



Sport and Culture: Application of Traditional and Contemporary

Content *

Deok Seon CHANG**, Hae Yu KIM***, Hyuk Jin LEE****

Received: June 20, 2021 Revised: June 25, 2021 Accepted: June 25, 2021.

Abstract

Purpose: This study started with an interest in sports culture-related content and aims to comprehend the application of traditional and contemporary cultural content to sport business. **Research design, data, and methodology:** The current study reviews related-documents, research papers, media reports, and a secondary data. The collected data were multiple reviewed via content analysis. **Results:** Findings are as follow. First, the study found that sports is born in religious rituals which are associated with human needs for survival and prosperity. Second, sports is sort of official format that inherent desire of human could be satisfied, representing play and game. Third, the current study discovered that sports could be cultural products such as literature and film. This is because sport has often been used as major themes in contemporary art production. Finally, this study included important cultural content categories, but could not cover all categories due to the limitations of the study. **Conclusions:** this study reviewed multiple literature to decode historical and anthropological meanings of sport. The finding presents the cultural traits and meaning of contemporary sport. Further implications were discussed.

Keywords: Sports Culture, Traditional and Contemporary Content, Arts, Cultural Content

JEL Classification Code: L83, M30, Z29

1. 서론

스포츠는 인간이 공동체를 형성하면서 발달하였고, 현대사회에 이르기까지 지속적으로 발전하여 온 인간의 대표적인 문화 산물이라고 할 수 있다 (Kim & Lee, 2020). 스포츠산업은 스포츠와 관련된 재화와 서비스를 생산하며, 지역의 스포츠문화와 콘텐츠시장과 밀접하게 관련되어 있다. 또한 현대사회의 스포츠산업은 다른 문화산업과 비교할 때, 상대적으로 짧은 기간에 급속한 발전을 지속하였다 (Seong, Jung, & Lee, 2019).

스포츠는 인류 역사 이래 기원과 탄생, 발전과 변천 그리고 전파 확산과 분포에 이르기까지 문화적 배경을 뚜렷하게 반영한다. 스포츠는 선사시대이후 다양한 역사시대를 거쳐 오면서 인간에게 지덕체의 밑바탕으로서 교육 및 건강을 위한 필수 활동으로 인지되었고, 지구촌의 각 지역성을 담고 있는 문화적 배경을 갖고 있다. 스포츠문화는 현대사회에서도 잘 알려진 스포츠에서 파생된 대표적인 용어의 하나이다.

한국의 스포츠문화는 매우 독특하다. 한국에서 스포츠는 우리의 삶에 기운을 불어넣어 주는 공공의 역할을 하였고, 우리 역사를 비추어보면 근대에 들어 스포츠는 매우 중요한 역할을 한 것을 알 수 있다. 1980년 이후 경제발전과 맞아떨어지면서 한국에서 스포츠는 급속도로 발전하였다. 스포츠는 우리 국민에게 큰 희망을 안겨주면서 가장 중요한

*This study was supported by the research grant of the KODISA Scholarship Foundation in 2021.

**First Author, Team Manager of Clean Baseball Center, Office of the Commissioner, KBO (Korea Baseball Organization), Korea, E-mail: ss@koreabaseball.or.kr

***Co-Author, Graduate student, Department of Sport Convergence, Eulji University, Korea.

****Corresponding Author, Professor, Faculty of Liberal Arts, Eulji University, Korea. Tel: +82-31-740-7226, E-mail: hyuk2jin@eulji.ac.kr

문화로 떠올랐다 (Kim, 2015).

오늘날 스포츠는 단순히 행하는 스포츠를 넘어 스포츠문화와 영화, 게임과 e-스포츠 등 다양한 문화 콘텐츠의 소재로 활용되면서 그 영역이 지속적으로 확장되고 있다. 이러한 스포츠 콘텐츠의 소비활동은 스포츠를 즐기는 현대문화인의 일상생활 속에 뿌리를 내렸다. 이런 시각에서 스포츠문화에 대한 이해, 특히 스포츠를 전통문화와 현대사회의 문화 콘텐츠를 통해 탐색하여 보는 것은 의미 있는 연구수행 가치를 지닌다.

본 연구는 스포츠문화 관련 콘텐츠에 대한 관심에서 출발하였고, 스포츠와 문화연구의 이해를 돕기 위한 시도로 수행되었다. 이전 Chang, Kim, and Lee (2020)에서 문화에 대한 사고, 스포츠문화의 특성과 속성의 이해, 그리고 고대문명 탄생부터 중, 근세, 근대에 이르기까지 역사시대별 스포츠문화 발달을 확인한 바 있기 때문에, 본 연구는 스포츠문화의 특징을 전통과 현대사회의 문화 콘텐츠로 양분하여 확인하였다. 연구범위는 전통문화, 놀이와 게임 그리고 문화와 영화 같은 예술에서 본 스포츠의 특징을 포함하며, 연구방법은 스포츠문화관련 문헌을 중심으로 탐색연구가 중점 되었다.

2. 전통문화에서 본 스포츠

2.1. 종교와 사상

스포츠는 원시시대부터 종교의식의 일환이었고, 스포츠 활동의 근원은 유형, 무형의 적을 정복하고자 하는 인간의 욕망과 자신들이 경작한 농작물 수확과 가축의 번성을 기원하기 위한 게임의 형식을 통한 제례 의식으로부터 출발하였다. 1970년대 Edwards와 Novak이 스포츠의 종교적 시각을 주장한 이후 스포츠와 사상, 종교와의 관련성은 종교학자, 사회학자, 체육학자들에 의해 지속적으로 연구되어왔다 (Lee, 2017). Sansone (1989)은 스포츠를 인간 신체에너지의 제의적인 희생으로 보았고, 스포츠의 출발점을 종교제에서 찾았다. 고대 그리스시대에서는 종교의식과 운동경기의 한계가 명확하지 않아 종교의식과 스포츠를 구분하기 어려울 정도로 혼재된 형태로 종교의식과 운동경기가 혼용되어 행하여 졌다. 고대 그리스의 스포츠문화의 공헌은 동족의 후예라는 공동체의식에 따라 모두가 신을 숭배하는 제례의식과 관련된 범 그리스 경기의 4 대제전이 열린 것이다. 4 대제전은 제우스를 주신으로 하여 기원전 776년부터 기원후 393년까지 개최된 올림피아제 (Olympic Games)와 피티아제 (Pythian Games), 이스티미아제 (Isthmian Games), 네메아제 (Nemean Games)로 알려져 있다(Chang, Kim & Lee, 2020). 로마제국 이후 중세에 이르러 스포츠는 종교 활동에 방해가 된다는 이유로 암흑기를 맞이하면서 중세초기 기독교 시대 때 현세보다 내세를 중시하는 기독교의 금주의 사상 때문에 스포츠 활동이 경시되었고, 국방력을 기르고 기사도정신을 함양한다는 이름 하에 기사계급을 중심으로 제한적인 신체교육이 이루어졌다.

근세와 근대의 1830년대 프랑스로부터 사회개혁사상이 부각되면서 스포츠에 대한 인식은 새로운 전환기를 맞이했다. 크리스티안교인의 자질(힘, 용기, 대담성, 투지, 인내) 함양 중시의 연장선에서 각종 스포츠가 체육활동 수단으로 채택한 강건한 기독교주의 (Muscular Christianity)가 확산되었고 (Cater, 1984). 이후 실용주의가 스포츠문화에 크게 영향을 미쳤고, 오늘날 스포츠는 종교적 의미를 내포하면서 오락, 건강, 취미, 상업적 목적을 추구하는 외형적 형태로 발전하였다.

스포츠와 종교제의 형태는 유사한 형식을 지니며, 스포츠는 제의행태를 포함하는 경우가 많다. Edwards (1973)는 스타디움의 공간적 구성을 종교의례를 수행하는 공간으로 보고 종교 공간으로서 스타디움과 경기에 대한 종교적 인식을 확인하였다. Price (2001)는 야구경기장을 로마 바티칸의 성베드로 대성당, 베이징의 천단, 사우디아라비아 메카의 이슬람 사원과 같은 공간구성에 초점 두었고, 경기를 하는 필드의 패턴과 게임의 규칙은 중요한 의례를 형성하고 있음을 강조하였다. 로마의 판테온 신전의 돔 건축을 필두로 성베드로 대성당을 베드로 돔, 베를린대성당을 베를린 돔 (Berliner Dom)이라고 말하는 것과 같이, 오늘날 야구경기장을 돔이라고 명명하는 것은 이러한 종교와 건축배경에서 설명될 수 있다. 축구경기에서 발생하는 기도 세리머니를 두고 나타나는 종교간 갈등 그리고 전통 히잡 (Hijab) 때문에 경기를 포기하거나, 종교기념일에 경기 출전을 거부하는 등 스포츠현장에서는 많은 선수가 종교적 표현행위를 하는 것을 쉽게 찾아볼 수 있고, 이것은 스포츠가 종교적 제의와 깊이 관련되어 있음을 의미한다.

오늘날 스포츠에서 팬들의 승리에 대한 간절한 소망은 종교의 윤리적 맥락에서 살펴볼 수 있다. 특히 스포츠 팬이 자기편이 승리했을 때 보여주는 환희와 열광이 종교적 희열과 유사하다고 보는 시각이 일반화되어 있다 (Chun, 2010).

2.2. 언어와 제도

스포츠는 인간이 자연과 인문환경을 바탕으로 만들어낸 문화로서 언어와 제도적 속성을 포함한다. 언어는 인간의 생각이나 느낌을 말 또는 글로 전달하는 수단이며, 스포츠문화의 속성을 통해 잘 확인된다. 제도는 인간의 관습이나 도덕, 법률 따위의 규범이나 체계를 의미하는 것이며, 스포츠가 체육과 상이한 것은 제도가 갖추고 있고, 규정을 통해 정당하게 승패를 겨룬다는 점이다. 다시 말해, 스포츠 규정이나 규칙은 스포츠가 탄생한 이래 합리적으로 만들어져 계승되어 온 제도라고 할 수 있다.

오늘날 잘 알려진 스포츠는 영국 기원의 스포츠가 많은데, 이런 배경에서 영어가 스포츠 속에 전문용어 화되었다. 유럽이민자에 의해 북미에 소개된 후 조직화된 양궁, 야구, 농구, 당구, 볼링, 복싱, 카누, 크로스컨트리, 미식축구, 아이스하키, 스케이트링, 라크로스, 수영, 육상, 배구, 축구, 요트는 그러한 경우이다. 스포츠의 언어와 제도적 특성은 스포츠의 탄생과 기원, 전파와 확산 및 변화와 관련된다. 그리스의 도시국가에서 오늘날 체조경기장에 해당되는 김나시온(Gymnasium)이 만들어졌고, 중세 봉건사회의 질서를 유지하는 축전으로서 중세기사의 경연, 마상창 시합(馬上槍試合, joust)은 오늘날 토너먼트(Tournament)의 시작이다(Barber & Baker, 1989).

또한 스포츠로서 펜싱, 태권도, 유도, 세팍타크로, 카바디 등은 기원지의 언어로 경기가 진행되고 있는 대표적인 사례다. 펜싱은 사용하는 검에 따라 플뢰레, 에페, 사브르로 구분되며, 프랑스에서 체계화된 경기인 만큼 프랑스어가 사용된다. 태권도는 차렷, 경례, 시작, 그만 등 우리 말 표현 그대로 경기가 진행된다. 유도는 Yuko(유효), Waza-ari(절반), Ippon(한판) 등 득점에서 볼 수 있는 바와 같이 중주국 일본어로 진행된다(Kim & Lee, 2020). 또한 말레이시아어로 '차다'는 뜻의 '세팍'과 태국어 '공'을 뜻하는 '타크로'의 합성어에 만들어진 경기 세팍타크로와 인도의 전통스포츠 카바디와 같이 아직까지 중주국을 중심으로 연맹이나 국제협회가 활발하게 유지되는 경우도 많다. 이것은 스포츠가 언어와 제도를 통해 발전되고 체계화되었음을 의미한다.

2.3. 유산과 유적

유산(Heritage)은 사전적으로 앞 세대가 물려준 사물 또는 문화라고 정의되고 있고, 유네스코에서는 유산을 과거로부터 물려받은 것을 현재 우리가 공유하고 미래 세대에게 물려주는 것으로 정의하고 있다. 스포츠유산은 역사적, 과학적, 예술적, 민족적, 인류학적 관점의 가치를 지닌 인공적 산물로서 이용 가치 뿐 아니라 비이용 가치 역시 매우 큰 공공재이자 과거로부터 사람과 함께 기억되며 후대에 계승 전승될 만한 가치를 지닌 전대의 문화적 유산이다(Navrud & Ready, 2002). 스포츠와 관련된 유산은 스포츠경기나 놀이와 관련하여 과거로부터 물려받아 현재 우리가 공유하고 미래 세대에게 물려줄 만한 사회문화적 가치를 지닌 유무형의 모든 것이라고 정리할 수 있고, 유네스코 세계유산의 범위를 포함할 수 있다.

세계 4대 문명을 대표하는 메소포타미아문명과 관련하여 영국 대영박물관에 소장된 문화유산은 오래 전부터 스포츠가 발달하였음을 입증하고 있다. 메소포타미아 북부에서 티그리스강 상류를 중심으로 번성한 고대 국가였던 아시리아(Assyria)의 아수르바니팔(King Assurbanipal)의 찬란한 궁술과 무예, 아수르인이 해전에 임하면서 동물가죽 공깃통을 사용하고 있는 벽화 유산은 대표적이다. 또한 고대 이집트에서는 기원전 3400년경 만들어진 항해하는 배가 그려진 벽화를 통해 오늘날 요트의 기원을 추적할 수 있고, 수영이 널리 운동으로 보급되어 오버 핸드 스트로크(Over Hand Stroke)가 하나의 영법으로 나왔고, 인공호흡을 하는 모습의 고대벽화가 발견되었다. 기원전 2050년 경으로 추정되는 베니하 산의 벽화에는 서로 힘을 겨루는 레슬링선수들의 역동적인 동작이 나타나 있다. 또한 그리스의 올림피아(Olympia) 고고유적은 헤라신전과 제우스신전, 스타디온, 브레우테리온, 김나시온, 숙박시설 레오니다이온 등 고대올림픽 관련 유적을 포함하고 있다.

선진국은 스포츠스타디움, 스포츠박물관과 명예의 전당과 같이 스포츠 역사와 유물의 가치를 지녔거나 특정 스포츠종목 도시로 상징되는 지역의 스포츠산물을 관리 보존하고 관광자원으로 활용해 경제이익을 창출하는 동시에 자국의 문화적 정체성을 홍보하고 있다(Friedman, Andrews, & Silk, 2004; Lee, 2015). 1896년 제1회 근대올림픽을 개최한 도시 그리스 아테네를 비롯하여 많은 개최도시들은 올림픽개최지로서 뚜렷한 건축을 갖고 있고, 스위스 로잔 올림픽박물관(Olympic Museum)은 1993년 6월, 전 국제올림픽위원회(IOC) 위원장이었던 후안 안토니오 사마란치(Juan Antonio Samaranch)의 주도로 세워진 이래, 1995년 올해의 유럽박물관으로 선정되었고, 올림픽경기대회의 세계 최대 기록보관소로서 매년 25만 명 이상이 방문하는 유산이다(Kim & Lee, 2020).

또한 영국은 축구경기의 중주국 프리미어리그 소속의 유명 구단의 박물관을 비롯하여 윈블던테니스 역사박물관 등을

명소화 하였고, 북미의 미국과 캐나다는 4 대 프로스포츠의 발전사를 한눈에 확인할 수 있는 명예의 전당 (Hall of Fame) 기념관이 조성되어 있다. 스포츠는 과거로부터 받은 유산이나 기념비적인 건축을 활용하여 스포츠에 대한 애착을 증대하고 있음을 확인할 수 있다.

3. 놀이와 게임에서 본 스포츠

놀이, 게임, 스포츠는 유사한 개념으로 알려져 있지만, 이중 가장 원시적 형태가 놀이이다. 놀이는 가장 소박하고, 단순하며, 미 발달된 수준에 놓여있는 인간의 기본 활동이며, 게임의 기초가 된다. 게임은 놀이 안에서 경쟁적인 특성을 소유하고 있는 활동을 별도 구분하며, 스포츠는 게임 가운데서 신체운동을 매개로 하는 활동만을 구분하여 칭하는 용어이다.

3.1. 전통놀이

스포츠와 놀이가 완전히 일상으로부터 동떨어진 것은 아니며, 스포츠와 놀이는 '일상으로부터의 탈피', 비일상성을 중심으로 개념화되어왔다. Huizinga 는 문화 현상으로부터 놀이의 본질과 의미를 논하였고, '놀이는 문화보다 오래된 것이다.', '놀이로부터 문화가 탄생한다.' 고 하는 주장을 하였고, 놀이의 이해에 대한 효시라는 점에서 큰 의의를 갖는다 (Park, 1998).

전통 민속놀이는 각 지방의 풍속과 생활 모습이 반영된 민간에 전하여 오는 여러 가지 놀이를 말하며, 스포츠를 전통놀이와 구분하는 것은 바로 스포츠가 실현되는 보편성의 수준에 있다. 이런 관점에서 볼 때, 각 나라의 전통놀이는 한 지역이나 국경을 벗어나지 못한 상태의 스포츠라고 할 수 있다. 보편성은 오늘날 스포츠로 자리 잡은 동서양의 민속놀이 궁술 (활쏘기)의 유사한 형태 그리고 오랜 사냥수단으로 활용된 매사냥에서 확인할 수 있다 (Chang, Kim, & Lee, 2020).

전 세계에는 남성들의 민속놀이로서 여러 유형의 씨름이 존재한다. 세계 4 대 문명의 하나인 메소포타미아문명의 하나인 수메르 유적에서 기원전 2400 년 전, 살바를 매고 씨름하는 두 사람의 향로가 발견되었고, 고구려 벽화 각저총 (角抵塚)에도 씨름 그림이 남아 있다. 씨름의 형태는 옛 페르시아 이란의 씨름 추케 (Chookeh), 터키의 씨름 카라 쿠자크 (Kara Kucak), 우즈베키스탄의 씨름 크레슈 (Kuresh), 몽골 씨름 부흐 (Bukh), 중국 씨름 쉬아이자오 (摔角), 일본의 스모 (相撲), 러시아 씨름 삼보 (sambo), 유럽 스위스 씨름 슈빙겐 (Schwingen)과 스페인 씨름 루차 카나리아 (Lucha Canaria), 아프리카 세네갈의 람브 (Laamb) 등 다양하다. 또한 타이의 전통 격투 스포츠로 알려진 무예타이, 일본의 전통 무예인 유술을 바탕으로 만들어진 격투기 주짓수(柔術), 중국의 전통 무예를 기본으로 한 운동경기인 우슈 (武術) 등은 스포츠화된 전통무예라고 할 수 있다. 이를 통해, 고대부터 현대에 이르기까지 다양한 놀이가 고안되었고, 대중적인 발전을 통해 스포츠로 발전하였음을 알 수 있다.

3.2. 게임

게임은 놀이가 한층 발전되어 형성되는 것이지만, 모든 놀이가 게임으로 발전되는 것은 아니다. 또한 게임이 발전되어 스포츠로 승격이 될 수 있으나, 모든 게임이 스포츠로 전부 인정되어 승격되는 것은 아니다. 게임은 승부를 결정하는 경쟁이 있는 놀이만을 따로 떼어 낸 것이며, 스포츠는 게임 중 신체활동을 매개로 하는 인간의 활동을 중심으로 한다. 이런 시각에서 전통적으로 바둑이나 e-스포츠는 게임에 속하지만, 신체활동이 결합되어 있기 때문에 스포츠의 카테고리에 속하지 않는다.

반면 스포츠가 단순히 신체활동을 넘어서 게임이라는 가상공간의 활동으로 영역을 확장하게 되었고, 기존의 스포츠와 같이 정해진 규칙에 따라 우열을 가릴 수 있는 경기적 속성을 지닌 게임은 e-스포츠로 개념화되었다. 1990 년대 초반까지 랜 파티 (Lan Party)를 중심으로 한 게임대회의 명칭이 사이버 애슬릿 (Cyber athlete), 사이버 스포츠, 디지털 애슬릿 등과 같은 용어가 경쟁적으로 사용되었으나, 1997 년 PGL 과 CPL 이 미국에서 시작되면서 프로게이머라는 고유명사가 자리 잡게 되었고, 이들의 경기를 e 스포츠라는 이름으로 부르게 되었다 (Lee & Kim, 2011). e-스포츠는 일렉트로닉 스포츠 (Electronic Sports)의 줄임 말이며 게임과 스포츠 두 가지 성격을 모두 가지고 있음을 뜻하지만, 게임을 매개로 사람 대

사람이 직접 대결을 벌인다는 점에서 기존 게임과 다르다. 또한 e-스포츠는 제도화된 규칙을 갖는 점, 경쟁적인 요소를 갖는 점, 양손과 같은 소 근육 활동을 집중적으로 사용하는 점(스포츠는 대 근육 중심 사용), 자발적인 내적 동기를 가진 점, 스트레스해소나 생계와 같은 외적 동기를 지닌 점 등과 같이 스포츠로 인정받을 수 있는 배경을 갖고 있다. e-스포츠는 단순히 게임 만 아니라 교육, 관광, 방송미디어 등 광범위한 엔터테인먼트 산업으로 접근되고 있고, 몇 명의 스타플레이어가 이끈 초기와 달리 현재는 안정적인 기반 인프라 위에서 전 세계적으로 성장하였다. e-스포츠는 e 스포츠클럽, e 스포츠미디어, e 스포츠경기장, e 스포츠종목 등 다양한 스포츠비즈니스 문화로 접근되고 있다.

4. 문학과 영화에서 본 스포츠

4.1. 스포츠와 문학

문학은 '언어라는 표현매체를 통한 문화예술 활동'이며, 스포츠문학은 서양에서 오랜 역사와 전통을 갖고 있다. 특히 호머시대(호메로스 시대, 기원전 1100~800 년)의 서사시 <일리아드(Iliad)>와 <오디세이(Odyssey)>는 스포츠활동과 경기문화에 대한 대표적인 기록이다. 아킬레스 (Achilleus)는 호메로스의 서사시 <일리아드> 속 인물로 무르미돈 족의 왕 페레우스와 여신 테티스의 아들이자 힘, 용기, 기술, 인내력을 갖춘 행동인간 (Man of Action)이었다. 발뒤꿈치를 제외하고는 불사신(不死身)으로서 걸음이 빠르며, 트로이전쟁에서 활약하다 트로이 왕자 파리스 (Paris)에게 발뒤꿈치에 화살을 맞아 죽은 것으로 기록되어 있다. 기원전 776 년 시작된 고대올림픽은 스포츠와 예술행사가 함께 열렸고, 특히 오전 시 낭송과 웅변을 하였고, 당시 시인들이 우승자를 위해 공적을 찬양하는 송시를 짓는 스포츠문학의 전통이 지속되었다. 근대올림픽에서도 1912 년 스톡홀름부터 1948 년 런던대회까지 예술올림픽이 시상제로 거행되었다.

스포츠문학은 스포츠를 소재로 하는 문학작품이며, 특성상 작품의 처음부터 끝까지 스포츠가 이야기 전개의 중요 상황을 제공해준다. 스포츠소설, 스포츠시, 스포츠 자서전, 그리고 스포츠에세이 등이 포함된다. 스포츠소설은 스포츠가 중요한 역할을 차지하거나 스포츠상황이 주요한 배경이 되는 소설이며, 스포츠소설을 통해 스포츠가 문학적으로도 흥미롭고 오락적인 읽을거리를 제공되는 것을 강조되었다 (Oriard, 1982). 스포츠소설은 내용면에서 다양한 경기를 다루고 있고, 특히 현대 사회에서 인기 있는 축구, 야구, 농구, 복싱, 골프 등의 경기와 선수들을 등장인물과 배경으로 전개된다. 스포츠문학은 이런 서사의 힘을 통하여 우리가 통상적으로 알고 있는 게임 속 콘텐츠로 자리 잡았다 (Choi, 2010).

4.2. 스포츠와 영화

영화는 사전적 의미에서 '촬영으로 필름에 기록한 화상을 스크린에 투영, 영상과 음향을 통해 보여주는 영상물'로 정의되고 있으며, 영화가 갖고 있는 역동적이고 활동적인 예술 활동으로 '움직임' 과 스포츠의 신체 활동을 위주로 하는 '움직임'에서 공통점이 있다. 영화는 우리가 살고 있는 세상에서 가장 영향력이 큰 매스미디어 중 하나라고 할 수 있으며, 과학, 스토리, 예술, 산업적 요소를 떠나서는 생각하기 어렵다.

스포츠영화는 스포츠를 소재로 한 영화로서 만 아니라, 그 속에서 스포츠의 참 의미가 무엇인지 전달하는 영화이다. 또한 스포츠 영화는 스포츠를 소재로 하면서, 스토리에서 스포츠가 주요소가 되거나 주인공의 직업이 스포츠와 직접적인 관련이 있는 영화를 포함한다 (Jeong & Chon, 2011). 스포츠영화는 광범위하게는 고대, 중세, 근대 그리고 현대에 이르기까지 역사적 사건에 기반을 두었다. 순수한 의미에서, 스포츠영화는 1895 년 뉴욕에서 상영된 약 4 분짜리 복싱시합의 필름으로 알려져 있고, 5 년 후 파리올림픽대회 영화가 다큐멘터리 형태로 제작되었다 (Lee & Lee, 1999).

스포츠영화는 흔히 시대적 변화와 특성을 담고 있기 때문에, 스포츠영화를 통해 각 시대별 주류의 경기 종목 그리고 당대 스포츠계와 시대상을 파악할 수 있다. 스포츠를 흔히 '각본 없는 드라마' 라고 표현하듯 스포츠 영화는 다른 장르의 영화와 달리 관객을 위하여 긴박함과 긴장감을 선사해 주며 카타르시스를 제공하며, 스크린에서 스포츠나 스포츠 스타를 소재로 제작되는 영화를 많이 볼 수 있다. 이런 영화의 대부분은 실화를 바탕으로 재구성하여 제작되었기 때문에 스포츠의 가치, 내용, 문화 등을 영상에서 바라볼 수 있다는 장점이 있지만, 역사나 실화를 대상으로 할 뿐만 아니라 문학적인 요소에 해당하는 소설이나 만화 등 콘텐츠 와도 연관관계를 갖고 있다.

오늘날 스포츠영화는 스포츠 자체가 지닌 공유된 기억이라는 특성으로 대중에게 훨씬 익숙하게 다가설 수 있고, 대중은

영화를 통해 근대 스포츠사의 한 부분을 접할 수 있다. 스포츠영화는 스포츠를 즐기는 하나의 방식으로 고부가가치를 창출할 뿐 아니라 실제 스포츠 참여에도 긍정적인 영향을 미치며, 실화를 바탕으로 제작되어 역사적 사료로서 가치를 지닌다 (Ha & Chung, 2010; Moon, 2020).

5. 결론 및 제언

본 연구는 스포츠문화 관련 콘텐츠에 대한 관심에서 출발하였고, Chang, Kim, and Lee (2020)의 스포츠문화를 보는 다양성의 사고와 역사시대별 접근 연구에 이어, 스포츠문화관련 콘텐츠 접근의 시각에서 수행되었다. 본 연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 스포츠문화를 종교와 사상, 언어와 제도, 유산과 유적 같은 전통문화 콘텐츠를 통해 확인하였다. 스포츠가 원시와 고대부터 종교의식의 일환이었고, 제례의식과 관련된 것은 고대올림픽을 포함한 범 그리스의 4 대제전에서 뚜렷하게 확인된다. 오늘날 스포츠경기는 종교를 비롯하여 언어나 제도 같은 문화적 요소가 뿌리 깊게 내재되어 있다. 스포츠는 경기의 명칭이나 방식, 스포츠 전문용어, 심지어 경기장의 명칭에 이르기까지 이런 언어와 제도를 통해 발전, 체계화되었고, 일반적인 인류의 유산과 같이, 스포츠 역시 과거(조상)로부터 물려받아 계승, 발전된 산물이다. 오늘날 많은 스포츠경기가 고대문명부터 이어져 온 것, 그리고 유산이나 기념비적인 건축은 전 세계인의 스포츠 애착으로 연결되고 있다.

둘째, 스포츠문화를 놀이와 게임과의 연계성에서 확인하였다. 놀이, 게임, 스포츠는 유사한 개념이며, 놀이, 게임, 스포츠 순으로 해석되고 발전되었다. 고대부터 현대에 이르기까지 놀이가 끊임없이 고안되었고, 대중적인 발전을 통해 스포츠로 발전하였다. e-스포츠는 스포츠를 가상공간의 활동으로 영역을 확장하면서 경쟁과 정해진 규칙에 따라 우열을 가리는 게임의 발전된 형태이다.

셋째, 스포츠를 문학과 영화 같은 예술 콘텐츠를 통해 확인하였다. 스포츠문학은 스포츠를 소재로 하는 문학작품이며, 호머시대의 서사시 <일리아드(Iliad)>와 <오디세이(Odyssey)>는 대표적인 기록이자 효시라고 할 수 있다. 오늘날 많은 스포츠경기에 포함된 시상식은 과거의 시, 글, 수필 같은 문학기록의 전통에서 시작되었다. 오늘날 스포츠문학은 스포츠미디어의 대표적인 밑거름이 되었고, 스포츠영화 역시 스포츠를 즐기는 하나의 방식으로 고부가가치의 비즈니스를 창출하고 있다.

본 연구결과를 우리나라의 스포츠문화관련 콘텐츠에 적용하여 볼 때, 다음과 같은 스포츠문화의 특징을 확인하여 볼 수 있다.

첫째, 우리나라는 우수한 문화를 지닌 국가로서 고대국가 때부터 독특한 심신수련 체육활동을 강조하였고, 유적을 통해 사냥, 어로, 무예와 관련된 신체문화의 존재를 확인할 수 있는데, 각저총 내부의 씨름 그림이나 안악 3 호 고분의 맨손으로 승부를 가리는 무예 수박은 대표적인 증거이다. 전국체육대회의 경우, 대표적 제천의식의 계승 시각에서 강화도 마니산의 참성단(塹城壇)에서 성화를 채화하고 성화봉송 의식을 거행한다. 스포츠관련 유산이나 유적보존의 의미를 고려할 때, 중요한 전통스포츠가 탄생 혹은 발전한 장소, 1988 년 하계올림픽과 2018 년 동계올림픽, 2002 년 월드컵축구대회와 관련된 중심지를 스포츠유산으로 지정, 보호해야 할 필요성이 있다.

둘째, 우리나라는 많은 전통놀이를 계승 발전하였고, 놀이의 상당수는 국가중요무형문화재로 지정, 관리되고 있다. 한국의 씨름은 유네스코 세계무형문화유산 대표목록에 등재된 전통스포츠의 사례이다. 또한 e-스포츠는 우수한 스포츠게임 환경과 다양한 세계대회에서 우수한 성적을 거두어 전 세계에 e-스포츠 강국이라는 이미지가 각인되어 있다.

셋째, 우리나라는 아직까지 스포츠문학이라는 장르가 형성되어 있지 않지만 (Choi, 2010), 한국의 스포츠문학은 근대 이후에 나타났다. 스포츠소설은 손기정 선수가 베를린올림픽의 마라톤경기에서 우승한 후 관심을 갖게 된 채만식의 <늪은 극동선수>(1949) 라고 할 수 있다 (Nam, Lee, & Cho, 2010). 이후 사회문화적으로 스포츠가 중요 분야로 떠오르게 됨에 따라, 번역물을 중심으로 하여 스포츠소설, 에세이, 자서전 등 장르에 포함될 수 있는 작품이 등장하였고, 스포츠출판 미디어로서 스포츠소설과 만화 그리고 웹툰 시장이 형성되었다. 스포츠영화는 1959 년 개봉한 권투영화 <꿈은 사라지고>를 효시로 볼 수 있고(Oh, 2019), <우리 생애 최고의 순간>(2007), <국가대표>(2009), <히말라야>(2015)는 각각 404 만 명, 848 만 명, 770 만 명 이상의 관객을 동원하였다. 스포츠영화는 국내영화가 안고 있는 어려움 속에서도, 감동적인 경기 소재와 방식으로 스토리를 형성하고 현실감 높은 스포츠 장면을 구현하면서 고부가가치의 비즈니스를 창출하였다.

본 연구는 스포츠문화를 전통문화, 놀이와 게임, 문학과 영화의 시각에서 적용하여 특징을 살펴보았기 때문에, 어느

정도 중요한 문화 콘텐츠의 범주를 포용하였으나, 스포츠문화에 대한 철학적인 담론을 다루지 못하였다. 전통문화의 경우 모든 무형의 예술을 내용에 포함하지 못하였고, 현대문화의 경우에도 모든 스포츠인문학적 요소를 담지 못하였다. 또한 스포츠 문화 콘텐츠에 대한 실증적인 연구의 수행 필요성을 향후 과제로 남겨 두었다.

References

- Barber, R. & Baker, J. (1989). *Tournaments: jousts, chivalry and pageants in the Middle Ages*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Carter, J. M. (1984). Muscular christianity and its makers. *The International Journal of the History of Sport*, 1(2), 109-124.
- Chang, D. S., Kim, H. Y., & Lee, H. J. (2020). Sports and culture: Exploration for the thought of diversity and historical approach. *Journal of Sport and Applied Science*, 4(4), 7-17.
- Choi, E. C. (2010). The discovery of sport Literature: Understanding sport literature as a core field of sport humanities. *Korean Journal of Sport Science*, 21(2), 1194-1211.
- Chun, M. S. (2010). The interface between religion and sport: An analytical approach to the response of sports fans. *Journal of Religion and Culture*, 15, 81-113.
- Edwards, H. (1973). *Sociology of sport*. Homewood, IL, Dorsey Press.
- Friedman, M. T., Andrews, D. L., & Silk, M. L. (2004). Sport and the facade of redevelopment in the postindustrial city. *Sociology of Sport Journal*, 21(2), 119-139.
- Ha, W. Y., & Chung, H. K. (2010). The factional analysis of sport movie through oral history: Focus on "Forever the Moment". *The Korean Journal of Physical Education*, 49(6), 1-12.
- Jeong, E. J. & Chon, B. S. (2011). Comparative study on characteristics of sports movies between Korea and the US. *The Journal of the Korea Contents Association*, 11(12), 152-161.
- Kim, H. Y. & Lee, H. J. (2020) Sports and geography: Exploration for spatial approach. *Journal of Sport and Applied Science*, 4(2), 11-17.
- Kim, S. Y. (2015). Study of Korean sports culture through universal access right. *The Journal of Humanities*, 36(1), 323-342.
- Lee, C. H & Lee, H. J. (1999). Understanding sports through sport films. *The Journal of the Korean Society for the Philosophy of Sport, Dance, & Martial Arts*, 7(2), 155-165.
- Lee, J. H. (2017). The study of religious meaning of sports. *Journal of the Korean society for Wellness*, 12(2), 195-205.
- Lee, K. J. & Kim, C. S. (2011). An empirical study on the relationship between the key success factors and the usage effect of the e-Sports business. *The Journal of Information Systems*, 20(2), 109-134.
- Lee, S. Y. (2015). A study on the concept, values and usages of sports heritage. *Korean Journal of Sports Science*, 24(6), 251-264.
- Nam, H. W., Lee, S. Y. & Cho, C. H. (2010). Structural research of Korea, the United States of America and Japan sports literature. *Korean Journal of Sports Science*, 19(1), 127-139.
- Navrud, S. & Ready, R. (2002). *Valuing cultural heritage: Applying environmental valuation techniques to historic building, monuments and artifacts*. Northampton : Edward Elgar Publishing.
- Moon, B. R. (2020). Developmental plans for cultural contents based on sports. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 33(1), 16-35.
- Oh, J. G. (2019). A study on the characteristics of Korean 'Baseball Movie' in 1970's: Focusing on the Last Inning. *Contemporary Cinema Studies*, 14(1), 267-301.
- Oriard, M. (1982). *Dreaming of heroes: American sports fiction 1868-1980*. Chicago: Nelson Hall.
- Park, N. H. (1998). Play and sports as the basis of the culture. *Journal of Sport and Leisure Studies*, 10, 69-85.
- Price, J. L. (2001). The Pitcher's mound as cosmic mountain: *The religious significance of baseball, from season to season: Sport as American Religion*. GA: Mercer University Press.
- Sansone, D. (1989). *Greek athletics and the genesis of sport*. CA: California Press.
- Seong, M. H., Jung, S. K., & Lee, H. J. (2019). The effect of professional sport spectator's experience economy factors on satisfaction: Focused on mediating effects of attachment and a sense of community. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 6(3), 269-282.