

# 스포츠 융합기업 활성화를 위한 제언

이상호  
강남대학교 사회체육학과

## Suggestions for Activation of Sport Convergence Enterprises

Sang-Ho Lee

Dept. of Sports and Leisure Studies, Kangnam University

**요약** 본 연구는 스포츠 산업융합을 주도할 수 있는 스포츠 융합기업의 활성화를 위한 제언을 목적으로 한다. 연구방법은 융합기업에 대한 문헌연구를 채택하였고 관련 법령 분석을 통해 향후 개선점에 대해 논의하였다. 분석결과 현재 스포츠 융합기업은 다양한 문제 상황에 직면하고 있다. 스포츠 산업의 융합 용이성에도 불구하고 실제로 스포츠 융합기업에 필요한 전문 인력부족, 전담 조직기구의 부재, R&D 지원 부족, 제도적 미비 등을 제시할 수 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 다양한 지식과 창의력을 갖춘 전문 인력을 육성하고 스포츠 융합기업을 집중적으로 지원할 수 있는 기구의 설치 등이 요구된다. 결론적으로 스포츠 산업은 다른 산업에 비해 부가가치가 높고 융합 활동에 따른 경제적 파급효과도 유발할 수 있으므로 스포츠 융합기업 활성화를 위한 풍토를 적극적으로 조성해야 한다.

**주제어** : 스포츠 산업, 스포츠 산업융합, 스포츠 융합기업, 전문 인력, 경제적 파급효과

**Abstract** This study was intended for suggestions enabling sports enterprises to lead the sports industry convergence. The method of study was literature reviews and discussed on improvements of the current law through examining the relevant law and regulations in the future. In the result, the current sports industry is faced with many matters. Despite the convergence availability of sports industry, professional sports industry human resources shortages, the absence of dedicated organizational mechanisms, R&D investment shortage and insufficient legal aspects can be presented. Fostering human resources with expertise and the installation of organization that can support sports industrial convergence are required to solve these problems. In conclusion, since sports industry has a value added area higher than other industries and bring economic ripple effect as a result of convergence activities, a climate for promoting sports convergence enterprises should be created.

**Key Words** : Sports Industry, Sports Industrial Convergence, Sports Convergence Enterprise, Human Resources, Economic Ripple Effect

### 1. 서론

‘융합(convergence)’의 시대가 도래 하였다. 상호 이질적인 유·무형의 대상이 결합하여 새로운 부가가치를 창

출하는 일련의 과정을 의미하는 융합은 현재 국내 산업 전반에 걸쳐 화두로 등장하고 있다. 산업 간 융합 또는 기술 간 융합이 현재 급속도로 확대되고 있는 배경에는 국내 경제성장을 견인했던 제조업 및 중화학 공업의 경

Received 18 July 2015, Revised 20 August 2015  
Accepted 20 September 2015  
Corresponding Author: Sang-Ho Lee  
(Kangnam University)  
Email:run2025 @hanmail.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

쟁력 약화를 비롯하여 현재 국가 주력산업인 반도체 등 첨단산업을 향후 대체할 수 있는 새로운 성장 동력이 부족한 현실을 반영한 것으로 풀이된다[1].

최근 국내 경제 환경은 과거 괄목했던 경제 성장률 둔화와 더불어 중국 등 주변 경쟁국들의 약진, 청년 실업 증가 등 다양한 측면에서 위기에 직면하고 있다. 국가차원에서도 이와 같은 문제의 심각성을 인식하고 다양한 각도에서 해결방안을 모색하고 있으며 이를 혁파할 수 있는 전략적 대안으로 산업 간 융합을 적극 장려하고 있다[2]. 실제로 2013년 새 정부 출범 이후 국가적 차원에서 전폭적으로 지원 및 전개되고 있는 창조경제를 활성화시킬 수 있는 핵심 분야로써 다양한 융합 개념이 적극적으로 권장되고 있다. 창조경제 관점에서 산업 및 기술 간 상호 융합은 현재 국가가 직면한 성장한계를 극복할 수 있는 신 성장 동력 창출을 의미한다[3]. 또한, 기존산업 입장에서도 성장성 하락을 타개하는 효율적 수단으로써 대외 경쟁력을 확보함과 동시에 타 산업과의 연계성 강화와 새로운 가치사슬(value chain) 형성에 기여한다는 측면에서 융합화가 급부상하고 있다[4].

융합경제의 도래는 비단 국가적 관점에서만 장려된 것으로 치부하기 보다는 지난 수 세기에 걸쳐 형성된 경제시스템의 혁신과도 밀접한 관련이 있다. 과거 농업중심의 사회에서 산업경제를 거쳐 지식 서비스 산업이 주축이 된 현실에서 이를 승계하는 단계로써 지식 서비스 융합산업의 등장은 필연적이라는 의견이다[5]. 융합에 근거한 창조경제 활동은 창의적인 아이디어를 통해 새로운 무형의 가치를 창출해 내는 것을 뜻하며 이는 기존 산업 경제를 대체하는 영역으로 표현되기도 한다[6]. 즉, 융합본연의 효과를 발휘하기 위해서는 서비스 산업을 중심으로 제조업 등 여타 산업과의 결합내지 개연성을 확보해야 한다는 의미이다.

이러한 조류에 발맞춰 국내 제조 및 서비스 기업에는 제품과 서비스 간 융합의 중요성과 시급성을 인식하고 있다. 기업 경영자와 융합 분야 전문가 집단의 경우 상당수가 국내 산업 간 융합 육성 환경의 시급함을 인지하고 있으며 융합은 경영환경이라는 관점에서 기업에게 위협요소로 작용하기 보다는 기회로 간주하는 것으로 나타났다[4].

또한, 국내뿐만 아니라 전 세계적으로 산업 간 융합을 통해 새롭게 창출될 수 있는 시장규모는 2008년 86,569억 달러에서 2018년 616,315억 달러로 기하급수적인 성장이

예상되며[7], 이러한 성장세는 수출 주도적 경제구조를 유지하고 있는 국내 산업 현실을 감안할 때 융합산업의 활성화는 기업들에게 다양한 기회를 제공할 것으로 보인다.

새로운 기회 제공 등 융합에 대한 기업의 인식수준에 대응하여 정부에서도 구체적인 정책 방향성을 제시하고 있다. 이는 국내 산업 분야 중 경쟁국가에 비해 상대적으로 강점을 보유하고 있다고 판단되는 3대 분야(녹색 기술산업, 첨단 융합산업, 고부가 서비스산업)를 중심으로 융합 생태계 확립을 집중적으로 추진하여 제품과 기술 또는 제품과 서비스 등 다양한 형태의 효과적인 융합 결과물을 실현하고자 한다[8]. 이러한 움직임을 종합할 때 산업융합 활동은 정부와 기업이 혼연일체가 되어 지속적으로 추진해야 할 국가 정책적인 목표임을 부인할 수 없으며 기업 입장에서도 단순히 생존을 위한 수익창출 수단인 아니라 기업의 영속성을 보장받기 위해 전략적으로 접근해야 할 사안이라고 볼 수 있다.

한편, 한 가지 흥미로운 사실은 산업융합의 전 방위적인 과급을 위한 국가 정책적 노력 등이 현재 스포츠 산업 분야에서 괄목할 만한 성과를 나타내고 있다는 점이다. 실제로 국내 산업융합을 위한 정책적 지원기관인 한국산업기술진흥원의 경우 이종산업 간의 대표적인 융합사례로써 스크린 골프를 제시한 바 있다[9]. 스포츠 분야는 향후 국가 신 성장 동력으로써 핵심적인 기여를 할 것으로 예상되고 있다. 이에 따라 타 산업과의 적극적인 교류와 통섭과정을 거쳐 융합이 보다 촉진될 수 있는 토대를 갖고 있다. 이를 뒷받침하듯 스포츠 융합서비스 시장은 현재 급속한 성장세를 보이고 있으며 그 성장규모도 2017년에는 약 5조원에 도달할 것으로 예상하고 있다[10].

스포츠 산업에 대한 융합 실현 기대가 상대적으로 높은 이유는 타 산업 대비 부가가치 유발효과가 높아 경제적 기여도가 탁월한 것으로 평가받기 때문이다[11]. 즉, 스포츠를 기본 축으로 정보통신기술(ICT)이나 관광 등 다양한 분야와 특별한 제약 없이 접목이 가능할 뿐만 아니라 융합을 기반으로 향후 지속적인 성장이 기대되는 스포츠산업의 경쟁력 강화를 실현할 수 있기 때문이다. 실제로 스포츠 산업은 2006년 이후 7년 간 전년 대비 약 5% 이상 성장하고 있으며 2015년까지는 연간 4% 이상으로 성장이 예측되는 산업이다[12]. 아울러 스포츠와 깊은 상관관계를 갖는 헬스케어(healthcare) 분야는 집중적 육성을 위한 융합부문에 포함되어 있어 스포츠 산업현장에

서 융합 활동은 더욱 가속화될 것으로 관측된다[13].

이에, 산업 간 융합의 기축으로써 스포츠 부문이 갖는 선도적인 영향력에는 이론의 여지가 없으나 융합 활동이 지속적으로 전개되기 위해서는 스포츠 산업을 구성하고 있는 스포츠 연관 기업들이 꾸준히 설립되고 유지되어야 한다. 또한, 스포츠 산업의 경제적 파급력에 대한 높은 인지와 더불어 미래 성장 동력산업으로써 전폭적인 투자와 참여가 전개되고 있음을 상기해 볼 때[14] 스포츠 융합 활동을 중심으로 하는 기업(이하 스포츠 융합기업이라고 한다)은 꾸준한 등장과 쇠퇴를 반복할 것으로 예측된다. 이는 스포츠 융합기업의 경영 지속성을 담보하고 융합 관련 재화 및 서비스를 시장에 보급할 수 있는 제반 환경 정립에 관한 논의의 중요성과 필요성을 유발한다.

이에 따라 본 연구는 스포츠 융합기업을 활성화시키는데 있어 걸림돌로 작용될 수 있는 현안분석과 활성화를 위한 제언을 하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

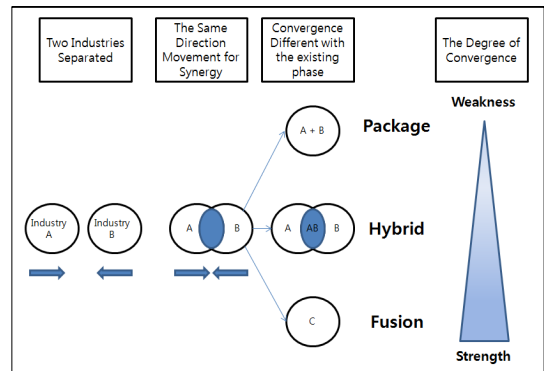
### 2.1 산업융합(Industrial Convergence)

#### 2.1.1 융합의 개념 및 의의

융합의 사전적 정의는 서로 다른 종류의 객체가 녹아 상호 간에 구별이 없이 하나로 합치되는 것을 의미하며 통합, 교류 등과 유사한 의미로 사용되고 있다[15]. 국내 산업 관점에서 정의하기에는 서로 성질이 다른 기술 또는 산업 분야가 효율성 등을 추구하기 위해 결합된 개체로써 기존에는 그 형태나 기능이 존재하지 않았던 것을 뜻한다[16].

융합의 본질적 개념을 바탕으로 그 보편적인 의의를 도출할 수도 있다. 즉, 융합의 등장 이면에는 복잡 다변하는 사회적 문제를 다각도에서 해결하고자 하는 사회적 수요의 발현으로 해석된다[17]. 융합의 도래는 다양한 기회와 위험을 동시에 부여하는 양면성을 지니고 있으며 융합은 광역성을 보유하므로 이를 충족시킬 수 있는 인력의 창의성이 상당한 비중을 차지한다[18]. 즉, 현실에 존재하지 않은 창조적 활동을 지향하는 것이 아니라 기존의 기술이나 제품에 대한 통찰력과 유효성을 토대로 유의미한 결합과정을 필요로 하므로 이를 간파할 수 있는 인력의 중요성이 강조된다.

또한, 융합 결과물의 모습과 융합대상의 개수와 그 정도에 따라 패키지(package), 하이브리드(hybrid), 퓨전(fusion)으로 구분할 수 있으며 대상물의 단순한 개조는 융합의 범주에 포함시키지 않는다[19]. 관련 개념은 아래 [Fig. 1]로 나타낼 수 있다.



[Fig. 1] The Concept of Convergence

\*Source: Ministry of Knowledge and Economy, 100 Cases of Industrial Convergence, 2011.

#### 2.1.2 산업 간 융합 유형

융합 개념에 부합하는 다양한 산업융합을 제시할 수 있다. 산업 간 융합을 통해 새로운 재화 서비스를 창출하고 이윤을 추구할 수 있는 가능성이 타진된다면 어떠한 영역을 막론하고 자유롭게 실행될 수 있는 특징을 갖는다고 볼 수 있다. 선행연구에서 제시한 산업 간 융합의 형태는 아래 <Table 1>과 같다.

[Table 1] Types of Convergence on Industry Dimension

C. I. / P. I.	Primary Industry	Secondary Industry	Tertiary Industry
Primary Industry	Agricultural and Fishery (Paddy Hatchery Fish)	Agricultural and Product (Raspberry Wine)	Area of Production and Service (Sheep Ranch Tour)
Secondary Industry	Product and Raw Material (Bio Energy)	Product and Product (Smart Phone)	Product and Service (Educational Robot)
Tertiary Industry	Service and Farm Product (Oriental Medical Resort)	Service and Product (Check-in Kiosk)	Service and Service (Medical Tour)

\*C.I.: Combined Industry, P.I.: Primary Industry

\*\*Source: K. H. Kim · J. Y. Chung, A typology of industry convergences based on the sources for convergence industries and the analysis of critical success factors, 2012.

### 2.1.3 산업융합의 효과성

산업융합은 기술, 제품 등을 취급하는 산업생산 전 분야에서 제조업을 통해 새로운 가치체계와 시장을 창출하는 활동으로 본다[4]. 산업융합으로부터 기대할 수 있는 각종 경제적, 기술적 파급효과에 따라 국내에서는 2000년대 후반부터 국가 산업정책의 주요 이슈로써 산업과 기술융합을 강조하고 있다[20]. 산업융합은 경제적·사회적 주요 조류와 그 궤를 같이하고 사회적 변화로부터 파생되는 수요 변화에 부응할 수 있는 장점을 표출한다[21]. 즉, 산업융합은 기업 등 산업 내부의 태동보다도 급변하는 산업 외적인 자극, 수요의 변화, 개인의 가치관 및 윤리의식 등이 복합적인 사회현상으로 나타날 때 강화될 수 있다.

산업융합의 사업적 관점에서는 크게 5가지의 효과적 목적 달성이 제시된다. 이는 인류 보편적 가치창출에 기여, 기업 성과의 향상, 소비자의 본원적 욕구에 부응하는 상품 개발, 신기술의 현장 적용 및 생산운영관리의 혁신이다[5]. 즉, 단순히 기술적 진보를 이용하여 새로운 상품 개발을 촉진하는 수준을 넘어 인본주의적 가치관을 정립시키고 인류의 무한한 발전과 번영을 실현하는 실용적인 방안으로 이해될 수 있다. 국가, 사회를 지탱하고 있는 기업 등 조직체와 개인 간 상호교류를 통해 필요를 충족시켜 공통의 이익을 누릴 수 있는 재화와 서비스를 현실화시킬 수 있기 때문이다.

우리나라 정부에서 바라보는 산업융합의 실효성은 국내 주요 산업의 성장여력 감소와 전 세계적인 포화에 대응하여 산업별로 고부가가치화를 달성할 수 있는 핵심으로 평가하고 있으며 경영여건이 상대적으로 열악하지만 창의성을 보유한 중소기업에게는 새로운 사업기회의 창구를 제공할 것으로 보고 있다[22].

## 2.2 스포츠 융합기업

### 2.2.1 스포츠 기업

스포츠 융합기업에 대한 구체적인 이해에 앞서 우선적으로 스포츠에 대한 전문성을 갖춘 스포츠 기업의 기능과 목적을 살펴볼 필요가 있다. 스포츠 기업은 스포츠와 직·간접적으로 연관된 재화 및 서비스를 생산하여 시장에 공급하는 조직체를 의미한다. 스포츠 기업의 성격을 판별하는 것은 중요한 의미를 갖는다. 스포츠 기업만이 보유한 특성은 융합행위와 관련 사업 전개에 있어 강

점내지 제약사항이 될 수 있기 때문이다. 그 차이를 개괄적으로 살펴보면 기업의 존립을 위해 이윤추구를 최우선시 한다는 점에서는 보편타당한 기업과 공통점을 나타낸다. 하지만, 스포츠 종목별 특수성 존재, 이해관계자의 다변화는 일반 제조 및 서비스 기업과 스포츠 기업의 차이점으로 볼 수 있다. 가령, 스포츠 서비스 분야의 대표라고 할 수 있는 종합 스포츠센터의 경우 운영인력 이외에도 고객과의 접점에서 스포츠 지도를 수행하는 전문 스포츠인력을 갖추어야 한다. 또한, 양궁장비(archery equipment) 등을 생산하는 스포츠 용품 제조기업의 경우 일반기술인력뿐만 아니라 양궁에 대한 전문성을 갖춘 인력이 필요하다. 이해관계자의 확장 측면에서도 특수성을 나타낼 수 있는데 일반기업과는 달리 선수와 종목별 협회와 밀접한 영향관계를 형성한다.

### 2.2.2 국내 스포츠 기업 현황

국내 스포츠 기업의 현황을 살펴보면 스포츠 산업 특수분류에 따라 스포츠 시설업, 스포츠 용품업, 스포츠 서비스업으로 3분류된다. 이중 스포츠 시설업은 경기장이나 참여스포츠 시설운영업, 골프장 운영업을 포함하며 스포츠 용품업은 운동 및 경기용품 제조업, 도소매업을 지칭한다. 마지막으로 스포츠 서비스업은 스포츠 베팅업, 마케팅업, 미디어 및 정보제공업, 교육기관으로 세분화된다. 이러한 기준에 따라 업종별 사업체수, 전체 비중, 종사자수 및 매출액 등을 제시하면 아래 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Scale of Sports Industry

Category	Numbers of Enterprises (Unit)	Persons Employed (Hundred)	Sales (Won in Billion)	Sales Weight (%)
Sports Facility	35,314	1,467	14,221	23
Sports Equipment	31,178	1,228	31,101	50
Sports Service	24,001	852	16,530	27

\*Source: Ministry of Culture, Sports and Tourism, Sports Industry Status Survey, 2014.

### 2.2.3 스포츠와 융합

스포츠와 융합의 관계는 스포츠 본연의 재화 및 서비스와 다른 산업의 제품 및 기술 등이 접목되는 형태를 의미한다. 융합의 본질에 따라 그 형태에는 특별한 제약이

없으나 스포츠 융합은 그 결과물이 스포츠 활동의 편리성, 안정성 및 유용성에 부합해야 한다. 현존하는 신기술과 서비스 방식이 스포츠를 중심으로 조합된 상태로 이해할 수 있다.

스포츠 산업과 융합의 상관성은 국내를 비롯한 전 세계적 스포츠 산업의 위상과 관련이 깊다. 또한, 스포츠의 산업화가 진척되면서 자본축적의 가속화와 상업화가 이루어진 점과도 상당한 연관을 갖는다[23]. 즉, 자본투자에 따른 이윤추구는 기업의 본원적 목표이며 이는 스포츠 기업조직체의 입장에서도 동일하다. 관련 산업의 육성과 발전은 관련 기업의 끊임없는 부가가치 창출과 이윤추구를 통해 가능하므로 스포츠 융합의 당위성을 설명할 수 있다. 또한, 스포츠 산업의 미래지향적 성장세와 더불어 스포츠 산업제화의 가치를 강화하고 스포츠를 통한 현장적용을 극대화하기 위해 스포츠 융합 활동 등이 필수적으로 대두되고 있다[24]. 과거 스포츠 활동은 체계적이고 과학적으로 실행되기 보다는 지도자나 유경험자의 지도경험에 의존하는 바가 컸으나 신기술 등을 이용한 과학적인 측정 및 평가가 실제 스포츠 활동의 효율성을 높이고 파생재화의 출현을 촉진한다는 관점에서 스포츠 융합의 중요성이 증대되고 있다.

특히 스포츠 산업과 기술융합 측면에서는 스포츠 산업이 지닌 산업 연계 복합성과 스포츠 분야의 전도유망한 가치에도 불구하고 현재 상품화를 위한 기술체계의 부족함이 스포츠 융합 활성화의 당위성으로 제기되고 있다[25]. 즉, 스포츠 자체에만 중점을 둔 단일차원적인 제품과 서비스 생산은 스포츠 분야의 매력적인 가치를 하락시킬 수 있으며 스포츠 산업의 경쟁력 강화를 위한 대안으로써 타 산업과의 융합은 필연적이다.

#### 2.2.4 스포츠 산업융합의 유형 및 사례

산업융합의 유형은 선행연구별로 다양한 조합 구조를 보이는 경향이 있으나 본 중심 연구 분야인 스포츠 산업 융합의 경우 크게 제품과 신기술, 신기술과 서비스 및 제품과 서비스 형태로 제시할 수 있다[9]. 첫째, 제품과 신기술의 결합은 기존 스포츠 제품이 첨단기술과 결합하여 제품이 사용자의 목적에 적합한 부가적인 기능을 가동하게 하는 유형이다. 주로 트레이닝 분야에서 발견되는데 대표적으로 독일 아디다스(adidas)사의 project-fusion과 미국 Zepp사의 Zepp Sensor를 들 수 있다. 전자는 통합

적 트레이닝 시스템으로 트레이닝복과 신발에 부착된 센서(sensor)를 통해 사용자의 운동량을 종합적으로 분석하여 운동역량을 평가할 수 있는 체계이다[23]. 후자는 야구, 골프 및 테니스 등 대중적인 스포츠 참여자의 스윙 동작 등을 분석하여 동작의 효율성을 제고할 수 있는 센서이다[26]. 둘째, 신기술과 서비스의 조합은 ICT 기술을 스포츠 서비스 영역에 접목시키는 형태이다. 주로 스포츠 미디어 기업 등에서 이러한 사례를 찾아볼 수 있다. 셋째, 제품과 서비스 융합은 스포츠 관광(sports tourism)과 같이 스포츠 활동과 연계할 수 있는 다양한 서비스와 결합하는 구조를 뜻한다. 이는 최근 스포츠뿐만 아니라 경제적 파급효과를 유발하여 지역경제 활성화를 선도할 수 있는 융합사례로써 지역사회의 폭넓은 관심을 유발하고 있다.

### 2.3 스포츠 산업융합 정책 현황

#### 2.3.1 산업융합 정책 개요

2011년 정부는 국가적 차원에서 산업융합의 전략적 육성을 위해 지식경제부(현 산업통상자원부)의 주도 하에 「산업기술비전 2020」을 선포하고 차세대 성장동력으로써 융합관련 신산업을 중점 추진하고자 하였다. 이는 1990년대 우리나라 경제의 주력분야인 IT 자체가 약화되고 이를 대체할 신산업 영역을 적극 발굴해야 하는 정책적 판단에 따른 것이다. 또한, 기존에 상대적인 강점을 보유하고 있던 IT 분야를 심분 활용하여 다른 산업과 접목시킬 수 있는 가능성이 높기 때문이다[27].

이에 따라 산업융합을 포괄적으로 정의하고 지원할 수 있는 체계 확립이 요구되어 2011년 관련 기본법령인 「산업융합촉진법」을 제정하여 제도적 기틀을 마련하였다. 이후 실제 산업융합 활동이 능동적으로 전개될 수 있는 기틀이 마련되었다. 산업융합의 경제적 파급력을 선제적으로 인식한 미국, 영국 등의 경우 이를 집중 육성할 수 있는 통섭적인 환경 조성을 위해 관련 제도를 정비한 바 있다.

이후 개별 산업 간 융합 현실화를 위한 각종 기획 및 로드맵(road map) 등이 등장하기 시작하여 2012년 2월 유헤스(u-Health) 분야에 특화된 기획 보고서가 발간되기에 이른다[7]. 한편, 산업융합의 보다 광범위한 정부의 인식체계 확립 필요성에 따라 2013년 관계부처 합동으로 산업융합 발전 실행계획을 수립하여 급변하는 산업 환경

에 대응하여 부처별 추진전략과 재정적 지원 방안을 제시하고자 하였다.

### 2.3.2 스포츠 산업융합 정책 현황

스포츠의 사회적, 경제적 가치의 상승은 스포츠 산업에 대한 기존 개념과 대중의 인식체계에 큰 변화를 가져왔고 스포츠 산업을 기업이 주축이 된 통합적 비즈니스로 격상시키게 된다. 정부는 스포츠 산업을 과거 공급자 중심적인 구조에서 고객 중심적 차원으로 인식하였고 향후에는 영속성을 지닌 융·복합 경제체제로 전망하고 있다[28].

이러한 배경에 따라 부가가치 유발효과가 상대적으로 높은 스포츠 산업은 융합중심 대상으로 그 활용가치가 있고 주관부처인 문화체육관광부에서는 2011년 스포츠 기반기술, 특수체육, 스포츠 시설, 스포츠 미디어, 레저스포츠 분야 등에서 융합형 신기술 및 스포츠 용품 등을 중점적으로 육성하고자 하였다[29]. 또한, 레저스포츠 참여 및 선호 현상이 확대되고 과거 변방 산업이었던 스포츠 산업의 주력사업화를 위해 스포츠 산업의 중장기 발전 방향을 제시하면서 중점 추진과제로써 「융·복합형 미래 스포츠 시장 창출」을 기치로 과거 선진국 모방 형태를 탈피하고 시장 선도적인 관점에서 스포츠 융·복합 산업 추진계획을 수립한 바 있다[30]. 특히 정부는 2018년 약 2,700억 원을 투입하여 스포츠 융합 기술개발 등 스포츠 산업 육성을 전폭적으로 지원하는 복안을 가지고 있어 스포츠 산업융합 관련 정부 정책적 지원은 지속적으로 이루어질 것으로 예측된다.

### 2.3.3 산업융합 관련 제도

현재 명문화된 산업융합 제도인 「산업융합촉진법」은 산업융합 활성화를 위한 전반적인 내용을 담고 있다. 이를 살펴보면 산업융합의 법령 상 정의, 산업융합을 독려하는 정부의 추진체계, 융합 적합성 인증제도, 기업에 대한 각종 지원체제로 구성되어 있다.

## 3. 스포츠 융합기업 관련 현안 분석

### 3.1 통섭적 역량 보유 인재의 부족

스포츠 산업융합을 활성화하고 융합기업이 창의적인

경영활동을 전개하기 위해서는 스포츠에 대한 광범위한 지식을 소유함과 동시에 타 학문영역에 대한 이해력을 가진 인재가 지속적으로 배출되어야 한다. 하지만 최근 까지 융합학문은 정통성이 부족하고 정부의 융합인재 육성의지는 지대하지만 관련 학과 육성정책이 한시적일 가능성이 있으며 다양한 학문 간의 교류가 부족한 현실이 지적된 바 있다[31]. 또한, 스포츠 산업을 지탱하는 창의적인 전문인력에 대한 사회적 수요는 지속적으로 증가하고 있으나 제도권을 통해 배출되는 인력이 기업의 요구에 부응하지 못하고 공급자 중심으로 이루어지고 있다고 밝혔다[32].

더욱이 체육학을 비롯한 스포츠 관련 학문체계에서는 융합과 통섭 개념이 다소 생소하고 인재양성이나 장기적인 학문발전을 위한 필수적 수단으로써 그 인지도가 아직 높지 않은 것으로 진단되고 있다[15]. 결과적으로 활발한 융합이 발현되어야 하는 스포츠 분야에서 시대적 흐름에 부응할 수 있는 전문성을 갖춘 인재가 배출되기 쉽지 않은 실정인 것이다. 이러한 상황을 감안할 때 적합한 인재확보는 현재 스포츠 융합기업 등 산업 활성화를 위한 장애요인으로 간주할 수 있다.

### 3.2 전담 조직기구의 부재

현재 스포츠 융합기업에 대한 주요 정책입안은 문화체육관광부와 그 산하 국민체육진흥공단(이하 공단이라 한다)에서 수행하고 있다. 공단의 경우 국가 생활체육과 스포츠 산업 진흥을 위한 다양한 사업을 수행하고 있으며 스포츠 융합기업 활성화를 위한 실질적인 업무는 창업지원 및 금융융자를 중심으로 하고 있다. 하지만 창업지원의 경우 스포츠 융합기업뿐만 아니라 중소규모의 스포츠 기업 분야를 모두 포괄하고 있어 융합 전문성을 지향하는 기업에게 집중적인 지원체계를 갖추기는 쉽지 않은 상황이다. 또한, 공단 산하 스포츠 정책연구기관인 한국스포츠개발원의 경우 박사급 전문 인력을 중심으로 정책과제 연구 및 외부용역 배부 등을 중점적으로 수행하고 있으며 국가자격인 스포츠지도사 자격 관련 업무 등을 총괄하고 있어 스포츠 융합기업 육성지원에 매진하기에는 현실적으로 어려운 실정이다.

이러한 상황에서 정부는 2014년 스포츠 산업을 본격적으로 육성하기로 결정하면서 스포츠 융·복합분야를 주요 실천과제로 설정하고 국내 대학원과의 산학협력과

경진대회 개최 등 긍정적인 방안을 제시하였으나 구체적인 통계조직에 대한 언급은 부재하였다[33]. 물론 산업융합의 현장 촉진을 위해 정부 산하 산업융합지원센터가 운영되고 있으나 전 산업 분야를 대상으로 행정지원 등을 실행하므로 스포츠 분야만을 집중할 수 없어 지원 활동 시 일정 부분 한계상황에 도달할 수 있다.

결론적으로 스포츠는 신체활동이 결부된 다양한 재화나 서비스 융합이 이루어져야 하므로 기본적으로 스포츠 종목에 대한 심층적인 이해가 요구됨에도 실질적인 육성 지원을 총괄할 수 있는 전담 조직이 미비한 실정이다.

### 3.3 연구개발(R&D) 지원의 부족

스포츠 융합기업을 위한 정책적 대안 중 하나는 바로 경쟁력을 갖춘 스포츠 융합기술 등을 새롭게 창출시킬 수 있는 지원체계에 있다. 이는 결국 스포츠 융합기술을 개발하고자 하는 기업에 대한 정책적 연구자금 지원을 의미한다. 2014년 정부는 융·복합 기술육성을 위해 87억 원의 지원예산을 책정하고 2018년 동계올림픽까지 상용화가 가능한 융합기술 개발에 약 18억 원을 투입하기로 하였다. 하지만 이러한 연구개발비 지원수준은 스포츠 융합과학화를 기치로 내건 국외 사례와 비교했을 때 상대적으로 미약한 수준이다. 캐나다의 Top Secret 2010 프로그램의 경우 정부주도로 6년 동안 매년 1,000만 달러를 들여 20개 연구소에서 광범위한 연구 활동을 수행하고 있으며 영국의 Research and Innovation의 경우 스포츠 과학화를 위해 매년 1,200만 파운드를 지원하고 있는 실정이다[34]. 연구개발에 대한 지속적인 투자를 통한 융·복합화는 스포츠 산업의 경쟁력 강화를 위해 태권도 등 다양한 분야에서 추진되고 있으며 공단에서도 연구개발을 위한 지원 사업을 전개하고는 있지만 그 지원종류 다양하지 못하고 앞서 언급한 바와 같이 지원규모에 있어서도 미비하다고 볼 수 있다[35, 36].

### 3.4 관련 법·제도적 문제

2011년 4월 공포된 기본법령인 「산업융합촉진법」은 선도적인 융합인재와 기업 배출을 목표로 제정되어 현재에 이르고 있다. 법령을 구성하고 있는 주요 내용은 정부의 지원범위, 융합제품 적합성 인증, 융합지원센터 지정에 관한 사항이며 산업융합 유형에 대한 포괄적인 내용만을 언급하고 있다. 산업별로 처한 경영여건과 제반환

경이 상이하므로 이에 대한 세부적인 지침 등이 필요하지만 입법 초기단계이므로 아직 이러한 사항을 반영하고 있지 못하고 있다. 산업융합이 적극적으로 유발되기 위해서는 현행 규제에 대한 개선과 합리화가 선결과제라는 의견도 제기되고 있다[37]. 산업융합의 실행에 제도적인 걸림돌과 제약요인들이 상존할 경우 가시적인 융합성과를 도출하기 어렵다는 의미로 해석될 수 있다.

## 4. 스포츠 융합기업 활성화 제언

앞서 살펴본 현안들을 바탕으로 향후 스포츠 융합기업의 육성 및 활성화를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 기업경영에 있어 시장지배적인 재화나 서비스를 창출하는 원천은 인재에 달려 있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 다만, 현재 다양한 장벽에 가로막혀 융합적인 사고와 실천의지를 보유한 인재가 육성되는데 난관에 봉착할 수 있으므로 이종 학문 간 또는 이종 산업 간 교류와 협력을 활성화 시킬 수 있는 전문가 집단의 인식제고가 선행되어야 한다. 또한, 전문연구기관이나 대학교 등 교육기관에서도 학문 간의 융합교육을 원활히 진행할 수 있는 교육체계 확립에 주력해야 할 것이다.

둘째, 스포츠 산업 주무부처에는 스포츠 융합기업을 집중적으로 지원할 수 있는 조직을 도입할 필요성이 있다. 스포츠 기업경영은 앞서 제시한 바와 같이 인력구성이나 법령 등에 있어 특수성을 내포하고 있기 때문이다.

셋째, 연구개발 분야에 대한 지원종류의 다변화와 지원규모의 확대 적용이다. 스포츠 융합기업의 이윤창출에 기여하고 경쟁력을 확보하기 위해 스포츠 융합과학화는 필수이며 이를 인식한 국외 선진국들은 우위를 점하기 위해 박차를 가하고 있기 때문이다.

넷째, 관련 법·제도에 대한 개선이다. 「산업융합촉진법」뿐만 아니라 스포츠 산업 관련 특별법인 「스포츠산업진흥법」에 대한 보완도 필요할 것으로 본다. 즉, 지원가능한 융합범위의 세분화, 지원유형의 다양화를 반영하여 스포츠 산업 내부에서 융합기업이 실질적인 혜택을 받을 수 있도록 기틀을 마련해야 할 것이다.

## 5. 결론

미래 성장산업으로 부상하고 있는 스포츠 산업은 그 고유속성 상 타 산업과 융합할 수 있는 환경적 기저를 가지고 있어 활발한 산업융합을 통해 새로운 부를 창출하고 국민여가복지에 기여할 수 있을 것으로 본다. 현재 스포츠 산업융합을 제약할 가능성이 있는 요인들이 다수 존재하지만 스포츠 산업과 결합이 용이한 정보통신, 의료 및 관광 등을 중심으로 지속적인 사업모형 개발, 교류 협력체계를 확립하고 제도적인 지원이 이루어진다면 독자적인 분야로써 스포츠 산업 발전과 파생적 융합 신산업의 활성화를 기대할 수 있을 것이다.

## REFERENCES

- [1] S. H. Cheong, Creative Economy, the Trend and Direction of Improvement on Fostering Convergence Industries. The 1<sup>st</sup> Sports Industry Conference Presentation Material, pp.1-16, 2014.
- [2] Ministry of Trade, Industry & Energy, The Foundation Furtherance of Creative Economy Ecosystem and Fostering Globally Specialized Corporations, MOTIE Operational Report, 2013.
- [3] S. L. Na · E. S. Choi, Korea Creative Revolution: Establishing Strategies. Seoul: MK Publishing Co, 2013.
- [4] Korea Institute for Industrial Economics & Trade, A Environmental Analysis of Industry Convergence on Key Industries and Activation Strategies, Policy Data 2010-130, 2010.
- [5] D. H. Kim, Convergence Business. Seoul: Bizpress, 2014.
- [6] P. Coy, The Creative Economy. Businessweek Archive, Aug 27, 2000.
- [7] Korea Institute for Advancement of Technology, Industry Convergence Road Map Planning Report: u-health, 2012.
- [8] Ministry of Trade, Industry & Energy, Knowledge Economy for Advancing 2 Trillion Dollars, 2013.
- [9] K. S. Kwon · T. Y. Oh · D. W. Kim · J. W. Oh, Exploratory Analysis of Sport Industrial Convergence Trend, Journal of Sport Science, Vol. 25, No. 2, pp.306-317, 2014.
- [10] The Korea Economic Daily, Sports Convergence Service Now Expanding...Customized Education Programs Are Received Attention. Sports Industries Section, Mar 24, 2015.
- [11] Korea Institute of Sport Science, The Actual Situation and Economic Effectiveness Analysis on Sport Industries, 2010.
- [12] Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2012 Sports White Papers, 2013.
- [13] Joint Interagency in Korean Governments, 2013 Industrial Convergence Development Planning, 2013.
- [14] Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2011 Sports White Papers, 2012.
- [15] M. W. Han, The Development Conception of Sports Science through Convergence and Consilience in the Future, 2010 Korea Sports Scientists Integration Conference Presentation Material, pp.21-42, 2010.
- [16] C. H. Hyun, The Direction of IT-based Convergence Policy, Electronics and Telecommunications Trends, Vol. 25, No. 2, pp.1-12, 2008.
- [17] S. W. Park, How Convergence: The Possibility of Theory and Barriers on Convergence Action, In S. W. Hong (Ed.), What Is Convergence?, Seoul: Science Books.
- [18] C. H. Hyun, A Direction of Fostering Mid-size Enterprises under Convergence Environment, Information & Communications Magazine, Vol. 24, No. 11, pp.48-52, 2008.
- [19] Ministry of Knowledge and Economy, 100 Cases of Industrial Convergence, 2011.
- [20] W. K. Kim, Empirical Analysis on the Economic Effects of ICT Industry Convergence, Productivity Review, Vol. 28, No. 1, pp.217-239, 2014.
- [21] M. C. Han · K. R. Park, The Present and Future of New Industry Convergence about This Issue, Communications of the Korea Information Science Society, Vol. 31, No. 2, pp.4, 2013.
- [22] Ministry of Knowledge and Economy, 2010



- Knowledge Economy White Papers. 2011.
- [23] S. Y. Ji · M. A. Chung, IT-based Sports Simulation System for Competition Improvement of Elite Athletics, Communications of the Korea Information Science Society, Vol. 26, No. 12, pp.18-22, 2008.
- [24] J. H. Hwang, Convergence Technology of Sports Science, Sports Science, Vol. 125, pp. 10-16, 2013.
- [25] TV Logic, Sports Science-based Multimedia Tracking/Analysis and Contents Interlocking Technology Development, The 1<sup>st</sup> Sports Industry Conference Presentation Material, pp.49-68, 2014.
- [26] DOI: <http://www.zcpp.com>
- [27] Ministry of Knowledge and Economy, Industrial Technology Vision 2020, 2011.
- [28] Ministry of Culture, Sports and Tourism, Sports Industry Mid-long Term Development Planning Establishment, 2013.
- [29] Ministry of Culture, Sports and Tourism, Sports Industry Technology R&D Road Map 2020, 2011.
- [30] Ministry of Culture, Sports and Tourism, Sports Industry Mid-long Term Development Planning, 2013.
- [31] Y. R. Kim · K. M. Choi, The Conditions of Convergence Human Resources: the Growing Engine of Future Enterprises, Incheon: Tipping Point, 2012.
- [32] J. S. Bang · J. H. Lee, The Study of the Perceptions Difference between Educators and Sports Manager on Curriculum for Experts in the Sports Industry, Korean Journal of Sport Science, Vol. 18, No. 2, pp.32-39, 2007.
- [33] Ministry of Culture, Sports and Tourism, The year of 2014, the Starting Point of Fostering Sports Industry, Press Release, 2014.
- [34] Institute of Convergence Science, Convergence R&D Strategic Establishment and Planning on Sports and Science Technology, Yonsei University ICONS Forum, 2013.
- [35] Kukkiwon Research Institute of Taekwondo, Mid and Long-term Development Planning Establishment,

2014.

[36] DOI: <http://www.kspo.or.kr>

[37] S. L. Na · E. S. Choi, Korea Creative Revolution: Implementing Strategies. Seoul: MK Publishing Co, 2013.

#### 이 상 호(Lee, Sang Ho)



- 2002년 2월 : 한국체육대학교 체육학과(석사)
- 2006년 8월 : 용인대학교 체육학과(체육학박사)
- 2010년 4월 ~ 현재 : 강남대학교 사회체육학과 교수
- 관심분야 : 스포츠 산업심리, 스포츠 조직, 스포츠 마케팅
- E-Mail : [run2025@hanmail.net](mailto:run2025@hanmail.net)