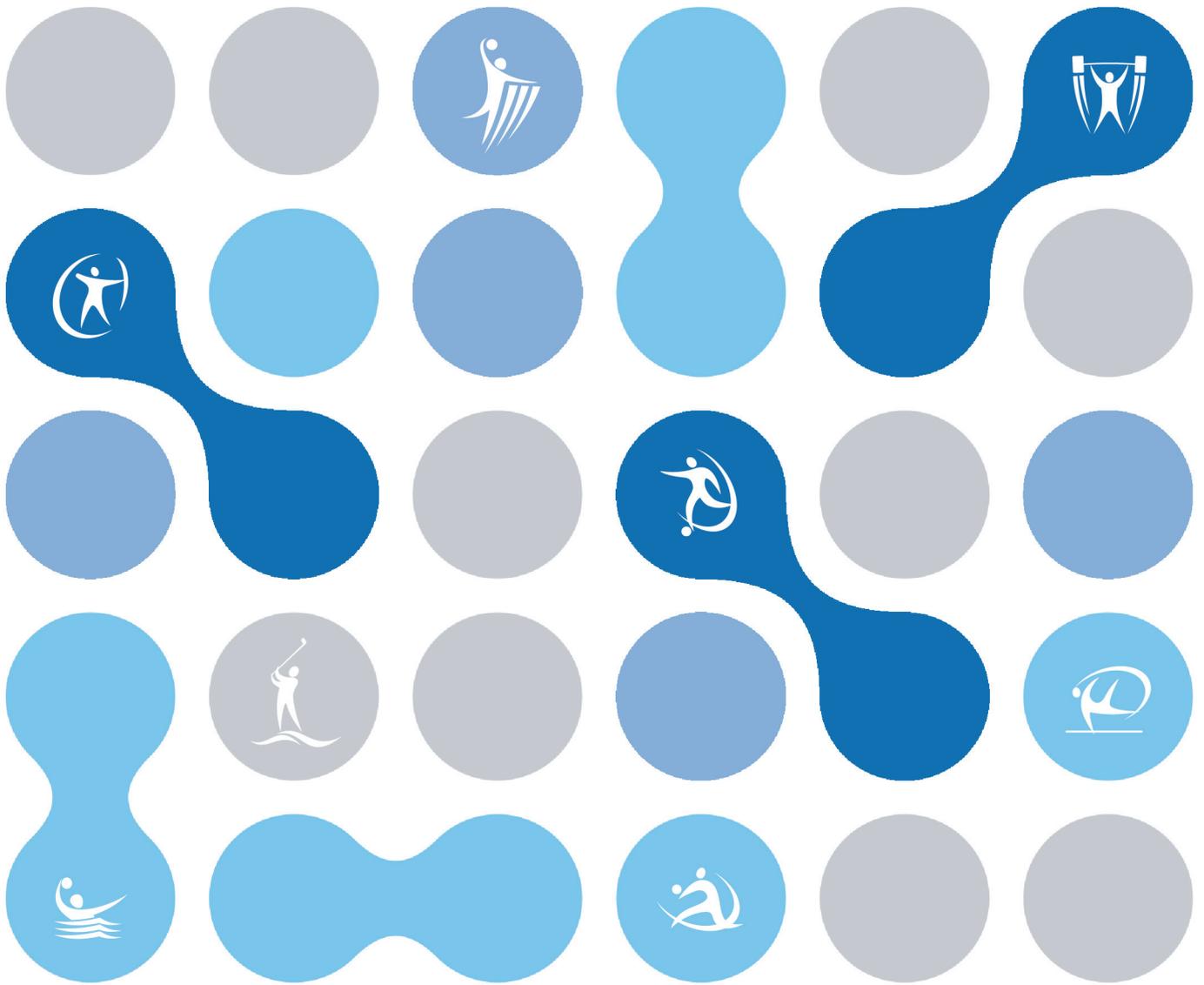




스포츠 가계지출의 국가경제 파급효과 분석

2022. 05.



스포츠 가계지출의 국가경제 파급효과 분석

영문제목 : Analysis of National Economy Ripple Effects of Sports
Household Expenditure

2022. 5. 31.

연구책임자	박 선 영 Sun-Young Park	(데이터분석팀[TF])
공동연구자 (내 부)	김 상 훈 Sang-hoon Kim	(스포츠산업연구실)
	이 영 임 Younglim Lee	(데이터분석팀[TF])

초 록

전 국민 생활스포츠 참여율은 60%를 상회하고 있으며, 연간 가구별 스포츠 소비지출은 2015년 이후 2019년까지 상승하여 2019년 176.4만원에 달했다.(2021년 지출액은 코로나19의 영향으로 비교하기 어려워 제외하였다.) 스포츠 소비지출은 스포츠용품, 시설, 서비스 등 다방면의 스포츠 산업과 연관되어 있다. 따라서 소비지출의 규모나 항목별 지출액은 스포츠산업 활성화에 관련되어 있다. 하지만 그동안 스포츠 소비지출을 국가 경제, 산업적인 의미에 대해서 다룬 연구가 거의 없었다. 이제는 국가경제적 관점에서 스포츠 소비지출의 역할, 의의에 대한 논의가 필요하다.

본 연구의 요약은 다음과 같다. 제2장에서는 스포츠 소비지출 동향을 살펴보고, 제3장에서는 스포츠 소비지출의 국가경제 파급효과를 분석하였다. 제4장에서는 결과 요약 및 시사점을 도출하였다.

제2장에서는 분석에 사용된 자료에 대한 설명, 가계 스포츠 소비 시장의 규모 및 스포츠 가계소비의 추이, 가구유형별(1인~5인가구) 소비 특성, 소득분위별 가구 소비 특성, 지역별 소비액 차이 등을 다루었다.

예상대로 1인가구는 1~5인가구 중 가장 큰 스포츠 소비성향을 보였다. 그 금액은 1인당 66.4만원이었고, 제일 적은 5인가구 43.64만원에 비해 1.5배 수준이었다. 소득분위별로 살펴보면 활동지출액의 경우 소득분위에 따라 차이는 있었으나 대부분 2019년에 비해 줄어들었으며, 용품지출도 중산층~고소득층까지 모두 줄어들었다. 1인당 소비지출액이 가장 큰 종목은 골프, 등산 등이었으며, 1) 용품구입비 또한 골프, 등산이 대부분의 지역에서 1, 2위를 차지하였다.

제3장에서는 스포츠 소비와 관련된 산업을 알아보고, 이에 따른 생산유발계수 및 부가가치유발계수, 고용유발계수를 도출하여 활동참여, 용품구입, 대회참가, 경기관람 항목의 국가경제적 파급효과를 계산하였다. 또한 연도별 스포츠 소비액을 알아보고 이를 통해 연도별 파급효과를 비교 분석하고, 용품구입 시장의 생산유발효과가 소비액 대비 가장 컸음을 확인하였고, 체육활동의 부가가치 유발효과가 소비액 대비 가장 컸음을 확인하였다. 본 장을 통해 스포츠산업과 타산업의 연관점을 알 수 있었고, 스포츠 소비의 파급효과의 크기를 도출할 수 있었다.

2021년 스포츠 가계지출 규모는 31조 1,838억원인데, 이의 경제적 파급효과는 85조 678억원이었으며, 세부적으로 생산유발효과는 59조 2,434억원, 부가가치유발효과는 25조 8,244억원이었다. 고용유발인원은 16만 3,575명으로 계산되었다.

제4장에서는 본 연구의 결과를 요약하고, 시사점을 제시하였는데, 매년 성장하던 스포츠시장이 코로나19로 인해 2021년에 성장이 후퇴하였음을 확인하였고, 이에 따라 각종 파급효과들도 그 크기가 줄어들기는 하였지만, 유발계수는 여전히 공고하여 다시 소비수준이 회복된다면 파급효과도 함께 증가할 것으로 기대된다.

본 연구는 전통적으로 지원정책을 펴왔던 스포츠용품 제조업에 관한 지원정책의 뒷받침이 될 수 있으며, 체육활동 참여의 부가가치 유발의 저력을 확인하였고, 대회참가 관련 스포츠 관광 효과에 대한 데이터 및 연구 부족을 제기하였다는 점이 부수적인 의의라고 하겠다.

1) 표본수 100개 이하의 종목은 평균 계산시 대표성 문제로 제외하였음

목차



제1장 — 서론 ————— 9

제1절 연구 배경 및 목적 · 10

제2절 주요 연구내용 · 11

제3절 연구의 기대효과 · 12

제2장 — 스포츠 소비지출 동향 분석 ————— 13

제1절 분석자료 · 14

제2절 가계 스포츠 소비 동향 · 15

제3절 개인 스포츠 소비 동향 · 27

제4절 소결 · 48

제3장 — 스포츠 소비지출의 국가경제 파급효과 ————— 51

제1절 분석방법론 · 52

제2절 관련 문헌 · 62

제3절 스포츠 가계지출의 국가경제 파급효과 · 65

제4절 연도별 파급효과 비교 · 73

제5절 정책적 시사점 · 80

제4장 — 결론 및 시사점 ————— 81

제1절 결과 요약 · 82

제2절 시사점 · 83

참고문헌 · 85

표 목차

〈표 1〉 2021년 가계 스포츠 총 소비지출	16
〈표 2〉 연도별 가계 스포츠 총 소비지출	17
〈표 3〉 지역별 가구 평균 스포츠 소비지출 추이	18
〈표 4〉 2021년 지역별 가구당 평균 활동지출액	19
〈표 5〉 2021년 지역별 가구당 평균 대회지출액(1회 평균)	20
〈표 6〉 2021년 지역별 가구당 평균 관람지출액(1회 평균)	21
〈표 7〉 가구유형별 가계 스포츠 총 소비지출 추이(참여스포츠)	22
〈표 8〉 가구유형별 가계 스포츠 총 소비지출 추이(관람스포츠)	22
〈표 9〉 2021년 가구유형별 가구당 평균 활동지출액	23
〈표 10〉 2021년 가구유형별 가구당 평균 대회지출액(1회 평균)	23
〈표 11〉 2021년 가구유형별 가구당 평균 관람지출액(1회 평균)	24
〈표 12〉 소득분위별 가계 스포츠 총 소비지출 추이	24
〈표 13〉 2021년 소득분위별 가구당 평균 활동지출액	25
〈표 14〉 2021년 소득분위별 가구당 평균 대회지출액(1회 평균)	26
〈표 15〉 2021년 소득분위별 가구당 평균 관람지출액(1회 평균)	26
〈표 16〉 1인당 평균 활동지출액 추이(세부항목별)	27
〈표 17〉 2021년 종목별 1인당 참여스포츠 참여기간	29
〈표 18〉 종목별 참여활동비 지역 비교	30
〈표 19〉 종목별 스포츠용품구입비 지역 비교	30
〈표 20〉 종목별 참가기간 지역 비교	31
〈표 21〉 종목별 활동기간 지역 비교	32
〈표 22〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 경기 관람매체 현황	42
〈표 23〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 하이라이트 관람매체 현황	42
〈표 24〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 프로그램 관람매체 현황	43
〈표 25〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 직접관람횟수	45
〈표 26〉 스포츠 관련 파급효과 분석 문헌	63
〈표 27〉 스포츠 가계지출 관련 산업분류	66
〈표 28〉 산업분류별 기본부문	67
〈표 29〉 스포츠 가계지출 관련산업의 생산유발계수 및 부가가치유발계수	68
〈표 30〉 산업연관표상 기본부문의 소분류	69
〈표 31〉 스포츠 가계지출 관련 산업의 고용유발계수	69
〈표 32〉 스포츠 가계지출의 세부 항목별 소비지출액	70
〈표 33〉 2021년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과	71
〈표 34〉 소비지출액 대비 유발효과 크기	73
〈표 35〉 연도별 전국 가계 스포츠 소비지출액	74
〈표 36〉 2015년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과	75
〈표 37〉 2017년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과	76
〈표 38〉 2019년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과	78
〈표 39〉 연도별 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과	79
〈표 40〉 소비지출액 대비 유발효과 크기 비교	79

그림 목차

〈그림 1〉 연구의 주요내용	11
〈그림 2〉 1인당 평균 활동지출액 추이	27
〈그림 3〉 2021년 종목별 1인당 활동비	28
〈그림 4〉 2021년 종목별 1인당 용품구입비	28
〈그림 5〉 2021년 소득분위별 평균 참여기간(종목 전체)	33
〈그림 6〉 2021년 소득분위별 평균 참여기간(걷기)	33
〈그림 7〉 소득분위별 평균 참여기간(등산)	34
〈그림 8〉 소득분위별 평균 참여기간(헬스)	34
〈그림 9〉 소득분위별 월평균 활동경비(전체 종목)	35
〈그림 10〉 소득분위별 월평균 활동경비(걷기)	35
〈그림 11〉 소득분위별 월평균 활동경비(등산)	35
〈그림 12〉 소득분위별 월평균 활동경비(헬스)	36
〈그림 13〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(전체)	36
〈그림 14〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(걷기)	37
〈그림 15〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(등산)	37
〈그림 16〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(헬스)	38
〈그림 17〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(골프)	38
〈그림 18〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(자전거)	39
〈그림 19〉 비스포츠포츠 소비 지출의 정의	39
〈그림 20〉 활동 부문 종목별 1인당 비스포츠포츠 소비지출 추이	40
〈그림 21〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠포츠 관람 매체 및 횟수	41
〈그림 22〉 2021년 종목별 관람스포츠포츠 직접관람 횟수	44
〈그림 23〉 2021년 종목별 관람스포츠포츠 직접관람 소비지출	44
〈그림 24〉 2021년 종목별 모바일 관람 횟수	45
〈그림 25〉 2021년 종목별 직접관람 횟수	46
〈그림 26〉 연도별 관람 경비의 스포츠포츠소비와 비스포츠포츠소비의 1인당 평균 지출액	47
〈그림 27〉 상위 5개 용품의 총 지출액과 1인당 평균 지출액	48
〈그림 28〉 우리나라 산업연관표의 간단한 형태	56
〈그림 29〉 산업연관표의 구조	56

제1장 서론

제1절 _ 연구 배경 및 목적

제2절 _ 주요 연구내용

제3절 _ 연구의 기대효과

제1절 연구 배경 및 목적

최근 높은 생활스포츠 참여율과 함께 생활체육 관련 소비가 증가하고 있다. 생활스포츠 참여율은 2018년 이후 4년 연속 60%를 상회하였고, 생활체육 관련 소비는 4년 연속 상승하고 있다. 이는 2018년 62.2%로 60%를 돌파한 이래, 2019년 66.6%, 2020년 60.1% 2021년 60.8%로 코로나19 상황에도 불구하고 60%를 넘는 수치를 보였다(문화체육관광부, 2018 국민생활체육참여실태조사, 2019. 2020, 2021 국민생활체육조사). 또한 연간 가구별 스포츠 소비지출은 176.4만원(2019년 기준)으로, 2015년 163.2만원, 2017년 164.5만원에 이어 계속 상승중이다(한국스포츠정책과학원, 2015, 2017, 2019 스포츠산업 가계지출조사).

생활스포츠 소비시장은 나날이 커지는데 반해, 이러한 소비지출에 대한 산업적 접근은 상대적으로 빈약하다. 스포츠 소비지출은 스포츠용품, 시설, 서비스 등 다방면의 스포츠 산업과 연관되어 있다. 그렇기 때문에 소비지출의 규모나 항목별 지출액은 스포츠 산업 활성화에 관련되어 있다. 하지만 그동안 스포츠 소비지출을 국가 경제, 산업적인 의미에 대해서 다룬 연구가 거의 없었다. 이제는 국가경제적 관점에서 스포츠 소비지출의 역할, 의의에 대한 논의가 필요하다.

본 연구를 통해 스포츠 가계지출의 동향 분석 및 산업적 의의를 세우고자 한다. 구체적으로 참여스포츠/관람스포츠 소비지출의 동향을 분석하고, 참여스포츠 소비지출의 항목별 산업분류를 실시하고자 한다. 또한 지역별, 소득수준별, 가구원수별 소비지출의 동향을 분석하고, 마지막으로 지출의 세부항목별(스포츠 소비지출/비스포츠 소비지출)의 동향을 분석할 예정이다.

한편, 생활체육 관련 소비와 연관된 정책 입안에는 기초자료가 필요하다. 예를 들어, 코로나19로 시행했던 1타3만 체육쿠폰 등의 생활체육 관련 소비 증진 정책을 들 수 있다. 본 연구는 스포츠 가계 소비지출의 국가경제적 파급효과를 제시하여 스포츠 가계지출의 산업적 의의를 알아보고자 한다. 또한, 가계의 소비지출 동향을 세부적으로 파악함으로써 스포츠 지출의 특성을 파악하고자 한다. 추후 본 연구가 생활체육 관련 정책의 기초자료로 활용될 있는 것이 목적이다.

제 2 절 · 주요 연구내용

주요 연구내용은 스포츠 소비지출 동향 분석과 스포츠 소비지출의 국민경제 파급효과 도출로 구성된다. 스포츠 소비지출 동향 분석은 세 가지 세부내용으로 구성되고, 스포츠 소비지출의 국민경제 파급효과 도출은 두 가지의 세부 내용으로 구성된다.

스포츠 소비지출 동향 분석은 참여스포츠/관람스포츠 소비지출 동향 분석을 포함한다. 이를 통해 스포츠 소비지출을 참여스포츠/관람스포츠로 나누어 소비의 특징 및 동향을 분석하고, 참여스포츠를 참여 활동경비, 용품 구입 경기, 대회 경비로 나누어 분석을 실시한다.

다음은 지역별, 소득수준별, 가구원수별 소비지출 동향 분석이다. 전국 13개 지역별 소비지출 차이 분석 및 동향을 비교와 월평균 가구소득 분위별 소비지출 성향 비교 및 동향을 분석하고자 한다. 또한 가구원수별(1인, 2인, 3인, 4인, 5인 가구) 소비지출 차이를 분석 및 동향을 비교함으로써 보다 세부적인 비교를 통해 특성을 파악하고자 한다. 이 밖에도 지출 세부항목별 동향 분석을 통해 스포츠 관련 소비지출 동향 분석 및 특성을 파악하고 비스포츠 관련 소비지출 동향 분석에 관한 내용도 포함된다.

연구내용	세부사항
① 스포츠 소비지출 동향분석	<ul style="list-style-type: none"> • 참여스포츠/관람스포츠 소비지출 동향 분석 • 지역별, 소득수준별, 가구원수별 소비지출 동향 분석 • 지출 세부항목별(스포츠 소비지출/비스포츠 소비지출) 동향 분석
② 스포츠 소비지출의 국민경제 파급효과 도출	<ul style="list-style-type: none"> • 생활스포츠 가계지출의 국가경제적 파급효과 • 생활스포츠 소비의 산업 및 국가경제적 의의 도출

〈그림 1〉 연구의 주요내용

스포츠 소비지출의 국민경제 파급효과 도출에서는 스포츠 가계지출의 국가경제적 파급효과와 스포츠 소비의 산업 및 국가경제적 의의를 도출하고자 한다. 스포츠 가계지출의 국가경제적 파급효과에서는 생활스포츠 산업에 대해 정의하고, 참여스포츠 소비지

출의 항목별 산업분류를 실시한다. 더불어 참여활동경비, 용품 구입경비, 대회경비의 산업분류 및 산업특성을 파악하고, 참여스포츠 및 관람스포츠 가계지출의 생산, 부가가치, 고용유발효과를 분석하며 이를 소득분위별 가계지출에 접목해 각각 비교할 예정이다.

또한 스포츠 가계소비의 산업 및 국가경제적 의의 도출에서는 참여스포츠/관람스포츠 소비의 산업적 의의와, 일반인들의 스포츠 관련 소비의 국가경제적 의의를 서술하고자 한다.

제 3 절 연구의 기대효과

본 연구의 기대효과는 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 조사통계인 스포츠산업 가계지출 조사를 활용하여 국민경제 파급효과의 2차 자료 생산, 둘째, 생활체육 소비 관련 정책 수립을 위한 기초자료 활용, 마지막으로 스포츠산업의 국민경제적 역할 및 의의에 대한 정보제공이다.

우선 조사통계인 「스포츠산업 가계지출 조사」를 활용하여 국민경제 파급효과의 2차 자료를 생산함으로써 다양한 산업 분야에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 또한 생활체육 소비 관련 정책수립을 위한 기초자료로 활용함으로써 국민들의 생활체육 관련 소비를 증진 정책의 밑바탕이 될 수 있다. 마지막으로 스포츠 가계지출의 국민경제적 역할 및 의의에 대한 정보제공을 통해 스포츠산업이 발전할 수 있는 계기로 삼을 수 있다고 사료된다.

제2장

스포츠 소비지출 동향 분석

제1절 _ 분석자료

제2절 _ 가계 스포츠 소비 동향

제3절 _ 개인 스포츠 소비 동향

제4절 _ 소결

제 1 절

분석자료

1. 분석대상

스포츠 가계소비는 국민생활체육조사에 ‘스포츠 지출 경비’로 조사되고 있고, 스포츠 산업 가계지출조사에서도 활동, 참여, 관람으로 나누어 소비액을 조사하고 있다. 본 보고서에서는 스포츠산업 가계지출조사의 데이터를 활용하여 분석하였다. 그 이유는 국민생활체육조사보다 지출 항목의 구분이 더 자세하고 지출의 종류를 나누어놓았기 때문에 이를 통해 얻을 수 있는 시사점이 더 클 것으로 예상되기 때문이다.

스포츠산업 가계지출조사는 2015, 2017, 2019, 2021년 자료가 있으며, 격년조사였는데 2022년부터 매년 조사로 바뀌어 시행될 예정이다. 본 조사는 통계청 승인 통계는 아니지만 다년간 축적된 조사 노하우 및 조사의 안정성이라는 측면에서 신뢰성이 있다고 보여진다. 본 조사는 전체 2,000가구의 설문조사이며, 조사 항목의 세밀함을 확보하고 조사의 완결성을 높이기 위해 일대일 대면조사 방식을 채택하고 있다.

2. 분석자료 및 기간

「스포츠산업 가계지출조사」 설문항목은 크게 참여스포츠와 관람스포츠에 대한 항목으로 나뉜다. 참여스포츠는 74개의 종목으로 구성되어 있으며, 1회 운동 시 30분 이상 한 경우를 말한다. 참여스포츠는 최대 5종목에 대해 작성할 수 있으며, 규칙적인 체육활동을 시작한 시기에 대한 참여기간, 연간 활동기간, 주/월/년에 대한 참여빈도, 동호인 가입 여부에 대한 항목으로 구성된다. 이를 바탕으로 용품구입비를 제외한 활동 경비, 용품 구입 경비, 대회 참가 경비 총 3가지 항목을 통해 참여스포츠 소비지출에 대한 조사를 실시한다.

이에 대한 세부 내용은 다음과 같다. 우선 활동 경비는 한 달 기준으로 평균 지출 금액을 뜻하며, 참가비, 시설 이용료, 강습비, 음료 다과비, 식사비, 교통비(대중교통비, 주차비, 통행료 등 포함), 자동차 연료비, 동호회비로 구성된다. 용품 구입비는 1년 동안 해당 종목에 대해 체육 활동을 위한 용품 구입비를 뜻하며, 각 종목에 대해 최대 9개의 용품을 작성할 수 있다. 마지막으로 대회 참가 경비는 해당 종목의 지역대회 또는 전국대회에 참가에 대한 평균 소비지출을 뜻하며, 숙박비, 대회 참가비, 음료 다과비, 식사비, 교통비(대중교

통비, 주차비, 통행료 등 포함), 자동차 연료비, 동호회비, 기타(잡비)로 구성되어 있다.

관람스포츠는 크게 간접 관람, 직접 관람 경험 두 가지로 나뉘며, 최대 5개의 종목을 작성할 수 있다. 스포츠 간접 관람 경험은 종목별로 1주일 평균 경기(야구, 축구, 골프 등 중계방송), 하이라이트(뉴스를 제외한 스포츠경기 하이라이트), 프로그램(스포츠 관련 편성 프로그램)에 대해 TV, 컴퓨터, 핸드폰으로 관람한 횟수로 구성되어 있다. 스포츠 직접 관람 경험은 종목별로 1년 동안 회당 평균 지출금액에 대해 작성하도록 구성되어 있다. 지출금액의 세부 항목은 입장료, 음료 다과비, 식사비, 교통비, 자동차 연료비, 숙박비, 용품 응원도구(1년 기준)로 구성되어 있다.

제 2 절 가계 스포츠 소비 동향

1. 총지출 동향

스포츠산업 가계지출조사에서는 가계 스포츠 총 소비지출액을 계산하여 제시하고 있다. <표 1>을 살펴보면, 전국 가계는 총 31조 1,838억원의 스포츠 소비를 하고 있으며, 이 중 가장 비중이 높은 부분이 체육활동 소비이며, 전체의 81.6%를 차지하고 있다. 그 다음은 5조 2,194억원을 차지하고 있는 용품구입 소비지출 부문이다. 연간 전체 가구 소비액의 16.7%를 차지하고 있다. 이를 통해 알 수 있는 것은 전국의 가계에서 참여스포츠 및 관람스포츠를 위해 총 31조 1,838억원을 사용하였고, 참여 및 관람스포츠 전체 시장 규모라고 볼 수 있다. 참여스포츠 시장은 30조 8,686억원이며, 관람스포츠 시장은 3,152억원이었다.

항목별로 살펴보면, 체육활동 소비지출 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것은 강습비(8조 2,583억원)이며, 32.5%를 차지하고 있다. 그 다음은 음료다과비로 5조 8,129억원이고, 22.8%를 차지하고 있었다. 경기관람 지출액 중 가장 큰 규모는 음료다과비였으며, 1,581억원으로 경기관람 소비지출의 50.2%를 차지하고 있었다. 대회참가 소비지출은 숙박비가 1,975억원으로 95.0%를 차지하고 있었다.

연도별로 살펴보면, 체육활동 소비지출은 2015년부터 2019년까지 꾸준히 상승하고 있었으나 2021년에는 코로나19로 인해 위축되어 약간 감소하였다. 용품구입 지출 또한

2015년부터 상승하여 2019년에는 8조 4,843억원의 규모였으나, 2021년에는 5조 2,197억원으로 감소하였다. 대회참가 지출은 2017년에 가장 높은 수치(3,261억원)를 보였으며, 그 이후 2019년에 하락하고 2021년에 살짝 반등하였다. 경기관람 소비지출은 2017년 최고점을 찍고 하락하는 추세이다.

〈표 1〉 2021년 가계 스포츠 총 소비지출

구분		총 소비지출액 (억원)	비중 ^A (%)	비중 ^B (%)	
참여스포츠	체육활동 소비지출	참가비	2,594	1.0	81.6
		시설이용료	10,957	4.3	
		강습비	82,583	32.5	
		음료다과비	58,129	22.8	
		식사비	19,078	7.5	
		교통비	36,958	14.5	
		연료비	9,624	3.8	
		동호회비	34,491	13.6	
	소계		254,414	100	
	용품구입 소비지출	용품구입	52,194	100	16.7
대회 참가 소비지출	숙박비	1,975	95.0	0.7	
	대회참가비	2	0.1		
	음료다과비	23	1.1		
	식사비	7	0.3		
	교통비	15	0.7		
	연료비	4	0.2		
	동호회비	21	1.0		
소계		2,078	100		
관람스포츠	경기관람 소비지출	입장료	156	4.9	1.0
		음료다과비	1,581	50.2	
		식사비	381	12.1	
		교통비	356	11.3	
		연료비	88	2.8	
		숙박비	516	16.4	
		용품 응원도구	74	2.3	
소계		3,152	100		
합계		311,838	-	100	

주: 비중^A는 각 세부부문 소계 중 차지하는 비율을 의미하며, 비중^B는 전체 합계에서 각 부문이 차지하는 비중을 의미함
출처: 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

〈표 2〉 연도별 가계 스포츠 총 소비지출

(단위: 억원)

구분		2015	2017	2019	2021	
참여 스포츠	체육활동 소비지출	참가비	19,980	30,596	17,336	2,594
		시설이용료	58,844	64,018	84,843	10,957
		강습비	41,738	45,731	61,674	82,583
		음료다과비	15,430	19,943	25,068	58,129
		식사비	36,151	33,105	37,647	19,078
		교통비	8,982	8,330	7,271	36,958
		연료비	21,728	19,683	19,970	9,624
		동호회비	9,863	16,744	13,604	34,491
	소계	212,716	238,150	267,413	254,414	
	용품구입 소비지출	용품구입	63,938	69,461	84,843	52,194
	대회 참가 소비지출	숙박비	256	322	58	1,975
		대회참가비	712	971	713	2
		음료다과비	107	394	117	23
		식사비	294	451	279	7
		교통비	66	234	79	15
연료비		273	537	354	4	
동호회비		148	130	133	21	
기타		247	222	97	31	
소계	2,103	3,261	1,830	2,078		
관람 스포츠	경기관람 소비지출	입장료	1,974	3,758	3,451	156
		음료다과비	1,277	2,172	1,685	1,581
		식사비	1,084	779	1,644	381
		교통비	442	765	584	356
		연료비	516	1,597	972	88
		숙박비	35	30	14	516
		용품 응원도구	143	280	417	74
	소계	5,471	9,381	8,767	3,152	
합계	284,228	320,253	362,853	311,838		

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2015, 2017, 2019, 2021.

2. 지역별·가구유형별·소득분위별 지출 동향

1) 지역별 동향

〈표 3〉은 지역별 가구 평균 지출액을 나타낸다. 서울의 가구평균 활동지출액은 2019년 183.1만원으로 가장 높았으며, 용품지출 또한 2019년이 58만원으로 가장 높았다. 대회지출의 경우 2017년이 2.5만원으로 높았고, 관람지출액은 2019년 5.3만원이 가장 높은 수치였다. 부산시와 대구시, 대전시, 강원도, 충청도는 2019년에 비해 활동지출액이 2021년에 매우 큰 폭으로 증가하였으며, 5개 시·도 모두 평균 100만원 미만에서 100만원 이상으로 증가하였다. 서울시, 인천시, 경기도는 2019년에 비해 2021년 활동지출액이 줄었으며, 용품지출의 경우 2019년 광주시가 평균 103.3만원으로 가장 높았으나, 2021년은 모든 시·도가 평균 50만원 미만이었다. 대회지출의 경우 지역과 연도의 편차가 가장 심했으며, 관람지출은 코로나19로 인해 경기가 무관중 또는 제한 관중으로 열리는 바람에 전국 시·도의 관람지출액은 모두 감소하였다.

〈표 3〉 지역별 가구 평균 스포츠 소비지출 추이

(단위: 만원)

지역	참여스포츠												관람스포츠			
	활동지출				용품지출				대회지출				관람지출			
	2015	2017	2019	2021	2015	2017	2019	2021	2015	2017	2019	2021	2015	2017	2019	2021
서울시	173.5	145.0	183.1	132.0	50.5	46.8	58.0	21.1	0.9	2.5	0.9	0.2	4.4	3.7	5.3	0.4
부산시	100.1	79.3	91.9	145.5	36.3	27.7	33.1	32.7	0.8	0.1	4.2	0.0	2.4	3.1	4.7	0.4
대구시	127.6	65.6	62.2	172.9	18.9	11.3	33.0	40.4	0.0	1.4	0.0	0.6	1.5	2.5	1.6	1.6
인천시	92.5	82.1	158.3	76.1	25.8	26.5	50.1	16.8	1.5	0.0	0.6	0.1	4.6	2.7	3.6	6.4
광주시	59.4	68.7	104.3	193.1	28.2	36.2	103.3	25.8	0.0	0.0	0.9	1.7	3.6	5.9	2.8	0.8
대전시	81.5	210.4	60.8	164.8	31.6	55.2	25.2	30.4	0.1	2.8	0.5	0.2	4.8	11.4	5.9	0.1
울산시	59.8	85.1	133.9	191.2	20.8	17.4	33.5	37.1	0.0	0.0	0.3	0.1	2.2	2.0	5.3	0.3
경기도	159.3	132.7	161.2	111.9	42.0	37.7	42.9	28.3	2.9	1.6	0.6	0.2	3.6	3.7	3.6	3.1
강원도	64.6	162.4	61.0	162.3	37.7	58.9	21.2	22.0	0.7	9.9	0.1	21.1	5.1	25.1	2.2	0.3
충청도	67.4	103.0	47.4	109.6	28.0	34.1	17.6	16.7	1.2	1.0	0.5	0.3	1.7	5.1	4.4	0.7
전라도	42.2	124.4	140.6	139.4	19.6	49.2	58.4	27.8	0.1	2.5	2.3	0.8	2.6	7.1	4.7	0.3
경상도	108.2	88.3	86.8	119.9	37.3	20.3	33.3	31.5	0.2	0.1	0.7	0.8	1.2	2.8	3.9	0.8
제주도	206.2	452.6	69.3	119.1	69.4	59.6	23.1	14.6	13.4	0.0	2.8	1.4	5.4	4.7	0.0	1.7

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2015, 2017, 2019, 2021.

2021년 가구당 평균 활동지출액을 지역별로 살펴보면, <표 4>와 같다. 활동지출액을 가장 많이 지출하고 있는 지역은 대구시로, 가구당 평균 172.9만원을 지출하고 있었다.

시설이용료는 서울시가 43.2만원으로 가장 높았으며, 강원도, 전라도, 제주도를 제외하고 모든 지역은 시설이용료가 가장 높은 비중을 차지하고 있었다. 강원도의 평균 시설이용료는 가구당 25.8만원으로, 강습비 29.7만원에 이어 2위였고, 전라도의 평균 시설이용료는 가구당 40.7만원으로, 강습비 47.3만원에 이어 2위였다. 제주도의 평균 시설이용료는 23.0만원으로, 강습비 46.1만원, 식사비 23.8만원에 이어 3위를 차지하였다.

가구당 시설이용료와 강습비를 가장 많이 지출하고 있는 지역은 광주시로, 시설이용료 70.1만원, 강습비 52.3만원이었으며, 강원도는 음료다과비 23.0만원, 동호회비 11.9만원, 참가비 19.2만원으로 해당 부문 1위였다. 대구시는 식사비 가구당 33.9만원, 교통비 10.7만원, 연료비 29.6만원으로 해당 부문 1위였다.

<표 4> 2021년 지역별 가구당 평균 활동지출액

(단위: 만원)

지역	활동지출								
	합계	참가비	시설이용료	강습비	음료다과비	식사비	교통비	연료비	동호회비
서울시	132.0	9.9	43.2	28.6	5.5	19.2	5.7	12.8	7.1
	(100%)	(7.5%)	(32.7%)	(21.7%)	(4.2%)	(14.5%)	(4.3%)	(9.7%)	(5.4%)
부산시	145.5	4.8	47.9	30.0	13.4	22.1	4.8	17.7	4.8
	(100%)	(3.3%)	(32.9%)	(20.6%)	(9.2%)	(15.2%)	(3.3%)	(12.2%)	(3.3%)
대구시	172.9	8.9	39.6	25.9	20.2	33.9	10.7	29.6	4.1
	(100%)	(5.1%)	(22.9%)	(15.0%)	(11.7%)	(19.6%)	(6.2%)	(17.1%)	(2.4%)
인천시	76.1	6.9	40.3	11.0	1.2	4.2	4.6	5.8	2.2
	(100%)	(9.1%)	(53.0%)	(14.5%)	(1.6%)	(5.5%)	(6.0%)	(7.6%)	(2.9%)
광주시	193.1	1.8	70.1	52.3	12.4	18.3	6.4	23.5	8.3
	(100%)	(0.9%)	(36.3%)	(27.1%)	(6.4%)	(9.5%)	(3.3%)	(12.2%)	(4.3%)
대전시	164.8	1.5	68.1	29.6	9.7	20.8	5.3	25.3	4.4
	(100%)	(0.9%)	(41.3%)	(18.0%)	(5.9%)	(12.6%)	(3.2%)	(15.4%)	(2.7%)
울산시	191.2	6.3	49.5	47.1	18.5	31.9	7.3	24.0	6.6
	(100%)	(3.3%)	(25.9%)	(24.6%)	(9.7%)	(16.7%)	(3.8%)	(12.6%)	(3.5%)
경기도	111.9	3.2	39.2	33.8	6.6	10.3	3.5	10.0	5.2
	(100%)	(2.9%)	(35.0%)	(30.2%)	(5.9%)	(9.2%)	(3.1%)	(8.9%)	(4.6%)
강원도	162.3	19.2	25.8	29.7	23.0	20.6	4.0	28.2	11.9
	(100%)	(11.8%)	(15.9%)	(18.3%)	(14.2%)	(12.7%)	(2.5%)	(17.4%)	(7.3%)

지역	활동지출								
	합계	참가비	시설이용료	강습비	음료대비	식사비	교통비	연료비	동호회비
충청도	109.6	1.0	37.1	17.0	7.9	17.8	3.6	21.1	4.1
	(100%)	(0.9%)	(33.9%)	(15.5%)	(7.2%)	(16.2%)	(3.3%)	(19.3%)	(3.7%)
전라도	139.4	6.9	40.7	47.3	4.8	11.9	4.0	19.2	4.4
	(100%)	(4.9%)	(29.2%)	(33.9%)	(3.4%)	(8.5%)	(2.9%)	(13.8%)	(3.2%)
경상도	119.9	4.6	35.6	16.3	10.2	25.3	4.6	16.7	6.6
	(100%)	(3.8%)	(29.7%)	(13.6%)	(8.5%)	(21.1%)	(3.8%)	(13.9%)	(5.5%)
제주도	119.1	0.0	23.0	46.1	13.3	23.8	1.8	6.1	5.0
	(100%)	(0.0%)	(19.3%)	(38.7%)	(11.2%)	(20.0%)	(1.5%)	(5.1%)	(4.2%)

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

지역별로 2021년에는 강원도가 대회지출액을 가장 많이 지출하였으며, 평균 21.1만원이었다.

〈표 5〉 2021년 지역별 가구당 평균 대회지출액(1회 평균)

(단위: 만원)

지역	대회지출								
	합계	숙박비	대회참가비	음료대비	식사비	교통비	연료비	동호회비	기타
서울시	0.2	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.2	0.0	0.0
부산시	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
대구시	0.6	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.2
인천시	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
광주시	1.7	0.0	0.1	0.2	0.3	0.0	0.4	0.3	0.3
대전시	0.2	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.0
울산시	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0
경기도	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
강원도	21.1	0.0	4.3	1.3	2.6	1.1	4.3	7.7	0.0
충청도	0.3	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0
전라도	0.8	0.0	0.2	0.1	0.1	0.0	0.2	0.1	0.2
경상도	0.8	0.0	0.3	0.0	0.2	0.0	0.1	0.1	0.1
제주도	1.4	0.0	0.3	0.3	0.6	0.0	0.1	0.0	0.0

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

1회 평균 관람지출액을 가장 많이 지출한 도시는 인천시로 1회당 6.4만원을 지출하였다. 그 다음은 경기도로 3.1만원을 지출하였다. 평균 관람횟수가 가장 많은 지역 또한 인천시였다. 평균 관람횟수는 0.5회였다.

〈표 6〉 2021년 지역별 가구당 평균 관람지출액(1회 평균)

(단위: 만원)

지역	관람지출								평균 관람 횟수
	합계	입장료	음료 다과비	식사비	교통비	연료비	숙박비	용품응원 도구	
서울시	0.4	0.3	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.1
부산시	0.4	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
대구시	1.6	0.7	0.5	0.2	0.2	0.1	0.0	0.0	0.2
인천시	6.4	4.6	0.0	0.4	0.0	1.5	0.0	0.0	0.5
광주시	0.8	0.5	0.2	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	0.2
대전시	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
울산시	0.3	0.2	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
경기도	3.1	1.1	0.3	0.5	0.0	0.4	0.2	0.5	0.4
강원도	0.3	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
충청도	0.7	0.2	0.2	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	0.1
전라도	0.3	0.2	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.1
경상도	0.8	0.3	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.1	0.2
제주도	1.7	0.4	0.5	0.5	0.0	0.2	0.0	0.0	0.3

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

〈표 7〉은 활동지출, 용품지출, 대회지출의 가구유형별 추이를 나타낸 표이다. 1인가구, 2인가구는 활동지출액이 2019년보다 늘었으며, 3인가구는 급감하였고(약 48%수준), 4인가구, 5인가구는 감소하였다. 용품지출의 경우에는 모든 가구유형에서 감소하는 형태를 보이고 있으며, 특히 3인가구, 4인가구에서 2019년 대비 약 50% 수준으로 급감하였다. 5인가구는 약 35%수준으로 급감하여, 감소폭이 1,2인가구보다 3,4,5인가구가 컸다. 대회지출은 4인가구에서 증가하였으며, 나머지 가구유형은 모두 감소하였다.

〈표 7〉 가구유형별 가계 스포츠 총 소비지출 추이(참여스포츠)

(단위: 억원)

가구 유형	참여스포츠											
	활동지출				용품지출				대회지출			
	2015	2017	2019	2021	2015	2017	2019	2021	2015	2017	2019	2021
1인가구	14,093	46,410	39,054	44,278	4,484	11,237	12,131	9,053	124	337	299	59
2인가구	34,517	55,654	47,777	54,757	12,189	18,990	18,367	14,015	600	526	700	85
3인가구	72,312	58,793	71,121	34,201	20,709	18,804	25,495	13,302	354	1,045	506	275
4인가구	79,670	51,865	70,660	67,135	24,397	15,494	23,773	12,412	1,033	903	454	1,127
5인가구	8,187	14,973	35,820	20,730	2,159	3,971	10,209	3,411	67	115	176	533

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2015, 2017, 2019, 2021.

관람지출액은 2019년에 비해 2021년이 모두 감소하였으며, 1인가구, 2인가구는 2017년 상승했다가 2019년 감소했고, 3인가구와 5인가구는 2015~2019년 증가하고 있으며, 4인가구는 2017년 감소하였다가 2019년 증가하였다.

〈표 8〉 가구유형별 가계 스포츠 총 소비지출 추이(관람스포츠)

(단위: 억원)

가구 유형	관람지출			
	2015	2017	2019	2021
1인가구	606	2,191	1,536	274
2인가구	1,021	2,209	1,573	654
3인가구	1,693	2,006	2,298	1,417
4인가구	2,008	1,980	2,348	609
5인가구	174	470	990	198

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2015, 2017, 2019, 2021.

가구유형별 가장 많이 지출하고 있는 가구는 5인가구였으나, 1인당 평균으로 계산할 경우 1인가구가 66.4만원으로 가장 많이 지출하고 있었다.(참고: 5인가구 1인당 평균 43.64만원) 또한, 1,2,3,4인가구는 시설이용료를 가장 많이 지출하고 있었으며, 5인가구는 강습비를 가장 많이 지출하고 있었다.

〈표 9〉 2021년 가구유형별 가구당 평균 활동지출액

(단위: 만원)

가구 유형	활동지출								
	합계	참가비	시설이용료	강습비	음료다과비	식사비	교통비	연료비	동호회비
1인가구	66.4	1.4	22.3	11.5	6.3	10.7	3.2	8.2	2.9
	(100%)	(2.1%)	(33.6%)	(17.3%)	(9.5%)	(16.3%)	(4.8%)	(12.3%)	(4.4%)
2인가구	93.1	3.5	29.0	13.2	8.7	16.5	4.1	13.9	4.0
	(100%)	(3.8%)	(31.1%)	(14.2%)	(9.3%)	(17.7%)	(4.4%)	(14.9%)	(4.3%)
3인가구	160.2	7.4	52.1	34.2	12.1	21.4	5.4	20.2	7.4
	(100%)	(4.6%)	(32.5%)	(21.3%)	(7.6%)	(13.4%)	(3.4%)	(12.6%)	(4.6%)
4인가구	204.5	11.5	64.5	50.2	11.3	25.0	6.3	26.5	9.3
	(100%)	(5.6%)	(31.5%)	(24.5%)	(5.5%)	(12.2%)	(3.1%)	(13.0%)	(4.5%)
5인가구	218.2	6.8	61.5	67.6	12.8	27.9	7.2	28.3	6.1
	(100%)	(3.1%)	(28.2%)	(31.0%)	(5.9%)	(12.8%)	(3.3%)	(13.0%)	(2.8%)

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

대회지출액은 5인가구가 가장 많이 지출하고 있었으며, 동호회비가 가장 큰 비중을 차지하였으며, 대회참가비, 연료비, 식사비 순이었다. 대회는 국내 대회 참석인 경우가 많아서인지 대부분 숙박비를 지출하고 있지 않았다.

〈표 10〉 2021년 가구유형별 가구당 평균 대회지출액(1회 평균)

(단위: 만원)

가구 유형	대회지출								
	합계	숙박비	대회참가비	음료다과비	식사비	교통비	연료비	동호회비	기타
1인가구	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2인가구	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
3인가구	0.7	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	0.1	0.1
4인가구	3.5	0.0	0.7	0.2	0.5	0.2	0.7	1.1	0.1
5인가구	5.8	0.0	1.3	0.4	0.8	0.3	1.1	1.8	0.1

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

관람지출액은 3인가구가 1회 평균 2.7만원으로 가장 높았으며, 가구당 1인 평균으로 계산하여도 가장 높은 수치였다. 관람지출액 중 가장 큰 부분을 차지하는 것이 입장료였고, 음료다과비, 식사비, 연료비를 주로 부담했다. 연간 평균 관람횟수는 3인이상 가구가 0.3회로 1, 2인가구에 비해 높았다.

〈표 11〉 2021년 가구유형별 가구당 평균 관람지출액(1회 평균)

(단위: 만원)

가구 유형	관람지출								평균 관람횟수
	합계	입장료	음료다과비	식사비	교통비	연료비	숙박비	용품응원도구	
1인가구	0.3	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1
2인가구	0.9	0.6	0.1	0.1	0.0	0.2	0.0	0.0	0.1
3인가구	2.7	1.3	0.3	0.4	0.0	0.4	0.1	0.2	0.3
4인가구	1.5	0.7	0.1	0.1	0.1	0.3	0.0	0.2	0.3
5인가구	1.7	0.6	0.4	0.2	0.2	0.1	0.0	0.1	0.3

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

소득분위별 소비지출액을 살펴보면, 8, 9분위 소득의 가구가 활동지출액을 가장 많이 썼으며, 코로나 19로 8분위 가구는 활동지출액이 급감하였으나, 9분위는 큰 차이가 없었으며 10분위는 2019년보다 2021년에 더 높은 활동지출을 하였다. 용품지출액은 1,2,3분위 가구를 제외하고 모든 가구에서 2019년보다 2021년의 지출액이 감소하였고, 관람지출은 대부분 소득 분위 가구에서 감소하였으나 2분위는 다소 증가하였고, 10분위는 약 50% 증가하였다. 참고로, 소득분위는 가구 월평균 소득 1분위는 96만원 미만, 2분위는 96~260만원 미만, 3분위는 160~229만원 미만, 4분위는 229~306만원 미만, 5분위는 306~388만원 미만, 6분위는 388~480만원 미만, 7분위는 480만원~587만원 미만, 8분위는 587~733만원 미만, 9분위는 733~985만원 미만, 10분위는 985만원 이상이다.

〈표 12〉 소득분위별 가계 스포츠 총 소비지출 추이

(단위: 억원)

소득분위	참여스포츠									관람스포츠		
	활동지출			용품지출			대회지출			관람지출		
	2017	2019	2021	2017	2019	2021	2017	2019	2021	2017	2019	2021
1분위	745	509	5,307	190	55	1,697	19	2	0	148	5	0
2분위	796	747	6,403	400	351	1,563	0	0	6	181	41	51
3분위	9,654	4,485	10,836	1,580	1,269	2,337	25	24	3	202	105	33
4분위	17,171	16,671	14,754	5,696	5,340	3,115	56	144	3	1,038	607	107
5분위	22,965	24,537	18,545	8,272	8,728	4,970	154	368	426	741	998	116
6분위	30,237	33,917	22,789	8,911	10,966	4,952	768	185	102	1,997	1,266	82
7분위	43,856	40,250	30,020	13,705	13,463	5,434	590	399	47	1,700	1,672	441
8분위	57,974	50,311	30,465	17,111	17,520	6,236	974	569	28	1,530	1,427	244
9분위	62,936	57,385	50,043	20,009	18,429	8,852	527	318	1,147	1,995	1,580	428
10분위	33,436	35,620	65,253	6,957	13,853	13,337	313	129	317	613	1,045	1,650

주 : 「2015년 스포츠산업 가계지출조사」에서는 소득분위별로 조사하지 않았고, 월평균 가구소득으로 조사하였기 때문에 연도별 비교표에 값을 활용하지 못함

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2017, 2019, 2021.

소득분위가 높을수록 활동지출액은 증가하였으며, 10분위의 활동지출액은 가구당 연간 385.4만원이었다. 이 중 가장 많이 차지하는 것이 시설이용료였고, 그 비중은 대부분 30%대였다.

〈표 13〉 2021년 소득분위별 가구당 평균 활동지출액

(단위: 만원)

소득분위	활동지출								
	합계	참가비	시설이용료	강습비	음료대비	식사비	교통비	연료비	동호회비
1분위	31.3	0.0	8.1	8.6	2.9	3.4	3.4	3.9	1.0
	(100%)	(0.0%)	(25.9%)	(27.5%)	(9.3%)	(10.9%)	(10.9%)	(12.5%)	(3.2%)
2분위	37.8	1.6	11.5	8.1	3.5	6.5	2.3	3.2	1.2
	(100%)	(4.2%)	(30.4%)	(21.4%)	(9.3%)	(17.2%)	(6.1%)	(8.5%)	(3.2%)
3분위	64.0	1.7	21.0	16.0	6.4	8.2	3.0	5.7	2.0
	(100%)	(2.7%)	(32.8%)	(25.0%)	(10.0%)	(12.8%)	(4.7%)	(8.9%)	(3.1%)
4분위	87.1	2.2	27.2	18.4	6.1	14.7	3.1	12.0	3.5
	(100%)	(2.5%)	(31.2%)	(21.1%)	(7.0%)	(16.9%)	(3.6%)	(13.8%)	(4.0%)
5분위	109.5	3.9	34.8	26.2	6.6	15.3	3.9	14.4	4.5
	(100%)	(3.6%)	(31.8%)	(23.9%)	(6.0%)	(14.0%)	(3.6%)	(13.2%)	(4.1%)
6분위	134.6	3.2	42.4	29.1	10.5	19.8	4.2	18.9	6.6
	(100%)	(2.4%)	(31.5%)	(21.6%)	(7.8%)	(14.7%)	(3.1%)	(14.0%)	(4.9%)
7분위	177.3	7.8	49.9	43.4	13.5	21.5	5.4	26.7	9.2
	(100%)	(4.4%)	(28.1%)	(24.5%)	(7.6%)	(12.1%)	(3.0%)	(15.1%)	(5.2%)
8분위	179.9	5.6	60.8	44.5	12.0	21.6	5.5	22.6	7.3
	(100%)	(3.1%)	(33.8%)	(24.7%)	(6.7%)	(12.0%)	(3.1%)	(12.6%)	(4.1%)
9분위	295.6	18.0	103.2	47.4	22.1	45.6	15.0	33.1	11.1
	(100%)	(6.1%)	(34.9%)	(16.0%)	(7.5%)	(15.4%)	(5.1%)	(11.2%)	(3.8%)
10분위	385.4	40.1	117.4	64.3	23.0	65.9	14.9	50.2	9.5
	(100%)	(10.4%)	(30.5%)	(16.7%)	(6.0%)	(17.1%)	(3.9%)	(13.0%)	(2.5%)

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

9분위 소득의 가구의 대회지출액이 가장 높았으며, 1회 평균 11.1만원이었다. 1, 3, 4분위 가구들은 대회지출이 0이었다.

〈표 14〉 2021년 소득분위별 가구당 평균 대회지출액(1회 평균)

(단위: 만원)

소득분위	대회지출								
	합계	숙박비	대회참가비	음료다과비	식사비	교통비	연료비	동호회비	기타
1분위	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2분위	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
3분위	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
4분위	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
5분위	4.1	0.0	0.9	0.3	0.6	0.2	0.8	1.4	0.1
6분위	1.0	0.1	0.2	0.0	0.1	0.0	0.3	0.1	0.1
7분위	0.5	0.0	0.1	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1
8분위	0.3	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0
9분위	11.1	0.0	2.1	0.7	1.4	0.5	2.3	4.0	0.1
10분위	3.1	0.3	1.2	0.2	0.4	0.1	0.2	0.3	0.4

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

가구당 평균 관람지출액은 10분위 가구가 가장 높았으며(9.9만원), 7분위 가구가 그 뒤를 이었다(2.7만원). 가장 많은 지출을 차지하는 항목은 입장료였다.

〈표 15〉 2021년 소득분위별 가구당 평균 관람지출액(1회 평균)

(단위: 만원)

소득분위	관람지출								평균 관람횟수
	합계	입장료	음료다과비	식사비	교통비	연료비	숙박비	용품응원도구	
1분위	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2분위	0.3	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0
3분위	0.2	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
4분위	0.6	0.3	0.2	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1
5분위	0.7	0.3	0.2	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	0.2
6분위	0.5	0.3	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	0.1
7분위	2.7	1.0	0.4	0.4	0.0	0.4	0.2	0.3	0.3
8분위	1.5	0.7	0.2	0.2	0.0	0.2	0.0	0.1	0.2
9분위	2.6	1.7	0.1	0.1	0.1	0.5	0.0	0.1	0.3
10분위	9.9	6.5	0.2	0.8	0.2	2.0	0.0	0.2	0.8

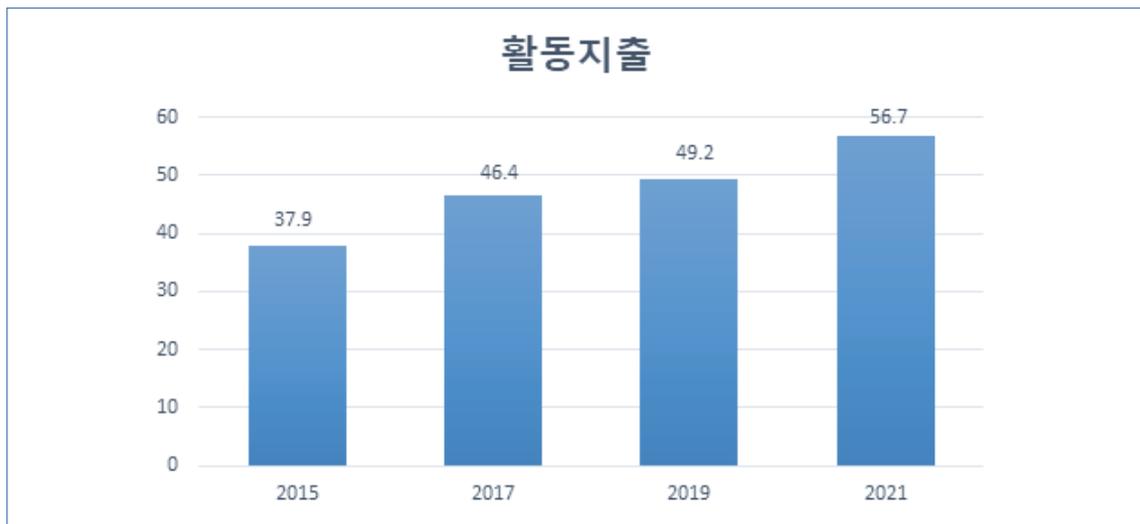
출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.0

제 3 절 · 개인 스포츠 소비 동향

1. 참여스포츠 소비지출 동향

1) 1인당 참여스포츠 활동지출 추이

최근 4개년도 1인당 참여스포츠 활동비 합계 동향은 2015년 37.9만원, 2017년 46.4만원, 2019년 49.2만원, 2021년 56.7만원으로 집계되었다. 활동비는 매년 상승하고 있으며, 세부적으로 살펴보면 특히 시설이용료 부분이 크게 증가한 것을 알 수 있다.



〈그림 2〉 1인당 평균 활동지출액 추이

〈표 16〉 1인당 평균 활동지출액 추이(세부항목별)

(단위: 만원)

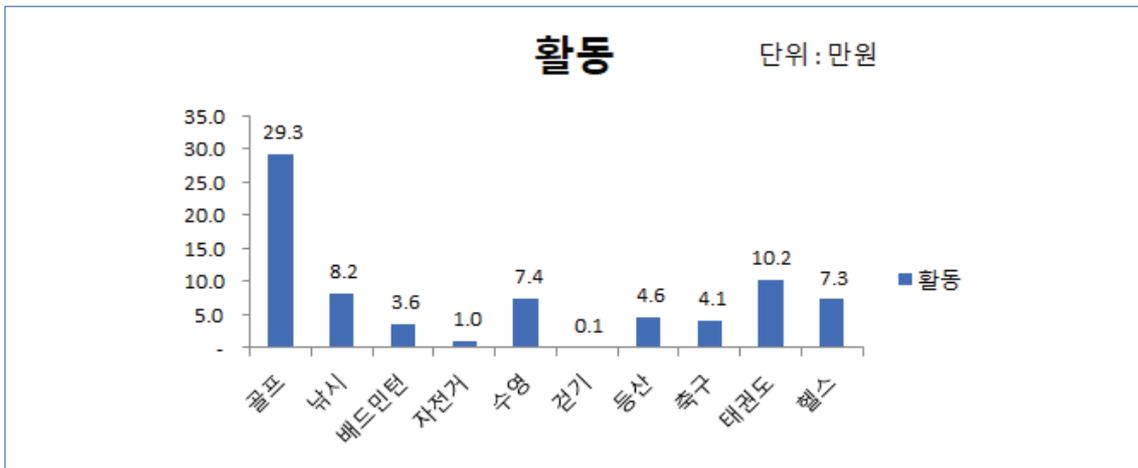
연도	활동지출								
	합계	참가비	시설이용료	강습비	음료대금	식사비	교통비	연료비	동호회비
2015	37.9	3.7	10.8	7.5	2.5	6.3	1.6	3.8	1.8
2017	46.4	6.1	12.8	9.2	3.6	6.4	1.5	3.4	3.4
2019	49.2	2.2	13.5	14.0	5.0	7.1	1.7	3.5	2.2
2021	56.7	2.4	17.8	12.5	4.1	8.0	2.1	7.4	2.4

출처 : 스포츠산업 가계지출조사, 문화체육관광부, 2021.

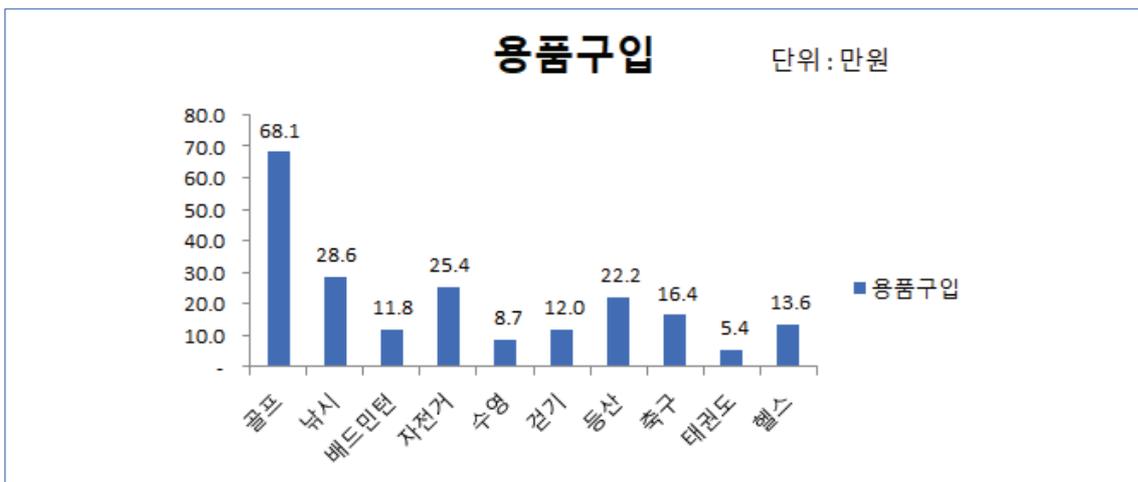
2) 2021년도 참여스포츠 소비지출 현황²⁾

2021년 표본 상위 10개 종목(각 종목 표본수 100개 이상)의 종목별 1인당 활동비는 골프가 29.3만원으로 1위, 태권도가 10.2만원으로 2위, 낚시가 8.2만원으로 3위로 나타났다. 골프는 종목 간 순위 격차가 19.1만원으로 가장 크게 나타났으며, 나머지 종목 간 격차는 4만원 내로 나타났다.

2021년 종목별 1인당 용품구입비 상위 3개 종목은 골프가 68.1만원, 낚시가 28.6만원, 자전거가 25.4만원으로 나타났다. 가장 높은 용품구입비를 기록한 골프는 낚시 용품구입비에 비해 2배 이상이며, 골프를 제외한 나머지 종목은 순위 간 격차가 크지 않는 것으로 나타났다.



〈그림 3〉 2021년 종목별 1인당 활동비



〈그림 4〉 2021년 종목별 1인당 용품구입비

2) 표본수 100개 미만의 종목은 평균값을 도출하지 않았으며, 이는 평균 도출시 대표성의 문제가 발생하기 때문이었다. 대회참가비는 모든 종목이 표본수 50개 미만이므로 값을 제시하지 않았다.

3) 종목별 참여스포츠 참여기간

표본 상위 10개 종목 기준으로 종목별 참여스포츠 평균 참여기간은 낚시가 132개월로 1위를 차지하였고, 태권도가 31개월로 10위를 차지했고, 둘 사이의 차이는 4배 이상 나타났다.

〈표 17〉 2021년 종목별 1인당 참여스포츠 참여기간

(단위: 만원)

구분	평균 참여기간(개월)	표본 수
낚시	132.1	117
등산	94.8	497
골프	78.9	168
축구	74.2	195
걷기	69.0	1599
배드민턴	63.1	136
자전거	60.8	315
수영	54.4	128
헬스	38.0	336
태권도	31.6	118

4) 지역별 참여활동비 비교³⁾

지역별 참여활동비를 비교하면, 많은 지역에서 골프가 1위였고, 충북, 충남, 세종은 등산이 1위였고, 경북은 낚시가 1위였다. 가장 큰 참여활동비를 지출하는 종목은 골프였으며, 서울지역(37.55만원)이었다. 지역에 따라 2위는 종목의 차이가 컸고, 서울은 수영이 2위였지만, 부산, 경기, 강원은 태권도가 2위였고, 인천, 광주, 대전, 충남, 경남은 헬스가 2위였다. 대구, 울산, 전북, 경북은 등산이 2위였다.

3) 평균값의 대표성을 위해 종목 표본수가 50개 미만인 종목은 제시하지 않았음

〈표 18〉 종목별 참여활동비 지역 비교

지역	1위	2위	3위	4위	5위
서울	골프(37.55)	수영(7.38)	요가(6.4)	배드민턴(5.8)	헬스(5.27)
부산	골프(19.84)	태권도(8.06)	낚시(6.98)	요가(6.45)	수영(6.33)
대구	골프(16.92)	등산(8.25)	자전거(1.48)	걷기(0.17)	-
인천	골프(17.2)	헬스(5.98)	배드민턴(3.32)	등산(1.73)	자전거(1.29)
광주	골프(45.24)	헬스(10.27)	자전거(3.77)	등산(3.1)	걷기(0.16)
대전	골프(45.42)	헬스(10)	등산(8.79)	축구(1.09)	걷기(0.05)
울산	태권도(8.29)	등산(8.29)	헬스(7.08)	수영(6.22)	걷기(0.03)
경기	골프(26.62)	태권도(10.23)	수영(9.81)	헬스(6.91)	축구(5)
강원	골프(25.69)	태권도(11.1)	축구(4.68)	배드민턴(3.71)	자전거(1.63)
충북	등산(6.32)	축구(3.1)	-	-	-
충남	등산(8.85)	헬스(5.95)	축구(2.1)	자전거(1.63)	-
전북	골프(32.32)	등산(4.04)	-	-	-
전남	골프(24.82)	요가(9.45)	헬스(9.15)	등산(1.63)	-
경북	낚시(6.71)	등산(4.61)	자전거(1.09)	걷기(0.22)	-
경남	골프(23.23)	헬스(8.2)	수영(6.07)	축구(5.66)	낚시(4.69)
제주	걷기(0.02)	-	-	-	-
세종	등산(5.88)	걷기(0.04)	-	-	-

주: 지역별 종목의 표본이 50개 미만인 경우 제시하지 않았음

서울, 부산, 대구, 인천, 대전, 전북, 전남, 경남은 골프 용품 구입비가 지역 내 1위였고, 광주, 강원은 걷기가 1위, 울산, 경기, 충북, 충남, 경북은 등산이 1위였다. 등산의 용품 구입비를 보면 연간 20만원대에 달해 3위 이내의 상위권에 자리잡고 있으며, 자전거의 경우 평균 용품구입비가 서울, 부산, 대구, 경기, 경남의 경우 3위 안에 들었다.

〈표 19〉 종목별 스포츠용품구입비 지역 비교

지역	1위	2위	3위	4위	5위
서울	골프(59.5)	등산(29.86)	자전거(27.86)	축구(25.82)	배드민턴(14.44)
부산	골프(49.68)	등산(21.79)	자전거(16.86)	낚시(14.1)	걷기(11.98)
대구	골프(59.5)	자전거(31.67)	등산(23.03)	걷기(9)	-
인천	골프(68.09)	등산(20.2)	헬스(16.11)	걷기(10.61)	-
광주	걷기(10.42)	-	-	-	-
대전	골프(58.83)	등산(26.29)	헬스(16.28)	걷기(13.03)	-

지역	1위	2위	3위	4위	5위
울산	등산(25.55)	걷기(13.97)	헬스(13.15)	수영(8.86)	-
경기	등산(22.91)	자전거(22.43)	축구(21.56)	헬스(11.99)	수영(10.56)
강원	걷기(11.19)	-	-	-	-
충북	등산(18.61)	걷기(11.79)	-	-	-
충남	등산(24.02)	축구(19.94)	걷기(10.31)	-	-
전북	골프(124.2)	등산(22.67)	걷기(10.2)	-	-
전남	골프(77.91)	등산(19.11)	걷기(7.25)	-	-
경북	등산(17.73)	걷기(11.75)	-	-	-
경남	골프(70.73)	낚시(24.77)	자전거(23.59)	등산(21.5)	축구(16.61)
제주	-	-	-	-	-
세종	-	-	-	-	-

주: 지역별 종목의 표본이 50개 미만인 경우 제시하지 않았음

참가기간이 가장 긴 종목은 지역과 상관없이 걷기였다. 하지만 서울, 대구, 인천, 대전, 충북의 경우 자전거가 2위였으며, 부산, 경북, 경남은 낚시가 2위, 울산, 전남은 헬스가 2위, 제주는 골프가 2위였다. 대부분의 지역이 2위가 100개월이 넘는 것으로 보아 2위 이상의 종목은 최소 8년 이상의 참가기간을 가지는 것으로 나타났다.

〈표 20〉 종목별 참가기간 지역 비교

지역	1위	2위	3위	4위	5위
서울	걷기(1466.3)	자전거(613.9)	등산(166.2)	배드민턴(158.7)	헬스(137.1)
부산	걷기(390.8)	낚시(193)	축구(180.7)	수영(139)	등산(87.2)
대구	걷기(2455.3)	자전거(149.8)	등산(105.1)	골프(13.1)	-
인천	걷기(2303.4)	자전거(168)	배드민턴(121.2)	등산(101.3)	헬스(51)
광주	걷기(452)	자전거(55)	등산(47.2)	헬스(26.8)	골프(16.5)
대전	걷기(2190)	자전거(203.5)	축구(139.7)	등산(63.3)	헬스(48.7)
울산	걷기(511.6)	헬스(178.3)	등산(125.5)	수영(46.6)	태권도(18)
경기	걷기(1676)	자전거(1181)	축구(180.4)	등산(128.6)	헬스(122)
강원	걷기(4268)	자전거(218.3)	배드민턴(206.6)	축구(64.9)	태권도(31)
충북	걷기(3686)	자전거(85.2)	축구(83)	태권도(31)	-
충남	걷기(721.6)	축구(273.5)	등산(61.5)	자전거(41.1)	헬스(16)
전북	걷기(288.2)	등산(62.8)	골프(13.3)	-	-
전남	걷기(315.6)	헬스(96.5)	등산(59.3)	요가(34.4)	골프(25.2)

지역	1위	2위	3위	4위	5위
경북	걷기(5620)	낚시(212.2)	등산(76.4)	자전거(68.3)	-
경남	걷기(457.5)	낚시(104.5)	등산(81.6)	자전거(81.3)	축구(72.3)
제주	걷기(63.5)	골프(1.6)	-	-	-
세종	걷기(280.3)	배드민턴(156)	골프(1.4)	-	-

1년 중 활동기간에 대한 질문에, 서울은 자전거가 연중 10.2개월로 1위였고, 부산, 대구, 인천, 광주, 울산, 경기, 충남, 전북, 전남, 경북, 세종은 걷기가 1위였고, 대전, 충북은 자전거가 1위(대전 11.5개월, 충북 12개월), 강원도는 태권도가 1위였다.

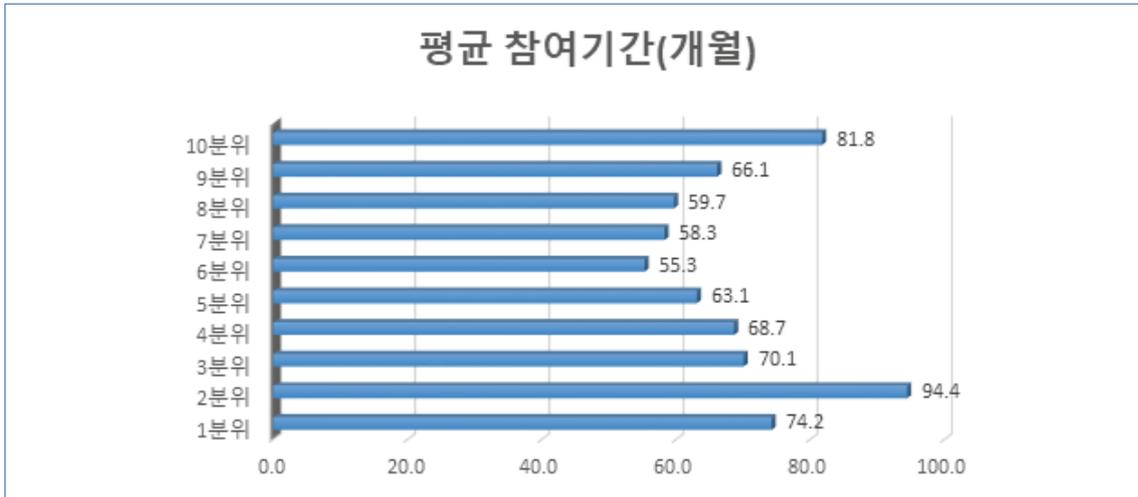
〈표 21〉 종목별 활동기간 지역 비교

지역	1위	2위	3위	4위	5위
서울	자전거(10.2)	등산(9.9)	걷기(9.7)	헬스(9.4)	축구(9.4)
부산	걷기(9.2)	태권도(9)	자전거(7.2)	축구(7.1)	낚시(6.9)
대구	걷기(10.2)	골프(10)	등산(8.4)	자전거(7.6)	-
인천	걷기(10.6)	골프(10.3)	등산(10.1)	배드민턴(9.4)	자전거(8.6)
광주	걷기(11)	자전거(9.5)	골프(9.3)	등산(8.1)	헬스(7.4)
대전	자전거(11.5)	걷기(11.5)	축구(11.1)	등산(10.2)	골프(10.2)
울산	걷기(11.5)	등산(10.1)	헬스(9.8)	태권도(9.3)	수영(6.1)
경기	걷기(10.3)	수영(10.3)	태권도(10.1)	헬스(9.9)	등산(9.9)
강원	태권도(10.8)	축구(9.4)	배드민턴(9.3)	골프(8.3)	걷기(8.3)
충북	자전거(12)	걷기(11.4)	등산(10.3)	축구(9.8)	-
충남	걷기(11.2)	헬스(10.8)	등산(10.3)	축구(10.1)	자전거(9)
전북	걷기(11.3)	골프(9.7)	등산(9.6)	-	-
전남	걷기(11.1)	요가(9.8)	등산(9.3)	헬스(9.1)	골프(8.5)
경북	걷기(10.5)	자전거(9.3)	등산(9.1)	낚시(5.7)	-
경남	등산(10.8)	걷기(10)	자전거(9.7)	골프(8.4)	헬스(8.4)
제주	걷기(9.8)	-	-	-	-
세종	걷기(11.9)	등산(6.8)	-	-	-

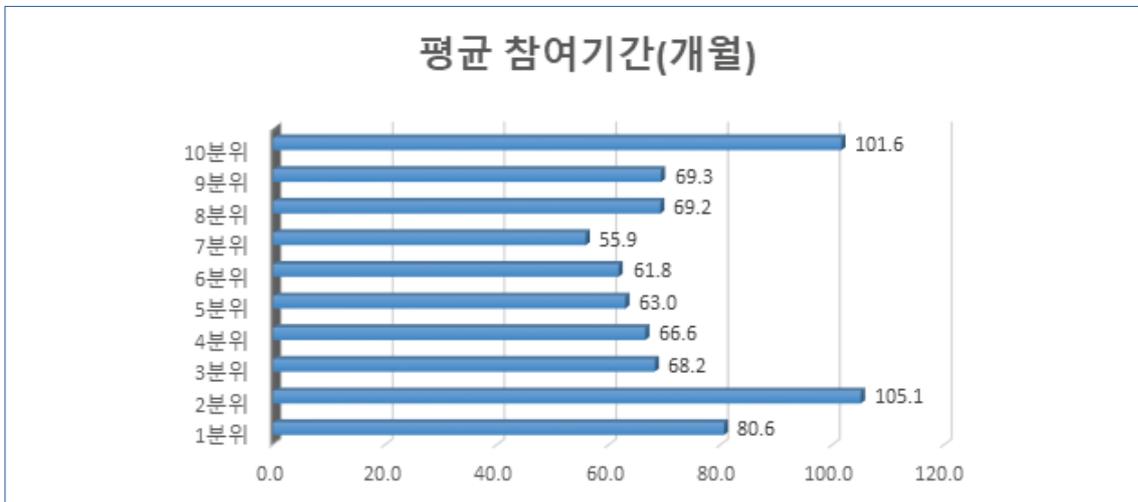
5) 소득분위별 참여활동비 비교

소득분위별로 평균 참여기간은 2분위 가구가 94.4개월로 가장 길었으며, 6분위 가구가 55.3개월로 가장 짧았다. 상위종목을 추가로 살펴보면, 걷기는 소득 2분위 가구가

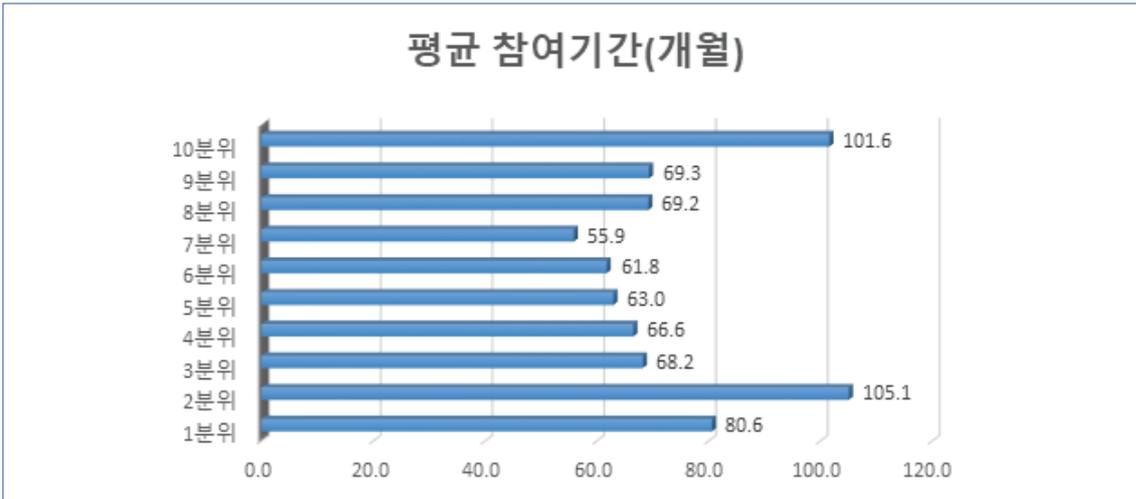
105.1개월로 가장 길었고, 8분위 가구가 55.9개월로 가장 짧았다. 등산의 경우 2분위 가구가 105.1개월로 가장 길었고, 7분위 가구가 55.9개월로 가장 짧았다. 헬스의 경우 2분위 가구는 83.5개월 참여했으며, 1분위 가구는 15.3개월 참여로 가장 짧았다.



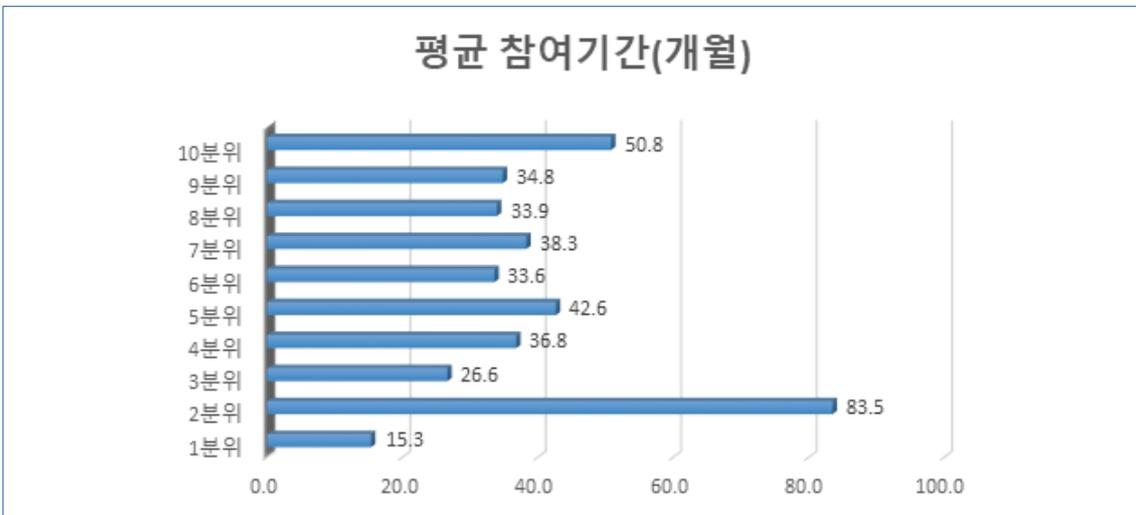
〈그림 5〉 2021년 소득분위별 평균 참여기간(종목 전체)



〈그림 6〉 2021년 소득분위별 평균 참여기간(걷기)

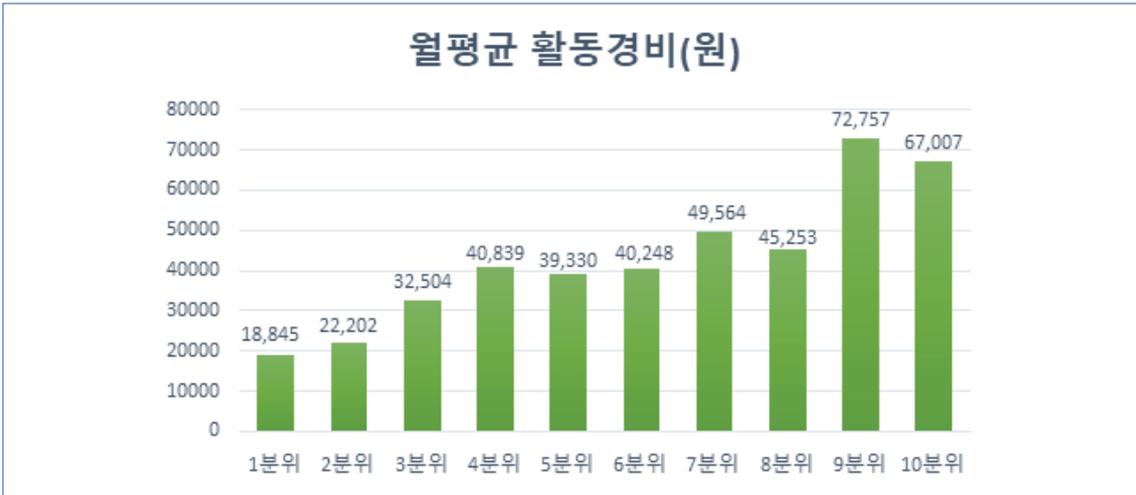


〈그림 7〉 소득분위별 평균 참여기간(등산)

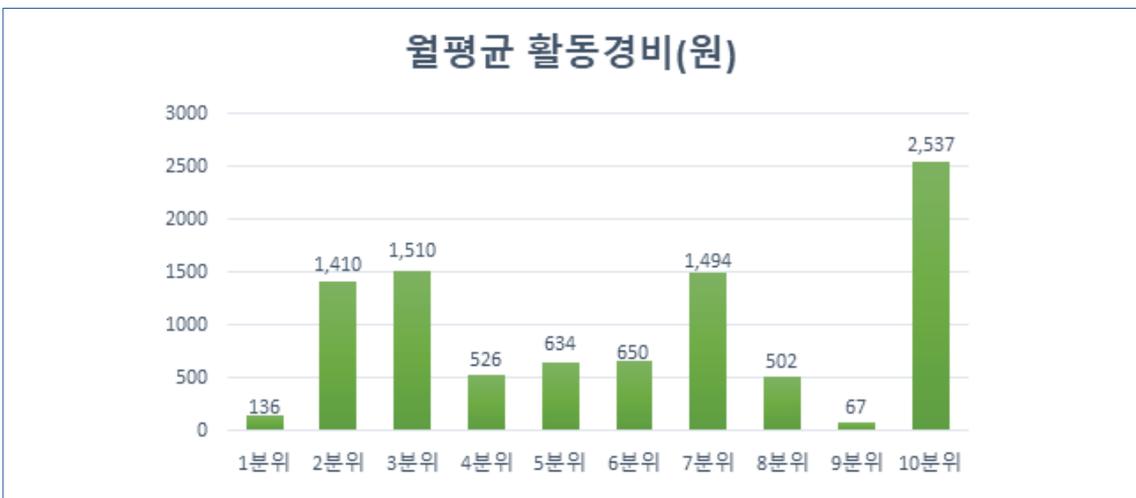


〈그림 8〉 소득분위별 평균 참여기간(헬스)

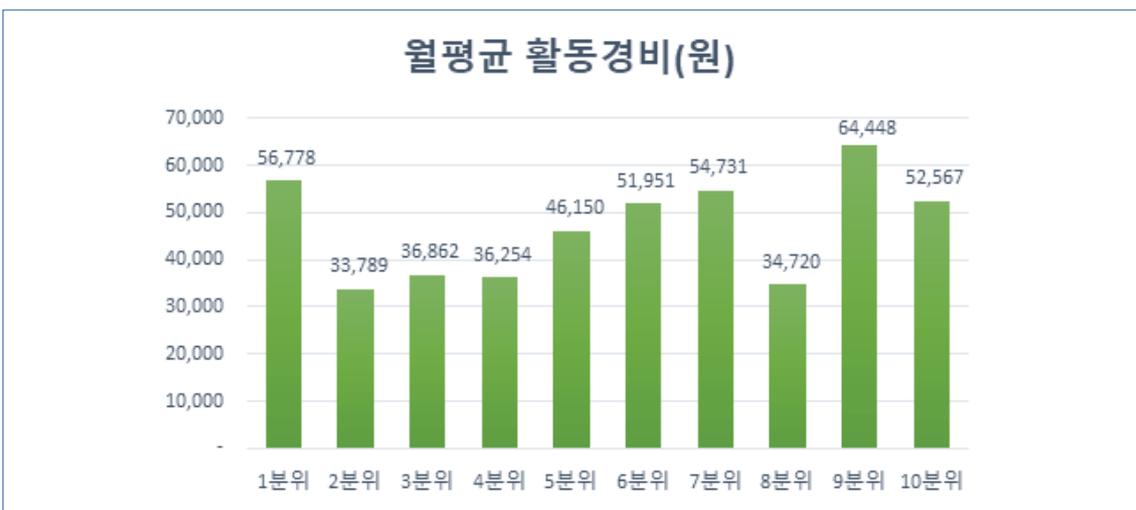
2021년 1인당 월평균 활동경비는 9분위 가구가 72,757원으로 가장 많았고, 18,845원으로 1분위 가구가 제일 낮았다. 월평균 활동경비는 종목 참여활동비에 한하며, 걷기의 경우 10분위 가구는 월평균 2,537원, 9분위는 67원을 지출하였다. 등산의 경우 최대 지출액이 94,448원(9분위 가구)이었고, 2분위가 33,789원이었다. 헬스의 경우 1, 2, 3분위 가구는 월평균 10만원을 초과해서 소비하고 있었으며, 10분위 가구는 56,000원으로 최저금액을 지출하고 있었다.



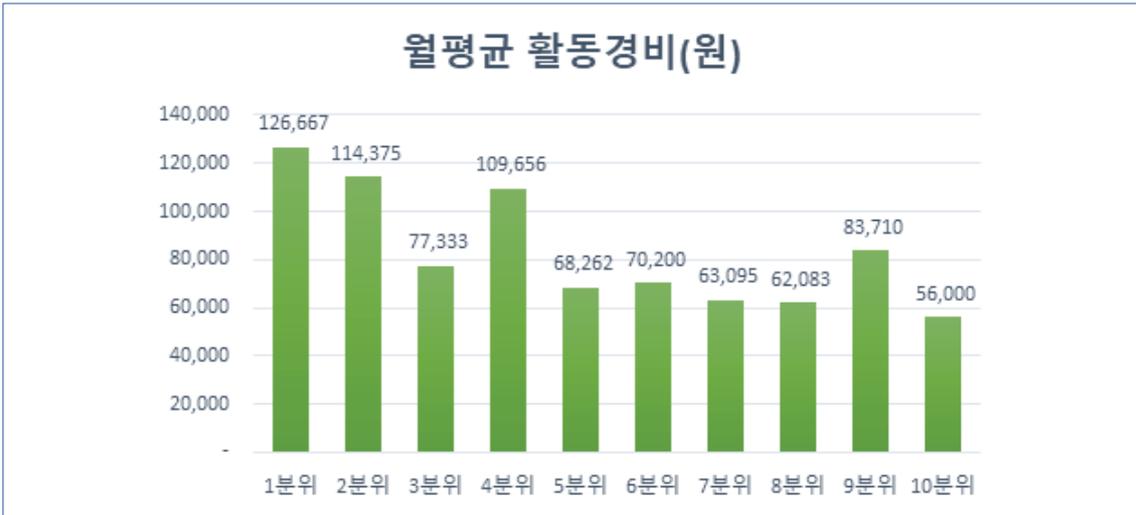
〈그림 9〉 소득분위별 월평균 활동경비(전체 총목)



〈그림 10〉 소득분위별 월평균 활동경비(건기)



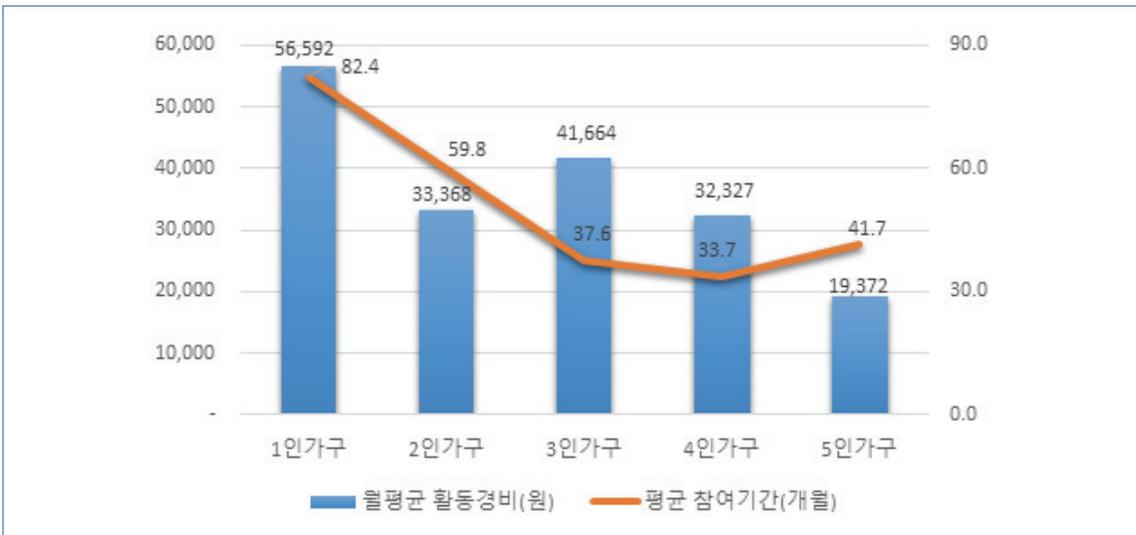
〈그림 11〉 소득분위별 월평균 활동경비(등산)



〈그림 12〉 소득분위별 월평균 활동경비(헬스)

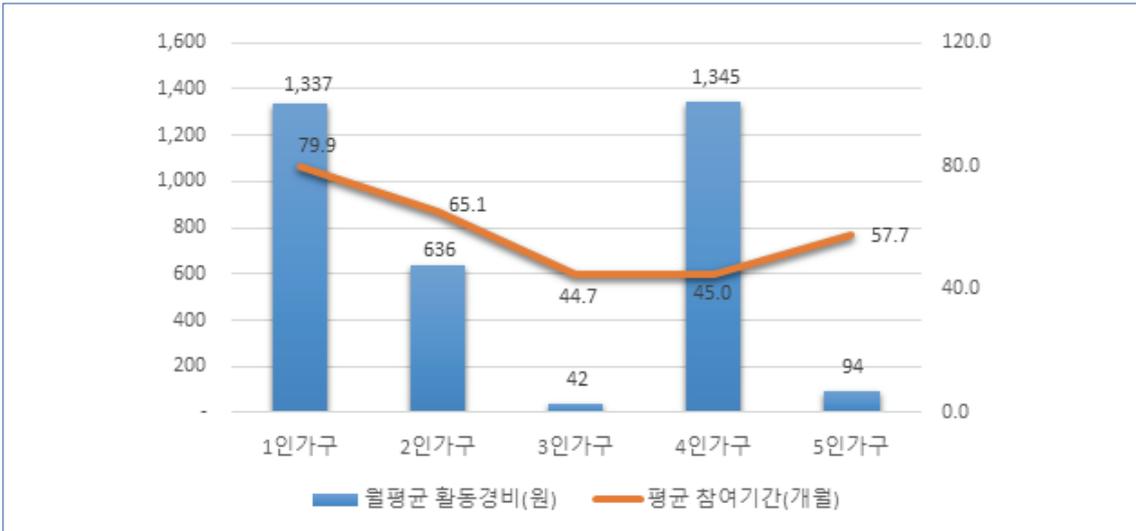
6) 가구유형별 참여활동비 비교

월평균 활동경비와 평균 참여기간은 대체로 비례하는 것 같이 보이나 2인가구에서 참여기간 대비 활동경비가 큰 폭으로 하락했고, 5인가구에서 평균 참여기간은 4인가구에 비해 올랐으나 활동경비는 가장 낮았다.



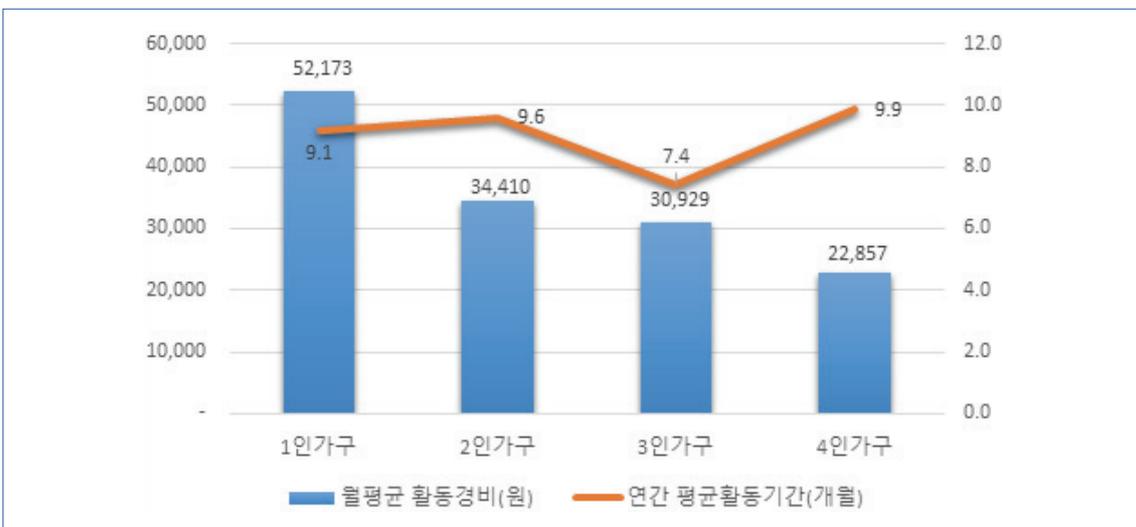
〈그림 13〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(전체)

종목별로 살펴보면, 평균 참여기간과 활동경비는 관계가 없었으며, 월평균 활동비는 건기 종목의 경우 4인가구(1,345원)가 가장 많이 소비하며, 1인가구(1,337원)가 2위였다.



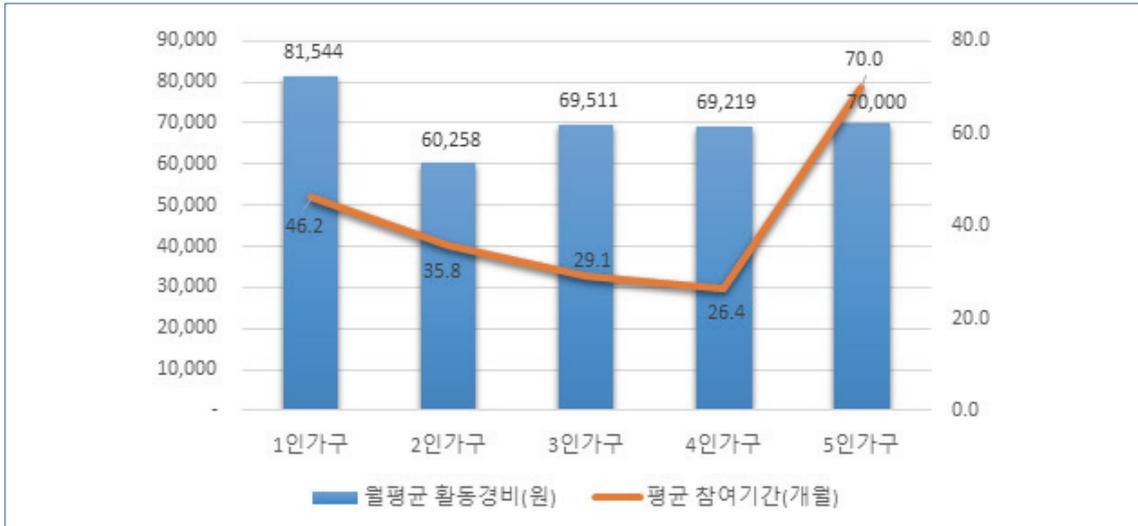
〈그림 14〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(건기)

등산의 경우 가구수가 늘어날수록 활동경비는 하락하는 그래프를 보이고 있으며, 연간 평균 활동기간(12개월중)은 각 가구유형별로 제각각인 것으로 나타났다. 예를 들어, 5인가구는 등산에 참여하는 사람이 없었으며, 4인가구는 월평균 활동경비는 최저이나 참여기간은 최고(12개월 중 9.9개월)인 것으로 나타났다.



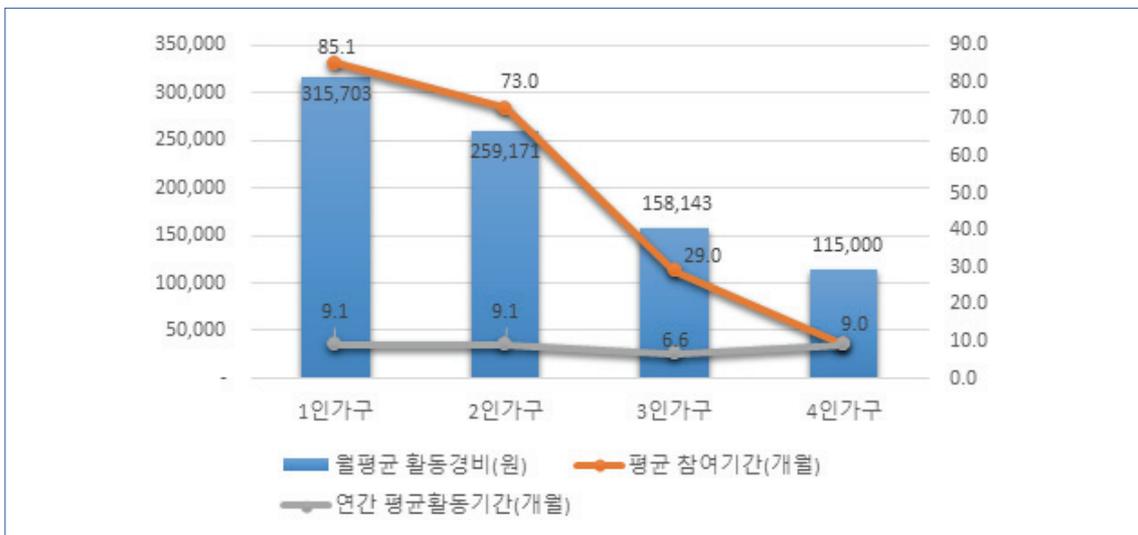
〈그림 15〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(등산)

헬스의 경우 가구유형별로 활동경비의 차이가 크지 않았다. 1인가구는 81,544원을 지출하는 반면, 5인가구는 70,000원을 지출하고 있었다.



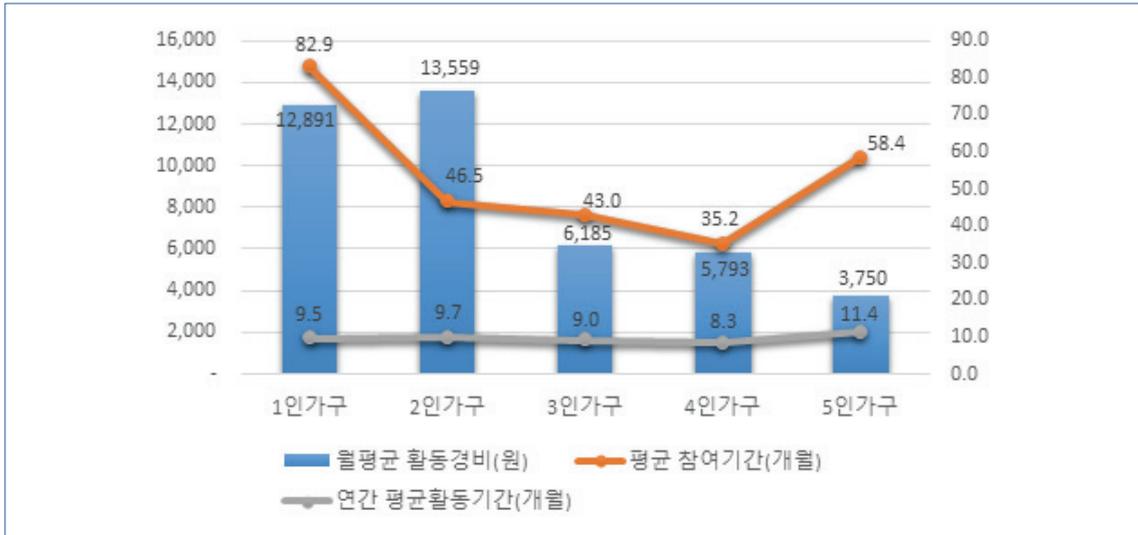
〈그림 16〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(헬스)

골프의 경우 1인가구에서 4인가구까지(5인가구 미참여) 종목 참여기간은 지속적으로 하락하였으나, 연간 평균 활동기간은 3인가구 6.6개월을 제외하면 1,2,4인가구 평균 약 9개월이고, 활동경비는 1인가구가 31만 5,703원으로 가장 높았으며, 4인가구는 115,000원이었다.



〈그림 17〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(골프)

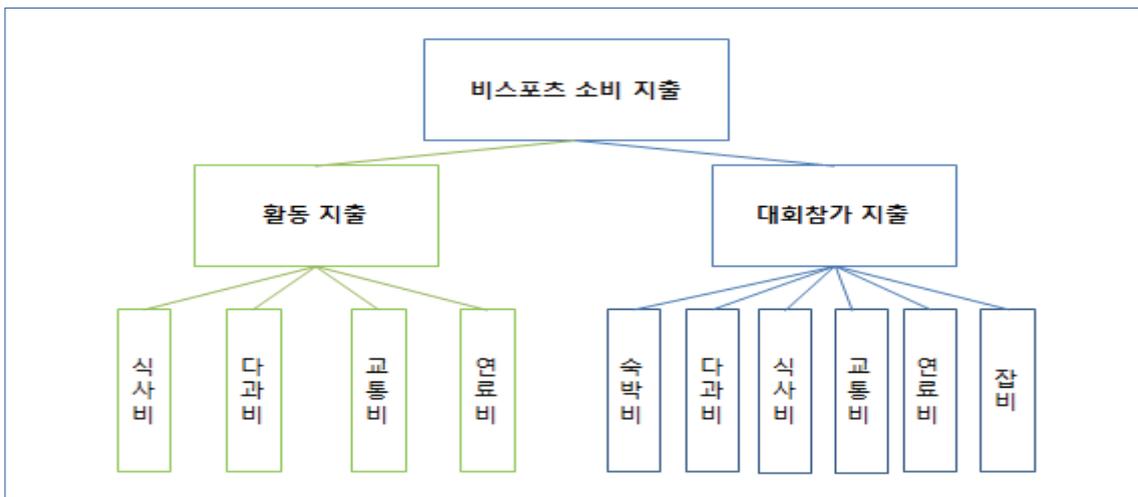
자전거의 경우 5인가구는 연간 평균활동기간이 가장 길면서도(11.4개월) 가장 낮은 활동경비(3,750원)를 지출했다. 월평균 활동경비 기준 2인가구는 13,559원으로 가장 많이 지출하였다. 1인가구 또한 12,891원으로 뒤를 이었다.



〈그림 18〉 가구유형별 활동경비 및 참여기간(자전거)

7) 비스포츠키지출 비교

활동 부문 비스포츠키 소비 지출은 시설이용료, 입장료 등과 같은 직접적인 스포츠키 소비 지출을 제외한 식사비, 다과비, 교통비, 연료비, 숙박비, 기타 비용과 같은 부가적인 소비 지출로 정의했다.



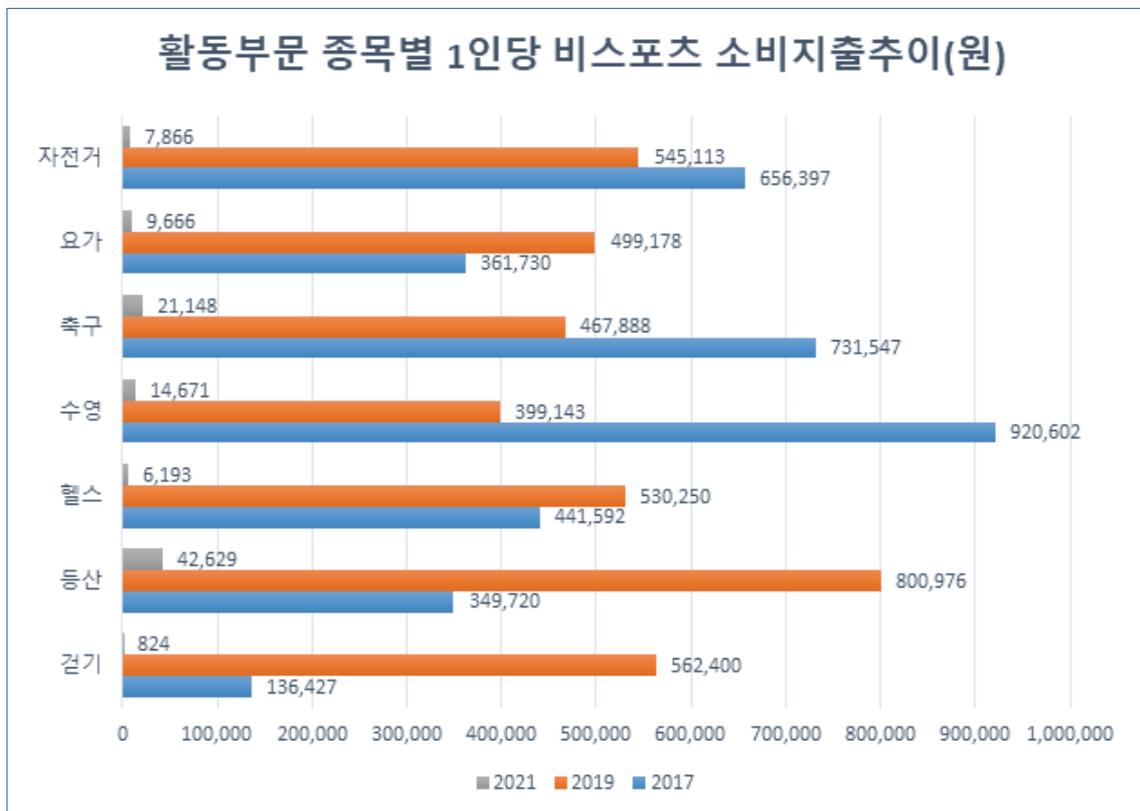
〈그림 19〉 비스포츠키 소비 지출의 정의

활동 부문 비스포츠키 소비 지출은 2017, 2019, 2021년 총 3개년도 스포츠키산업 가계지출 데이터 파일의 참여스포츠 파트 중 종목별 문항 2의 세부 항목 중 다과비, 식사비, 교통비, 연료비로 구성되었다.

활동 부문의 분석 방법은 2017, 2019, 2021년 총 3개년도의 스포츠산업 가계지출 조사보고서의 참여스포츠 참가 종목 항목을 참조하여 참여 사례 수가 가장 많은 상위 5개 종목을 선정하였다. 선정된 연도별 상위 5개 종목을 살펴보면 2017년은 걷기, 등산, 헬스, 수영, 축구로 나타났다. 2019년은 걷기, 헬스, 등산, 수영, 요가로 나타났다. 2021년은 걷기, 헬스, 등산, 자전거, 축구로 나타났다.

요가, 자전거, 축구처럼 모든 연도에 있지 않고 개별 연도에 존재하는 종목도 추가로 조사하여 총 7개 종목을 조사하였다. 그 후 3개년도 스포츠산업 가계지출 조사 데이터 파일의 참여스포츠 파트 중 종목별 문항 1-5(2021년)와 문항 2-1(2017년, 2019년)의 세부 항목 중 숙박비, 다과비, 식사비, 교통비, 연료비, 기타 잡비 총 6개 항목을 항목 별로 평균 값을 내고 그 값을 전부 더하여 1인당 평균 소비지출 값을 도출하였다.

〈그림 20〉은 연도별 스포츠 참여자 사례 수 상위 7개 종목의 비스포츠 활동 부문 1인당 평균 소비지출 금액을 보여준다. 2021년 1위 종목은 등산이며(42,629원), 2019년 1위 종목도 등산(800,976원), 2017년 1위 종목은 수영(920,602원)이었다.



〈그림 20〉 활동 부문 종목별 1인당 비스포츠 소비지출 추이

2. 관람스포츠 소비지출 동향

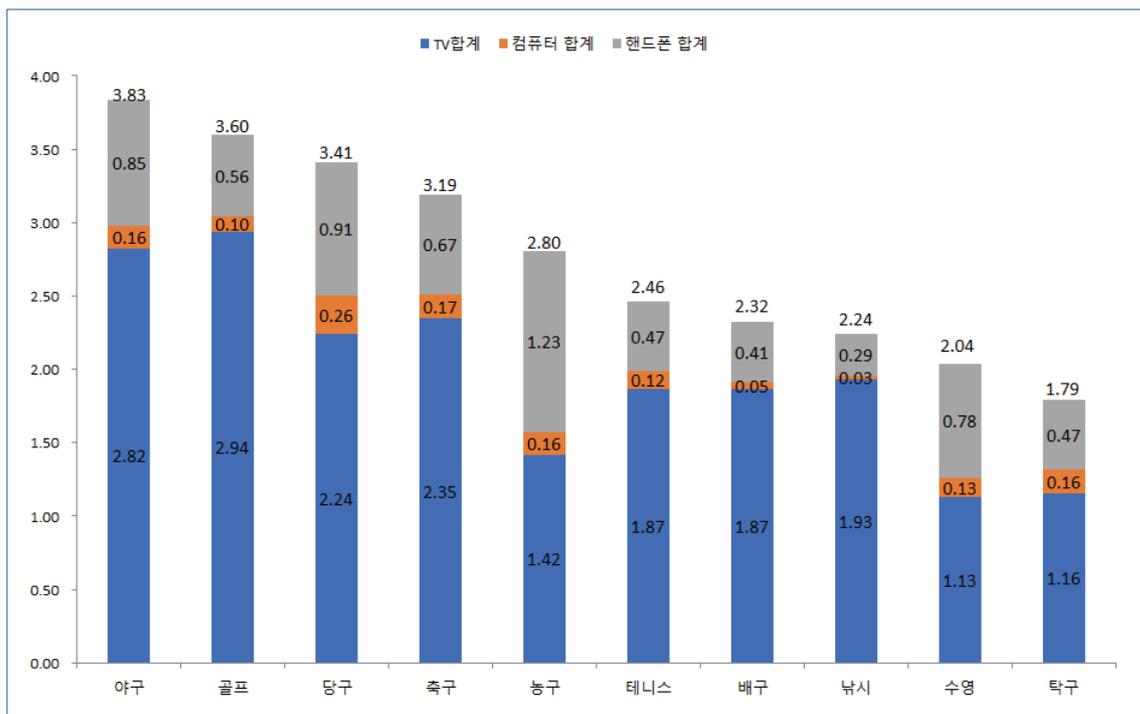
1) 관람종목의 관람매체와 횟수

표본 상위 10개 종목 기준으로 2021년 관람스포츠 평균 관람 횟수는 야구가 3.83회로 1위, 골프가 3.6회로 2위, 당구가 3.41회로 3위를 기록했다. 1위 야구는 10위를 기록한 탁구 1.79회에 비해 약 2배 정도 많은 것으로 나타났다.

1인당 종목별 TV매체의 관람 횟수는 골프가 2.94회로 1위, 야구가 2.82회로 2위, 축구가 2.35회로 3위를 차지하였으며, 전 종목에서 TV, 컴퓨터, 핸드폰 중 가장 높은 비율의 관람 횟수를 기록하였다.

1인당 종목별 컴퓨터매체 관람 횟수는 당구가 0.26회로 1위, 축구가 0.17회로 2위, 야구, 농구, 탁구가 0.16회로 3위를 차지하였다. 전 종목에서 컴퓨터 관람 횟수 비율이 가장 적었으며, 1위와 10위의 횟수 차이가 거의 나지 않았다.

1인당 종목별 핸드폰매체 관람 횟수는 농구가 1.23회로 1위, 당구가 0.91회로 2위, 야구가 0.85회로 3위를 기록하였다. 전 종목에서 TV 다음으로 관람 횟수가 많은 매체로 나타났다.



〈그림 21〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 관람 매체 및 횟수

세부적으로 살펴보면, 경기관람의 경우 야구가 가장 횟수가 높았으며(1.92회), 하이라이트 관람의 경우 야구가 1.37회로 1위이며, 스포츠 프로그램 관람은 낚시가 1.14회로 1위였다.

〈표 22〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 경기 관람매체 현황

구분	경기			
	TV	컴퓨터	핸드폰	소계
야구	1.50	0.08	0.34	1.92
골프	1.47	0.03	0.21	1.72
당구	0.95	0.12	0.40	1.47
축구	1.17	0.08	0.26	1.52
농구	0.74	0.07	0.41	1.21
테니스	0.75	0.05	0.17	0.97
배구	0.96	0.03	0.12	1.11
낚시	0.61	0.00	0.10	0.71
수영	0.39	0.04	0.27	0.70
탁구	0.57	0.05	0.14	0.76

〈표 23〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 하이라이트 관람매체 현황

구분	하이라이트			
	TV	컴퓨터	핸드폰	소계
야구	0.91	0.06	0.40	1.37
골프	0.58	0.05	0.19	0.83
당구	0.64	0.05	0.38	1.07
축구	0.78	0.07	0.35	1.20
농구	0.50	0.07	0.67	1.24
테니스	0.75	0.04	0.24	1.03
배구	0.62	0.01	0.28	0.91
낚시	0.27	0.01	0.10	0.39
수영	0.57	0.08	0.43	1.08
탁구	0.49	0.08	0.32	0.88

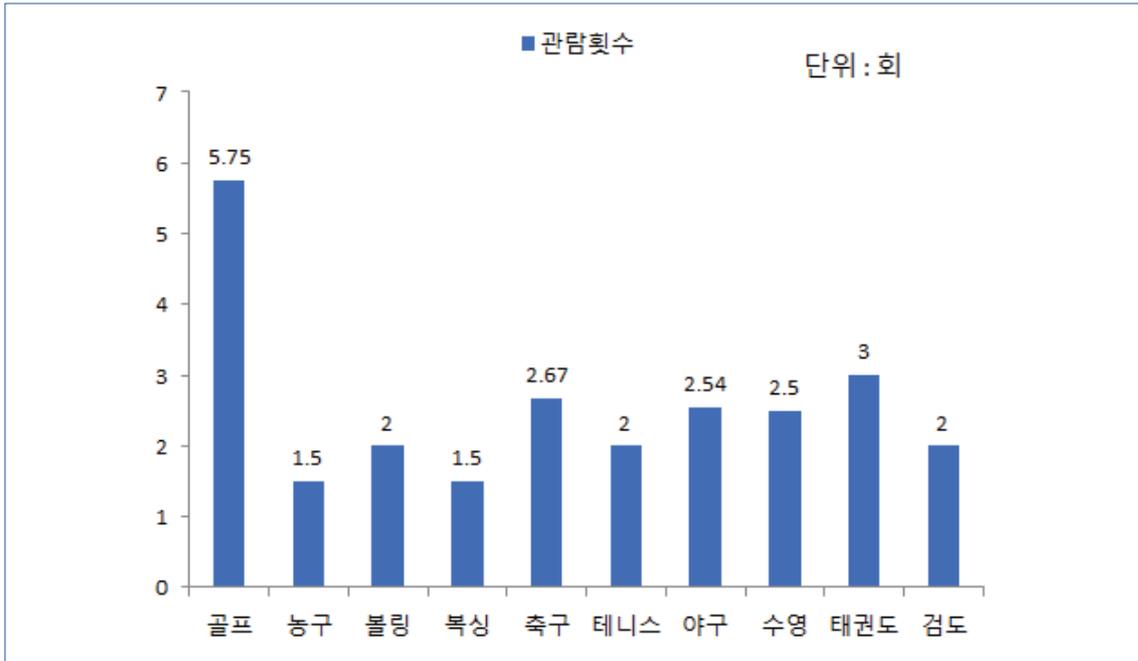
〈표 24〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 프로그램 관람매체 현황

구분	하이라이트			
	TV	컴퓨터	핸드폰	소계
야구	0.41	0.02	0.11	0.53
골프	0.88	0.02	0.15	1.05
당구	0.66	0.09	0.14	0.88
축구	0.39	0.02	0.07	0.48
농구	0.18	0.02	0.15	0.35
테니스	0.37	0.03	0.07	0.46
배구	0.29	0.01	0.01	0.30
낚시	1.05	0.02	0.08	1.14
수영	0.17	0.01	0.08	0.26
탁구	0.11	0.03	0.01	0.14

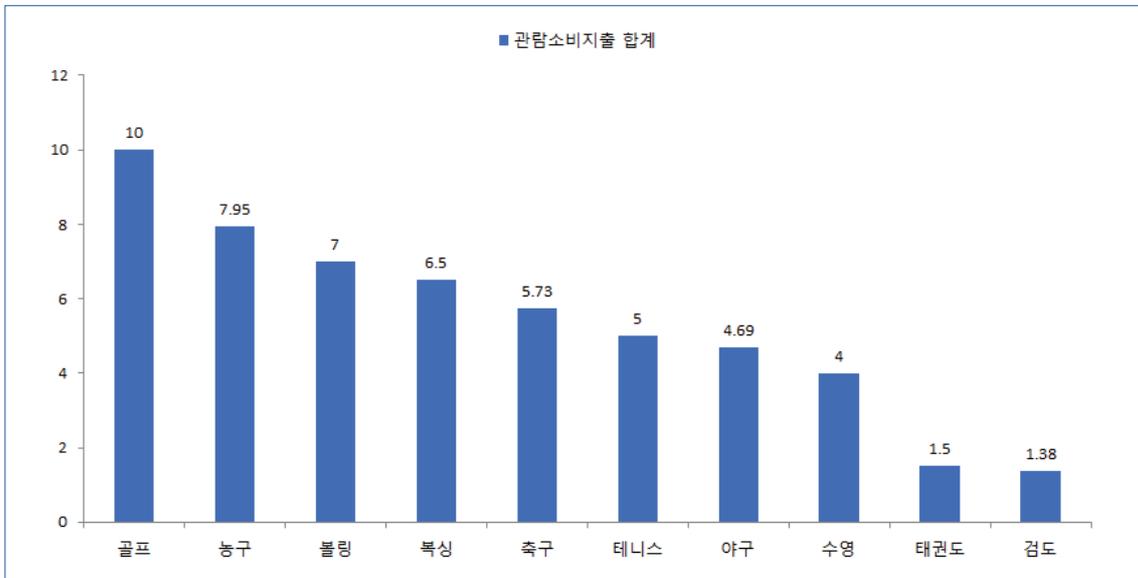
2) 관람스포츠 직접관람 횟수 및 소비지출

1인당 종목별 관람스포츠 평균 직접관람 횟수는 골프가 5.75회로 1위, 태권도가 3회로 2위, 축구가 2.67회로 3위를 기록하였다. 특히 태권도는 관람매체로의 관람 횟수는 표본 수가 10위를 넘어갈 만큼 적은 횟수를 보였지만, 직접관람 횟수에서 2위를 기록할 만큼 관람매체로 관람보다 직접관람에 특화된 스포츠임을 알 수 있다.

2021년 종목별 1인당 관람스포츠 직접관람 소비지출은 골프가 10만원으로 1위, 농구가 7.95만원으로 2위, 볼링이 7만원으로 3위를 기록하였다. 직접관람 소비지출과 관람횟수는 1위 골프를 제외하면 큰 상관관계가 없음을 알 수 있다.



〈그림 22〉 2021년 종목별 관람스포츠 직접관람 횟수



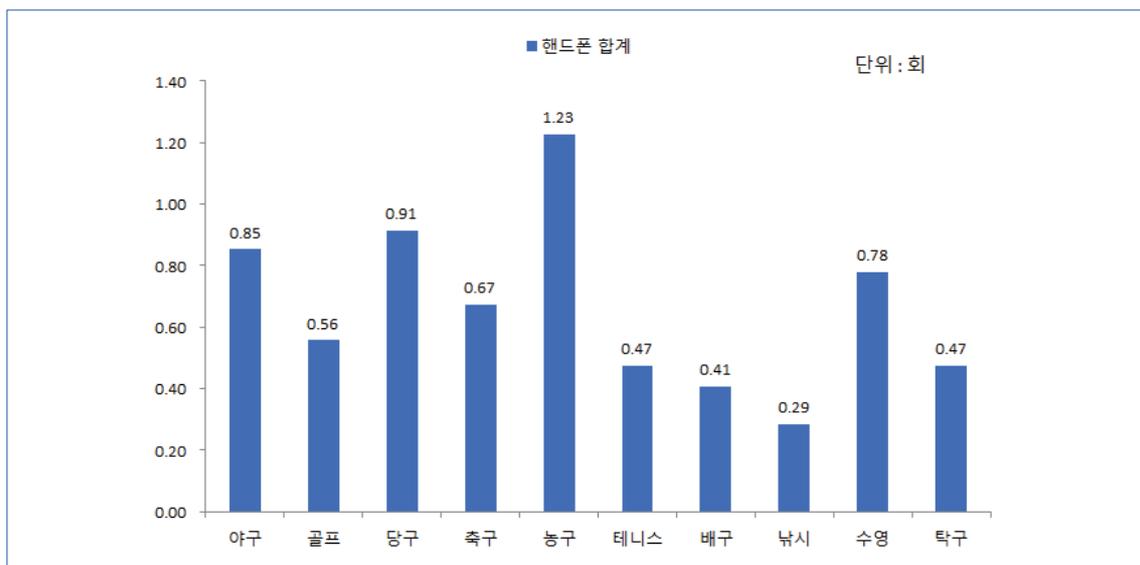
〈그림 23〉 2021년 종목별 관람스포츠 직접관람 소비지출

〈표 25〉 2021년 종목별 1인당 관람스포츠 직접관람횟수

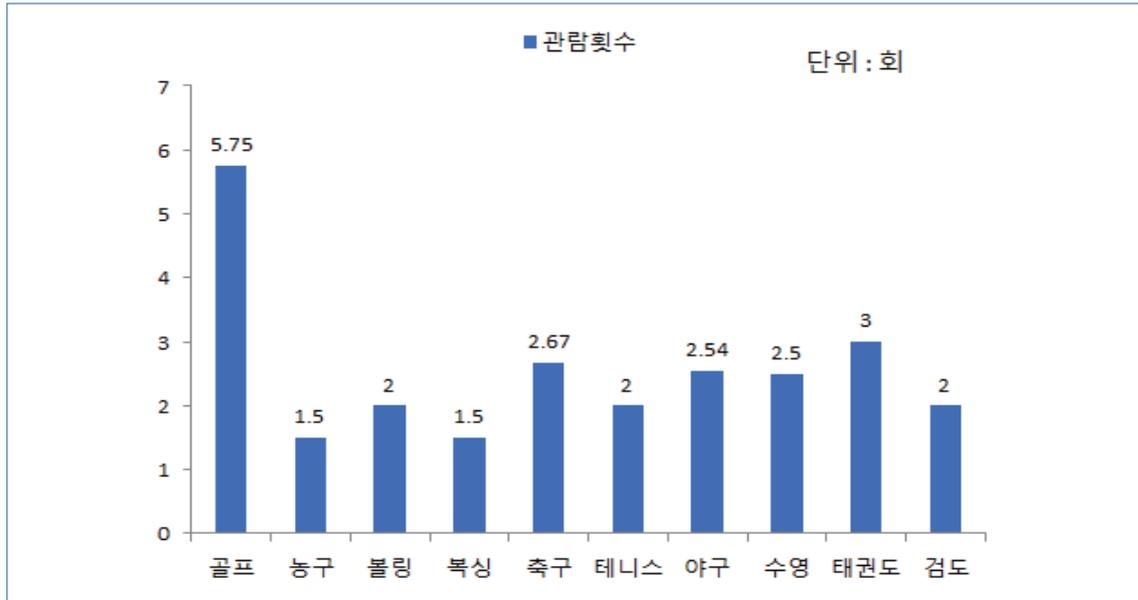
구분	관람횟수 (회)	직접관람경비(원)							관람경비 합계
		입장료	다과비	식사비	교통비	연료비	숙박비	용품 응원도구	
골프	5.75	60000	0	12500	0	27500	0	0	100000
농구	1.5	17500	13750	10750	10000	5000	0	22500	79500
볼링	2	0	5000	15000	15000	5000	0	30000	70000
복싱	1.5	50000	0	0	0	15000	0	0	65000
축구	2.67	25226	10032	7484	1145	7581	0	5806	57274
테니스	2	20000	10000	5000	0	15000	0	0	50000
야구	2.54	19582	7810	5949	2665	5557	380	4975	46918
수영	2.5	0	15000	10000	0	15000	0	0	40000
태권도	3	0	0	0	15000	0	0	0	15000
검도	2	3800	0	0	0	0	0	10000	13800

3) 모바일 관람과 직접관람 횟수와의 관계

2021년 종목별 모바일 관람횟수는 농구가 1.23회로 1위, 당구가 0.91회로 2위, 야구가 0.85회로 3위를 기록하였다. 반면 직접관람 횟수는 골프가 5.75회로 1위, 태권도가 3회로 2위, 축구가 2.67위를 기록하며, 모바일 관람횟수와 직접관람 횟수 간의 상관관계는 크게 없는 것으로 나타났다.



〈그림 24〉 2021년 종목별 모바일 관람 횟수

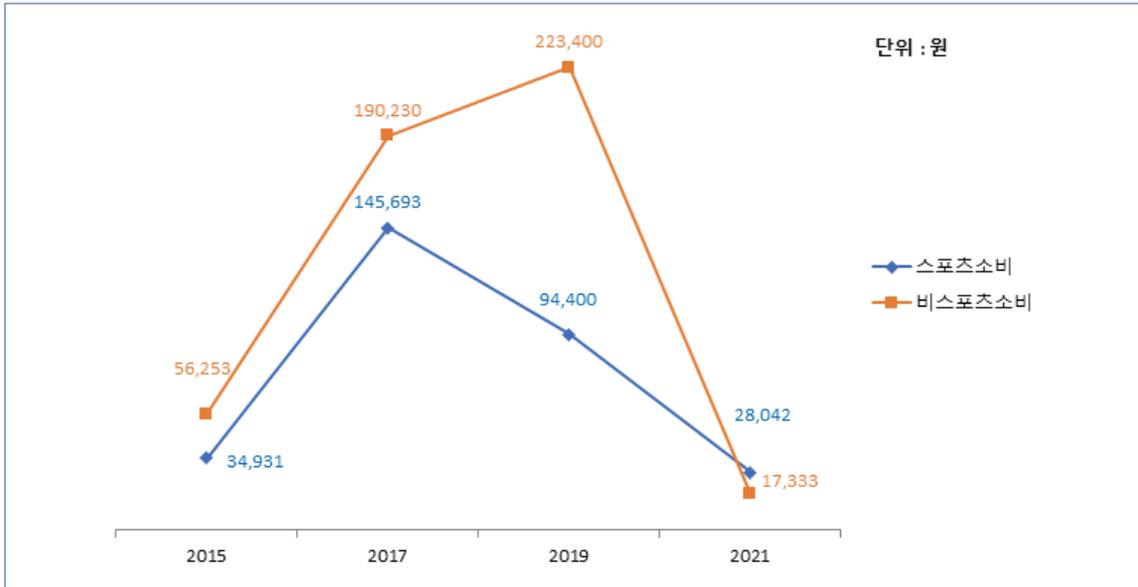


〈그림 25〉 2021년 종목별 직접관람 횟수

4) 연도별 관람경비 추이

2015, 2017, 2019, 2021년 4개년도의 스포츠산업 가계지출 조사 데이터 파일을 이용하여 관람스포츠 파트 중 관람 경비의 연도별 스포츠소비와 비스포츠소비의 1인당 평균 지출액을 분석하였다. 관람 경비는 각 연도별 스포츠산업 가계지출 조사 데이터 파일의 관람스포츠 파트 종목별 직접관람경비 문항 6의 세부 항목인 입장료, 음료다과비, 식사비, 교통비, 연료비, 숙박비, 응원용품비의 금액으로 구성되었다. 1인당 평균 지출액은 상술한 세부 항목 별로 평균값을 구한 뒤 그 값을 전부 더하여 도출하였다.

관람 경비의 스포츠 소비는 상술한 문항 6의 세부 항목 중 입장료와 응원용품비의 금액으로 구성되었고, 비스포츠 소비는 식사비, 교통비, 연료비, 숙박비의 금액으로 구성되었다. 〈그림 26〉은 연도별 관람 경비의 스포츠소비와 비스포츠소비의 1인당 평균 지출액을 비교한 그래프이다. 스포츠소비의 1인당 평균 지출액은 2017년에 145,693원으로 가장 컸고 2021년에 28,042원으로 가장 적게 나타났다, 비스포츠소비의 1인당 평균 지출액은 2019년에 223,400원으로 가장 컸고 2021년에 17,333원으로 가장 적었다. 전체적으로 2021년의 지출이 가장 적게 나타난 이유는 코로나19의 영향으로 인해 스포츠 관람이 대부분 금지가 되거나 일부 비대면으로 진행하였기 때문인 것으로 보인다.

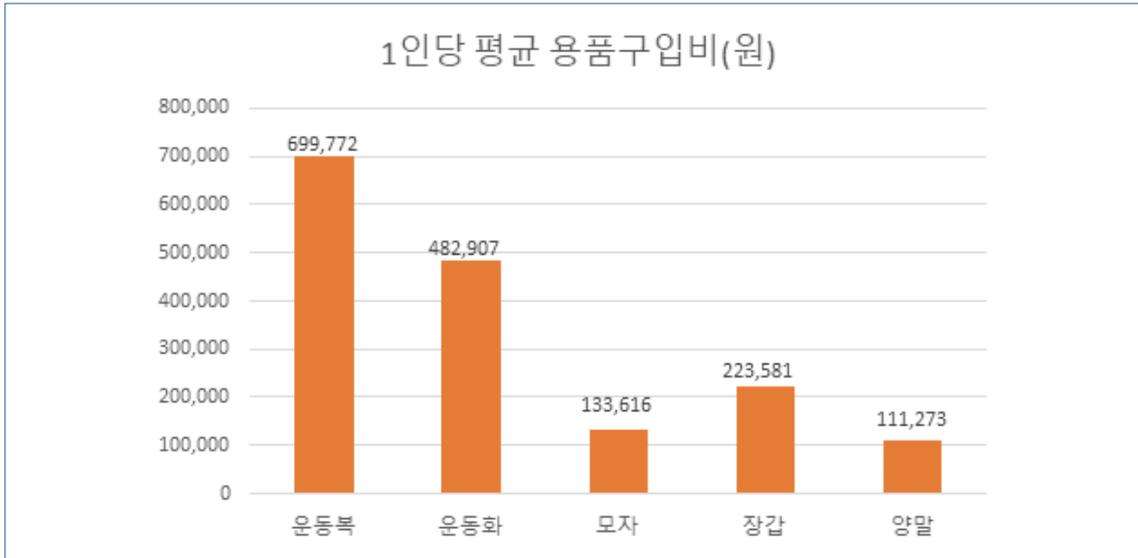


〈그림 26〉 연도별 관람 경비의 스포츠소비와 비스포츠소비의 1인당 평균 지출액

3. 용품구입비 동향

2021년 스포츠 용품 1인당 평균 지출액을 분석하였다. 분석 방법은 2021년도 스포츠 산업 가계지출 조사 보고서의 스포츠 용품 구매액 비중 항목을 참조하여 구매 사례 수가 가장 많은 상위 5개 용품을 선정하였고, 2021년 스포츠 산업 가계지출 조사 데이터 파일의 문항 3에서 해당 용품을 구입한 건수를 조사하였다. 용품 구입 사례 상위 5개 품목은 운동복(1,680건), 운동화(1,133건), 모자(247건), 장갑(142건), 양말(105건)의 순으로 나타났다. 그리고 2021년 스포츠산업 가계지출 조사 데이터 파일의 용품구입 품목 관련 문항과 구입액 문항의 자료를 사용하여 1인당 평균 지출액을 도출하였다. 1인당 평균 지출액은 품목 칸마다 입력된 금액의 평균값을 내고, 그 값을 전부 더하여 계산하였다.

〈그림 27〉과 〈표 1〉에서 보듯이 총 지출액이 가장 큰 용품은 운동복으로 나타났다. 운동복의 1인당 평균 지출액은 약 70만 원으로 나타났다. 총 지출액이 가장 적은 용품은 양말로 나타났다. 양말의 1인당 평균 지출액은 약 11만원으로 나타났다.



〈그림 27〉 상위 5개 용품의 총 지출액과 1인당 평균 지출액

제 4 절 ··· **소결**

2021년 스포츠 가계지출은 코로나19로 인해 스포츠 활동이 위축되었고 이에 따라 지출액도 줄어들었다. 지역별 특징을 살펴보면, 서울시보다 부산시, 대구시, 광주시, 대전시, 울산시 등 지역의 광역시들이 활동지출액이 더 컸으며, 특히 광주시, 대전시 가구들은 시설이용료로 서울시의 약 140% 정도를 지출하고 있었다. 광주시는 서울시 강습비의 약 2배를 지출하고 있었으며, 전라도는 서울시 강습비의 약 160% 정도를 지출하는 것으로 나타났다. 연료비는 대구, 광주, 대전, 울산, 강원도가 서울시 연료비의 2배 이상을 지출하고 있었으며, 이는 체육시설이 지리적으로 멀리 있어서일 것으로 추측된다.

가구유형별로 살펴보면, 2021년 활동지출액의 경우 2019년 대비 1, 2인 가구는 지출액이 늘었으며, 3, 4, 5인 가구는 활동지출액이 줄었다. 용품지출은 1~5인 가구 모두 줄었다. 관람지출 또한 전 가구유형에서 모두 줄어든 것을 확인할 수 있었다. 가구당 평균 활동지출액은 5인가구가 가장 규모가 컸으나(연 218.2만원) 가구 내 1인으로 평균을 내어보면 1인가구의 1인당 활동지출액은 66.4만원으로 1위였고, 5인가구는 43.64만원으로 제일 적었다.

소득분위별로 살펴보면, 1, 2분위 가구는 2021년 활동지출액이 늘었으나, 3~9분위는 활동지출액이 2019년 대비 줄었다. 하지만 10분위 가구는 도리어 활동지출액이 늘

어난 것으로 확인할 수 있었다. 용품지출은 1~3분위 가구는 늘었고, 4~10분위 가구는 줄었다.

1인당 평균 활동지출액은 2015년 37.9만원에서 2021년 56.7만원으로 꾸준히 상승하고 있다. 특히 시설이용료가 꾸준히 상승하였다. 활동지출액은 골프가 29.3만원으로 가장 높았으며, 태권도가 10.2만원으로 2위였으며, 낚시가 8.2만원으로 3위, 수영이 7.4만원으로 4위, 헬스가 7.3만원으로 5위였다. 용품구입비를 살펴보면, 골프 참여자는 1인 평균 68.1만원을 용품구매에 사용하였으며, 낚시 참여자는 28.6만원, 자전거 참여자는 25.4만원, 등산 참여자는 22.2만원의 용품구입비를 지출하고 있었다.

지역별로 참여활동비 지출액 기준 1위 참여스포츠는 골프가 대세였으며, 이외에도 등산, 헬스 등이 있었다. 또한, 용품구입비를 지역별로 살펴본 결과, 골프와 등산이 주류였다.

1인당 월평균 활동경비는 9분위 가구가 가장 높았으며, 그 금액은 72,757원이었다. 이에 반해 1준위 가구는 월 18,845만원을 활동경비로 소비하고 있었다. 1~5인가구 등 가구유형별로 활동경비 등의 지출액은 종목별로 격차가 컸다.

스포츠활동과 간접적으로 관련있는 비스포츠 소비지출(식사비, 음료다과비, 연료비, 교통비 등)의 1위는 2017년 수영이었으며, 2019, 2021년은 등산이었다. 하지만 그 소비 자체(등산의 비스포츠 지출)가 2019년 800,976원에서 2021년 42,629원으로 급락했다.

미디어매체(TV, 컴퓨터, 핸드폰)를 통한 관람 횟수가 가장 높은 종목은 야구로, 3.83회였고, 골프는 3.60회로 그 뒤를 이었다. 당구는 3위(3.41회)였으며, 축구는 3.19회로 4위, 농구는 2.80회로 5위였다. 직접 관람 횟수가 많은 종목은 골프였고, 그 횟수는 5.75회였다. 입장료 등의 관람소비는 골프가 회당 평균 10만원이었다.

스포츠용품 중 가장 많이 사는 품목은 운동복으로, 1인당 연간 평균 69만 9,772원을 소비하였고, 운동화에 1인당 연간 평균 48만 2,9078원을 소비하는 것으로 나타났다.

제3장

스포츠 소비지출의 국가경제 파급효과

제1절 _ 분석방법론

제2절 _ 관련 문헌

제3절 _ 스포츠 가계지출의 국가경제 파급효과

제4절 _ 연도별 파급효과 비교

제5절 _ 정책적 시사점

1. 산업연관분석의 개요

본 절의 목적은 스포츠 가계지출의 경제적 효과를 구하기 위해 적용하는 연구방법론인 산업연관분석에 대해 설명하는 것이다. 특히 국민경제적으로 미치는 대표적 효과로서 생산유발효과, 부가가치 유발효과, 고용유발효과 등의 영향을 계량화할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 스포츠 가계지출뿐만 아니라 다른 모든 경제부문을 미시적으로 파악하면서도 거시적인 상호관계도 관찰하여야 한다. 이를 위해 본 연구에서는 산업연관분석을 적용한다.

산업연관분석 또는 투입산출분석(input-output analysis)이란 생산활동을 통하여 이루어지는 산업 간의 상호연관관계를 수량적으로 파악하는 분석방법이다. 산업연관분석은 국민경제 전체를 포괄하면서 전체와 부분을 유기적으로 결합한다. 따라서 산업연관분석은 거시적 분석이 미치지 못하는 산업과 산업 간의 연관관계까지도 분석이 가능하기 때문에 구체적인 경제구조를 분석하는 데 유리하다(강광하, 2000).

또한 최종수요가 생산·고용·소득 등 국민경제에 미치는 각종 파급효과를 산업부문별로 나누어서 분석할 수 있기 때문에 경제계획의 수립과 예측 그리고 산업구조정책방향 설정이나 조정 등에 유용한 분석도구로 활용될 수 있다. 산업연관분석이 갖는 이러한 장점 때문에 스포츠 가계지출의 국민경제적 파급효과를 파악하는 데 있어서 산업연관분석을 사용한다.

스포츠 가계지출은 국민경제의 기초산업부문으로서 생산활동을 위해서는 여러 부문의 산출활동을 필요로 한다. 즉 다른 부문들의 산출물을 중간재로 수요한다. 따라서 스포츠 가계지출의 생산활동은 타 산업의 생산활동에 직·간접적으로 영향을 미친다. 특히 스포츠 가계지출 부문은 투자가 타 부문에 미치는 파급효과가 클 수 있다. 이 파급효과는 생산유발의 관점, 부가가치 유발의 관점, 고용유발의 관점이라는 3개 관점에서 살펴볼 수 있다.

1) 산업연관분석의 역사

산업연관분석은 미국의 레온티에프(Wassily W. Leontief)에 의하여 1936년 최초로 고안되었다. 레온티에프는 추상적인 이론모형에 머물러 있던 왈라스의 일반균형이론을

경험적인 경제사실과 결합하기 위한 실증적 연구로서 산업연관분석을 시도하였다(Miller and Blair, 1985). 이러한 이론적 바탕 위에서 레온티에프는 산업연관분석을 통하여 제2차 세계대전 후 미국의 철강생산수준과 그에 관련된 고용문제를 예측함으로써 정책입안도구로서의 산업연관분석기법의 유용성을 입증하였으며, 이 공로를 인정받아 노벨 경제학상을 수상한 바 있다.

산업연관분석을 위해서는 산업연관표가 필요하다. 산업연관표란 일정기간 중 국가 경제 내에서 재화와 용역의 생산 및 처분과정에서 발생하는 모든 거래를 일정한 원칙과 형식에 따라 기록한 종합적인 통계표이다. 우리나라의 산업연관표 작성은 1958년 당시의 부흥부 산업개발위원회가 1957년과 1958년의 산업연관표를 작성하면서부터 비롯되었다(한국은행, 1987). 그러나 비교적 체계적인 형식과 내용을 갖춘 실질적인 산업연관표 작성은 한국은행에서 1960년 산업연관표를 작성하면서부터이다. 이 표는 제1차 경제개발 5개년 계획 수립을 위한 기초자료로 이용하기 위하여 정부의 요청에 따라 1962년에 착수하였다.

그리고 약 1년 반의 작업을 거쳐 완성 발표되었으며, 그 후 경제규모의 확대와 경제발전 전에 따른 산업구조의 변화를 더욱 정확히 파악하고 경제개발계획수립의 기초자료 및 제반 경제정책 입안자료로 이용하기 위하여 1963년부터 1995년까지 매 5년마다 실측표를 그리고 1968년부터 1998년까지 1년에서 5년 간격으로 연장표를 작성하여 한국 경제에 대한 다각적인 분석을 시도해 왔다(한국은행, 1998). 가장 최근에 발표된 것은 2021년에 발표된 2019년도 산업연관표이다.

산업연관분석은 비록 선형계획법(linear programming)에 의한 단순한 분석수단임에도 불구하고 다음과 같은 여러 가지 장점을 지니고 있다.

첫째, 산업연관분석은 국민경제 전체를 포괄하면서 전체와 부분을 유기적으로 결합하고 있으며, 재화의 산업간 순환을 포함하고 있기 때문에 구체적인 경제구조를 분석하는데 유리하다. 둘째, 거시 및 미시분석이 모두 가능하기 때문에 소비, 투자, 수출 등의 변화에 따른 부문별 생산, 고용, 수입 등에 대한 분석을 포함하여 경제계획의 수립 및 예측 또는 산업구조정책의 방향설정 등에 유익한 자료를 제공한다. 셋째, 산업연관분석은 소비, 투자, 수출 등 최종수요의 변동이 각 부문의 생산 및 수입에 미치는 파급효과를 분석할 수 있기 때문에 경제정책의 실시에 따른 생산, 고용, 수입, 물가 등에 미치는 파급효과 측정에 유리하다. 이 원리를 이용하면, 특정산업부문의 수요, 공급, 또는 가격의 변화

가 타 산업 혹은 국민경제에 미치는 파급효과도 분석할 수 있어 유용하다. 넷째, 임금, 이윤 등 부가가치 변동에 따른 산업부문별 가격파급효과를 분석할 수 있으므로 특정 부문의 가격변동이 물가에 미치는 파급효과 측정을 보다 손쉬운 방법으로 수행할 수 있다.

2) 산업연관표의 구조 및 기본모형

(1) 우리나라의 산업연관표

우리나라 산업연관표의 간단한 형태를 살펴보면 다음 그림과 같다. 산업연관표를 종으로 보면, 어떤 산업이 생산활동을 위해 중간재로서 다른 산업에서 생산된 산출물을 얼마나 구입하였는가를 나타내 주는 중간투입 부문과, 생산된 생산요소가 아닌 원초적 생산요소에 대하여 얼마나 지불했는가를 보여 주는 부가가치 부문으로 나누어져 있는 것을 알 수 있다.

산업연관표를 횡으로 보면, 어떤 산업의 생산물이 타 산업의 중간재로 얼마나 판매되었으며, 최종재로서 최종수요 부문에 얼마나 판매되었는가를 알 수 있다.

투입 \ 산출	내생 부문				외생 부문					총 수요계	수입 (-)	산 출 액	
	1차 산업	2차 산업	3차 산업	중간 수요계	민간 소비	정부 소비	투자	수출	최종 수요계				
내생 부문	1차산업	0.7	6.2	0.1	7.0	2.8	-	-0.7	0.4	2.5	9.6	1.8	7.8
	2차산업	1.3	25.5	9.4	36.2	11.8	-	4.8	9.2	25.8	62.0	13.5	48.5
	3차산업	0.3	5.4	7.6	13.3	10.2	4.4	7.5	2.8	24.9	38.2	0.9	37.3
	중간 투입계	2.3	37.1	17.1	56.5	24.8	4.4	11.6	12.4	53.2	109.8	16.2	93.6
외생 부문	과용자 보수	0.8	4.7	9.8	15.2								
	영업이익	4.4	2.9	8.2	15.5								
	자본소득 총당금	0.2	1.4	1.4	3.0								
	순간접세	0.03	2.4	0.9	3.4								
	부가 가치계	5.4	11.4	20.3	37.1								
총 투입액	7.8	48.5	37.7	93.6									

〈그림 28〉 우리나라 산업연관표의 간단한 형태

(2) 기본모형

산업연관분석 모형은 산출량 결정에 대해 선형인 부문간 모형으로 한 부문의 생산수준 변화가 다른 부문의 생산물에 대한 연속적인 수요를 어떻게 발생시키는지 나타내고 있다. 이 모형은 투입요소의 판매와 구매사이의 연관관계에 강조를 둔 일반균형모형의 성격을 가지기 때문에, 전반적인 경제적 영향을 분석하고 예측하는데 유용한 방법으로 인식되어 왔다(Miller and Blair, 1985).

n 개의 산업이 경제 내에 존재한다고 할 때, 생산된 재화들은 최종수요를 충족하기도 하고 다른 산업에 중간재로 사용되기도 한다. 중간재를 z 로 나타내고 아래에 첨자를 붙여서 z_{ij} 라고 표기하면 이는 i 부문에서 j 부문에 투입되는 중간재의 양을 의미한다.

산업연관표를 행(行)으로 보면 i 산업의 중간수요(z_{ij}), 최종수요(Y_i), 수입(M_i) 및 총산출(X_i)이 기록되는데 이는 i 부문의 산출구조를 보여준다. 이러한 산출구조에 대한 관계는 식 (1)과 같이 나타낼 수 있다.

$$X_i = \sum_{j=1}^n z_{ij} + Y_i - M_i = \sum_{j=1}^n a_{ij} X_j + Y_i - M_i \quad \dots\dots\dots (1)$$

여기서, a_{ij} 는 j 부문에 사용되는 i 재의 투입량의 몫($a_{ij} = z_{ij} / X_j$)이며, 이를 투입계수(input coefficient) 또는 기술계수(technical coefficient)라고 한다. 이 비율은 j 부문에서 한 단위의 산출물을 생산하기 위해 투입된 i 산업의 산출물을 의미하며, 투입과 산출간의 관계를 보여줌으로써 각 부문별 기술구조 또는 생산관계를 나타낸다. 식 (1)은 특정부문의 총생산이 경제 내 모든 부문의 한 단위 생산을 위해 투입되는 i 번째 부문의 생산액과 소비지출, 수출, 투자, 정부지출에 의한 최종 용도에 수요되는 양을 합한 것과 같다는 것을 보여준다.

식 (1)과 달리 산업연관표에서 j 라는 산업을 열(列)로 보면 중간투입(z_{ij}), 부가가치(W_j), 총 투입(X_j)이 기록되는데 이는 j 부문의 투입구조를 보여주며 식 (2)로 표현된다.

$$X_j = \sum_{i=1}^n z_{ij} + W_j = \sum_{i=1}^n r_{ij} X_i + W_j \quad \dots\dots\dots (2)$$

여기서, r_{ij} 는 행벡터로 구성된 중간투입을 총 투입으로 나눈 것이며($r_{ij} = z_{ij}/X_i$), 이를 산출계수(output coefficient)라고 한다. 식 (2)는 어떤 부문의 총 생산은 그 부문이 경제 내 모든 부문과 수입부문으로부터 구매한 금액에 이 부문의 원초적 투입요소 또는 부가가치(즉, 임금, 이윤, 세금 등)에 대한 모든 수익을 합한 것과 같다는 것을 의미한다. n 개의 산업이 존재하는 경제의 산업연관표의 기본 구조는 <그림 29>와 같다.

구 분	중간수요 (중간재)	최종수요	수입	총 산출
중간투입 (중간재)	$\begin{matrix} z_{11} & z_{12} & \cdots & z_{1n} \\ z_{21} & z_{22} & \cdots & z_{2n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ z_{n1} & z_{n2} & \cdots & z_{nn} \end{matrix}$	$\begin{matrix} Y_1 \\ Y_2 \\ \vdots \\ Y_n \end{matrix}$	$\begin{matrix} M_1 \\ M_2 \\ \vdots \\ M_n \end{matrix}$	$\begin{matrix} X_1 \\ X_2 \\ \vdots \\ X_n \end{matrix}$
부가가치	$W_1 \ W_2 \ \cdots \ W_n$			
총 투입	$X_1 \ X_2 \ \cdots \ X_n$			

<그림 29> 산업연관표의 구조

식 (1)을 전 산업에 대해 축약된 행렬식으로 나타내면 식 (3)이 된다.

$$X = Zl' + Y - M = A\hat{X}l' + Y - M \dots\dots\dots (3)$$

여기서, Z 는 z_{ij} 로 이루어진 $n \times n$ 행렬, X 는 x_{ij} 로 이루어진 $n \times 1$ 행렬, l 은 1을 원소로 하는 $1 \times n$ 행렬을 의미하며, '은 전치한 것(transpose)을 의미한다. 그리고 A 는 $n \times n$ 으로 이루어진 투입계수 행렬이다. 즉 다음과 같은 식들이 성립한다.

$$X = \begin{bmatrix} X_1 \\ X_2 \\ \vdots \\ X_n \end{bmatrix}, Z = \begin{bmatrix} z_{11} & z_{12} & \cdots & z_{1n} \\ z_{21} & z_{22} & \cdots & z_{2n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ z_{n1} & z_{n2} & \cdots & z_{nn} \end{bmatrix}, Y = \begin{bmatrix} Y_1 \\ Y_2 \\ \vdots \\ Y_n \end{bmatrix}, M = \begin{bmatrix} M_1 \\ M_2 \\ \vdots \\ M_n \end{bmatrix} \dots\dots\dots (4)$$

이 때, 투입계수행렬의 정의에 따라 $Z=A(\hat{X})$ 이 성립한다. 또한 \hat{X} 은 행벡터인 X 의 원소를 대각행렬로 나타낸 것으로, $X=\hat{X}I'$ 이다. 식 (3)을 정리하여 다시 쓰면 식 (5)가 된다.

$$X=(I-A)^{-1}(Y-M) \dots\dots\dots(5)$$

여기서, I 는 n 차원 단위행렬이다.

2. 경제적 파급효과 분석 모형

1) 수요유도형 모형

식 (5)로 나타낸 것을 특별히 수요유도형(demand-driven model) 모형이라고 한다. 이는 식 (4)를 이용하여 최종수요(Y)를 충족하기 위해 필요로 하는 산출량(X)을 구할 수 있기 때문이다. 이러한 수요유도형 모형을 이용하면 생산유발효과, 부가가치 유발효과, 취업유발효과를 분석할 수 있다.

이러한 유발효과를 관찰하기 위해서는 먼저 스포츠 가계지출의 특성에 맞는 생산유발계수표를 선택해야 한다. 스포츠 가계지출 부문의 산출물은 특성상 수입할 수 있지만 수입 부문을 굳이 고려할 필요가 있으며, 국내에서의 파급효과가 우선적인 관심대상이므로 국내수요가 미치는 영향만을 관찰하는 것이 바람직하다. 따라서 보다 엄밀한 의미에서, 스포츠 가계지출 부문이 경제에 유발시키는 효과를 계측하기 위해서는 국산과 수입을 구분하여 작성한 비경쟁수입형표를 이용하는 것이 합리적이다.

따라서 비경쟁형수입형표에서 도출되는 $(I-A^d)^{-1}$ 형의 생산유발계수를 이용하여 분석하기로 한다(한국은행, 1987). 여기서 A^d 는 비경쟁형수입형표를 통해 재구성한 투입계수를 의미한다. 그리고 국내(domestic)를 나타내는 d 를 편의상 이후엔 생략한다. 그러므로 식 (5)를 비경쟁형수입형의 수요유도형 모형으로 재구성하면 식 (10)이 된다.

$$X=(I-A)^{-1}Y \dots\dots\dots(10)$$

2) 생산유발효과

식 (10)을 변동모형(variability model)으로 바꾸면 식 (11)이 된다.

$$\Delta X = (I - A)^{-1} \Delta Y \dots\dots\dots (11)$$

여기서 Δ 는 변화량을 나타낸다. 특히 $(I - A)^{-1}$ 를 레온티에프 역행렬(Leontief inverse) 또는 투입역행렬(Leontief or input inverse matrix)이라 하며, 각 원소는 $\alpha_{ij} = \partial X_i / \partial Y_j$ 로 j 부문 최종수요 한 단위 증가로 인해 직·간접적으로 소요되는 i 부문 산출의 총 변화량을 의미하는 총 상호의존계수를 나타낸다. 투입산출분석은 산업의 투입과 산출을 스포츠 가계지출 부문에 대한 중간수요 및 최종수요와 상호 연관 지을 수 있으므로 스포츠 가계지출 부문에 대한 수요를 분석하는 데 유용하다. 식 (11)을 통해 최종수요가 변화하는 경우(ΔY), 이를 충족할 산출량(ΔX)을 계산할 수 있다.

경제에서 스포츠 가계지출 부문의 최종수요액(총 산출액) 변화는 곧 그 경제 모형에 외생적인 힘으로 작용하여 여타 산업에 영향을 미친다. 그러나 통상적인 산업연관분석을 이용할 경우 스포츠 가계지출은 내생변수로서 작용하여 다른 부문에 미치는 경제적 파급효과가 정확히 파악될 수 없다. 또한 다른 부문의 산출에 영향을 미치는 것은 수요가 구체화된 스포츠 가계지출의 산출이다. 따라서 스포츠 가계지출이 여타 부문에 미치는 영향만을 보이고 스포츠 가계지출 부문 산출에 의한 파급효과를 계산하기 위해서는 외생화 작업을 거쳐야 한다.

이러한 외생화 방법을 쓰게 되면 총수요가 아닌 특정부문의 산출이 미치는 영향과 그 산출이 타 산업에 유발하는 효과를 보다 명확히 알 수 있다. 외생화시키는 것을 e 로 표시하고 스포츠 가계지출을 편의상 H 로 표기하기로 한다.

경제를 3개 부문의 단순경제로 보았을 때, 외생화의 작업을 다음과 같이 예를 들어 설명할 수 있다.

$$X_1 = a_{11}X_1 + a_{12}X_2 + a_{13}X_3 + Y_1 \dots\dots\dots (12)$$

$$X_2 = a_{21}X_1 + a_{22}X_2 + a_{23}X_3 + Y_2$$

$$X_3 = a_{31}X_1 + a_{32}X_2 + a_{33}X_3 + Y_3$$

$$\begin{bmatrix} (1-a_{11}) & -a_{12} & 0 \\ -a_{21} & (1-a_{22}) & 0 \\ -a_{31} & -a_{32} & -1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} X_1 \\ X_2 \\ Y_3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & a_{13} \\ 0 & 1 & a_{23} \\ 0 & 0 & -(1-a_{33}) \end{bmatrix} \begin{bmatrix} Y_1 \\ Y_2 \\ X_3 \end{bmatrix} \dots\dots\dots (13)$$

식 (13)을 부분행렬(Partitioned matrix)의 역행렬을 취하여 보면 식 (14)가 도출된다.

$$\begin{bmatrix} X_1 \\ X_2 \\ Y_3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \alpha_{11} & \alpha_{12} & 0 \\ \alpha_{12} & \alpha_{22} & 0 \\ \beta_1 & \beta_2 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 & a_{13} \\ 0 & 1 & a_{23} \\ 0 & 0 & -(1-a_{33}) \end{bmatrix} \begin{bmatrix} Y_1 \\ Y_2 \\ X_3 \end{bmatrix} \dots\dots\dots (14)$$

이 중에 우리가 외생화 작업을 하기 위해서는 식 (12)에서 세 번째 식을 없애는 작업을 하여야 하는데, 이를 식 (14) 행렬을 통해 살펴보면 결과적으로 식 (15)가 된다.

$$\begin{bmatrix} X_1 \\ X_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \alpha_{11} & \alpha_{12} \\ \alpha_{12} & \alpha_{22} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 & a_{13} \\ 0 & 1 & a_{23} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} Y_1 \\ Y_2 \\ X_3 \end{bmatrix} \dots\dots\dots (15)$$

$$= \begin{bmatrix} \alpha_{11} & \alpha_{12} \\ \alpha_{12} & \alpha_{22} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} Y_1 + a_{13}X_3 \\ Y_2 + a_{23}X_3 \end{bmatrix}$$

즉, 식 (15)를 행렬식으로 다시 표기하면 식 (16)이 된다.

$$X^e = (I - A^e)^{-1} (Y^e + A_3^e X_3) \dots\dots\dots (16)$$

이 중 투입계수는 늘 일정하므로 산출물계수도 일정하다. 그러므로 식 (16)을 변동률 식으로 표시하면 식 (17)가 도출된다.

$$\Delta X^e = (I - A^e)^{-1} (\Delta Y^e + A_3^e \Delta X_3) \dots\dots\dots (17)$$

그리고 n 부문으로 일반화시키면서 다른 부문의 최종수요는 변동이 없고 오직 스포츠 가계지출의 산출량만 변화한다고 가정하면 식 (17)을 식 (18)과 같이 변형시킬 수 있다.

$$\Delta X^e = (I - A^e)^{-1} (A_H^e \Delta X_H) \dots\dots\dots (18)$$

여기서, ΔX^e 는 스포츠 가계지출을 제외한 다른 부문의 산출량으로서 스포츠 가계지출의 산출에 영향을 받은 타 부문의 산출 증감량을 나타낸다. $(I - A^e)^{-1}$ 는 투입계수행렬에서 스포츠 가계지출이 포함된 열과 행을 제외시켜 작성한 레온티에프 역행렬을 나타낸다. A_H^e 는 투입계수행렬 A 에서 스포츠 가계지출을 나타내는 열벡터 중에서 스포츠 가계지출 원소를 제외한 열벡터이다. 그리고 X_H 는 스포츠 가계지출의 산출액을 나타낸다.

식 (18)은 스포츠 가계지출의 산출이 경제 내 다른 부문의 산출에 미치는 직·간접적인 효과를 나타낸다. 스포츠 가계지출에 대한 투자는 자체로서의 산출효과에 그치는 것이 아니라 연관효과를 통해 타 산업 부문의 생산을 유발시켜 결과적으로 전체 산업의 생산을 촉진하므로, 식 (18)로부터 스포츠 가계지출의 총 산출 또는 총 투자로 인한 파급효과를 구할 수 있다.

3) 부가가치 유발효과

최종수요의 발생이 국내생산을 유발하고 생산활동에 의해서 부가가치가 창출되므로 결과적으로 최종수요의 발생이 부가가치 창출의 원천이라고 할 수 있다. 따라서 산업연관표를 이용하면 최종수요와 부가가치와의 기능적인 관계도 파악할 수가 있다. 이러한 관계는 식 (19)로 요약된다.

$$W = \hat{A}_v X = \hat{A}_v (I - A)^{-1} Y \dots\dots\dots (19)$$

이 때 \hat{A}_v 는 부가가치계수의 대각행렬을 의미한다. 부가가치계수행렬은 산출물 1단위의 변동 시 부가가치의 변동량을 보여준다. 식 (19)를 변동모형으로 바꾸면 식 (20)이 된다.

$$\Delta W = \hat{A}_v \Delta X = \hat{A}_v (I - A)^{-1} \Delta Y \dots\dots\dots (20)$$

이 때 $\widehat{A}_v(I-A)^{-1}$ 을 부가가치유발계수 행렬이라 부른다. 이는 생산물에 대한 최종수요 한 단위 발생 시 유발되는 부가가치의 크기를 보여준다.

생산유발효과의 경우와 동일하게 스포츠 가계지출의 산출액으로만 유발되는 부가가치 유발효과를 관찰하기 위해서는 스포츠 가계지출을 외생화할 필요가 있다. 그러므로 식 (20)을 외생화하면 식 (21)이 된다.

$$\Delta W^e = \widehat{A}_v^e \Delta X^e = \widehat{A}_v^e (I - A^e)^{-1} (A_H^e \Delta X_H) \dots\dots\dots (21)$$

W^e 는 스포츠 가계지출 외 다른 부문들의 부가가치로 이루어진 행렬이다. ΔX^e 는 총산출 행렬에서 스포츠 가계지출을 제외한 행벡터로서 식 (18)에서 유도된 것이다. \widehat{A}_v^e 는 부가가치계수의 대각행렬에서 스포츠 가계지출 부문의 행과 열을 제외시키고 남은 행렬을 의미한다.

4) 고용유발효과

고용유발효과는 최종수요가 유발시키는 고용효과를 보는 것이다. 일반적으로 최종수요가 생산을 유발시키고 생산은 다시 노동수요를 유발시킨다. 그러므로 최종수요와 노동유발을 연결시킴으로써 고용유발효과를 구할 수 있다.

최종수요와 노동유발을 연결시켜 분석하려면 취업계수와 생산유발계수를 기초로 고용유발계수를 도출해야 한다. 고용계수(n_i)란 일정기간 동안 생산활동에 투입된 노동량(N_i)을 총산출액(X_i)으로 나눈 계수($n_i = N_i/X_i$)로서 한 단위의 생산에 직접 소요된 노동량을 의미한다. 이 경우 노동량은 취업자와 피용자(피용자뿐 아니라 자영업주와 무급가족종사자 포함)의 두 가지로 나뉘어 파악되므로 각각의 고용계수를 계측하게 된다. 그러므로 X 를 생산하기 위해서 요구되는 고용자수는 식 (22)로 표현할 수 있다.

$$N = \widehat{n} X = \widehat{n} (I - A)^{-1} Y \dots\dots\dots (22)$$

식 (22)에서 $\widehat{n}(I - A)^{-1}$ 을 고용유발계수행렬이라 부른다. 단, \widehat{n} 은 고용계수행렬의 대

각행렬이다. 고용유발계수는 어느 산업부문의 생산물 한 단위 생산에 직접 필요한 노동량뿐만 아니라 생산파급과정에서 간접적으로 필요한 노동량도 모두 포함하고 있다.

생산유발효과처럼 스포츠 가계지출 부문의 산출액이 미치는 고용유발효과를 보기 위해서는 스포츠 가계지출을 외생화시켜야 한다. 스포츠 가계지출을 외생화한 식은 다음과 같이 표현된다.

$$N^e = \hat{n}^e \Delta X^e = \hat{n}^e (I - A^e)^{-1} (A_H^e \Delta X_H) \dots\dots\dots (23)$$

단, N^e 는 동계 생활스포츠를 제외한 각 부문별 고용인수를 나타내며, \hat{n}^e 은 고용계수 대각행렬에서 스포츠 가계지출 부문의 행과 열을 제외시키고 남은 행렬이다.

제 2 절

관련 문헌

스포츠 지출과 관련한 파급효과를 연구한 사례는 대부분 특정한 스포츠 이벤트에 대한 경제적 파급효과에 대한 논문들이 주를 이루고 있으며, 가계 측면에서의 스포츠 지출에 대한 파급효과를 다룬 논문은 드물게 존재하는 실정이다. 스포츠 가계지출과 관련된 전반적인 연구로서 김상훈, 정은정(2017)은 산업연관분석을 활용하여 국내 전체 가구의 스포츠 활동 관련 소비 현황을 보고하고 스포츠 지출이 유발하는 경제적 파급효과를 분석하였다. 그 결과 국내 가계는 스포츠에 연 평균 163,2만원을 지출하며, 국내 가계의 스포츠지출로 인해 53.6조원의 생산유발효과, 20.8조원의 부가가치유발효과, 연간 308,445명의 고용유발효과가 발생했음을 보고하였다.

국내 가구의 스포츠 참여와 관련하여 김상훈(2014)는 전국 생활체육 동호인들을 대상으로 설문조사와 2012년도 한국은행의 산업연관표를 사용하여 산업연관분석을 실시한 결과, 생활체육 참여로 인한 경제적 파급효과는 생산유발효과 19.2조원, 부가가치유발효과 7.5조원, 고용유발효과 94,563명이 발생한 것으로 보고하였다. 김상훈(2019)은 산업연관분석을 활용하여 국내 가구의 레저스포츠 활동 관련 소비지출로 인해 유발되는 경제적 파급효과를 분석하였는데, 국민들의 레저스포츠 소비지출의 경제적 파급

효과로 생산유발효과 6.5조원, 부가가치유발효과 2.5조원, 고용유발효과 60,815명이 발생한 것으로 보고하였다.

다른 측면으로, 특정한 스포츠 이벤트와 관련된 지출로 지역경제적으로 파급효과가 얼마나 발생했는지를 분석한 논문들이 다수 존재하는데, 각 논문들이 대상으로 설정하고 있는 스포츠 이벤트의 특성과 시기가 다르다는 차이점이 있을 뿐, 대부분 스포츠 이벤트와 관련된 소비지출에 대한 설문조사와 산업연관분석법을 이용하여 경제적 파급효과를 분석했다는 공통적인 범주에 속한다고 볼 수 있다(송석록, 이재우, 이달원, 2007; 한성수, 김상호, 차대규, 2009; 김상호, 2010; 김애랑, 조우정, 2010; 박두용, 설민신, 2011; 조우정, 2011; 박진기, 2013; 남중용, 최윤석, 구강분, 김애랑, 2013; 김종환, 2014; 권웅, 성운태, 맹이섭, 2016; 박진기, 김형렬, 박상윤, 2017; 조은형, 홍성봉, 신진이, 2019).

이처럼 스포츠 지출과 관련하여 산업연관분석을 활용한 경제적 파급효과 분석은 스포츠 분야에서 널리 사용되고 있으며, 이에 본 연구는 생활스포츠 가계지출의 경제, 산업적 측면과 경제적 파급효과를 심도있게 분석하고자 한다.

〈표 26〉 스포츠 관련 파급효과 분석 문헌

논문	내용
김상훈 (2014)	전국 생활체육 동호인들을 대상으로 생활체육 참여 소비지출 규모를 파악하여 생활체육 참여의 경제적 파급효과 분석 편의표본추출법에 의해 2012년 국민생활체육회에 등록된 총 64개 종목 등록 동호인들을 대상으로 자기평가기입법을 통하여 설문조사를 실시, 산업연관분석을 활용하여 경제적 파급효과 분석
김상훈, 정은정 (2017)	산업연관분석을 활용하여 우리나라 전체 가구의 스포츠 활동 관련 소비가 유발하는 경제적 파급효과 분석
김상훈 (2019)	산업연관분석을 활용하여 우리나라 가구의 레저스포츠 활동 관련 소비지출로 인해 유발되는 경제적 파급효과 분석
송석록, 이재우, 이달원 (2007)	2001~2006년까지 강원도 S시에서 개최된 스포츠이벤트의 경제적 파급효과 분석 1,268명의 설문 응답지와 산업연관분석, 지자체 투자금 분석을 통해 경제적 파급효과 분석
한성수, 김상호, 차대규 (2009)	2007년도를 기준으로 산업연관모형을 이용하여 속초시의 스포츠이벤트 개최에 따른 지역산업에 미치는 효과를 내도객, 소비지출, 총산출, 총고용, 총소득적인 측면을 중심으로 계량적으로 계측

논문	내용
김상호 (2010)	2009년도에 속초시에서 개최된 26개 스포츠이벤트의 방문객을 대상으로 한 설문 조사와 산업연관분석을 통해 경제적 파급효과 분석
김애랑, 조우정 (2010)	생활체육이벤트 중 전국 국민생활체육대축전의 외지 방문객의 소비지출에 따른 경제적 파급효과를 산업연관분석을 통해 분석
박두용, 설민신 (2011)	제2회 수원컵 전국 남·녀 배구 선수권대회 및 2010 수원·IBK 기업은행컵 프로배구 대회를 관람하는 관람객 대상 설문지와 산업연관분석 이용하여 경제적 파급효과 분석
조우정 (2011)	2009년 8월 통영에서 개최된 전국해양스포츠제전 참가자 500명을 대상으로 편의 추출법을 사용한 설문조사를 대회 개최기간인 3일간 대회 개최 장소에서 종목별로 실시, 지역산업연관분석을 이용하여 경제적 파급효과를 분석함.
박진기 (2013)	2011년 화랑대기 전국 초등학교 유소년축구대회 개최에 따른 지역경제 파급효과를 지역산업연관표를 적용하여 분석하고, 경주지역은 이를 토대로 입지상계수법을 활용하여 분석
남중웅, 최윤석, 구강본, 김애랑 (2013)	2012년 3월~12월까지 C시에서 개최된 11개 전국규모 체육대회에 참여한 참가자를 대상으로 하여 가장 높은 경제파급효과가 나타난 2개 대회와 가장 낮은 경제파급 효과가 예측된 2개 대회를 추출하여 비교분석 경제적 파급효과를 분석하기 위한 사용된 조사도구는 1차적으로 2010년 한국은행에서 발간한 2008년 산업연관표의 책자 및 CD를 이용하였으며, 투자지출내역은 C시의 투자지출내역, 참가자의 소비지출내역은 설문지를 사용
김종환 (2014)	2013년 8월 3일~16일까지 진행된 제49회 추계 한국중등(U-15) 축구연맹전 참가자들의 소비지출 내역을 조사함. 한국은행에서 발간한 2010년 산업연관표를 이용하여 404개의 기본부문을 8개 부문으로 재분류
권웅, 성윤태, 맹이섭 (2016)	Tour de Korea 2015 대회 개최지 6곳인 서울, 대전, 군산, 여수, 부산, 구미 지역 관람객 394명을 대상으로 대회 관람에 따른 소비지출 관련 설문조사를 실시, 산업연관분석을 통해 대회의 직/간접유발효과 분석
박진기, 김형렬, 박상윤 (2017)	2016 화랑대기 전국 유소년축구대회에 참가한 참가선수단 임원과 방문객 430명 대상 설문조사, 산업연관분석을 통해 경제적 파급효과 분석
조은형, 홍성봉, 신진이 (2019)	Y군에서 유치한 스포츠 이벤트에 참가한 지도자 52명, 학부모 295명 총 347명을 대상으로 자료를 수집하고, 수집된 자료를 활용하여 산업연관분석에 의한 경제적 파급효과 분석을 실시함.

제 3 절 스포츠 가계지출의 국가경제 파급효과

1. 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과 유형

스포츠 가계지출의 경제적 파급효과는 다음과 같이 구성될 수 있다. 첫째, 시설이용료, 강습비 등 참여스포츠 활동과 직접적으로 관련된 소비지출에서 야기되는 경제적 효과, 둘째, 용품구입비 등 스포츠 활동을 위해 필요한 장비 등의 구매와 관련된 소비지출에서 야기되는 경제적 효과, 셋째, 숙박과 교통비 등 참여스포츠 활동 관련 대회 참가 과정에 야기 되는 소비지출에 따른 경제적 효과, 넷째, 입장료, 음료다과비 등 관람스포츠 활동과 직접적으로 관련된 소비지출에서 야기되는 경제적 효과이다.

따라서 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과는 스포츠 활동을 위해 소요되는 제비용을 통하여 해당 산업 및 다른 산업에 유발되는 생산유발효과, 부가가치유발효과 및 고용유발효과 등으로 구분될 수 있다.

2. 분석 자료

1) 산업연관표

본 연구에서는 한국은행의 가장 최근 자료인 2019년도 산업연관표와 2021년도 스포츠산업 가계지출조사 자료를 사용하였으며, 투입계수의 안정성을 위해 생산자 가격표를 이용하였다. 연구의 목적이 순수한 국내 경제 파급효과를 계측하는 것이므로 생산자 가격표에서 수입거래표를 뺀 국산거래표를 분석대상으로 하였다.

2) 연관 산업의 분류

스포츠 가계지출은 참여스포츠 활동, 용품구입, 대회참가, 관람스포츠로 구분된다. <표 26>은 스포츠 가계지출을 항목별로 관련 산업과 연관시킨 표이다. <표 26>에 따르면, 시설이용료, 강습비, 입장료는 운동 및 경기 관련 서비스에 해당하며, 음료다과비는 음식료품, 식사비는 음식점, 교통비는 육상운송, 연료비는 연료유, 기타비용은 도소매

업, 숙박비는 숙박, 용품구입 및 응원도구 구입은 운동 및 경기용품에 해당한다.

〈표 28〉은 〈표 27〉의 산업분류와 산업연관표 기본부문을 연결시킨 연결표이다. 연료 유 산업은 휘발유, 경유, 육상운송은 철도운송서비스, 도로여객운송서비스, 음식료품/음식점은 일반음식점, 기타음식점, 주점, 비알콜 음료점으로 나뉜다. 운동 및 경기용품은 기본부문에도 동일한 명칭이며, 운동 및 경기관련 서비스는 스포츠 서비스, 도소매업은 도소매 및 상품중개서비스, 숙박은 동일하게 숙박과 연결된다.

〈표 27〉 스포츠 가계지출 관련 산업분류

스포츠 가계지출	세부 항목	산업분류
체육활동	참가비	운동 및 경기 관련 서비스
	시설이용료	운동 및 경기 관련 서비스
	강습비	운동 및 경기 관련 서비스
	음료다과비	음식료품
	식사비	음식점
	교통비	육상운송
	연료비	연료유
	동호회비	운동 및 경기 관련 서비스
용품구입	용품구입	운동 및 경기용품
대회 참가	숙박비	숙박
	대회참가비	운동 및 경기 관련 서비스
	음료다과비	음식료품
	식사비	음식점
	교통비	육상운송
	연료비	연료유
	동호회비	운동 및 경기 관련 서비스
	기타	도소매업
경기관람	입장료	운동 및 경기 관련 서비스
	음료다과비	음식료품
	식사비	음식점
	교통비	육상운송
	연료비	연료유
	숙박비	숙박
	용품 응원도구	운동 및 경기용품

〈표 28〉 산업분류별 기본부문

산업분류	산업연관표 기본부문	
	코드	산업명
연료유	1622	휘발유
	1625	경유
육상운송	5310	철도운송서비스
	5321	도로여객운송서비스
음식료품/음식점	5811	일반음식점
	5812	기타음식점
	5813	주점
	5814	비알콜 음료점
운동 및 경기용품	4392	운동 및 경기용품
운동 및 경기관련서비스	8001	스포츠 서비스
도소매업	5200	도소매 및 상품중개서비스
숙박	5820	숙박

3. 유발계수

스포츠 가계지출 관련 생산 유발계수 및 부가가치 유발계수는 〈표 29〉에 제시되어 있다. 해당 표는 한국은행이 제공하고 있는 2019년 기본부문 유발계수표를 기준으로 작성되었으며, 고용 유발계수는 한국은행이 제공하고 있는 2019년 소분류 고용유발계수표를 참조하였으며, 이는 〈표 31〉에 제시하였다. 참고로, 기본부문과 소분류의 차이는 〈표 30〉에 제시하였다.

〈표 29〉 스포츠 가계지출 관련산업의 생산유발계수 및 부가가치유발계수

산업분류	지출분류	산업명	생산유발계수		부가가치유발계수	
연료유	연료비	휘발유	1.116	1.145	0.446	0.418
		경유	1.174		0.389	
육상운송	교통비	철도운송 서비스	1.682	1.721	0.896	0.821
		도로여객운송 서비스	1.760		0.745	
음식료품	식사비	일반음식점	2.238	2.334	0.812	0.816
		기타음식점	2.430		0.820	
	음료다과비	주점	2.176	2.182	0.833	0.851
		비알콜 음료점	2.188		0.869	
운동 및 경기용품	용품구입비	운동 및 경기용품	2.194		0.732	
운동 및 경기 관련 서비스	시설이용료/강습비	스포츠 서비스	1.697		0.889	
도소매업	잡비	도소매 및 상품중개 서비스	1.816		0.882	
숙박	숙박비	숙박	1.830		0.898	

〈표 29〉에서 확인할 수 있듯이, 개별 산업의 생산유발계수는 기타음식점이 2.430으로 가장 높으며, 다음으로 일반음식점(2.238), 운동 및 경기용품(2.194), 비알콜 음료점(2.188), 주점(2.176) 순으로 나타났다. 반면, 휘발유(1.116) 및 경유(1.174)의 생산유발계수가 가장 낮은 것으로 나타났다.

개별 산업의 부가가치유발계수는 숙박이 0.898로 가장 높으며, 다음으로 철도운송(0.896), 스포츠 서비스(0.889), 도소매 및 상품중개서비스(0.882) 순으로 나타난 반면, 생산유발계수와 유사하게 경유(0.389) 및 휘발유(0.446)의 부가가치유발계수가 가장 낮은 것으로 나타났다.

지출 분류별로 살펴볼 경우, 생산유발계수는 식사비가 2.334로 가장 높으며, 다음으로 음료다과비(2.182), 용품구입비(2.194), 숙박(1.830), 기타(1.816) 순으로 높게 나타났다. 반면, 연료비(1.145)와 스포츠 서비스(1.697)의 생산유발계수는 낮은 것으로 나타났다. 부가가치유발계수의 경우, 숙박이 0.898로 가장 높으며, 다음으로 시설이용료 및 강습비(0.889), 기타(0.882), 음료다과비(0.851), 교통비(0.821), 식사비(0.816) 순으로 높게 나타난 반면, 연료비가 0.418로 부가가치유발계수가 가장 낮은 것으로 나타났다.

〈표 30〉 산업연관표상 기본부문의 소분류

소분류		기본부문		소분류		기본부문	
코드	산업명	코드	산업명	코드	산업명	코드	산업명
162	원유정제처리제품	1622	휘발유	581	음식점 및 주점	5811	일반음식점
		1625	경유			5812	기타음식점
439	기타 제조업 제품	4392	운동 및 경기용품	582	숙박서비스	5813	주점
520	도소매 및 상품중개서비스	5200	도소매 및 상품중개서비스			5814	비알콜음료점
531	철도운송서비스	5310	철도운송서비스	582	숙박서비스	5820	숙박
532	도로운송서비스	5321	도로여객 운송서비스	800	스포츠 및 오락서비스	8001	스포츠 서비스

〈표 30〉에서 확인할 수 있듯이, 스포츠 사업의 기본부문을 포함하고 있는 소분류는 원유정제처리제품, 기타 제조업 제품, 도소매 및 상품중개서비스, 철도운송서비스, 도로운송서비스, 음식점 및 주점, 숙박서비스, 스포츠 및 오락서비스이다.

소분류 상 이들 산업부문의 고용유발계수는 〈표 31〉과 같다. 〈표 31〉에서 확인할 수 있듯이, 도소매 및 상품중개서비스의 고용유발계수가 7.086으로 가장 높으며, 다음으로 숙박서비스(6.815), 도로운송서비스(6.637), 철도운송서비스(6.326) 순으로 높으며, 원유정제처리제품의 경우 0.067로 가장 낮은 것으로 나타났다.

〈표 31〉 스포츠 가계지출 관련 산업의 고용유발계수

코드	산업명	고용유발계수
162	원유정제처리제품	0.067
439	기타 제조업 제품	4.860
520	도소매 및 상품중개서비스	7.086
531	철도운송서비스	6.326
532	도로운송서비스	6.637
581	음식점 및 주점	6.264
582	숙박서비스	6.815
800	스포츠 및 오락서비스	4.792

4. 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

스포츠 가계지출의 경제적 파급효과를 산출하기 위해서는 <표 29>에 제시되어 있는 세부 항목의 지출액과 각 유발계수를 곱하면 각각의 유발효과를 산출할 수 있다.

스포츠 가계지출은 참여스포츠 활동지출, 용품구입 지출, 대회참가 지출, 관람스포츠 관람지출로 구성된다. 스포츠 가계지출의 세부 항목별 소비액 자료는 스포츠산업 가계지출 조사(2021)의 연구를 활용하였다. 해당 연구는 전국 2,003가구 기준 가구별 지출액과 스포츠 미참여자를 포함한 응답자 5,266명의 생활스포츠 산업의 세부 항목별 평균 지출액 산정하였다.

한편, 스포츠 가계지출의 세부 항목별 총 지출액은 응답자의 평균 지출액과 2020년 총가구수를 활용하여 계산할 수 있다. 이렇게 계산된 스포츠 가계지출의 세부 항목별 총 지출액 산출 결과는 <표 32>와 같다. <표 32>에서 확인할 수 있듯이, 스포츠 가계지출의 세부 항목별 총 지출액은 31조 1,838억원이다.

<표 32> 스포츠 가계지출의 세부 항목별 소비지출액

구분	구분	가구별 소비지출액(만원/가구당)	총 소비지출액(억원)
체육활동 참여	참가비	5.6	2,594
	시설이용료	41.9	10,957
	강습비	29.5	82,583
	음료다과비	9.7	58,129
	식사비	18.8	19,078
	교통비	4.9	36,958
	연료비	17.5	9,624
	동호회비	5.6	34,491
용품구입	용품구입	26.3	52,194
대회 참가	숙박비	0.03	1,975
	대회참가비	0.30	2
	음료다과비	0.13	23
	식사비	0.28	7
	교통비	0.08	15
	연료비	0.33	4
	동호회비	0.40	21
	기타	0.06	31

구분		가구별 소비지출액(만원/가구당)	총 소비지출액(억원)
경기 관람	입장료	0.6	156
	음료다과비	0.2	1,581
	식사비	0.1	381
	교통비	0.03	356
	연료비	0.2	88
	숙박비	0.01	516
	용품 응원도구	0.1	74
계		162.65	311,838

2) 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

스포츠 가계지출로 인한 경제적 파급효과는 다음과 같다. 설문조사 결과 추계된 세부 종목별 소비지출액과 생산유발계수, 부가가치유발계수, 고용유발계수를 활용하여 산정하였다. 2021년 스포츠 가계지출의 세부 항목별 경제적 파급효과 결과는 <표 33>과 같다.

<표 33> 2021년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
체육활동 참여	참가비	4,403	2,307	6,710	1,243
	시설이용료	18,599	9,745	28,344	5,250
	강습비	140,180	73,451	213,631	39,575
	음료다과비	126,835	49,449	176,284	36,415
	식사비	44,527	15,565	60,092	11,951
	교통비	63,597	30,332	93,929	23,955
	연료비	11,022	4,020	15,042	65
	동호회비	58,547	30,677	89,224	16,529
체육활동 참여 소계		467,709	215,547	683,256	134,983
용품구입	용품구입	114,495	38,197	152,692	25,366
용품구입 소계		114,495	38,197	152,692	25,366

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
대회 참가	숙박비	3,614	1,773	5,387	1,346
	대회참가비	3	2	5	1
	음료다과비	50	20	70	14
	식사비	16	6	22	4
	교통비	26	12	38	10
	연료비	5	2	7	0
	동호회비	36	19	55	10
	기타	56	27	83	22
대회참가 소계		3,806	1,860	5,666	1,407
경기관람	입장료	265	139	404	75
	음료다과비	3,450	1,346	4,796	991
	식사비	889	312	1,201	239
	교통비	613	292	905	231
	연료비	101	37	138	1
	숙박비	944	463	1,407	247
	응원도구	162	54	216	36
경기관람 소계		6,424	2,640	9,064	1,818
계		592,434	258,244	850,678	163,575

스포츠 가계지출의 총 파급효과를 살펴보면, 체육활동참여는 생산유발효과와 부가가치유발효과가 각각 467,709억원과 215,547억원으로 총 683,256억원으로 분석되었다. 용품구입은 114,495억원과 38,197억원의 생산유발효과와 부가가치 유발효과를 가져와 총 파급효과가 152,692억원으로 분석되었다. 대회 참가는 3,806억과 1,860억 원 등 총 5,666억원의 파급효과가 있는 것으로 나타났으며, 경기관람은 6,424억원과 2,643억원 등 총 9,064억의 파급효과가 있는 것으로 나타났다. 스포츠 가계지출 전체로는 592,434억과 258,244억 등 총 850,678억원의 경제적 파급효과가 있는 것으로 분석되었다.

한편, 고용유발효과를 살펴보면, 체육활동참여로 134,983명, 용품구입으로 25,366명, 대회참가로 1,407명, 경기관람으로 1,818명 등 총 163,575명의 고용을 유발하는 것으로 분석되었다.

소비지출액 대비 효과를 계산해보면, 용품구입이 가장 큰 생산유발효과가 있었으며(1

억원당 2.194억원의 생산유발효과)를 나타냈으며, 그 다음은 경기관람(1억원당 2.038억원의 생산유발효과)이었다. 부가가치유발효과는 대회참가가 가장 컸는데(1억원당 0.895억원), 체육활동(1억원당 0.847억원)과 경기관람(1억원당 0.838억원)의 부가가치 유발효과와 큰 차이가 나지 않았다.

고용유발인원은 10억원당 고용유발인원(명)을 의미하는데, 대회참가 부문이 소비지출액 10억원당 6.773명의 고용을 유발하며, 이는 전체 소비액의 평균 고용유발인원(10억원당 5.246명)보다 효과가 약 10% 더 큰 수치이다.

〈표 34〉 소비지출액 대비 유발효과 크기

	생산유발효과	부가가치유발효과	총 유발효과	고용유발인원(명)
체육활동	1.838	0.847	2.686	5.306
용품구입	2.194	0.732	2.925	4.860
대회참가	1.832	0.895	2.727	6.773
경기관람	2.038	0.838	2.876	5.769
전체 소비액	1.900	0.828	2.728	5.246

제 4 절 연도별 파급효과 비교

연도별 전국 가계 스포츠 소비지출액은 〈표 35〉와 같다. 소비지출 분류별 총 지출액을 살펴보면, 체육활동은 2019년이 267.4천억원으로 가장 큰 지출을 나타냈다. 용품구입은 2019년이 84.8천억원으로 가장 큰 지출을 나타냈다. 관람스포츠는 2017년이 9.3천억으로 나타났으며, 대회 참가는 2017년이 3.2천억원으로 가장 큰 지출을 나타냈다. 소비지출 총 지출액은 2019년이 362.8천억원으로 가장 큰 지출을 나타냈다.

〈표 35〉 연도별 전국 가계 스포츠 소비지출액

(단위 : 억원)

항목		2015	2017	2019	2021
체육활동 참여	참가비	19,980	30,596	17,336	2,594
	시설이용료	58,844	64,018	84,843	10,957
	강습비	41,738	45,731	61,674	82,583
	음료다과비	15,430	19,943	25,068	58,129
	식사비	36,151	33,105	37,647	19,078
	교통비	8,982	8,330	7,271	36,958
	연료비	21,728	19,683	19,970	9,624
	동호회비	9,863	16,744	13,604	34,491
	소계	212,716	238,150	267,413	254,414
용품구입	용품구입	63,938	69,461	84,843	52,194
대회 참가	숙박비	256	322	58	1,975
	참가비	712	971	713	2
	음료다과비	107	394	117	23
	식사비	294	451	279	7
	교통비	66	234	79	15
	연료비	273	537	354	4
	동호회비	148	130	133	21
	기타	247	222	97	31
	소계	2,103	3,261	1,830	2,078
경기관람	입장료	1,974	3,758	3,451	156
	음료다과비	1,277	2,172	1,685	1,581
	식사비	1,084	779	1,644	381
	교통비	442	765	584	356
	연료비	516	1,597	972	88
	숙박비	35	30	14	516
	용품 응원도구	143	280	417	74
	소계	5,471	9,381	8,767	3,152
계	284,228	320,253	362,853	311,838	

2015년 스포츠 가계지출 세부 항목별 경제적 파급효과 결과는 〈표 36〉과 같다. 체육 활동참여는 생산유발효과와 부가가치유발효과가 각각 379,771억원과 175,071억원으로 총 554,842억원으로 경제적 파급효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 용품구입은

140,257억원과 46,792억원의 생산유발효과와 부가가치 유발효과를 가져와 총 파급효과가 187,049억원으로 분석되었다. 대회 참가는 3,723억과 1,712억원 등 총 5,434억원의 파급효과가 있으며, 경기관람은 10,396억원과 4,461억원 등 총 14,858억의 파급효과가 있는 것으로 나타났다. 2015년 스포츠 가계지출의 파급효과는 생산유발효과 534,147억원과 부가가치유발효과 228,035억원 등 총 762,183억원이었다.

한편, 고용유발효과를 살펴보면, 체육활동참여로 100,783명, 용품구입으로 31,074명, 대회참가로 1,057명, 경기관람으로 2,801명 등 총 135,716명의 고용을 유발하는 것으로 분석되었다.

〈표 36〉 2015년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
체육활동 참여	참가비	33,915	17,771	51,686	9,575
	시설이용료	99,885	52,337	152,222	28,199
	강습비	70,848	37,123	107,971	20,001
	음료다과비	33,667	13,126	46,793	9,666
	식사비	84,374	29,494	113,868	22,647
	교통비	15,456	7,372	22,828	5,822
	연료비	24,884	9,076	33,961	147
	동호회비	16,742	8,772	25,514	4,727
체육활동 참여 소계		379,771	175,071	554,842	100,783
용품구입	용품구입	140,257	46,792	187,049	31,074
용품구입 소계		140,257	46,792	187,049	31,074
대회 참가	숙박비	468	230	698	174
	대회참가비	1,209	633	1,842	341
	음료다과비	233	91	324	67
	식사비	686	240	926	184
	교통비	114	54	168	43
	연료비	313	114	427	2
	동호회비	251	132	383	71
	기타	449	218	666	175
대회참가 소계		3,723	1,712	5,434	1,057

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
경기관람	입장료	3,351	1,756	5,106	946
	음료다과비	2,786	1,063	3,850	800
	식사비	2,530	880	3,410	679
	교통비	761	396	1,157	286
	연료비	591	230	821	3
	숙박비	64	31	95	17
	응원도구	314	105	418	69
경기관람 소계		10,396	4,461	14,858	2,801
계		534,147	228,035	762,183	135,716

2017년 스포츠 가계지출 세부 항목별 경제적 파급효과 결과는 <표 37>과 같다. 체육 활동참여는 424,306억원의 생산유발효과와 198,751억원의 부가가치유발효과 등 총 623,057억원으로 경제적 파급효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 용품구입은 152,372억원의 생산유발효과와 50,834억원의 부가가치 유발효과를 가져와 총 파급효과가 203,206억원으로 분석되었다. 대회 참가는 5,791억과 2,584억원 등 총 8,375억원의 파급효과가 있으며, 경기관람은 16,751억원과 7,413억원 등 총 24,164억의 파급효과가 있는 것으로 나타났다. 2017년 스포츠 가계지출의 파급효과는 생산유발효과 599,221억원과 부가가치유발효과 259,581억원 등 총 153,697억원이었다.

한편, 고용유발효과를 살펴보면, 체육활동참여로 114,043명, 용품구입으로 33,758명, 대회참가로 1,589명, 경기관람으로 4,307명 등 총 858,802명의 고용을 유발하는 것으로 분석되었다.

<표 37> 2017년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
체육활동 참여	참가비	51,935	27,213	79,148	14,662
	시설이용료	108,667	56,939	165,606	30,678
	강습비	77,626	40,674	118,300	21,915
	음료다과비	43,515	16,965	60,480	12,493
	식사비	77,265	27,009	104,274	20,739
	교통비	14,334	6,837	21,171	5,399

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
체육활동 참여	연료비	22,542	8,222	30,764	133
	동호회비	28,422	14,892	43,315	8,024
체육활동 참여 소계		424,306	198,751	623,057	114,043
용품구입	용품구입	152,372	50,834	203,206	33,758
용품구입 소계		152,372	50,834	203,206	33,758
대회 참가	숙박비	589	289	219	878
	대회참가비	1,648	864	465	2,512
	음료다과비	860	335	247	1,195
	식사비	1,053	368	283	1,421
	교통비	403	192	152	595
	연료비	615	224	4	839
	동호회비	221	116	62	336
	기타	403	196	157	599
대회참가 소계		5,791	2,584	8,375	1,589
경기관람	입장료	6,379	3,342	9,721	1,801
	음료다과비	4,739	1,809	6,548	1,361
	식사비	1,818	632	2,450	488
	교통비	1,316	686	2,002	496
	연료비	1,829	712	2,541	11
	숙박비	55	27	82	14
	응원도구	614	205	819	136
경기관람 소계		16,751	7,413	24,164	4,307
계		599,221	259,581	153,697	858,802

2019년 스포츠 가계지출 세부 항목별 경제적 파급효과 결과는 <표 38>과 같다. 체육 활동참여는 생산유발효과와 부가가치유발효과가 각각 479,169억원과 224,183억원으로 총 703,352억원으로 경제적 파급효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 용품구입은 186,115억원의 생산유발효과와 62,091억원의 부가가치 유발효과를 가져와 총 파급효과가 703,352억원으로 분석되었다. 대회 참가는 3,166억과 1,430억원 등 총 4,596억원의 파급효과가 있으며, 경기관람은 16,430억원과 7,082억원 등 총 23,512억의 파급효과가 있는 것으로 나타났다. 2015년 스포츠 가계지출의 파급효과는 생산유발효과 684,880억원과 부가가치유발효과 7,082억원 등 총 979,665억원이었다.

한편, 고용유발효과를 살펴보면, 체육활동참여로 129,175명, 용품구입으로 41,234

명, 대회참가로 815명, 경기관람으로 4,334명 등 총 175,558명의 고용을 유발하는 것으로 분석되었다.

〈표 38〉 2019년 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

구분		생산유발효과 (억원)	부가가치유발효과 (억원)	총 파급효과 (억원)	고용유발인원 (명)
체육활동 참여	참가비	29,427	15,419	44,846	8,308
	시설이용료	144,017	75,461	219,478	40,658
	강습비	104,688	54,854	159,543	29,555
	음료다과비	54,697	21,325	76,022	15,704
	식사비	87,865	30,715	118,580	23,584
	교통비	12,512	5,967	18,479	4,713
	연료비	22,871	8,342	31,213	135
	동호회비	23,092	12,100	35,192	6,519
체육활동 참여 소계		479,169	224,183	703,352	129,175
용품구입	용품구입	186,115	62,091	248,206	41,234
용품구입 소계		186,115	62,091	248,206	41,234
대회 참가	숙박비	106	52	158	40
	대회참가비	1,210	634	1,844	342
	음료다과비	255	100	355	73
	식사비	651	228	879	175
	교통비	136	65	201	51
	연료비	405	148	553	2
	동호회비	226	118	344	64
	기타	176	86	262	69
대회참가 소계		3,166	1,430	4,596	815
경기관람	입장료	5,858	3,069	8,927	1,654
	음료다과비	3,677	1,403	5,080	1,056
	식사비	3,837	1,334	5,171	1,030
	교통비	1,005	523	1,528	379
	연료비	1,113	433	1,547	7
	숙박비	26	13	38	7
	응원도구	915	305	1,220	203
	경기관람 소계		16,430	7,082	23,512
계		684,880	294,785	979,665	175,558

〈표 39〉는 연도별로 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과를 비교한 것이다. 체육활동 참여, 용품구입, 대회참가, 경기관람 모두 소비지출액 추이와 비슷한 추이를 보이고 있다. 이는 파급효과 계산값이 소비지출액을 바탕으로 계산한 것의 결과일 가능성이 높다. 소비지출액의 각 항목(체육활동참여, 용품구입, 대회참가, 경기관람)의 세부 항목의 비율이 크게 변하지 않는 한, 이를 바탕으로 계산한 파급효과도 비슷한 양상을 보일 수밖에 없다. 따라서 스포츠 가계지출의 소비지출액의 추이와 마찬가지로, 스포츠 가계지출의 파급효과 역시 2015년부터 2019년까지 상승했다가 2021년에 다소 줄어들었다.

〈표 39〉 연도별 스포츠 가계지출의 경제적 파급효과

구분	2015년	2017년	2019년	2021년
체육활동 참여	554,842	623,057	703,352	683,256
용품구입	187,049	203,206	248,206	159,692
대회참가	5,434	8,375	4,596	5,666
경기관람	14,858	24,164	23,512	9,072
계	762,183	858,802	979,665	850,678

파급효과의 크기를 연도별로 비교해보면, 〈표 40〉과 같다. 생산유발효과가 소비지출액 대비 가장 큰 항목은 용품구입이었으며, 부가가치유발효과는 체육활동이 2015~2019년 1위였으나 2021년에는 대회참가가 1위로 나타났다.

〈표 40〉 소비지출액 대비 유발효과 크기 비교

구분	생산유발효과				부가가치유발효과			
	2015년	2017년	2019년	2021년	2015년	2017년	2019년	2021년
체육활동	1.785	1.782	1.792	1.838	0.823	0.835	0.838	0.847
용품구입	2.194	2.194	2.194	2.194	0.732	0.732	0.732	0.732
대회참가	1.770	1.776	1.730	1.832	0.814	0.792	0.781	0.895
경기관람	1.900	1.786	1.874	2.038	0.815	0.790	0.808	0.838
전체 소비액	1.879	1.871	1.887	1.900	0.802	0.811	0.812	0.828

제 5 절 정책적 시사점

가계는 체육활동을 하면서, 체육용품을 구입하면서, 대회에 참가하면서, 경기를 관람하면서 소비활동을 한다. 이러한 소비활동의 규모는 격년에 한 번씩 「스포츠산업 가계지출조사」를 통해 조사되고 있다. 본 연구는 「스포츠산업 가계지출조사」를 바탕으로 스포츠 소비가 국가경제 전반에 미치는 영향을 숫자로 계산해보았다.

2021년 스포츠 가계지출 규모는 31조 1,838억원인데, 이의 경제적 파급효과는 85조 678억원이었으며, 세부적으로 생산유발효과는 59조 2,434억원, 부가가치유발효과는 25조 8,244억원이었다. 고용유발인원은 16만 3,575명으로 계산되었다.⁴⁾

파급효과의 규모는 소비지출액과 비례하는 측면이 있기 때문에 지출항목별로 파급효과의 크기를 비교하기 위해 파급효과 대비 유발효과의 크기를 계산한 결과, 용품구입의 생산유발효과가 1위였으며, 부가가치유발효과는 대회참가가 1위였다. 고용유발인원도 대회참가가 가장 많았다.

이는 스포츠용품 구입을 위한 스포츠용품 제조업이 타 산업으로부터 재료 조달 및 기계 구입 등이 활발하게 이루어지는 산업이기 때문이며, 산업간 연쇄효과가 타 부문(체육활동, 대회참가, 경기관람)에 비해 큰 부문이라고 해석된다.

부가가치 유발효과가 상대적으로 가장 큰 부문은 대회참가였는데, 부가가치는 제품 및 서비스의 유통 과정에서 증대되는 가치를 뜻하며, 2021년 대회참가는 타 부문(체육활동, 용품구입, 경기관람)에 비해 서비스부문(식음료, 숙박 등)소비의 비중이 크기 때문으로 보인다.

마지막으로 고용유발효과의 1위는 대회참가인데, 대회참가를 위한 소비가 고용효과가 큰 산업과 밀접한 연관이 있기 때문으로 보이며, 특히 숙박업의 경우 숙박시설, 숙박서비스 등 연관산업이 많기 때문에 이 부문에 대한 소비의 효과라고 보여진다.

연도별 파급효과는 연도별 소비지출액과 매우 유사한 추이를 보여주고 있었다. 부문간 비교를 위해 각 부문별 소비지출액과 유발효과를 상대비교하였는데, 생산유발효과는 용품구입이 전기에 걸쳐 가장 높았으며, 부가가치유발효과는 2015~2019년에는 체육활동이 1위였다.

체육과 직접적으로 관련이 있는 소비(참가비, 시설이용료, 강습비, 동호회비)는 부가가치유발이 큰 편인데, 체육활동이 부가가치유발이 상대적으로 가장 큰 이유는 참가비, 시설이용료 등 체육관련 직접 소비가 큰 영향 때문인 것으로 보인다.

4) 고용유발은 취업유발과 달리 1인 사업자 및 자영업자의 자기고용을 포함하기 때문에 공개채용되는 일자리의 수로 해석하지 말아야 한다.

제4장

결론 및 시사점

제1절 _ 결과 요약

제2절 _ 시사점

제1절 결과 요약

스포츠 가계지출을 통해 참여스포츠 및 관람스포츠 시장에 대한 규모를 얻을 수 있는데, 2021년 참여스포츠 중 활동참여 시장은 25조 4,414억원이었으며, 용품시장은 5조 2,194억원, 대회참가 시장은 2,078억원이고, 관람스포츠 중 경기관람 시장은 3,152억원의 시장 규모를 가지는 것으로 나타났다. 2015년부터 매년 성장하던 스포츠(참여 및 관람 스포츠) 시장은 2021년에 코로나19로 인해 타격을 받아 그 규모가 축소되었다.

지역별로 소비지출액의 차이를 분석한 결과, 서울보다 지방 광역시의 스포츠 지출액이 높은 사실을 알아냈다. 이는 지역 스포츠 활동이 서울보다 활발한 데에 기인한 것도 있겠지만, 체육시설로 이동하는 과정에서 소비하는 교통비, 연료비 부분도 작용한 것으로 확인되었다.

예상대로 1인가구는 1~5인가구 중 가장 큰 스포츠 소비성향을 보였다. 그 금액은 1인당 66.4만원이었고, 제일 적은 5인가구 43.64만원에 비해 1.5배 수준이었다. 소득분위별로 살펴보면 활동지출액의 경우 소득분위에 따라 차이는 있었으나 대부분 2019년에 비해 줄어들었으며, 용품지출도 중산층~고소득층까지 모두 줄어들었다. 1인당 소비지출액이 가장 큰 종목은 골프, 등산 등이었으며,⁵⁾ 용품구입비 또한 골프, 등산이 대부분의 지역에서 1, 2위를 차지하였다.

2021년 스포츠 가계지출 규모는 31조 1,838억원인데, 이의 경제적 파급효과는 85조 678억원이었으며, 세부적으로 생산유발효과는 59조 2,434억원, 부가가치유발효과는 25조 8,244억원이었다. 고용유발인원은 16만 3,575명으로 계산되었다.

파급효과 대비 유발효과의 크기를 계산한 결과, 용품구입의 생산유발효과가 1위였으며, 부가가치유발효과는 대회참가가 1위였다. 고용유발인원도 대회참가가 가장 많았다.

연도별 파급효과는 연도별 소비지출액과 매우 유사한 추이를 보여주고 있었다. 부년간 비교를 위해 각 부문별 소비지출액과 유발효과를 상대비교하였는데, 생산유발효과는 용품 구입이 전기에 걸쳐 가장 높았으며, 부가가치유발효과는 2015~2019년에는 체육활동이 1위였다.

5) 표본수 100개 이하의 종목은 평균 계산시 대표성 문제로 제외하였음.

제 2 절 시사점

스포츠 가계소비는 경제상황과 밀접한 관련이 있다. 또한, 스포츠시설 및 스포츠 경기의 운영과도 관련이 있다. 지난 2020년부터 현재까지 코로나19로 스포츠계는 어려움에 직면했다. 스포츠 시설들이 영업제한의 규제를 받았으며, 사회적 거리두기로 시설 이용객이 급감하였고, 스포츠 경기가 무관중으로 개최되거나 관람객 인원을 제한하였다.

스포츠계의 어려움을 스포츠 소비지출로서 간접적으로 알아볼 수 있었으며, 이를 통해 2021년 활동참여, 용품, 대회참가, 경기관람 시장의 규모를 확인할 수 있었다. 2015년부터 매년 성장하던 스포츠 시장은 코로나19로 인해 2021년에는 그 규모가 축소되었다.

스포츠 시장은 그 규모 측면에서도 국가경제에 기여하고 있는 면이 있지만, 스포츠 시장은 스포츠만의 시장이 아니다. 스포츠 시설을 이용하여, 강습을 받고, 시설이용료를 내고, 음료를 구매하며, 오고가는 교통비 및 연료비를 지불한다. 대회참가의 경우 대회장소까지 이동하는 교통비, 3끼의 식사비, 숙박비 등을 지불하게 된다. 소비의 형태를 들여다보았을 때는 여러 산업에 걸쳐 소비가 이루어지지만, 얼마나 많은 산업에 영향을 주는지, 어느 정도의 파급력이 있는지는 지금까지 자세히 연구된 바가 드물었다.

본 연구는 스포츠 가계지출 항목별로 파급효과의 크기를 계산하고 항목별 비교를 한 결과 용품구입의 생산유발효과가 가장 컸으며, 부가가치유발효과는 대회참가가 2021년에는 1위였고, 2015~2019년에는 체육활동이 1위인 것을 확인하였다.

전통적으로 제조업을 육성하는 정책을 스포츠에서도 시행하고 있는데, 본 연구 결과는 그런 정책의 이론적 뒷받침을 해주는 산업 데이터라고 볼 수 있다. 유관산업 및 파급효과가 큰 스포츠용품 제조업 분야는 다른 부문보다 생산유발의 차원에서 효과가 가장 큰 것으로 나타났고, 이를 기반으로 지금까지 지원되는 정책들을 발전시키고 공고히 하는 작업이 요구된다.

2015~2019년 부가가치 유발효과가 가장 큰 체육활동의 경우 강습비, 시설이용료, 참가비, 동호회비 등 스포츠와 직접 관련된 소비의 비중이 높고, 이러한 소비와 관련된 산업들은 높은 부가가치를 창출한다. 이를 통해 스포츠 소비는 스포츠 본연의 소비에 집중하는 것이 곧 스포츠산업과 국가경제를 발전시키는 것이라는 결론을 도출할 수 있다.

다만, 본 연구에서 아쉬운 점은 대회참여의 파생소비인 스포츠 관광비를 다루지 못했다는 점이다. 대회는 대부분 주거지와 떨어진 타지역에서 열리는 경우가 많고, 지역 방

문과 더불어 대회참가 관련 소비뿐만 아니라 연계되어 관광소비를 할 수 있다. 이런 부분들이 스포츠 가계지출에 포함되어 있지 않았기 때문에,⁶⁾ 본 보고서에 담지 못하였지만, 추후 데이터가 확보되고 조사된다면, 해당 부문의 규모나 역할에 대한 논의를 진행할 수 있을 것이라고 사료된다.

6) 스포츠 관련 소비라고 하기에 스포츠 관광은 조금 거리감이 있는 것은 사실이다. 저자는 스포츠산업 가계지출조사에 스포츠 관광 소비를 담자고 주장하는 것은 아니나, 스포츠 소비의 파급효과를 연구하는 측면에서 스포츠 관광이 누락된 아쉬움을 언급한 것이다.

참고문헌

- 권웅, 성윤태, 맹이섭 (2016). 스포츠이벤트의 지역경제파급효과. 한국체육학회지. 제55권 5호, 469-479.
- 김상호 (2010). 속초시 스포츠이벤트의 경제적 파급효과 분석을 통한 스포츠이벤트 유치 전략에 대한 고찰. 한국체육과학회지. 제19권 3호, 789-799.
- 김상훈 (2014). 생활체육 참여의 경제적 파급효과 분석. 한국스포츠산업경영학회지. 제19권 6호, 157-170.
- 김상훈 (2019). 레저스포츠 참여의 경제적 파급효과 분석. 한국체육과학회지. 제28권 6호, 499-508.
- 김상훈, 정은정 (2017). 스포츠 활동의 경제적 파급효과 분석. 한국스포츠산업경영학회지. 제22권 5호, 1-13.
- 김애랑, 조우정 (2010). 생활체육이벤트 방문객 소비지출에 따른 경제적 파급효과 분석: 2010 전국생활체육대축전을 중심으로. 한국사회체육학회지. 제42호, 409-419.
- 김종환 (2014). 지방자치단체 스포츠이벤트 유치에 따른 대회 경제적 파급효과 분석. 한국스포츠산업경영학회지. 제19권 5호, 109-120.
- 남중용, 최윤석, 구강본, 김애랑 (2013). 지방자치단체 스포츠이벤트 개최의 경제파급효과 비교분석. 한국스포츠산업경영학회지 제18권 5호, 49-60.
- 박두용, 설민신 (2011). 지역사회 스포츠이벤트 개최를 통한 지역관광산업의 경제적 파급효과. 한국사회체육학회지. 제43호, 385-398.
- 박진기 (2013). 지방자치단체 개최 전국단위 스포츠이벤트의 지역경제파급효과 분석 -입지상계수법 활용을 중심으로-. 한국사회체육학회지. 제51권 1호, 203-215.
- 박진기, 김형렬, 박상윤 (2017). 지방자치단체 스포츠이벤트 개최의 지역경제파급효과에 관한 연구. 한국사회체육학회지. 제70호, 269-280.
- 송석록, 이재우, 이달원 (2007). 지역 스포츠이벤트의 경제적 파급효과 분석에 관한 연구. 한국사회체육학회지. 제31호, 307-318.
- 조우정 (2011). 지역산업연관분석을 이용한 해양스포츠이벤트 개최의 경제적 파급효과 분석. 한국사회체육학회지. 제43호, 327-336.
- 조은형, 홍성봉, 신진이 (2019). 스포츠 이벤트 유치에 따른 지역 경제파급효과분석의 유용성: 전국유소년축구대회 조사 자료 활용. 한국체육측정평가학회지. 제21권 1호, 19-32.
- 한성수, 김상호, 차대규 (2009). 산업연관분석을 이용한 스포츠이벤트의 지역경제효과 분석 -한국 속초시를 중심으로-. 국제지역연구. 제13권 1호, 167-186.