 체계화
- ◆ 스포츠 新시장 창출을 위한 혁신형 기업 발굴 및 지원 강화

#### □ 스포츠 창업기업 성장·고도화 지원

- (1인 스포츠창업·성장지원) ▲개인 스포츠 트레이너 창업 지원 ▲1인 미디어 크리에이터 스포츠콘텐츠 제작·유통, 비즈니스 컨설팅 등 지원
  - \* 국내 1인 스포츠사업체 운영 현황: 28,281개('20) → 35,539개('22) <2022 스포츠산업조사>
  - \*\* (해외 사례) 프랑스 프렌치 테크社(French Tech)는 자국 내 1인 기업을 대상으로 경영지원, 법률상담 및 세제혜택 제공을 통해 1인 스포츠기업 육성 촉진
- (스포츠 창업 리딩기업 육성) 우수 창업기업(既지원기업 중 선별) 대상 단계별 성장지원(기획-기술개발·금융-기술 사업화)을 통해 혁신창업 선도
  - \* (육성단계 예시) 1단계(사업기획: 타 부처 R&D 참여이력이 없는 창업기업)→2단계(기술개발·금융)→3단계(사업화를 위한 시험생산·인증·제품 유효성 평가)
  - \*\* (참고) 현재 7년 미만 창업기업 대상 '창업 아이템 사업화 및 보육' 및 '투자유치' 지원 사업 운영 중

#### □ 스포츠 선도기업(성장성 高) 육성 강화

- (고성장 스포츠기업 패키지 지원) 종사자 수 10인 이상, 3년 평균 매출액 20% 이상 성장 기업 대상 패키지형 성장 프로그램 지원 (투자유치, 해외 진출, 고용지원 등)
  - \* (참고) 성장성 높은(최근 3개년 매출액 증가율 평가) 중소 스포츠기업을 선정해 선도 기업 수준으로 육성하기 위해 '사업 고도화 지원'(제품경쟁력 강화, 디지털 전환 등) 사업을 운영 중으로 투자유치, 고용지원 등으로 지원분야 확대 필요('24년 20개사×1억원)

- (스포츠 서비스기업 지원) 스포츠 마케팅·에이전시 지원 확대를 통한 스포츠 이벤트 개최 확대, 프로스포츠 수익개선 등 서비스업 육성\*
  - \* '15~'19년 스포츠서비스업 매출액 연평균 증가율: 5.89%(스포츠산업 평균 4.23%) <스포츠산업조사>
  - 프로스포츠 경기 이벤트 기획, 입장권 정책 수립, 스폰서십 유치 전담, 경기장 전용 콘텐츠 개발, 마케팅 역량 강화를 위한 전문인력 양성\*
  - \* 스포츠 마케팅, 이벤트, 에이전시 분야 전문인력 양성을 위한 교육프로그램 개발·운영 추진 검토 中

## □ 스포츠기업 글로벌 진출 역량강화 지원

- (글로벌 신시장 개척 지원) 해외진출을 준비 중인 스포츠기업 대상 효과적인 해외시장 진출 로드맵 수립 등 맞춤형 컨설팅을 제공하여, 현지 진출장벽 극복 및 현지 시장 조기 안착 유도
  - \* (참고) 스포츠서비스기업 중심 초기 해외진출 기반 마련을 위해 해외시장 조사, 해외용 콘텐츠 개발, 현지 사업 운영 준비, 홍보 등 지원 사업 추진 중('24년 신규/29.77억원)
- (글로벌 스포츠 브랜드 도약) 해외시장 既 진출 스포츠 기업 중 유망 기업(연 매출 30~100억 이상) 선정, 자체 보유 브랜드 파워 강화
  - \* (유사 사례) 브랜드 인지도 강화 등을 위해 정부부처(산업부, 농식품부 등)에서 업체별 목표국가 시장조사, 브랜드 전략수립 컨설팅, 브랜드 통합마케팅 지원 등 추진
- (글로벌 대표 스포츠기업 경쟁력 강화) 예비유니콘기업으로의 성장 가능성을 보유한 스포츠기업 선정, 해당 분야 글로벌 대표기업으로 성장할 수 있도록 기술보호 지원, 후속투자 연계 등 체계적 지원
  - \* (참고) ▲(주)크리에이츠('22년 매출 671억원, 인공지능 기반 골프 시뮬레이터 제조하여 '21년 북미시장 매출액 235억원 달성), ▲(주)디랙스('22년 매출 650억원, 트레드 밀 스포츠 기기 제조 및 '23년 일본 피트니스 '아폴로 재팬' 인수 등 일본 시장 진출 강화 중)
- (ESG 경영컨설팅 확대) 해외 진출 준비 기업 중 ESG 경영 체계 구축을 희망하는 기업 선정, ESG 경영 전략 수립 및 매뉴얼 정립 지원
  - \* 업종별 ESG 도입 가능성 진단 컨설팅, 환경조성지원금 교부, ESG경영 정기평가 지원 등
  - \*\* 국내 스포츠산업체 중 종사자 수 4인 이하 비율이 92.6%로 전반적으로 영세하여 ESG경영 도입 추진 시 어려움에 직면 <2022 스포츠산업조사>

## 1-2 맞춤형 산업 지원을 통한 자생력 강화

- ◆ 기업 성장 촉진을 위한 투융자, 유통 등 맞춤형 종합 육성 체계 구축
- ◆ 국산 스포츠제품의 글로벌 진출 역량 강화를 위한 R&D 지원

### □ 스포츠기업 자금조달 지원(투·융자)

- (혁신 창업기업 신용융자 도입) 유망 제품 및 우수 비즈니스 모델을 보유한 혁신 창업기업 대상 신용보증기관 보증서 기반 신용융자 도입
  - \* 대출 분야 예시: 신규 생산설비 및 장비 구매, 혁신제품 제작 시설 도입, 시험검사장비 도입, 원부자재 구입, 시장 개척자금 등
- (현장 맞춤형 융자 확대) 창업 자금, 수출지원 자금 등 스포츠산업 현장 수요에 적합한 신규 융자지원 영역 발굴 및 지원체계 고도화
  - \* 중소벤처기업진흥공단: 혁신창업사업화자금, 신시장진출 지원자금, 신성장기반자금, 재도약지원 자금, 긴급경영안정자금 등 5개 세부 융자영역으로 구분
- (모태펀드 투자영역 다변화) 스포츠콘텐츠(스포테인먼트, 스포츠의 게임화), 성장형M&A(스포츠 유망기업 합병 성장), 특허기술 사업화 투자펀드 등 성장가능성이 높은 신규 영역으로 모태펀드 투자 확대
  - \* ① (성장형M&A펀드) 스포츠 제품·서비스 강화를 위해 연관기업 인수 투자지원, ② (특허기술 사업화 투자펀드) 스포츠기업의 배타성·시장성을 갖춘 기술을 활용한 사업화 투자지원
- (클라우드펀딩 조성 지원) 중소 스포츠기업의 자금조달 지원, 제품·서비스의 시장진출 촉진을 위해 클라우드펀딩 조성 지원
  - 기업별 제품 서비스 판매 기획, 교육컨설팅, 펀딩 캠페인 등 홍보 지원

#### [스포츠 클라우드펀딩 사례: 와디즈(wadiz)]

- 보상형 클라우드펀딩(리워드)과 증권형 클라우드펀딩(투자)를 운영
- ▲(리워드) 시장 미출시 제품·서비스의 가치전달을 위해 대중을 상대로 자금 조달, ▲(투자) 대중이 스타트업 또는 각종 콘텐츠에 투자해 채권·주식 획득(영화 등)
- 문화 콘텐츠, 식품, 여행을 비롯 스포츠용품·서비스 분야로 확장

## □ 스포츠산업 온라인 유통 지원

- (온라인 사업 역량 고도화) 온라인 사업진출 확대 및 역량 강화를 위한 스포츠 라이브 커머스(Live Commerce) 전문가 양성 및 교육 (소비정보 분석 등), 라이브 콘텐츠 제작 지원 도입
- (체험형 온라인 유통 플랫폼 구축) 기존 제품 판매 중심형 오프라인 매장 방식을 탈피, 확장현실(XR) 기반 간접 체험 온라인 유통 플랫폼 구축으로 소비자 경험 극대화 및 스포츠용품 소비 확대 지원
  - \* 나이키(Nike)는 미국 LA 멜로즈에 옴니 채널 콘셉트 매장 ‘나이키 바이 멜로즈(Nike by Melrose)’ 개장하여 디지털 기술을 물리적인 쇼핑 공간과 접목



<온라인 이커머스: 라이브 커머스>

<체험형 온라인 유통 플랫폼: 나이키 바이 멜로즈>

## □ 유망 국산 스포츠제품 R&D 지원

- (스포츠용품 R&D 자금 지원) 스포츠 용품 분야 수입대체 및 수출 유망 품목 선정, 국내 스포츠용품 관련 핵심기술 확보를 통해 대외 의존도 개선 및 해외 진출 기반 마련
  - \* 혁신 스포츠 제품의 개발·사업화 지원을 위한 ‘스포츠테크 프로젝트’ 사업 운영중(’24년 77억원)
- (전략 품목 R&D 자금 지원) 스포츠 분야 특화 소부장(소재·부품·장비) 기업(양궁 활, 스케이트 날 등)과 최종 스포츠용품 생산 및 서비스 제공 기업과의 공동 협력 R&D 자금 지원
  - 스포츠용품 핵심소재 대외의존도 감소 및 공급망 안정성 제고를 통한 스포츠산업 경쟁력 강화
  - \* 스포츠산업체 대상 현장 수요조사 기반 전략 품목 우선순위 설정 및 집중 지원

## 1-3 전문인력 공급망 구축 및 확대

- ◆ 고용·일자리 촉진 및 안정성 확보 지원체계 강화
- ◆ 수요자 맞춤형 전문인력 양성체계를 통한 실무역량 강화

### □ 스포츠산업 고용·일자리 지원 확대

- (스포츠산업 인턴십 확대 지원) 스포츠산업 구직 희망자 대상 현장 실무경험 제공 확대(청년인턴 확대, 시니어인턴 신규 도입)를 통한 일자리 창출 및 재취업 강화('24년 13.6억원, 청년 인턴 130명 지원)
- (스포츠산업 채용 페스티벌 개최) 스포츠산업 채용 기회 확대 및 일자리 정보 제공 고도화를 위한 대규모 취업박람회 정례 개최(연 1회)
  - 현장 채용관, 취업 정보관, 취업 컨설팅관, 해외취업 연계과정, 개인성격 진단, 모의 인·적성검사, 참가자 사후관리 등 운영지원
- (체육인 진로전환 지원) 진로지원센터 운영\* 및 취창업지원(준비자금 대여 등)으로 은퇴선수의 전문역량을 활용한 스포츠산업 전문인력 양성
  - \* ▲맞춤형 진로상담, ▲취·창업계획 수립, ▲취업 정보 제공, ▲멘토링 프로그램, ▲진로 역량 교육 등 진로전환 프로그램 제공
- (구인구직 매칭 서비스 고도화) AI 기반 구인구직 매칭 서비스 및 스포츠 일자리 정보 DB 구축을 통한 맞춤형 일자리 제공

### □ 개인 맞춤형 스포츠산업 교육서비스 지원

- (인력양성 교육 플랫폼 구축) 스포츠산업 전문교육 플랫폼 구축, 취약계층 대상 온라인 교육서비스 지원(원격 교육지원, 시니어 IT 기초 서비스 등)
  - \* 기존 일반적인 체육인재 양성을 위해 운영 중인 K-스포에듀 서비스의 고도화 추진
- (현장 맞춤형 교육 온라인 콘텐츠 제공) 개인 수요 기반 연령별·직무단계별 개인 수준을 고려한 맞춤형 교육 프로그램 개발
- (스포츠 비즈쿨(Sports BizCool) 지정·운영) 초·중·고교생 대상 스포츠산업 분야 창업교육, 동아리 운영지원을 통해 스포츠 융복합 창의인재 양성

## □ 산학 협력 기반 스포츠산업 경력자 역량 강화

- (전문인력양성 교육 운영 활성화) 대학 스포츠산업 전공 유관학과, 평생교육원 등에서 현장 연계 스포츠산업 실무전문 커리큘럼 운영 지원
- (일학습병행 교육프로그램 개발) 스포츠기업 채용인력을 위한 일학습 병행 교육 프로그램 개발 운영으로 업무역량 강화 지원
  - \* (해외 사례) 미국 MIT xPRO 학습 프로그램: MIT 교수진과 전문가들이 참여하여 스포츠산업 온라인 교육 콘텐츠(AI, 클라우드 컴퓨팅, 블록체인 등)를 개발하여 전문가 자격증 제공
- (스포츠+디지털 대학 커리큘럼 확대) 대학 교육 커리큘럼 개편을 통한 스포츠 분야 디지털 융복합 인력양성 커리큘럼 확대
  - 스포츠산업 생태계 및 특성 분석·평가 능력 함양을 위한 스포츠과학, 디지털 기술 공학적 기초지식과 장비 R&D 프로젝트, 창업역량강화 등
  - \* (커리큘럼 예시) 인간신체정보 처리 분석, 첨단기술과 비즈니스 모형 결합 분석, 스포츠기술 시장조사 방법론, 스포츠 로봇공학 원리 및 심화과정 등

## □ 스포츠산업 인력 고용안정 강화

- (스포츠산업 종사자 사회보험 지원) 4대 보험 사각지대에 있는 선수, 지도자 및 스포츠강사가 영세 스포츠산업체에 채용된 경우, 고용보험 및 국민연금을 일부 지원하여 가입률 제고
  - \* 국내 스포츠산업체 중 10인 미만 사업장 종사자 수 285천 명 <2022 스포츠산업조사>
  - \*\* 주요 사례: 두루누리 사회보험료 지원사업, 예술인 고용보험/산재보험 지원사업
- (고용 취약계층 채용 지원) 고용 취약계층 채용 시 고용창출지원금 지원을 통해 사업자 부담 경감 및 스포츠산업 채용 활성화
  - 시간제 일자리 창출 지원 시 근로자의 인건비 일부를 보전, 인센티브 제공(우수기업 표창, 시설 및 근로환경 개선 지원 등)
- (시니어 스포츠 사회봉사단 운영) 시니어 계층의 축적된 직무 경험과 역량을 활용, 프로스포츠구단 등 스포츠산업 현장에서 봉사활동을 수행하는 전문 봉사단 설립·운영

## 1-4 지속 성장 산업 기반 강화

- ◆ 스포츠기업 육성전담기관 기능 정비를 통한 지원체계 고도화
- ◆ 스포츠산업 법·제도 개선을 통한 지속성장 기반 정립

### □ 스포츠기업 육성전담기관 기능 정비

- (종합지원 기능 확대) 사무공간 제공, 스포츠용품 실험·전시, 네트워킹 등 종합 지원하기 위한 <sup>가칭</sup>스포츠 코리아 랩\* 거점화 및 기능 확대 검토
  - 기존 스포츠산업 종합지원센터를 개편, 신규 아이디어 발굴 및 실현, 기술교육·실험, 사무·전시공간 제공, 경영지원(법률/세무회계 등) 등 확대
- \* 공간지원, 창작장비지원 등을 위해 “아트코리아랩”(서울 1개소), “콘텐츠코리아랩”(전국 15개소) 운영
- (지역 스포츠산업지원센터 활성화) 지역 스포츠 창업기업 발굴, 지역 스포츠 투자유치, 홍보 등 지역 기반형 스포츠산업지원센터\* 활성화
  - \* 스포츠산업 진흥법 제14조에 따라 국공립연구기관, 대학 등을 스포츠산업지원센터로 지정할 수 있으며, 현재 포항공대 1개소 지정(국내 최초 스포츠산업 기술개발연구 전담센터 설립운영 중)
- \*\* (역할 구분) ①스포츠 코리아 랩은 컨트론타워로서 네트워크 구축, 정책개발 등 담당, ②지역 스포츠산업지원센터는 지역 소재 스포츠 창업기업 발굴, 지역 연관 산업 육성 등 담당

### □ 스포츠산업 제도 개선

- (헬스장·수영장 소득공제 도입) 헬스장(체력단련장)·수영장 이용료를 문화비 소득공제 대상으로 확대, 국민 건강 관리 비용부담 완화\*
  - \* 체육활동 활성화 선행조건 : 지출비용 여유(34.6%) <2023 국민생활체육조사>
- (국민체육진흥법 등 법제도 개선) 스포츠산업 환경변화에 대응 및 현장 수요를 반영하는 스포츠산업 유관 법제도 개선 사항 발굴
  - \* (예시1) 스포츠산업 진흥법: 스포츠용품 품질 향상지원 범위 확대(지식재산권 획득, 기술 보호 등), 노인·유아 스포츠산업 진흥 시책 수립 근거 신설
  - \*\* (예시2) 국민체육진흥법: 용자대상을 ‘우수체육용구 생산업체’에서 ‘체육용구 생산업체’로 확대 등
- (스포츠베팅 제도 선진화) 해외 스포츠베팅\* 추세를 고려하여, 스포츠평토토 활성화 방안 지속 발굴 및 제도개선 추진
  - \* (해외 스포츠베팅) 베팅 대상 종목 다수, 실시간 베팅 등

2-1 디지털 융복합 스포츠 참여·관람 서비스 혁신

- ◆ 스포츠 ICT 첨단 융복합 기술 고도화를 통한 용품·서비스 시장 활성화
- ◆ 경험 기반 스포츠 참여·관람 콘텐츠 발굴을 통한 스포츠 서비스 확대

□ 스포츠 참여·건강관리 서비스 시장 활성화(국민 체력 100 연계)

- (휴먼트윈 스포츠 활동 분석·예측 서비스) 개인 의료 정보와 연계된 휴먼트윈 기반 신체상태 및 체력향상도 분석·예측 서비스 기술 개발
  - \* 휴먼트윈 플랫폼을 통한 국민 개인의 체력과 건강상태(질환) 맞춤형 운동프로그램 제공
  - \*\* (해외 사례) 네덜란드 필립스는 환자를 디지털 트윈화(Digital Patient)하여 질병발생 시 가상 유사한 디지털 환자와 비교를 통한 최적의 치료방법 및 약물을 선택
- (개인 운동프로그램 처방 서비스) 개인 건강/신체능력 맞춤형 생애 주기별 체력지표 표준화, 맞춤형 운동처방 서비스 기술 개발
  - \* 휴먼트윈 기반 스포츠 서비스 제공으로 만성질환 발생 경감과 사회적 비용 감소 및 의료-비의료 협력을 통한 국민의 건강한 삶 보장
  - \*\* (해외 사례) 독일은 건강스포츠 'SpG: Sport Pro Gesundheit' 품질인증제를 도입하여 만성질환 예방 목적의 운동프로그램을 제공(2020년까지 약 25만개 프로그램 인증)
- (스포츠 활동 분석 서비스) 생애 전주기 참여스포츠 데이터 저장·관리 통합 빅데이터 플랫폼\* 개발 및 맞춤형 데이터 분석(스포츠 활동 유형별 운동효과성 분석)으로 스포츠데이터 시장 활성화
  - \* (해외 사례) 영국 생활체육진흥기관인 스포츠 잉글랜드는 'Active Lives' 데이터 플랫폼을 통해 인구통계집단별(연령, 성별, 장애인, 인종 등) 참여형태 및 스포츠시설 정보 제공
- (스포츠 데이터 유통·융합 기술) 스포츠 데이터 유통과 스포츠 산업 활용성 제고를 위한 민감정보 보호기술 및 데이터 큐레이션 기술개발

## □ ICT 기반 관람스포츠 콘텐츠 다양화

- (XR 기반 중계·관람 서비스 기술개발) 스포츠 관람 시 방송(중계)과 온·오프라인 융합 XR 기술 기반 스포츠 중계/관람 서비스 개발 지원
  - 프로스포츠구장 전광판 첨단화 및 경기 데이터 기반 콘텐츠 개발 지원



일본 홋카이도 에스콘 필드: XR 기술 기반 전광판



Amazon의 AI 기반 중계시스템: Prime Vision

- (스포츠콘텐츠 생성 기술 개발) 스포츠 데이터(영상, 센싱, 판정, 기록)의 디지털 콘텐츠화를 위한 ICT 융합 스포츠콘텐츠 생성 기술개발 지원
  - 스포츠 데이터의 콘텐츠화를 통한 수익창출(저작권) 및 타 서비스 (OTT, 유통 등)와 연계 강화

\* (해외 사례) ①사우디아라비아 LIV Golf는 실시간 방송에서 경기 현장정보(기후, 선수)가 반영된 그린에 대한 히트맵 등 몰입형 관람 콘텐츠를 제공 ② 일본 J리그 미디어센터는 클라우드 서비스 제공 및 콘텐츠 제공 다양화



LIV Golf: 드라이빙 존 그래픽 서비스



Bundesliga Sportec Solutions: 데이터 서비스

## 2-2 ICT 혁신 기반 스포츠 인프라 첨단화(스마트화)

- ◆ 스포츠시설의 첨단화를 위한 현장 중심형 기술개발 지원 고도화
- ◆ 스포츠 ICT 기술 기반 경기력 향상 고도화 기술 집중 발굴

### □ 스포츠시설 스마트화 및 지능화

- (스마트경기장 기술개발) 경기장 안전 등 관람환경 개선을 위한 ICT 기반 스마트경기장 기술개발(센서, 얼굴 인식, 테러 감지, 미세먼지 감지 등)
  - \* (해외 사례) ① AWS(아마존 웹서비스)는 ICT 기반 경기장 무인 식음료 판매대 및 입장 시스템 제공 (미국 NFL 시애틀 호크스 경기장), ② 미국 Motorola Solutions는 ‘Safe Stadium Solution’을 통해 제한 구역 통제, 유실물 관리, 체온 감지를 통한 통제, 과격팬 응대 등 통합 서비스 제공
- (시설 첨단화 서비스 기술개발) 조명, 음향시설, VR 전광판 등 경기장 시설의 다목적 활용 증대 등 서비스 고도화를 위한 기술 개발
  - \* (해외 사례) NBA 디트로이트 피스톤스 경기장의 경우 최첨단 음향시설을 갖춘 디트로이트 리틀 시저스 실내 경기장 콘서트 개최
- (취약계층 접근성 확대 기술개발) 취약계층의 스포츠시설 접근성 개선을 위해 진동 감지 장애인 좌석 개발, 청각장애인용 응원가사 제공 앱 등 개발 지원
  - \* 국내 스포츠 경기장 21개소 대상 조사결과, 장애인 접근성 및 관람 정보제공 등이 부족한 것으로 확인되어 장애인 등 취약계층 관람편의 증진 시책 강화 필요 <한국소비자원, 2023>
  - \*\* (해외 사례) ① 미국 NBA 새크라멘토 킹스 경기장의 장애인 좌석은 경기장 바닥 소리를 진동으로 변화, 원거리 좌석에서도 선수들의 모션을 진동으로 감지 가능 ② 미국 MLB는 청각장애인 대상 소형 패드(Pad) 화면에 실시간 경기 중계자막 제공



NBA 새크라멘토 킹스의 경기장내 첨단시설



MLB의 청각장애인 전용 앱

## □ 생활 · 전문스포츠 경기력 분석·판정 기술 첨단화

- (스포츠기술혁신허브 구축) 현장 중심 경기력 향상 첨단기술 개발 지원을 위한 컨트롤 타워 구축을 통해 스포츠 경기 선수 및 단체, 글로벌 기업과의 선순환 네트워크 구축
  - \* (해외 사례) 독일 SAP은 Bundesliga 프로축구단과 협업하여 'Sports One'을 개발, 선수교육 훈련, 선수 데이터 추적분석, 경기성과관리, 선수피트니스관리 등 통합운영체계 운용
- (경기데이터 분석 시스템 개발) 경기력 향상, 팀 전략 수립 지원을 위해 종목별 경기데이터 수집·저장·분석 첨단 시스템(플랫폼) 개발
  - \* (해외 사례) FIFA는 12개의 카메라를 이용해 공과 선수들의 움직임을 시가 판단하여 오프사이드 판정에 조력, 이 기술을 통해 평균 70초가 소요되는 판정시간을 25초로 단축
- (선수 데이터 활용 기술 개발) 선수의 경기 또는 훈련 중 생체 데이터를 인공지능 등 기술과 결합, 경기력 향상 및 건강관리 솔루션 개발 지원
  - 선수호흡·심박·동작 등 생체신호 데이터 등을 복합 가공하여 신체능력 최적화·부상예방 기능 제공

## □ 프로스포츠 데이터 디지털 전환

- (경기데이터 통합 분석 인프라 개발) 프로스포츠 기록, 경기력 데이터 및 영상자료 통합 분석관리 인프라 기술개발지원
  - 선수 경기력 관련 정형 및 비정형 원천 데이터(영상, 센서 등) 등 확보를 통해 데이터 분석 관련 시장 성장 촉진
- (소비자 데이터 디지털 전환) 프로스포츠 시장 및 소비자(팬성향) 분석을 위한 프로스포츠 데이터 디지털 전환 지원 및 활용성 제고
  - \* (해외 사례) 미국 MLS(프로축구)는 ZOOM이나 Microsoft Teams과 같은 앱을 활용하여 팬들과 구단 간의 소통을 통해 경기에 대한 몰입감을 제고하고 팬 성향을 데이터베이스화하여 마케팅에 적극 활용
- (데이터 유통/융합 기술개발) 스포츠 데이터 유통 및 융합(기업, 구단, 유관 공공기관 및 협회 데이터 등) 기술개발로 스포츠 데이터 비즈니스 시장 확대

## 2-3 K-컬처 연계 스포츠산업 저변 다각화

- ◆ 스포츠 한류 조성을 위한 융복합 해외 스포츠산업 거점 조성
- ◆ 스포츠산업 융복합 콘텐츠 지속발굴 및 전파를 통한 新시장 창출

### □ 해외 K-스포츠산업허브(Hub) 구축

- (해외 스포츠산업 전담조직 설치) 스포츠기업 해외 진출 및 현지 안정화 지원을 위한 전담조직 설치 운영(행사기획, 시장정보 제공, 컨설팅, 유통 네트워킹 지원 등)
  - 북미, 유럽, 아세안(ASEAN) 등 인구·시장규모 등을 종합적 고려, 주요 권역별로 단계적 설치(대도시 거점 형태) 검토
  - \* 단계적 설치 방향 예시: (1단계) 아세안→(2단계) 북미→(3단계) 유럽 주요국
- (체험형 해외매장 설치지원) 국내 스포츠 기업이 해외 진출 시 스포츠 용품을 체험·구매할 수 있는 주요 거점 대표매장 설치 운영 지원
  - \* 삼성, 애플(Apple) 등은 이미 해외 현지 플래그십 매장 적극 활용 중, 중기부에서도 브랜드(K) 제품 선정사업 운영 중(베트남 현지 플래그십 매장 입점 지원)

### □ 스포츠관광 융복합시장 창출

- (스포츠관광 활성화) 방한 관광객 유치 타겟팅 스포츠종목 다변화 및 스포츠 국제교류 활용 맞춤형 관광수요 창출
  - (종목 다변화) K-스포츠 종주국 종목(태권도, 이스포츠), 인프라가 갖춰진 종목(자전거, 트래킹, 동계스포츠 등) 중심 스포츠관광 상품 운영
  - \* (예시) 무주 태권도원 관광자원 활용 덕유산 도보여행 등 관광상품 개발 운영
  - (국제교류 활용) 해외 동호인 대상 여행상품 개발 등으로 해외 동호인 유치, 중소형 스포츠이벤트 발굴 및 연계 관광상품 개발
  - \* (예시) '백두대간 그란폰도(Granfondo) 자전거대회' 등 국내 스포츠대회 활용 관광상품 개발
- (지역 특화 스포츠기반조성) 지역별 스포츠 종목 이벤트 테마 지정 및 이벤트 개최, 프로그램 개발 등 지원으로 지역특화 스포츠기반 조성
  - \* 주요 지원 분야: 이벤트 유치·개최, 전지훈련팀 유치, 지역 특화 스포츠 참여 프로그램 개발 등

## □ K-스포츠산업 콘텐츠 발굴 및 확대

- (스포츠콘텐츠 개발 지원) 스포츠를 소재로 예능, 공연, 드라마 등 다양한 분야와 융복합 스포츠콘텐츠 기획·제작 지원
  - 스포츠 종목과 공연·예술 간 융복합, 스포츠 스타·경기 이벤트와 예능 콘텐츠 결합 상품화, 판권 유통 지원 등
  - \* (해외 사례) 캐나다 기업 '태양의 서커스(Cirque du Soleil)'는 다양한 융복합 공연 콘텐츠를 기획, 1만5천명의 직원을 고용 중으로 일부는 전직 프로스포츠 선수
- (한류 연계 스포츠산업 페스티벌 개최) 한류 대중문화와 국내 스포츠산업 간 연계를 통한 해외 주요국 현지 스포츠산업 전시회(K-Sports Industry Festival) 정례 개최로 「K-스포츠」 브랜드 확산·전파
  - 국내 우수 스포츠용품의 해외 인지도 향상을 위한 점점 강화 및 현지 유력 바이어 초청 종합 수출상담회 병행 개최
  - \* 「2018 평창동계올림픽」 폐막식에서 걸그룹 투애니원의 멤버 씨엘의 공연이 개최되는 등 한류와 스포츠 간 결합 효과 및 필요성 大

## □ 이스포츠 산업 육성

- (전문인력 양성) 지도자, 기획자, 제작자, 심판 등 이스포츠 산업 현장 맞춤형 전문인력 양성기관 지정·지원('24년 2개소 신규 선정 예정)

구 분	주요 내용	참여 대상	선정현황(~'23년)
이스포츠 인력양성기관	2~4년제 학제 교육을 통한 분야별 이스포츠 전문인력 양성 지원	고등교육기관 (대학교)	동양대학교, 전남과학대학교, 호남대학교
이스포츠 현장인력 직무역량 향상 지원기관	지도자, 기획자, 심판 등 현장 인력 직무역량 향상 교육 지원	이스포츠 진흥 비영리법인 및 연구기관 등	경기콘텐츠진흥원, 부산정보산업진흥원

- (이스포츠 관광 활성화) 대한민국의 이스포츠 IP(LCK, 페이커, 임요환)와 인프라(게임아카데미, PC방)를 활용한 新 부가가치 사업 발굴

### ■ [관광상품안]

- ① (1일차) LCK 경기관람 → (2일차) 주요 인기구단 팬미팅, 코치 활용한 원포인트 레슨 등 진행 → (3일차~) 한국 PC방 문화 체험 등
- ② 구단 운영 게임아카데미 프로그램 연계 장기체류(1달~1년) 관광상품 개발

3-1 지속 가능한 지역 스포츠산업 성장지원

- ◆ 지역 스포츠산업 특화 시설·콘텐츠 발굴 사업화를 통한 경쟁우위 확보
- ◆ 지역 스포츠 인프라 보급을 통한 스포츠 저변 확대 기여

□ 지역 특화 스포츠콘텐츠 개발

- (스포츠단지 지정) 지역 랜드마크화를 위해 민간스포츠사업자 밀집지역을 스포츠단지로 지정(평가지표 개발 등), 통합홍보 지원(지역 관광공사 협업)
  - \* (예시) 강원도 양양(서핑), 충청북도 단양(패러글라이딩 30개 산업체 집결) 등 지역 특화 스포츠 참여 인프라와 유관 산업체가 복합적으로 집결해 있는 지역 대상
- (권역별 스포츠 클러스터 지정) 주요 권역별 스포츠 자원 및 콘텐츠 특성을 고려한 클러스터 지정 및 테마별 투자(프로그램, 콘텐츠 개발 등)
  - \* 5개 클러스터 예시: 해양스포츠, 항공스포츠, 전지훈련, 웰니스스포츠, 실버스포츠

□ 지역 스포츠 인프라 보급

- (친환경 공공 대중골프장) 유휴부지(쓰레기 매립장 등)를 보유한 지자체 대상 공모·선정과정을 거쳐 공공형 대중골프장 단계적 조성 확대 검토
  - \* 국내 공공형 골프장은 6개소에 불과, 전체 골프장(537개소)의 1.1% 수준, 미국은 전체 골프장 15,500개 중 공공골프장(Municipal)이 2,449개로 16% 수준
- (에어돔 조성 확대) 사계절 훈련·경기가 가능한 전지훈련 특화 시설(에어돔) 확대로 선수·동호인 유치, 신규 관광수요 창출('24년 2개소)
- (가상현실 스포츠실 보급 확대) 유아·시니어의 스포츠 참여 접근성 개선을 위해 가상현실 스포츠실 보급 확대(노인복지관, 국공립유치원 등)
  - \* 중장기 보급목표 : 전체 노인복지관, 국공립 유치원 시설 5,188개 중 10%(519개)
- (우수 선수 훈련장비 지원) 동·하계훈련지 인접 지역스포츠과학센터 인프라 활용 협업체계 구축 및 후보선수 이하 우수 선수 훈련장비 고도화 지원
  - \* '24년 기준 15개 센터 운영 중 / 지역스포츠과학센터 장비 첨단화 기반 체력측정 등 지원

## 3-2 지역 스포츠산업 균형발전 관리

- ◆ 스포츠시설 안전체계 인증을 통한 지역 스포츠산업 내실화 추구
- ◆ 지역 스포츠산업 균형발전을 위한 지역 일자리 창출 및 지표 개발

### □ 지역스포츠시설 안전·안심체계 구축

- (스포츠시설 안전·안심 인증 확산) 지역 민간체육 시설업 대상 시설 안전·소비자 안심 시설 인증제 확대 운영
  - 안전관리 모범사례 발굴·분석을 통한 체육시설 안전관리 표준모델 정립 및 보급 확대
  - \* 기존 안전·안심 체육시설 선정사업을 현행 어린이 전용 시설업에서 전체로 확대하는 방안 검토
  - 안전 인증시설 대상 용자 및 이차보전 지원 우대 등 실질적 혜택 강화
- (스포츠시설 홍보 플랫폼 활성화) 안전·안심 확인시설을 한눈에 볼 수 있는 체육시설 알리미 활성화 등 홍보 확대
  - \* (유사 사례) ① 환경부(어린이 활동환경 안심공간), 행정안전부(어린이 놀이시설 안전관리시스템) 등

### □ 지역 스포츠산업 균형 발전 강화

- (프로스포츠 연계 지역 활성화) 지역민 관람 유도·지역상권 연계 홍보 등으로 연고지 프로구단의 지역사회 기여 및 관람객 유치
  - \* (예시) ▲지역 초등학생 대상 관람권 제공으로 가족 단위 경기장 방문 유도 및 잠재고객 확보, ▲지역 소상공인 대상 경기장 내 홍보 기회 제공 및 지역상권 연계 응원전 개최 등 상생프로그램 운영
- (지역사회 맞춤형 일자리 창출) ▲지역 스포츠기업, 커뮤니티(협동조합, 마을기업 등) 등 지역 협력을 통한 지역사회 맞춤형 스포츠 일자리 창출 ▲취약계층 고용 증대 등을 위한 스포츠 사회적기업 확대\* 지원
  - \* 현재 사회적기업 전담 창업 지원을 위한 창업보육기관 1개소 운영 중으로 지역 소재 대학교, 지역 스포츠산업육성기관, 창업보육전문기업 등으로 확대 지정
- (스포츠 지역균형발전 지표 개발) 지역 스포츠산업의 균형발전 수준을 측정할 수 있는 타당성과 신뢰성을 갖춘 지표 개발, 모니터링 실시
  - \* 전국 17개 광역시·도의 개별 특성 기반 지역스포츠 발전 정도 계량화 및 지자체 스포츠 친밀도를 가능할 수 있는 지표 도출

## VI. 추진과제 실천계획

추진과제	추진체계		추진일정				
	주관	협력	'24	'25	'26	'27	'28
<b>[전략 1] 촘촘한 지원을 통한 스포츠기업 글로벌 경쟁력 강화</b>							
<b>1.1. 기업단계별 성장지원 체계 고도화</b>							
○ 스포츠 창업기업 성장·고도화 지원	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 스포츠 선도기업(성장성 高) 육성 강화	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 스포츠기업 글로벌 진출 역량강화 지원	문체부, 국민체육진흥공단						
<b>1.2. 맞춤형 산업 지원을 통한 자생력 강화</b>							
○ 스포츠기업 자금조달 지원(투·융자)	문체부, 국민체육진흥공단	기획재정부 신용보증기금, 기술보증기금, 한국벤처투자					
○ 스포츠산업 온라인 유통 지원	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 유망 국산 스포츠제품 R&D 지원	문체부, 국민체육진흥공단						
<b>1.3. 전문인력 공급망 구축 및 확대</b>							
○ 스포츠산업 고용·일자리 지원 확대	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 개인 맞춤형 스포츠산업 교육서비스 지원	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 산학 협력 기반 스포츠산업 경력자 역량 강화	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 스포츠산업 인력 고용안정 강화	문체부, 국민체육진흥공단						
<b>1.4. 지속성장 산업 기반 강화</b>							
○ 스포츠기업 육성전담기관 기능 정비	문체부, 국민체육진흥공단						
○ 스포츠산업 제도 개선	문체부, 국민체육진흥공단						
<b>[전략 2] 고부가가치산업 융복합을 통한 新시장 개척</b>							
<b>2.1. 디지털 융복합 스포츠 참여·관람 서비스 혁신</b>							
○ 스포츠 참여·건강관리 서비스시장 활성화 (국민 체력 100 연계)	문체부, 국민체육진흥공단 한국콘텐츠진흥원						

○ ICT 기반 관람스포츠 콘텐츠 다양화	문체부 국민체육진흥공단 한국콘텐츠진흥원						
------------------------	-----------------------------	--	--	--	--	--	--

## 2.2. ICT 혁신 기반 스포츠 인프라 첨단화(스마트화)

○ 스포츠시설 스마트화 및 지능화	문체부 국민체육진흥공단 한국콘텐츠진흥원						
○ 생활·전문스포츠 경기력 분석·판정 기술 첨단화	문체부 국민체육진흥공단 한국콘텐츠진흥원						
○ 프로스포츠 데이터 디지털 전환	문체부 국민체육진흥공단	프로스포츠 주최단체					

## 2.3. K-컬처 연계 스포츠사업 저변 다각화

○ 해외 K-스포츠산업허브(Hub) 구축	문체부 국민체육진흥공단						
○ 스포츠관광 융복합시장 창출	문체부 국민체육진흥공단 한국관광공사						
○ K-스포츠산업 콘텐츠 발굴 및 확대	문체부 국민체육진흥공단						
○ 이스포츠산업 육성	문체부 한국콘텐츠진흥원						

# [전략 3] 지역이 주도하는 스포츠산업 균형 성장

## 3.1. 지속 가능한 지역 스포츠산업 성장지원

○ 지역특화 스포츠콘텐츠 개발	문체부 국민체육진흥공단	한국관광공사					
○ 지역 스포츠 인프라 보급	문체부 국민체육진흥공단						

## 3.2. 지역 스포츠산업 균형발전 관리

○ 지역스포츠시설 안전체계 구축	문체부 국민체육진흥공단						
○ 지역 스포츠산업 균형 발전 강화	문체부 국민체육진흥공단						