



17

2022  
수시 합격생  
릴레이 인터뷰

김태훈  
서강대 경영학부  
(대전 대신고)

## 스포츠 마니아, 경영학을 만나다

운동을 좋아해 중학교 때 축구부 활동을 했다. 체육 교사들과 교류가 많아지면서 체육 교사를 꿈꿨다. 체육 교사가 되고픈 이유를 진지하게 고민해보니 교사가 되고 싶은 마음보단 운동이 좋아서라는 사실을 깨달았다. 진로에 대해 다시 고민하기 시작했다. 운동과 관련 있으면서 즐겁게 할 수 있는 일을 찾다가 스포츠 관련 학과를 알게 됐고, 스포츠 마케팅에 관심이 생겼다. 서강대 경영학부 김태훈씨의 얘기다.

취재 민경순 리포터 hellela@naeil.com 사진 이의중

## 체육 교사에서 마케터로, 시작은 책과 진로 특강

“학교에서 진로 특강으로 스포츠 관련 강의를 들었어요. 운동을 좋아한다고 해서 체육 교사의 길만 있는 게 아니라는 것과 스포츠 산업, 스포츠 경영 같은 진로도 있다는 걸 알았어요. 이후 스포츠 산업에 관심을 두기 시작했죠.”

스포츠 경영에 관심을 가지면서 읽게 된 책이 <나는 이렇게 스포츠 마케터가 되었다>였다. 스포츠 선진국에 비해 에이전트 산업이 활성화되지 않은 우리나라의 현실과 스포츠 산업이 단순히 스포츠만을 의미하는 게 아니라 구단, 재정, 미디어, 마케팅 등 사회, 경제 흐름과도 관련이 있다는 사실을 알았다.

“스포츠 산업이나 스포츠 경영으로 진로를 변경하고 학과를 검색했는데 개설된 대학이 많지 않더라고요. 스포츠 산업과 관련된 일을 하고 싶다고 해서 스포츠 관련 학과를 고집해야 하는지 고민이 깊었죠. 그때 학교 선생님들도 스포츠 분야에 관심을 가지면서 경영을 전공하면 어떻겠냐고 권하셨어요. 스포츠 산업이든 스포츠 경영이든 사회에 대한 이해, 경영, 마케팅이 기본이란 생각이 들더라고요. 그때 <지적 대화를 위한 넓고 얇은 지식>을 읽으며 다양한 분야, 특히 사회에 대한 궁금증을 가졌던 것도 경영학에 관심을 두게 된 계기였어요.”

## 코로나19로 중단 위기, 스포츠 리그 성공적 운영

경영학으로 진로를 변경했지만, 스포츠에 대한 관심은 계속됐다. 고2 때 교내 스포츠 리그 운영 위원장을 맡았다. 코로나19로 교내 스포츠 리그 운영이 가능하겠냐는 우려도 컸지만, 경기 방식을 토너먼트로 바꾸고 1년간 진행했던 기간을 두 달 정도로 단축해 짧고 굵게 운영하는 계획안을 작성해 학교의 허락을 받았다. 다행히 대전 지역은 코로나19 확산세가 크지 않았고, 학교에도 확진자가 발생하지 않은 상황이라 가능했다.

“어렵게 허락받은 스포츠 리그인 만큼 최선을 다해

준비했어요. 축구에 관심이 많은 학생이 심판을 맡고 원활한 소통을 위해 학년별로 운영진을 신청받았어요. 카카오톡으로 소통하는 데 한계가 있어 소통 수단을 고민하다가 학교에서 학생과 학부모와 소통하는 리로스쿨과 같은 앱을 만들면 좋겠다고 생각했어요. 앱을 통해 운영진에서 결정한 사항이 바로 학생들에게 전달되고 학생들도 의견을 자유롭게 올릴 수 있어 참여도나 호응을 높일 수 있었죠.”

기획부터 운영까지 책임지고 진행했던 행사라 태훈씨에게 의미가 컸다. 그 경험으로 고3 때는 지역 내 고교 풋살 대회 운영진으로 선발돼 활동했다.

“대회 홍보 영상과 포스터 제작, SNS를 기반으로 한 스포츠 마케팅은 고교 3년간의 활동 중 손꼽히는 경험이었죠. 코로나19 상황에서 다른 학교 학생들에게 홍보하고 참여를 유도하는 게 보통 일은 아니더라고요. 여러 방안을 논의하다 SNS 챌린지 영상 릴레이로 홍보를 이어나갔는데 반응이 좋았어요. 대회 운영 방식도 중요하지만, 홍보와 마케팅의 중요성을 실감했던 기회였어요.”

## 선택 과목으로 세상을 보는 시야를 넓히다

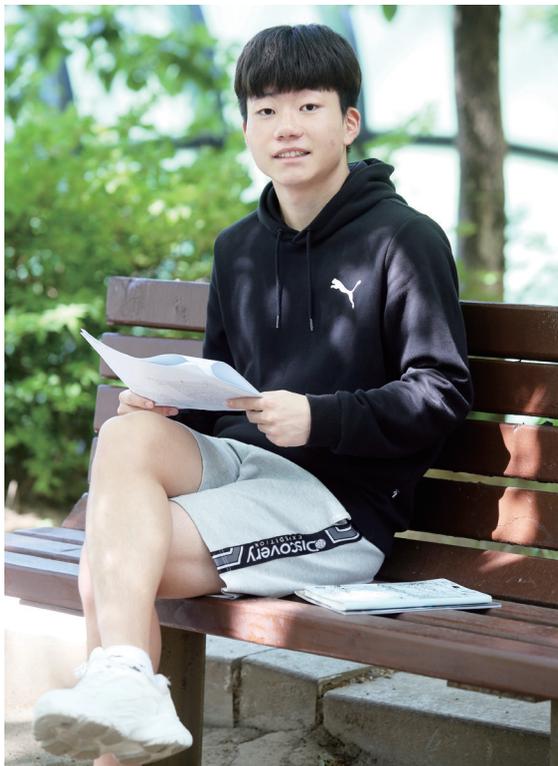
2015 개정 교육과정으로 과목을 선택할 기회가 많아졌다. 물론 학교 지정 과목으로 자신의 관심과 무관하게 선택한 과목도 있었지만, 공부하고 싶은 과목을 선택할 수 있다는 건 의미가 컸다.

“1학년 때 체육 교사를 꿈꾸다가 경영으로 진로 방향을 바꾼 상황이라 과목 선택에 고민이 많았어요. 사실 내가 배우고 싶은 과목보다 대입 관점에서 배워야 하는 과목 중심으로 선택했을지도 몰라요. 스포츠산업학과 관련 과목을 알아보면서 <정치와 법> <세계지리>가 관련 있다고 해서 2학년 때 선택했거든요. 이후 사회나 경영 분야에 관심이 커지면서 <사회문제탐구> <창의경영> <경제수학> <국제경제> <수학과제탐구> 등을 선택했어요.”

태훈씨는 특히 <정치와 법> <사회문제탐구> <국제경

제》 과목을 배우며 사회와 경제, 경영 분야에 관심이 커졌다. 나와 무관한 세계라고 생각했던 정치는 경제, 경영 구조, 청소년 선거권이나 정당 정치 등 우리나라의 사회 구조를 이해하는 데 도움이 됐다. <세계지리>는 지리 중심의 과목으로 생각했는데 세계에서 일어나는 문제를 다루고, 세상을 바라보는 시야를 넓힐 수 있는 과목이었다.

“<사회문제탐구> 주제를 고민할 때 유럽 바르셀로나 구단의 재정 악화와 잉글랜드 2부, 3부 리그 구단 파산 등의 뉴스를 접하며 구단 재정과 스포츠 산업에 관심을 가졌어요. 코로나19로 인한 무관중 경기도 스포츠 산업에 영향을 줬어요. 문헌 연구법을 기반으로 스포츠 리그 및 업종별 손실액을 분석하는 등 스포츠 산업 전반에 관심을 가졌죠. 언론의 역할, 스포츠 중계권 등 스포츠 산업을 활성화하는 방안도 생각했어요.”



3학년 때 선택했던 <국제경제>는 무역의 관점에서 국제 사회를 바라보게 해줬다. ‘비교 우위와 국제 무역’을 주제로 탐구 활동을 하면서 애덤 스미스, 리카도의 무역 이론을 비교하는 시간도 가졌다.

## 다양한 탐구 활동으로

### 관심 분야와 사회 바라보는 안목 달라져

“탐구 활동이 많아지면서 교과서에서 배운 내용과 나의 관심 분야가 연결돼 세상을 바라보는 시야가 넓어졌죠. 처음엔 어떤 주제로 어떻게 풀어나가야 할지 막막했는데 책이나 논문을 읽고 보고서를 작성하고 발표하면서 얻을 수 있는 게 많더라고요.”

고2 때는 창의 교육 및 모의 크라우드 펀딩 활동에 참여했고, 우수 모둠으로 선발돼 고3 때 창의 캠프에 참여할 기회를 얻었다. 앱 만들기 사이트를 이용해 코딩을 공부하고 앱을 개발했는데 생각보다 흥미로웠다.

스포츠 경기 일정이나 결과를 확인할 수 있고, 응원 댓글 등을 통해 사용자가 참여할 수 있는 기능을 넣어 체험하면서 개발자와 사용자의 관점 차이도 이해했다. 처음엔 대입에 유리한 학생부를 만들기 위해 노력했지만, 어느 순간 호기심으로 즐기는 자신을 발견했다.

“수행평가나 학교 활동을 할 때 제시된 기준만 충족하면 된다고 생각할 수도 있어요. 그런데 요령을 부리고 싶지 않았어요. 공부할 시간이 줄어들었지만 묵직하게 해나가는 과정이 자기 주도성으로 또는 탐구 활동이나 수행평가의 결과물로, 학교 활동을 통해서도 협업 능력과 리더십으로 드러나더라고요.”

대학에 입학해서 한 학기를 보내고 있는 태훈씨는 재무, 회계 분야에 관심이 생겼다.

“고교 땀 여러 과목을 배우기 때문에 다양한 관심을 두는 것이 좋아요. 종합 전형으로 진로에 대한 부담이 있는 건 사실이지만 거기에만 매몰되면 진짜 하고 싶은 걸 놓칠 수 있거든요.”

편해 고려하지 않는다.	거의 고려하지 않는다.	조금 고려한다.	많이 고려한다.
연령 (9%)	성별 (8%)	1명 (9%)	29명 (58%)

일반 의상의 질소섬이 가려져 고려하는 것으로 나타났으며 편해 고려하지 않는다는 학생은 58%로 절반에 육박하나 더 낮은 가격의 브랜드 등에 52%의 학생이 조금 혹은 그 이상 고려한다는 것이다.

디자인(Design)은 설계나 도면의 개선을 가리킨다. 디자인은 주어진 어떤 목적을 달성하기 위하여 여러 조항 요소(諸要素) 가운데서 제도적으로 선제하여 그것을 합리적으로 구성하여 유기적인 통일을 얻기 위한 창조를 일컫는다. 그 결과로 설계가 곧 디자인이다. 디자인의 종류는 대체로 다음과 같이 3종류로 크게 나눌 수 있다. 첫째, 인간생활에 필요한 질서와 기능을 살리고 보다 나은 생활환경을 만들어 주는 디자인을 총칭하여 디자인이라고 하며, 둘째, 인간생활의 발전에 필요한 제품 및 도구를 보다 더 아름답고 보다 완벽하게 만들기 위한 제품디자인(Product design), 셋째, 인간생활에 필요한 환경 및 공간을 보다 적절하게 만들기 위한 환경디자인(Environmental design)을 가리킨다.

디자인 (타이틀, 부제목, 본문 등)

편해 고려하지 않는다.	거의 고려하지 않는다.	조금 고려한다.	많이 고려한다.
연령 (9%)	성별 (8%)	1명 (9%)	29명 (58%)

이웃들을 편하게, 정중할 등을 함께 혹은 거의 고려하지 않는 응답자가 1명밖에 없으며 99%의 학생이 디자인이라는 요소를 중요하게 고려한다고 응답했다.

이웃들은 코르나나 코로나-19이다. 코로나 19가 양적확산되는 저 또한 소비자에게 영향을 미치고 있다. 대표적으로는 백화점식 오프라인 매장인 삼성로, 롯데시네마, 신세계 등 실사적으로도 다양한 상황에 대한 준비 등이 있다.

코로나 19 (타이틀, 부제목, 본문 등)

〈수학과제탐구〉에서 밀레니얼 세대의 소비 트렌드와 청소년 세대의 소비 트렌드를 비교했다. 문헌 연구법과 질문지법을 통해 청소년 소비자가 가장 중요하게 여기는 항목을 조사했다.

아디다스(adidas)는 2015년 12월 독일 안스바흐에 스마트 팩토리를 설립했고 2017년부터 신발 생산을 시작했다. 그리고 2018년에는 미국 애크런타에도 또 하나의 스마트 팩토리를 설립했다. 스마트 팩토리는 연간 50만 켤레의 아디다스 신발을 고재 맞춤형으로 제작할 수 있게 모든 공정이 자동화된 신발 생산 공장이다. 아디다스 유통지원 매니저 게르트 만트(Gerd Mantz)는 "전 본래의 인위적이지 스마트 팩토리가 만들어낸 아디다스 신발 '맞춤수준'이 필요로 하는 것을 더 빠르고 더 유연하게 대응하고 심지어 제품을 생산하는 방식에 대해 다시 생각해보게 되었다."라고 말했다. 스마트 팩토리의 존재는 신발을 판매할 지역에 위치한 공장에서 대부분의 생산 공정을 직접 집행하는 것이다. 생산에서 유통과 판매까지의 시간을 대폭 줄이는 방법이다. 그러기 위해 생산과 관련된 모든 프로세스를 로봇을 활용해 자동화한 것이다. 그 결과 50분에 이르는 생산 기간을 하루 이틀로 단축할 수 있었다. 아디다스 스마트 팩토리는 제조 및 유통 프로세스 혁신뿐 아니라 고객 직관에서도 제품 경험을 차별하고자 했다. 각 고객은 발걸음 중의 비동적인 제품 사이즈가 아니라, 발 길이, 발 볼의 너비, 발등의 높이, 발발 여부 등 본인의 발 사이즈를 측정해 따라 제품을 선택할 수 있게 되었다. 만약 고객별 맞춤 사이즈를 기반으로 디자인된 신발에 자동화에 의해 고재 맞춤형 제작할 수 있다면 그 가격이 가장 저렴한 데다 좀 더 비싸더라도 고객들의 상당수는 구매 의향이 있을 가능성이 크다. 주문하는 고객은 사이즈 데이터 보충은 다양한 주문을 원상 쉽게 만들어주기 때문이다. 하지만 2019년 말 아디다스는 기존의 미국과 독일의 스마트 팩토리 문을 닫는다고 공식 발표했다. 최초의 시도인 맞춤 생산 자동화 시스템과 공급망과 관련하여 한계가 있었기 때문이다. 하지만 그 제조 방식의 가능성이 검증되었는 것의 의미가 있다. 고재 맞춤형 자동화 공장 적용과 확산은 더 이상 먼 미래 얘기가 아니다.

아디다스 스마트팩토리, 기존 신발공장과 뭐가 다른가

구분	기존 신발공장	아디다스 스마트팩토리
생산량	1000000 켤레	500000 켤레
생산시간	10시간	50분
맞춤화	제한적	고급
에너지 효율	낮음	높음

〈스포츠생활〉에서 스포츠 기업을 중심으로 빅데이터가 어떻게 활용되고 있는지 스포츠 마케팅 측면에서 탐구한 보고서. 스포츠 브랜드에서의 빅데이터 활용 사례, MLB에서 실시간 제공하는 빅데이터 시스템인 스탯캐스트 등을 소개했다.



학생부

1학년

■ **세부 능력 및 특기 사항 <수학>** 여러 수학 이론의 발전 과정을 소개한 〈문명과 수학〉을 읽고 교내 수학 한마당 UCC 제작에 참여해 수학적 사고력과 논리력, 창의력과 구성력을 함양함. 〈영어〉 기본적인 프레젠테이션 역량이 있으며 발화와 작문에 유창성과 정확성이 있어 생각을 영어로 표현하는 데 자유로움. 〈정보〉 분석 결과를 차트로 만들어 시각적으로 결과를 표현하는 정보 처리 분석력을 보임

2학년

■ **세부 능력 및 특기 사항 <수학II>** 미국, 중국 등의 실제 지니계수 변화율을 활용해 각 나라의 소득분배 불균형 수치를 비교하고 연도별로 소득 불균형이 심한 나라와 로렌츠 곡선이 가장 큰 나라를 나타냄. 〈영어회화〉 스포츠 심리에 관한 강연을 선택하고 관중효과에 대해 탐구하고 발표함. 〈사회문제탐구〉 스포츠 산업과 경영에 관심이 있음. 유럽 축구 구단이 재정 문제로 파산 신청을 했다는 이슈를 접하며 코르나로 인한 스포츠 산업의 손실과 해결 방안을 주제로 탐구함

3학년

■ **세부 능력 및 특기 사항 <영어II>** 디지털 리터러시 활동으로 유럽 슈퍼리그의 정의, 운영 방식 등을 소개하며 발표 전반에 대한 이해를 돕고 출범 이유를 구단의 재정 문제, 팬들의 필요 충족에서 찾는 등 우수한 탐구 역량을 보임. 〈국제경제〉 경제 통합 단계와 경제 불복을 학습하며 국제 무역이 발생하는 이유를 알고자 '비교 우위와 국제 무역'을 주제로 발표함. 경제학자들의 이론에 대해 고민함

■ **<정치와 법>** 정치는 나와 동떨어진 느낌이 컸지만, 정치가 왜 필요하고 현대 사회를 구성하는 데 어떤 역할을 하는지 궁금해서 선택했다. 수업을 통해 보수와 진보 이념을 알게 됐고, 정치가 인류의 근간이 된다는 생각을 했다.

■ **<국제경제>** 경영학과 진학을 생각하며 경제에도 관심이 생겨 선택한 과목이다. 한 학기 동안 배우느라 진도가 빠른 감이 있었지만 경제학자들의 무척 이론에 대해 알 수 있었다.

■ **<사회문제탐구>** 사회 현상과 관련해 자유로운 탐구를 할 수 있었던 과목이다. 스포츠 산업과 경영에 관심이 많아 바르셀로나 경제악화 뉴스에서 출발했던 프로 구단의 재정 문제, 스포츠 중계권 판매 등 스포츠 산업을 경영과 연결 지어 탐구했다.

■ **<세계지리>** 지형적인 내용을 배우는 과목이라 생각했는데 지형적 특징뿐 아니라 세계에서 일어나는 문제를 다양하게 접할 수 있는 과목이었다. 수업을 들으며 유럽연합, 경제공동체 등에 관심을 갖게 됐고, 시야를 넓힐 수 있었다. ㉠

선택 과목