

사회구조적 관점에서 본 스포츠영화의 한계

Limits of Sports Films from the Perspective of Social Structural

이정래*, 권기남**

경북대학교 레저스포츠학과*, 경북대학교 체육교육과**

Jung-Rae Lee(jilee@knu.ac.kr)*, Ki-Nam Kwon(happyyear77@naver.com)**

요약

본 연구의 목적은 내러티브 분석을 통해 사회구조적 관점에서 스포츠영화가 가지는 한계를 영화의 범주, 소재, 공식, 혼성성을 중심으로 살펴보는 것이다. 본 연구결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 스포츠영화는 스포츠영화란 무엇인가에 관한 개념적 혼란으로 인해 어떠한 기준으로 범주를 구분할 것인가라는 본질적인 문제에 직면하게 되었다. 이것은 스포츠영화의 장르범주에 대한 기준이 명확히 설정되지 못하고 있다는 한계를 보여준다. 둘째, 스포츠영화는 영화의 제작방식, 소재, 기법 등 영화 전반의 많은 변화를 따라가지 못하고 논픽션에 근거한 스토리와 편중된 종목의 소재로 제한되어 있다. 셋째, 스포츠영화는 유동성을 갖지 못하고 현대스포츠의 팽배해진 승리지상주의 가치와 같은 진부한 스토리 공식에만 제한되어져 있다. 넷째, 스포츠영화는 스포츠에 대한 정형화된 인식으로 인해 스포츠영화의 혼성성을 갖지 못하고 있다.

■ 중심어 : | 스포츠영화 | 영화장르 | 공식 | 혼성성 | 사회구조적 |

Abstract

The purpose of this study was to research the limits of sports films from the perspective of social structural on the category, the material, the formulas and the mixture of the materials in the movie. The results were as follows: First, Sports films have been faced with the basic problem as to what a standards the category were classified with because of the conceptual confusion about what sports movie was. Second, sports movies could not catch up with a lot of changes in the movies. Third, sports movies were confined, without flexibility, within old fashioned formality of stories which prevails in modern sports. Lastly, they didn't have the mixture of the materials due to the fixed recognition on sports.

■ keyword : | Sports Films | Social Structural | Film's Genre | Formular | Hybridity |

I. 서론

2010년 개봉된 영화 ‘도가니’는 광주의 장애인학교에서 자행된 성폭력 사건 실화를 바탕으로 제작되었다. 이 영화는 사회적 파장을 일으키면서 사회적 약자에 대한 성폭력과 학대를 공론화하는 계기가 되어 일명 ‘도가니

법’을 국회에서 통과시키는 등 엄청난 변화를 몰고 왔다. 이는 사람들이 단지 영화를 보는 것에만 그치지 않고 그들의 생각을 목소리로 냄으로써 사회와 공감하고 소통하고 있음을 보여준다.

이러한 측면에서 영화는 더 이상 사회의 반영물이 아닌 재현물로, 현실을 선도하거나 만들어낼 수도 있는 문

* 이 연구는 2012학년도 KNU 학술연구보조비 지원사업에 의하여 연구되었음.

접수일자 : 2016년 02월 23일

수정일자 : 2016년 03월 14일

심사완료일 : 2016년 03월 14일

교신저자 : 권기남, e-mail : happyyear77@naver.com

화적 주체의 모습을 띄고 있다[4]. 그러므로 영화는 사람들의 삶과 대중문화, 그리고 이데올로기로 채워져 우리의 모습을 적나라하게 보여주는 거울이 되고 있다고 해도 과언이 아니다.

스포츠영화도 마찬가지이다. <국가대표>를 비롯하여 <쿨러닝>, <그들만의 리그>, <클럽>, <킹콩을 들다>, <코리아>, <블라인드 사이드> 등을 통해 문제아, 비인기종목의 선수, 여성, 장애인 등 이 시대 소수자들의 외침을 들을 수 있었고, 눈물겨운 인간승리뿐 아니라 현재를 살아가는 우리들의 모습을 들여다볼 수 있었다. 이는 스포츠영화가 사회구조적 문제를 드러내기도 하며, 그 시대의 가치·관례·관습 등의 조달자로서 역할을 하고 있음[16]을 시사한다. 결국 스포츠영화는 단순히 스포츠가 지니고 있는 흥미나 정보, 경쟁성, 기술성 등을 전달하는데 그치는 것이 아니라 영화를 소비하는 관객에게 다양한 영향을 미치며, 사회와 밀접한 관련을 맺고 있다.

국내에서 스포츠영화가 대중성을 얻기 시작한 지는 얼마 되지 않았다. 1990년대까지 스포츠영화는 <이장호의 외인구단>이라는 특수한 경우를 제외하고 흥행에서 성공한 작품이 거의 없었고, 이로 인해 스포츠영화는 상업성이 결여된 영화영역으로 인식되어져 왔다. 사실 과거 스포츠영화는 권투나 야구 등 특정 종목 소재에 편중되어 승리의 희열감을 전달하는 내용의 이야기가 주를 이루었고, 영화별로 홈드라마나 멜로드라마의 복합장르 성격에 맞게 이차적 플롯이 추가되는 구조가 다수를 차지하는 등의 한계성을 갖고 있었기 때문이다[9]. 그러나 1990년대 중후반 한국영화의 산업화와 자본의 유입, 기술력이 향상되면서 2000년대 이후 다양한 소재와 방식으로 이야기를 생성하게 되고, 현실감 높은 스포츠장면을 구사하게 됨으로써 점차 대중성을 획득하게 되었다. 그럼에도 불구하고 한국의 스포츠영화는 여전히 과거 내러티브한 관행과 공식에서 벗어나지 못한 채 차별화된 장르영역을 확보하지 못하고 있다. 이로 인해 스포츠영화가 과연 하나의 장르로 인식될 수 있는가에 대한 논란이 지속되고 있다.

시대가 변화함에 따라 다양한 장르의 영화는 장르의 형식에만 국한되지 않고, 시대에 맞게 새로 생성되거나 해체되는 등 끊임없이 변화되어왔다. 더욱이 영화의 제

작방식, 소재, 기법 등 영화 전반에 걸쳐 거듭된 변화와 발전으로 인해 영화는 현대사회의 강력한 소비재로써, 영화를 소비하는 관객들에게 무한한 상상의 기회를 제공하게 되었다.

이러한 변화 속에서 스포츠영화는 어떠한가? 물론 2000년대 들어 스포츠영화가 전문화되고 상업화되면서 점차 변화된 양상을 보이고 있지만, 다른 장르의 영화와 비교해 볼 때 여전히 많은 부분에서 발전을 따라 가지 못하고 있는 듯하다. 왜냐하면 제한적인 형태의 활동에서 벗어나지 못하고 있기 때문이다. 그렇다면 왜 그 한계를 뛰어넘지 못하고 있는가? 그러한 한계를 가질 수밖에 없는가? 과연 이러한 원인은 어디에서 기인되는 것일까? 이에 대한 해답은 스포츠영화가 가지는 한계를 사회구조적 맥락에서 고찰해봄으로써 찾을 수 있다.

지금까지 스포츠분야에서는 스포츠영화가 어떠한 이데올로기를 전달하고 있으며, 그것들을 어떻게 재생산 및 재현하고 있는지, 그에 따른 사회문화적 의미를 밝히거나 스포츠영화가 가지는 가치 등에 관한 연구들로 주를 이루어왔다[2-5][7][11][14]. 이들 연구들은 스포츠영화가 사회의 반영물로써 사회의 이데올로기를 전달하고 중요한 담론들을 만들어내는 문화의 주체임을 확인시켜 주었다.

스포츠영화의 인기가 높아지고 시장성도 확대되고 있는 시점에서 앞으로 스포츠영화에 대한 논의가 지속적으로 이어질 것으로 전망된다. 이러한 측면에서 볼 때, 스포츠영화가 가지는 한계를 살펴봄으로써 하나의 장르를 확보해나갈 수 있는 방법을 강구해볼 필요성이 제시되고 있으며, 또한 그 시점에 직면해있다고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 스포츠 분야에서는 이에 관한 문제가 간과되고 있다.

반면 타 분야에서 그러한 논의가 심도 있게 이루어져 왔다[9][12][15]. 이는 스포츠영화가 스포츠 분야에서 뿐만 아니라 여러 영역에 걸쳐 중요한 이슈가 되고 있음을 시사한다. 결국 현 시점에서 장르의 혼선을 빚고 있는 스포츠영화가 하나의 장르로 확보되기 위해서는 스포츠영화가 영화의 한 부분으로써 갖는 한계를 이해하는 것이다. 이를 위해서는 스포츠영화의 내러티브 분석을 통한 내재적 의미를 파악하고 이를 토대로 영화의 속성인 범

주, 소재, 공식(formular), 혼성성(hybridity)을 중심으로 스포츠영화의 진정성을 논의해볼 필요가 있다.

따라서 본 연구목적은 사회구조적 맥락에서 국내 스포츠영화의 내러티브를 분석하고 이를 토대로 스포츠영화가 가지는 한계를 영화의 범주, 소재, 공식, 혼성성을 중심으로 살펴보고자 한다. 즉 스포츠 영화가 가지는 한계가 어디서 비롯된 것인가?를 사회구조적 측면에서 생각해봄으로써 앞으로 스포츠영화가 넘어야 할 과제에 대해 심도있게 논의해보고자 한다.

이러한 작업은 스포츠 학계의 스포츠영화에 대한 반향을 불러일으킬 수 있는 시발점이 될 뿐 아니라, 스포츠영화가 하나의 장르로서 확보해나가기 위한 방향성을 제시해 줄 수 있을 것이다.

II. 연구방법

1. 분석대상

본 연구는 사회구조적 맥락에서 스포츠영화가 가지는 한계를 살펴봄으로써 앞으로 스포츠영화가 넘어야 할 과제에 대해 심도 있게 논의하는데 있다. 따라서 스포츠영화의 대상은 대중성을 확보하고 있는 작품들로, 이는 흥행성적을 지표로 구체적인 선정의 기준으로 제시될 수 있을 것이다. 2005년부터 2015년까지 국내 스포츠영화를 대상으로 100만 관객을 넘어선 작품들을 분석대상으로 선정하였다. 그 분석대상은 [표 1]과 같다.

표 1. 분석대상 영화목록

제목	개봉연도	관객수
코리아	2012	187만
퍼펙트게임	2011	188만
글러브	2011	150만
킹콩을 들다	2009	127만
국가대표	2009	800만
우리 생애 최고의 순간	2008	401만
말아톤	2005	410만

*한국진흥위원회(2015.10). 역대 박스오피스현황

2. 분석방법

본 연구는 먼저 분석대상 영화의 내러티브 분석을 통하여 크게 범주, 소재, 공식, 혼성성을 중심축으로 나누어 분석하였다. 이러한 중심축을 기준 분석틀로 정한 이윤은 이현중[9]의 연구에서 영화를 기본적으로 구성하고 있는 것이 영화의 범주와 소재, 공식이라고 제시하고 있어 이를 토대로 하였기 때문이다. 더불어 혼성성[16]은 영화에서의 사회문화적 양상을 분석하는데 유용하다는 연구를 토대로 선정하였다. 구체적으로 이현중[9]과 손충남[20]의 연구에서 사용된 기본적인 분석틀인 범주, 소재, 공식, 혼성성을 중심으로 분석하였다. 이를 통해 본 연구목적인 스포츠영화가 가진 한계를 사회구조적인 측면에서 살펴보았다.

내러티브 분석은 스포츠영화 속에서 주제적 양식, 기획단계의 특성, 시대와 스포츠의 영향, 이야기 내부의 전개 양상 등 다양한 측면을 살펴보는데 유용하다[21]. 그 뿐 아니라 상업적인 기획의 틀을 갖고 있는 스포츠영화의 사회문화적 현상들을 살펴보는데 내러티브 분석을 통해 가능하다.

따라서 본 연구는 내러티브 분석을 통해 국내 개봉된 스포츠 영화 중 역대 흥행영화 7편을 종합적으로 주제적 양식, 기획단계의 특성, 시대와 스포츠의 영향, 이야기 내부의 전개 양상 등을 범주, 소재, 공식, 혼성성의 기준에 준하여 종합적으로 스포츠영화가 가지는 한계를 분석하였다. 또 분석과정에서 특정 영화에 치중하여 분석함으로써 나타날 수 있는 편중 결과의 도출 가능성을 배제함으로써 연구의 타당성을 높이고자 하였다.

3. 연구의 한계

사회구조적 맥락에서 국내 스포츠영화가 가지는 한계를 영화의 범주, 소재, 공식, 혼성성을 중심으로 살펴보려고 한 본 연구에서는 다음과 같은 한계점을 지닌다.

- 첫째, 흥행된 스포츠영화를 선정하여 분석하였기에 전체 스포츠영화를 대변하는 데에는 한계가 있다.
- 둘째, 내러티브 분석을 통해 사회구조적 관점에서 스포츠영화의 한계에 관하여 종합적으로 결과를 도출하였기에 각 영화가 가지는 나름의 특성들을 고려하지 못하였다는 한계가 있다.

III. 본 론

1. 스포츠영화의 범주

일반적으로 관객들이 인식하고 있는 스포츠영화는 말 그대로 스포츠를 다루는 영화이다. 그 영화가 다루고 있는 주제와는 별개로 스포츠가 주요하게 등장하는 영화들을 스포츠영화라고 부른다. 때문에 스포츠영화라고 하면 많은 사람들은 경기장면과 선수, 땀, 훈련, 락카, 유니폼, 구호 등 아이코노그래피(Iconography)인 ‘시각적 관습’을 떠올린다. 이로 인해 어떤 영화는 스포츠영화라는 것을 믿어 의심치 않지만, 때로는 이 아이코노그래피가 존재함에도 불구하고 특정 영화를 스포츠영화의 범주에 포함시키기에 주저할 때도 있다. 대표적인 영화로 <천하장사 마돈나>(2006)일 것이다. <천하장사 마돈나>는 덩치가 크고 힘이 좋다는 이유로 씨름선수가 되었지만 끊임 없는 성 정체성을 겪는 남학생의 이야기이다. 이 영화는 씨름선수들의 연습장면과 대회출전 등 스포츠영화로 생각되는 아이코노그래피가 곳곳에 등장한다. 하지만 이 영화는 명백히 성 정체성에 관련된 영화이지 스포츠영화로 분류될 수도, 분류되어선 안 되는 영화이다. 이처럼 스포츠영화를 분류하는데 있어 영화적 요소의 유무로 판단하면 큰 오류를 빚을 수 있다. 이는 스포츠영화라는 범주를 구분하는 기준이 명확하지 않기 때문이다. 이와 더불어 영화사의 마케팅 전략에 따라 영화사에 의해 제공되는 장르의 분류는 오히려 관객들에게 혼란을 가중시키기도 한다.

통상 스포츠영화는 영화장르 분류에서 장르로 속하지 않는다. 그 이유는 지금까지 그에 대한 범주의 설정이나 일관적 체계에 대한 활발한 논의가 이루어지지 못했기 때문이다. 그러므로 스포츠영화를 구분하는데, 그 기준과 형태나 관점에 따라 많은 차이가 나타난다. 대부분 영화장르는 장르를 분류하는 전통적인 방식으로 그 기준에 준하거나 또는 차이를 확인해 가는 과정을 거쳐 분류된다[6]. 여기에는 보편적으로 이야기를 구성하는 기본적인 3대 요소인 캐릭터, 사건, 배경이 토대가 된다.

이러한 기준에 준한다면 스포츠영화는 운동선수가 얼마만큼 등장하고 스포츠와 관련된 사건이 얼마만큼 영화를 이끌어 나가고 있는가에 따라 정해지게 되는 것일까?

또 스포츠가 차지하는 비중이 크지만 상대적으로 타 장르의 요소가 절대적으로 강하게 드러나는 영화를 스포츠영화라고 할 수 있겠는가? 결국 스포츠가 가지는 독특성으로 인해 그 기준을 정하기 쉽지 않다. 이는 스포츠가 인물의 성격 및 배경을 설정하는 주요 요인이 되거나 흥미진진한 사건도 되는 등 중복되거나 타 장르의 소재로 이용되는 측면이 강하기 때문에 전통적인 방식으로 구분하는 것에 어려움이 있음을 시사한다.

현대 영화장르의 분류는 영화작품이 아니라 그것이 생산되고 소비되는 방식에 초점을 두고 있다[1]. 영화에서 장르를 구분하는 주요 요소로는 플롯, 스토리, 캐릭터의 유형, 제작 스타일, 제작 방식, 관객의 선호도 등 타 영역에 비해 매우 많은 요소에 의해 결정된다[13]. 국가대표의 경우 스키점프의 스피드를 사실적으로 표현하기 위해 제작 방법의 차별화를 사용하였다. 코리아의 경우 배우들이 국가대표다운 기량을 표현하기 위해 오랜 시간에 걸쳐 탁구연습을 한 결과 영화의 사실감을 살리면서 영화의 사실감을 더할 수 있었다. 이는 무엇보다 영화장르는 관객의 입장에서 암묵적으로 수긍하고 옹호할 수 있는 모종의 합의가 있어야만 형성될 수 있음을 확인하는 결과일 것이다. 즉 장르는 철에 따라 옷을 바꿔 입고 트렌드에 맞는 정형화과정을 거치면서 마치 살아 움직이는 유기체처럼 지속적인 반복과 변형을 통해 누적된 과정의 결과이다. 이에 대해 김기홍[1]은 장르가 플롯, 캐릭터, 배경, 주제, 스타일과 같은 분석 가능한 요소를 통해 서로 다른 종류의 영화서사를 구분 짓는 방식이지만, 그 구분이 고정된 결과물이 아닌 변화 과정을 일컫는 용어라고 주장한 바 있다. 더불어 영화장르를 구분하고 정의하는 데에 있어 가장 중요한 부분은 바로 관객의 영화소비와 수용이라는 것이다[6]. 이러한 관점에서 스포츠영화는 아직도 관객의 합의된 동의를 이끌어내지 못하고 있다.

이제까지 ‘스포츠영화이다’ ‘아니다’의 문제는 그리 중요하게 논의되지 않았다. 왜냐하면 과거 2000년대 이전에는 스포츠영화가 한국의 시대적 영향을 받아 기획영화라는 틀 안에 머물러 있었기 때문에 사람들로 대중성을 갖거나 크게 부각되지 않았다. 그러나 2000년대 이후 스포츠영화가 대중성을 갖게 되고, 스포츠영화를 구성하고 있는 요소가 타 장르에 비해 복잡적이고 다양해지면서

스포츠영화란 무엇인가에 관한 개념적 혼란을 빚게 되면서 스포츠영화개념 설정의 필요성이 대두되었다. 이러한 개념적 혼란은 스포츠영화가 어느 장르, 어떠한 범주에 포함시킬 것인가 하는 문제로 이어진다. 결국 어떠한 기준으로 범주를 구분할 것인가? 하는 본질적인 논의를 요하는 상황에 직면하게 된 것이다.

이것은 체육학 분야에서 끊임없는 논쟁이 되고 있는 '스포츠의 정의'에 대한 문제와 맞물린다. 즉 어디까지를 스포츠로 규정할 것인가의 문제이다. 현 체육학분야에서 어떤 기준으로 스포츠를 정의할 것인가? 여전히 전통적인 방식에서 스포츠의 개념을 규정하고 있지만 사회변화와 더불어 새롭게 나타나는 스포츠들을 어떻게 정의할 것인가? 하는 문제에 봉착해있는 것처럼 스포츠영화 또한 이러한 사회구조적 맥락에 놓여있다고 볼 수 있는 것이다. 이것이 스포츠영화가 가지고 있는 한계라고 볼 수 있다.

그러나 이러한 본질적인 문제의 해결 없이 스포츠영화를 논할 경우 잘못된 담론을 만들어낼 위험성이 높다. 이를 위해서는 스포츠영화의 내부 유형성을 범주화시키고, 이를 통해 스포츠영화를 장르영역으로 구분하는 작업이 무엇보다 중요하다. 물론 스포츠영화를 장르영역으로 확보하는 작업에는 관객의 암묵적인 동의가 뒤따라야 하겠지만, 본질적인 문제인 장르범주에 대한 기준을 설정하는 것은 영화관계자와 스포츠관계자의 몫일 것이다.

2. 스포츠영화의 소재

최근 스포츠를 콘텐츠로 제작되는 영화에는 몇 가지 특성이 나타나고 있다. 예를 들면 작품성을 인정받으면서 흥행에도 성공한 <국가대표>(2009), <킹콩을 들다>(2009), <우리생애 최고의 순간>(2008) 등의 영화들이 실제 운동종목에서 존재하는 실화를 바탕으로 구성되어 감동과 재미를 가미하고 있으며, 소재의 다양성을 드러낼 뿐 아니라 비주류의 삶을 이야기하고 있는 것이다. 이들 스포츠영화들이 스포츠를 콘텐츠로 매력, 감동, 그리고 교훈이 담아내고 있다는 특징이 있다[8]. 이러한 특징이 과거에 비해 많이 변화된 양상을 보이긴 하지만 여전히 스포츠영화는 기존의 스토리에서 벗어나지 못하고 있다.

스포츠영화는 스포츠가 내재하고 있는 도전과 역경, 경쟁과 갈등, 그리고 이를 극복하거나 해결하면서 전해지는 감동과 휴머니즘이 존재한다. 더욱이 스토리가 실화를 바탕으로 한 논픽션이라면 관객은 더욱 깊은 감동을 받곤 하였다. 남·북 단일팀으로 출전한 지바 세계 탁구선수권대회를 중심으로 한 <코리아>, 한국 프로야구의 숙명적 라이벌인 최동원과 선동열을 중심으로 한 <퍼펙트 게임>(2011), 지적, 청각 장애인의 스포츠 참여 <말아톤>과 <글로브> 등은 실화를 바탕으로 하였기 때문에 관객들의 공감을 더욱 끌어낼 수 있었음은 명백한 결과일 것이다.

논픽션은 픽션과 달리 현실성을 바탕으로 극적 감동을 이끌어 내는데 중요한 요소가 된다[13]. 때문에 스포츠영화는 논픽션에 바탕을 둔 스토리 전개에 초점을 둬서 시대적이고 사회적 상황에서 관객의 공감대를 끌어내고자 한다. 뿐만 아니라 관객은 주인공인 선수나 팀에 자신을 투영시킴으로써 그들의 승리가 나의 승리로 이어져 픽션보다 더한 카타르시스를 경험하기도 한다. 이러한 논픽션 형식을 취한 스포츠영화의 경우, 윤색의 정도에 따라 감동이 좌우되기도 하고, 논란의 중심에 서기도 한다.

그러나 중요한 것은 스포츠영화가 논픽션 형식에 집착함으로써 형식에 있어 한계에 봉착해 있다는 점이다. 스포츠영화가 논픽션 스토리에 집착하여 형식의 한계를 벗어나지 못하는 이유가 단지 관객의 감동에만 초점을 맞춘 것일까?

Altman[16]은 할리우드의 욕구와 대중의 열망이라는 상호작용에서 나온 영화장르가 이데올로기적 틀을 은폐한다고 본다. 즉 영화장르가 관객의 욕구·열망·믿음 등을 표현하지만, 다른 한편으로는 영화 속에서 규범적이고 지배적인 사회적 가치를 재생산하고 주입시키려는 문제가 내포되어 있다. 스포츠영화도 다른 영화와 마찬가지로, 스포츠영화의 다양한 서사적 의미가 사회적 현상을 대신한 함축적 의미로 표출되면서 이데올로기를 생산하기 때문에 현실적 부분과 이상적 부분의 차이에 기인하여 또 다른 사회적 가치관 형성에 영향을 미치고 있다. 뿐만 아니라 스포츠의 계급 이데올로기, 성 이데올로기, 종교, 민족, 국가에 관한 소재를 스포츠영화에 투영함으로써 이에 관한 사회적 관점도 조장하고 있다. 이러

한 근거는 할리우드 영화에서 자주 등장하는 ‘국가주의’ 혹은 ‘미국우월주의’ 영화에서 쉽게 찾아 볼 수 있다.

요약하자면 그러한 소재로 논픽션을 근거로 한 영화일 수록 관객은 은폐된 틀에 대해 아무런 저항 없이 수용하며 받아들이고, 오히려 절대적인 믿음으로 확신해 버리게 된다. 결국 스포츠영화의 한정된 소재 안에서 관객들에게 벗어날 수 없는 틀을 제공하는 셈인 것이다.

게다가 스포츠영화의 소재로 자주 등장하는 종목의 범위가 매우 한정되어 있다. 정은정과 전범수[12]의 조사에 의하면, 미국 스포츠영화의 경우 미식축구가 23.4%로 압도적인 편수를 다루어지고 있는 반면 한국은 야구가 18%로 가장 높았다. 이를 통해 우리나라나 외국의 경우 모두 특정 종목의 편중된 현상을 보이고 있음을 알 수 있다.

과거 국내의 스포츠영화가 인기로 편중된 특정 종목에 치중된 소재를 채택하였던 것과 달리 2000년 이후 탁구, 스키점프, 역도, 핸드볼 등 사회적 관심이 다소 낮은 종목을 소재로 한 스포츠영화가 제작, 개봉됨으로써 사회적 관심과 반향을 불러일으키는 매우 중요한 시사점을 가진다. 그럼에도 불구하고 여전히 소재로 채택되어지는 종목은 매우 제한된 특징을 보이고 있다. 이는 관객들의 호응도, 극적인 효과를 표현할 수 있는 종목, 국가나 팀의 화합을 이끌어 낼 수 있는 종목의 위주로 소재를 채택함으로써 나타난 결과로써, 과거의 틀에서 벗어나진 못한 스포츠영화가 가진 한계라고 볼 수 있다.

결론적으로 영화의 제작방식, 소재, 기법 등 영화전반에 걸쳐 많은 변화가 발전이 이루어지고 있음에도 불구하고, 스포츠영화가 그러한 변화를 따라가지 못하고 논픽션이라는 강력한 형식과 제한된 종목의 소재로 관객을 한 방향으로 몰아가고 있는 것이다.

그러므로 이제는 과거의 스포츠를 소재로 이용되는 틀에서 벗어나 현 시대에 관객과 소통할 수 있는 소재들로 그 영역을 확대시켜나가야 할 것이다.

3. 스포츠영화의 공식

영화장르는 영화의 즐거이나 상황(혹은 배경)을 더 친숙하게 이해할 수 있게 하는 습관화된 스타일을 말한다. 이러한 영화장르를 구성하는 스타일은 공식(Formular), 관습(Convention), 도상(Iconography)으로 구분한다[18].

이 세 가지 요소는 같은 장르에서 반복되어 나타남으로 관객들에게 기대감과 예측, 친숙한 변화의 즐거움을 선사한다. 이 중 공식은 선형적인 내러티브(narrative) 구조로 전개되어지는 것을 말하며, 익숙한 상황이나 비슷한 이야기 혹은 주인공의 캐릭터 등 예측할 수 있는 전체 플롯의 구조를 뜻한다. 관객은 유형화된 이야기의 기본 갈등으로서 누구나 알 수 있는 친숙한 것들인 공식을 통해 비슷한 느낌의 끌림과 감동, 정형화된 틀의 확신을 확인하고 싶어 한다. 이러한 공식의 특징으로 각 장르별에 따른 마니아층이 존재하게 된다[13].

흔히 스포츠영화에서는 가난하고 불우한 환경의 한 사람이 우연하게 한 스포츠를 접하게 되고, 스포츠의 승패가 자신의 삶에 대한 문제를 해결할 수 있는 해결책으로 제시되면서 힘든 훈련에 돌입하게 된다. 그 과정 속에서 예기치 않는 문제에 봉착되면서 좌절과 갈등을 겪게 되지만, 결국 선수는 모든 것을 극복하고 승리를 쟁취한다. 이것이 스포츠영화에서의 흔한 공식이다. 물론 상황이나 스토리 과정의 전개에 다소 차이는 있겠지만, 대부분 스포츠영화의 경우 거의 대동소이한 공식을 가진다. 이로 인해 스포츠영화는 진부하다는 평가를 받기도 한다[8]. 이는 스포츠영화가 현 시대의 영화가 가지는 유동성을 따라가지 못하고 있다는 한계를 보여준다.

지금까지 영화는 친숙함과 독창성, 반복과 혁신, 예측 가능성과 불가측성의 관계 속에서 역동적으로 변화되어 왔다. 즉 끊임없이 진화하고 변형되는 유동성(liquidity)을 지니며 발전되어왔다.

반면 스포츠영화는 그러한 유동성을 취하지 못하고 있다. 이러한 한계는 어디서 비롯된다고 볼 수 있을까? 그것은 현대스포츠가 가진 사회적 의미와 관련이 있다고 볼 수 있다.

현대스포츠의 가장 중요한 철학은 ‘승리’이다. ‘승리가 아니라 참가에 의의가 있다’라는 아마추어리즘과 올림픽 정신은 구호에 불과한 장식이 된지 오래이다. 때문에 스포츠에서는 맘을 흘리는 과정보다는 메달을 목에 건 선수와 팀만이 존재하고 가치를 인정받는다. 이는 스포츠의 고도화, 프로화, 상업화 되면서 빚어진 현대스포츠의 결과라고 볼 수 있다[10]. 이로 인해 영화를 소비하는 관객과 일반 대중들은 스포츠를 소비함과 아울러 현대스포

츠의 가치를 자연스러운 현상으로 받아들여지게 되었다. 즉 스포츠에서 땀 흘린 과정이 있으면 승리를 쟁취하는 것은 당연한 결과로 치부하게 된 것이다. 결국 스포츠영화에서 주인공인 선수나 팀이 좌절과 갈등, 온갖 고통을 이기고 승리를 쟁취하는 것은 일반 대중들의 머리에 이미 각인되어진 등식구도이며, 이를 통해 관객은 스포츠영화에 친숙함을 느끼게 되는 것이다[19]. 이러한 스포츠영화의 선형적인 내러티브 구조는 현대스포츠의 승리지상주의 가치를 더욱 공고히 하고 있다.

결론적으로 현대스포츠에 팽배해진 승리지상주의 가치가 스포츠영화에 투영됨으로써 스포츠영화의 공식의 한계에 봉착할 수밖에 없게 된 것이다. 이로 인해 스포츠영화는 진보한 상태에서 벗어나지 못하고 과거의 공식을 이어가게 만들고 있다.

스포츠영화가 틀에 박힌 공식의 진보한 스토리에서 벗어나기 위해서는 현 영화가 가지는 유희성을 갖고 변화될 수 있도록 끊임없이 시도되어야 할 필요가 있다. 그러한 변화가 없이는 과거와 다른 스포츠영화의 발전을 찾아보기는 힘들 것으로 판단된다.

4. 스포츠영화의 혼성성

“장르는 태어나는 것이 아니라 만들어지는 것이다”라는 말처럼, 영화장르는 이데올로기적 혹은 커뮤니케이션 측면에서 시대적 혹은 사회적 배경과 맥을 같이 한다.

영화장르는 유희성, 가변성, 혼성성의 세 가지 특징을 지니고 있다[1]. 그 중 오늘날 영화장르의 특징을 가장 잘 대변해 주고 있는 것은 혼성성이다. 이러한 혼성성은 장르와 장르가 결합, 혼합을 넘어 혼성의 양상을 나타내는 것으로 액션스릴러, SF액션 판타지 등으로 이해할 수 있다. 오늘날 영화계에서는 영화장르의 혼성성 추구가 강해지면서 다양한 형태의 장르가 시도되고 있다.

반면 스포츠영화에서 혼성성은 그리 허락되지 않고 있다. 몇몇 스포츠영화에서 혼성성이 시도된 바 있으나, 관객으로부터 외면당했다. 이러한 관객의 반응은 스포츠영화의 다차원적인 발전에 커다란 걸림돌이 되어 왔다. 물론 이러한 혼성성을 추구하는 것만이 영화장르에 있어 발전을 가져온다고 단언할 수 없지만, 확실한 것은 다양하고 실험적인 작업의 시도를 통해 영화적인 상상력이

더욱 발현될 수 있을 뿐 아니라 생산주체로서의 영화계 작과 소비주체인 관객의 기대감이 공감의 극대화로 이루어질 수 있다는 것이다.

그렇다면 스포츠영화가 혼성성에 있어 한계를 가질 수밖에 없는 원인은 어디에 있는가? 그 원인은 역시 스포츠에 대해 교육되어지는 사회구조적으로 접근해봄으로써 찾을 수 있다.

사회는 스포츠라는 특수 사회에서 학습된 기능, 특성, 가치, 태도 등이 일반사회로 전이되면서 사회가 원하는 인격체로 형성되어질 수 있다는 믿음을 사람들에게 전달한다. 즉 사람들은 교육과정, 사회화, 각종 다양한 형태의 사회경로를 통해 스포츠의 역동성, 페어플레이 정신, 스포츠맨쉽 등을 수용하고 학습한다. 그 결과로 사람들의 내면에는 자연스럽게 스포츠에 대한 정형화된 틀이 만들어지게 되었는데, 이것은 어느 국가, 민족, 인종의 구분 없이 스포츠를 즐기는 모든 이들에게 거의 동일한 형태의 스포츠 형상으로 고착화되었다. 즉 ‘스포츠는 이렇다’ 그래서 ‘스포츠는 이래야 한다. 때문에 스포츠영화는 당연히 이렇게 될 것이다’라는 스포츠에 대한 정형화된 인식이 스포츠영화의 혼성성을 기대할 수 없게 만든 것이다.

이는 영화다운 상상력을 펼치지 못한 채 스포츠영화가 정형화된 틀 안에서 상대적 퇴보를 거듭하도록 만들고 있다. 물론 스포츠의 정형화된 인식을 바꾸거나 고쳐야 필요는 없을 것이다. 다만 영화를 제작하고 수용하는데 있어 이러한 인식이 한계로 다가선다면 인식의 전환과 수용의 여유가 필요할 것이다.

이러한 변화는 SF스포츠, 액션판타지스포츠 등 스포츠영화의 새로운 장르로 끊임없이 시도될 수 있을 것이다. 이를 통해 관객이 그것을 기꺼이 수용함으로써 비로소 스포츠영화의 진일보가 이루어질 수 있을 것이다.

IV. 결론

많은 사람들이 스포츠영화를 좋아하고 즐기고 있다. 또한 스포츠영화의 인기가 높아져가고 있는 시점에서 사회구조적 맥락으로 스포츠영화의 한계를 살펴보는 것은

스포츠영화가 한걸음 진보되기 위한 과정일 것이다.

영화는 영화만으로 존재하지 않는다. 사회, 관객, 문화, 예술 모든 것이 영화를 만들고 이끌어 가고 있다. 이러한 측면에서 볼 때, 스포츠영화의 한계는 온전히 스포츠영화에서 비롯된 것이 아님을 알 수 있다. 스포츠영화를 소비하는 관객과 스포츠영화 제작을 둘러싼 사회현상들이 어우러진 결과이다. 그러므로 스포츠영화의 한계를 넘는 작업은 영화관계자들만의 몫이 아니다. '우리'의 몫이다. 스포츠를 전공하는 이들, 스포츠영화를 기획하고 만드는 이들, 스포츠영화를 소비하는 관객, 스포츠영화를 응원하는 이들까지 스포츠영화의 한계를 직시하고 함께 넘어야 한다면 분명 스포츠영화는 머물러 있지도 상대적 퇴보의 길도 걷지 않을 것임을 확신한다.

지금도 어디선가 스포츠영화가 기획되어지고 제작되어지고 있을 것이다. 그것이 승리주의이든 꿈을 가장한 민족주의이든 간에 우리는 늘 그래왔던 것처럼 스포츠영화를 보며 꿈과 승리, 투혼 등의 감동을 느낄 것이다.

참 고 문 헌

[1] 김기홍, 만화원작 할리우드 슈퍼히어로 영화의 장르 혼성성 연구: 2000년 이후 제작된 작품을 중심으로, 서강대학교 영상대학원, 석사학위논문, 2009.
 [2] 김용은, 나동규, 김주희, 남미경, 김범식, “스포츠 영화 <코리아>의 재현된 이미지 연구,” 한국스포츠사회학회지, 제26권, 제1호, pp167-184, 2013.
 [3] 박대권, 박창범, “영화 코치카터의 교육적 의미,” 한국체육과학회지, 제18권, 제4호, pp.731-743, 2009.
 [4] 박창범, 임수원, “영화<신데렐라 맨>을 통해서 본 스포츠영화의 사회적 기능 -‘가족’의 의미를 중심으로,” 한국체육학회, 제45권, 제4호, pp.113-122, 2006.
 [5] 서재철, “영화를 통한 체육사 연구의 가능성 탐색: 내러티브의 진화과정, 스포츠이데올로기, 스포츠 일상을 중심으로,” 체육사학회지, 제16권, pp.91-109, 2005.
 [6] 유민희, 영화 장르, 동문선, 2009.
 [7] 이기천, “스포츠 영화 속에 나타난 사회적 갈등과

해소의 본질적 의미 탐구,” 한국스포츠교육학회지, 제19권, 제4호, pp.67-83, 2012.
 [8] 이학준, “영화 속의 스포츠 읽기,” 한국체육학회지, 제45권, 제4호, pp.41-48, 2006.
 [9] 이현중, 한국 스포츠영화의 내러티브 관습과 사회 문화적 함의, 한양대학교 대학원 연극영화학과, 석사학위논문, 2010.
 [10] 임수원, 이정래, 구희곤, 권기남, 이혁기, 김영식, 스포츠문화의 이해, 경북대학교 출판부, 2012.
 [11] 장승현, 이근모, “영화<킹콩을 들다>로 재현된 한국엘리트스포츠의 현실고찰,” 한국스포츠사회학회지, 제26권, 제1호, pp.23-43, 2013.
 [12] 정은정, 전범수, “한국 및 미국 스포츠 영화 콘텐츠 특성에 대한 탐색적 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제12호, pp.152-161, 2011.
 [13] 조종흡, “장르, 헤게모니 그리고 관객,” 영화연구, 제20호, pp.304-363, 2002.
 [14] 최정은, 이루지, “스포츠 영화에 나타난 여성 스포츠 이데올로기,” 한국스포츠사회학회지, 제16권, 제2호, pp.447-463, 2003.
 [15] 황혜진, “『킹콩을 들다』와 『국가대표』 대중서사로서 ‘스포츠 영화’의 가능성과 한계,” 공연과 리뷰, 제66권, pp.170-176, 2009.
 [16] Altman, Rick, Film/Genre, British Film Institute, 1999.
 [17] D. W. Pearson, R. L. Curtis, C. Allen Haney, & J. J. Zhang, “Sport films: Social Dimensions Over Time, 1930-1995,” Journal of Sport & Social Issues, Vol.27, No.2, pp.145-161, 2003.
 [18] Thomas Schatz, 한창호 역, 할리우드 장르의 구조, 한나래출판사, 1995.
 [19] <http://movie.naver.com/movie/magazine/magazine.nhn?nid=645>.
 [20] 손충남, 2000년대 한국영화의 혼성성에 관한 사회기호학적 연구, 홍익대학교 영상대학원, 석사학위논문, 2010.
 [21] 이현중, 한국 스포츠영화의 내러티브 관습과 사회 문화적 함의, 한양대학교 대학원, 석사학위논문, 2010.

저 자 소 개

이 정 래(Jung-Rae Lee)

정회원



- 2000년 2월 : 경북대학교 대학원 (이학박사)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 경북대학교 레저스포츠학과 교수

<관심분야> : 스포츠사회학, 스포츠커뮤니케이션, 스포츠일탈

권 기 남(Ki-Nam Kwon)

정회원



- 2009년 8월 : 경북대학교 대학원 (이학박사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 경북대학교 체육교육과 외래교수

<관심분야> : 스포츠문화, 스포츠미디어, 스포츠복지, 사회이론, 사회계급