

스포츠 경기의 특성에 따른 스포츠 감정 유형 분석 : 소셜 빅데이터를 중심으로

김영미¹, 양재식^{2*}

¹서원대학교 레저스포츠학과 교수, ²서원대학교 레저스포츠학과 강사

The Analysis on Sport Emotion Type by Sport Game Characteristics: with Social Big-Data

Young-Mee Kim¹, Jae-Sik Yang^{2*}

¹Professor, Department of Leisure Sports, Seowon University

²Lecturer, Department of Leisure Sports, Seowon University

요 약 본 연구는 스포츠 경기의 특성에 따른 스포츠 감정 유형을 분석하였다. 이를 위해 2018년 아시안게임 중, 대한민국 대표팀이 출전한 축구 7경기, 야구 6경기를 선정 한 후, 이에 대한 소셜 네트워크 서비스 상 기사와 그 댓글을 조사 대상으로 선정하였다. Python을 이용하여 수집된 댓글은 전문가 회의를 통해 해당 감정을 분석하였다. 스포츠 경기의 승패, 상대 팀의 수준 및 대한민국 대표팀의 경기력에 따른 스포츠 감정을 분석한 결과, 첫째, 승패와 상대 팀 수준은 특정한 유형의 스포츠 감정을 형성한다고 보기 어려웠다. 둘째, 스포츠 경기의 경기력은 좋다는 평가를 받을 경우 만족, 열광, 기쁨 등의 긍정적 감정을, 나쁘다는 평가를 받을 경우 실망, 분노, 창피의 부정적 감정을 형성하였다. 셋째, 스포츠 경기와 연관된 사회·문화적 배경이나 해당 경기의 특정한 사건 또한 스포츠 감정의 유형에 영향을 미쳤다. 추후, 본 연구에서 다루지 못한 다양한 스포츠 경기의 특성을 추가하여 보다 많은 스포츠 경기를 대상으로 분석하는 연구가 필요할 것이다.

주제어 : 스포츠 경기, 경기 특성, 스포츠 감정, 감정 유형, 빅데이터

Abstract This study tried to analyze the types of sport emotion by sport game characteristics. For that, 7 soccer games and 6 baseball games of Korean team in 2018 Asian Games were selected, and the articles and their replies about those on social network services were collected as study materials. Python was used for the collecting and expert group meeting was held for the emotion analysis. As the results of the analysis on sport emotion types by win or lose, the level of opponents and the performance of Korean team as game characteristics, the following conclusions were drawn. First, it was hard to say that win or lose and opponent`s level make certain sport emotion type. Second, The performance could made contented, enthusiastic and joyful emotions when judged good, but frustrated, angry, humiliated emotions when bad. Third, social·cultural background or certain event of the games also could effect on the sport emotion types. Follow-up studies with the other game characteristics and more game cases were needed to find out more clear causal relationship.

Key Words : Sport game, Game Characteristic, Sport emotion, Emotion type, Big-Data

*This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea(NRF-2018S1A5B5A07073546).

*Corresponding Author : Jae-Sik Yang(4774495@hanmail.net)

Received April 30, 2021

Revised May 15, 2021

Accepted July 20, 2021

Published July 28, 2021

1. 서론

현대사회에서 스포츠는 안전을 우선시하는 현대사회에서 억눌려 있던 현대인의 감정을 마음껏 배출할 수 있는 장이 된다. 사람들은 스포츠를 통해 다양한 감정적 자극을 얻게 되고 스포츠를 통해 그 감정을 마음껏 표출한다[1,2]. 2002년 월드컵의 국민적 열광, 류현진·손흥민 등 스포츠 스타들에 대한 지지와 응원, 응원하는 팀의 승패에 눈물짓고 환호하는 야구팬들의 모습 등은 바로 스포츠 현상이 사회 구성원의 감정에 영향을 미치는 대표적인 사례가 될 것이다.

반대로 스포츠로 인해 생성된 감정은 그 감정을 만들어 낸 스포츠 이슈와 사회구조를 변화시키기도 한다[3,4]. 월드컵 특수를 겨냥한 국내 단체 응원 프로모션, 슈틸리케 축구 국가대표팀 감독의 경질 과정, 최근 프로야구 구단들의 팬서비스 행태와 관련된 사과와 태도 변화는 바로 스포츠 이슈에 의해 생성된 감정이 그 스포츠 이슈와 사회를 변화시킨 실례가 될 것이다.

이렇듯 스포츠 이슈에 의해 생겨나고 그 자체로 스포츠 이슈와 사회 및 그 구성원에게 다양한 영향을 주고받는 매개체가 되는 스포츠 감정은 집단적 속성을 강하게 지닌다. 이는 스포츠가 다양한 미디어를 매개로 집단적인 대중에게 보다 빠르고 밀접하게 전달되기 때문이며, 이 미디어를 매개로 다수의 대중에게 여과 없는 직접적 감정 표출의 기회가 주어지기 때문이다[5]. 또한 근대 민족 국가의 형성 과정에서 그 구성원의 동질감을 확인하고 역량을 결집하는 매개체로 사용됨으로써 얻어진 스포츠의 민족주의적 속성 때문이기도 하다[6,7].

스포츠 이슈와 관련된 집단적 속성을 갖는 감정을 스포츠 감정이라 부를 수 있다. 이 스포츠 감정은 사회적 연대의 근원이자 집단행동의 에너지원이 된다[3,8]. 감정을 개인적 차원의 단편적인 사회현상으로 치부하던 기존의 관점과 달리 최근의 거시적 감정사회학은 이를 사회적 관계 속에 존재하는 맥락적 반응이자 집단적 표출이 가능한 집합적 속성으로 작용하는 집단 감정의 차원에서 바라본다[3,9]. 그리고 이러한 집단 감정으로서의 스포츠 감정은 스포츠 현상과 결합하여 보다 역동적인 사회 구조 변화의 한 요인이 되며, 동시에 스포츠 이슈와 사회, 그리고 집단의 행동을 예측하는 중요한 도구가 된다[4].

한편, 스포츠 감정은 스포츠 이슈로 통칭되는 스포츠 현상이 외부 자극으로 작용하여 발생한다[4,10]. 그러나 스포츠 이슈와 스포츠 감정의 인과적 관계에 대한 다양한 언급에도 불구하고 어떠한 특성을 가진 스포츠 이슈

가 어떠한 유형의 스포츠 감정을 일으키는지에 관한 연구는 부족한 실정이다.

집단 감정이 아닌 개인적 차원에서 스포츠 감정을 유발하는 선행요인에 대한 연구들은 여전히 시설 및 프로그램, 지도자 등의 서비스 관련 요인을 중점적으로 다룰 뿐, 어떤 선행요인이 어떠한 형태의 감정을 생성하는지 명확하게 보고하지 못하고 있다[11]. 집단 감정의 개념을 중시하는 거시감정사회학 관점의 연구[3,5]에서도 이슈의 주제에 따른 집단 감정의 생성과 변화를 연구할 뿐, 이슈의 특성을 구분하고 그에 따라 생성되는 집단 감정의 유형을 분석하지는 않는다.

특히, 스포츠 경기는 그 자체로 미디어 등을 통한 높은 접근성, 선수와 팀에 대한 팬(관객)의 자기 동일시, 국가대항전의 민족주의적 속성 등을 매개로 격렬한 집단 감정을 생성하는 주요 요인이 된다[4]. 그러나 경기의 특성을 구분하고 그에 따라 어떠한 형태의 스포츠 감정이 생성되는지를 탐구한 선행연구는 매우 부족한 실정이다.

최근 [2]는 스포츠 경기의 상황요인에 따른 공격적 감정의 표출 유형과 특성을 분석한 연구를 수행하였다. 그러나 감정의 유형을 공격성으로 한정하였다는 점과 스포츠 경기 그 자체가 아닌 관련 기사와 배경 상황에 초점을 맞췄다는 점에서 한계가 있다. 또한 경기 승패에 따른 정서 반응에 대한 연구[12]는 경기의 승패에 따라 나타나는 집단적 차원의 스포츠 감정이 아닌 개인의 정서를 예측할 수 있는 뇌 반응만을 연구하였다는 한계가 있다.

이에 본 연구에서는 주요 스포츠 이슈이자 연관된 다양한 이슈와 스포츠 감정을 생성하는 스포츠 경기 그 자체를 스포츠 감정을 일으키는 주요 요인으로 선정하고, 스포츠 경기의 특성을 구분하여 그에 따라 나타나는 집단의 스포츠 감정이 어떠한 유형을 가지는지 분석하고자 하였다.

2. 연구방법

2.1 조사대상

본 연구는 스포츠 경기 특성에 따른 스포츠 감정 유형의 분석을 위해 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임에서 대한민국 대표팀이 출전한 축구 7경기, 야구 6경기의 전체 13경기를 조사대상 스포츠 경기로 선정하였다. 한국인의 스포츠 감정이 국가대항전에서 더욱 강렬하며 통일성 있게 표출되므로[13] 스포츠 감정의 유형 분석을 보다 명확히 진행할 수 있을 것으로 판단했기 때문이다.

또한, 스포츠 감정 유형 분석을 위한 조사대상 소셜 빅 데이터로서 해당 경기에 대한 다음 및 네이버 등 주요 소셜 네트워크 서비스 상의 기사와 그 댓글을 선정하였다. SNS 상의 댓글들은 구체적이고 직설적인 감정표현이 많기 때문이다[3].

스포츠 경기의 특성을 유목화하기 위하여 전체 조사대상 경기의 승·무·패를 구분하였다. 더하여 상대팀과의 역대 전적을 토대로 강팀과 약팀, 비슷한 팀의 세 가지 유형으로 상대팀의 수준을 구분하였다. 또한 각종 미디어와 전문가들의 평가를 종합하여 좋은 경기력과 나쁜 경기력을 스포츠 경기의 특성에 추가하였다.

이상의 기준에 따라 스포츠 사회학 및 미디어 전문가 각 1인을 포함한 총 4인의 전문가 회의를 통해 조사대상 경기의 스포츠 경기 특성을 최종적으로 유목화한 결과는 다음 Table 1과 같다.

Table 1. Characteristics of research subject games

	VS.	Score	Result	Opponent	Performance	Match level
B a s e b a l l	Taiwan	1:2	Lose	weaker	bad	group qualification
	Indonesia	15:0	Win	weaker	good	group qualification
	Hongkong	21:3	Win	weaker	bad	group qualification
	Japan	5:1	Win	weaker	good	super round
	China	10:1	Win	weaker	bad	super round
	Japan	3:0	Win	weaker	good	final
	S o c c e r	Bahrain	6:0	Win	similar	good
Malaysia		1:2	Lose	weaker	bad	group qualification
Kyrgyzstan		1:0	Win	weaker	bad	group qualification
Iran		2:0	Win	stronger	good	octofinals
Uzbekistan		4:3	Win	stronger	good	quarterfinal
Vietnam		3:1	Win	similar	good	semifinal
Japan		2:1	Win	stronger	good	final

그리고 이를 토대로 각 경기 결과에 대한 다음과 네이버 등 국내 주요 소셜 네트워크 서비스 상의 기사 중, 댓글이 가장 많은 각 1개의 기사와 그에 달린 댓글들을 최종 조사대상으로 선정하였다. 각 경기 결과 관련 기사와

그 댓글 수는 Table 2와 같다.

Table 2. Research subject articles and replies

	Date	Title of articles	No. of Replies
B a s e b a l l	8.26	'Only 1 run from business team pitchers' Korea got shocking lose vs. Taiwan...warning sign for gold	12,737
	8.27	'Hwang`s multiple home runs'team Sun got called win against Indonesia	1,873
	8.28	Chilly reaction from netizen on poor game against Hongkong...'the worst shame'	4,408
	8.30	'Almost final' team sun defeated Japan, got 1st win in super-round	4,391
	8.31	Pinch defense specialist?..Oh couldn`t smile to the last	1,102
	9.1	'Nice pitches of Yang-Park`s home run' Korea won three gold medals in a row against Japan![AG]	7,567
S o c c e r	8.15	'Controversial selection' Hwang scored a hat-trick, overwhelming lead in 1st half by 5-0	1,366
	8.17	'Shock of Bandung' Korea got lose against Malaysia by 1-2, can`t get 1st place by themselves	18,383
	8.20	'Son scored the winning goal' team Kim gor win by 1-0 in octofinals	5,344
	8.23	Goals of Hwang & Lee!'...team Kim defeated Iran, goes to quarterfinal	5,962
	8.27	Hwang made from start to finish...team Kim won by 4-3 at fierce extended game	18,444
	8.29	'Almost gold' Korea perfectly won against Park`s Vietnam by 3-1...Lee-Hwang scored	4,957
9.1	Goals of Lee & Hwang in extended game!Korea defeated Japan, got the 2nd straight gold in Asian games	14,438	

2.2 자료 수집

조사대상으로 선정된 SNS 기사의 댓글은 Python을 활용한 텍스트 마이닝으로 수집하였다. 총 13건의 경기 관련 기사의 모든 댓글을 수집한 뒤, 조회 수(공감 수)를 토대로 각 경기별 기사 댓글 중 상위 100개 씩 총 1,300개의 댓글을 선별하여 최종 분석 자료로 활용하였다. 이때, 정치적 성향의 댓글 등 연구의 주제와 맞지 않는 댓글은 삭제하고 그 다음 순위의 댓글로 보충하였다.

2.3 자료 처리

Python을 활용하여 수집된 댓글로부터 스포츠 사회학 전문가 2인, 스포츠 심리학 전문가 1인, 커뮤니케이션 전문가 1인의 전문가 회의를 통해 각각의 댓글에 표현된 스포츠 감정을 분석하였다. 한국어의 특성 상, 은유적 표현과 중의적 표현 등을 포함한 실제 텍스트 상의 감정 표현을 전문가 회의를 통해 구체적이고 명확한 감정의 형

태로 변환하였다. 그리고 전문가 회의 내에서 최종적으로 상호 검증된 스포츠 감정만을 분석 자료로 선별하였다. 댓글별 스포츠 감정 도출 과정에 활용된 분석 기준은 [14]의 연구를 토대로 Table 3과 같이 설정하였다.

Table 3. standards of emotion analysis

Dimension	Emotion	Definition
positive affects	joyful	pleased and happy feelings by the game
	contented	satisfied feeling by the game
	enthusiastic	very pleased, happy and excited feeling by the game
	proud	feeling desire to parade one`s own nation or player by the game
	encouraging	feeling for positive concern and cheer on the game
negative affects	frustrated	expectation is broken by the game
	angry	being angry to have bad feeling by the game
	hostile	having offensive feeling to something by the game
	humiliated	feeling of shame on oneself by the game

이상의 전문가 회의를 통해 분석된 스포츠 감정은 개개의 경기별로 분류되어 해당 경기의 특성에 따라 출현 빈도를 분석하였고, 이를 각각의 종목별 경기 간에 상호 비교·분석하였다.

3. 결과 및 논의

3.1 야구 경기 특성에 따른 스포츠 감정 유형

야구 경기의 경기 특성에 따른 스포츠 감정 유형의 분석 결과는 다음 Table 4와 같다.

야구 경기의 경기 특성 중, 승패에 따른 스포츠 감정을 분석한 결과, 유일하게 패배한 대만전에서는 부정적 감정이 96회, 긍정적 감정이 4회로 부정적 감정이 확연히 높게 나타났다. 부정적 감정은 실망이 50회로 가장 많았으며, 분노 25회, 창피 21회의 순이었다. 긍정적 감정의 경우는 만족이 3회, 격려가 1회로 총 4회가 나타났다.

승리한 5번의 경기에서도 주로 나타난 감정은 부정적 감정이었다. 홍콩전의 경우는 100회 모두 부정적 감정이 분석되었다. 이 중, 실망이 44회로 가장 많았으며, 분노 36회, 창피 20회의 순이었다. 일본전의 경우, 슈퍼라운드 경기에서는 총 80회의 부정적 감정 중 분노가 32회로 가장 많았으나, 결승전에서는 부정적 감정이 57회로 감소하였고 이중 실망이 25회, 분노가 23회였다.

긍정적 감정이 43회로 가장 높게 나타난 경기는 일본을 상대로 승리한 결승전이었으며, 기쁨이 30회, 만족이 8회, 열광과 자랑이 각 2회, 격려가 1회로 분석되었다.

이와 같이 주로 부정적인 감정이 주를 이룬 야구 경기의 스포츠 감정은 경기의 승패와는 뚜렷한 연관성을 추론할 수 없었다. 이는 승리를 경험할 때, 즐거움의 정서를 담당하는 뇌의 변연계에 해당하는 부위가 활성화된다는 [12]의 연구와는 다소 다른 결과로 스포츠에서 감정의 발현은 본성이 아닌 인식 작용의 결과로서 발생된다는 [15]의 연구를 함께 고려할 필요가 있을 것이다.

또한, 야구 경기에서는 상대 팀의 전체적인 수준이 한

Table 4. Analysis on sport emotions by Baseball game characteristics (frequency / 100)

VS.	Taiwan	Indonesia	Hongkong	Japan	China	Japan
Opponent	weaker	weaker	weaker	weaker	weaker	weaker
Performance	bad	good	bad	good	bad	good
Result	Lose	Win	Win	Win	Win	Win
positive affects	4	8	0	20	3	43
joyful	0	2	0	15	0	30
contented	3	5	0	1	0	8
enthusiastic	0	0	0	2	0	2
proud	0	0	0	0	0	2
encouraging	1	1	0	2	3	1
negative affects	96	92	100	80	97	57
frustrated	50	27	44	30	40	25
angry	25	26	36	32	56	23
hostile	0	0	0	1	1	0
humiliated	21	39	20	17	0	9

국 팀에 비해 약한 것으로 평가되었기에 상대 팀의 수준이라는 경기 특성으로는 뚜렷한 스포츠 감정을 추론할 수 없었다.

경기력을 기준으로 보면 나쁜 경기력을 보인 홍콩전의 경우는 실망이 44회로 가장 많았으며, 분노 36회, 창피 20회의 순이었다. 중국전에서는 분노 56회, 실망 40회 등이 나타났다. 좋은 경기력을 보인 슈퍼리그에서의 일본전이 15회의 기쁨을 중심으로 총 20회의 긍정적 감정을 보였다. 결승전의 일본전에서는 30회의 기쁨과 8회의 만족이라는 긍정적 감정(총 43회)이 나타났다.

이는 야구경기가 주로 부정적 감정을 보인 점을 고려할 때, 나쁜 경기력은 실망, 분노, 창피 등의 부정적 감정을 이끌어낸다고 볼 수 있는 결과라 할 것이다. 그러나 좋은 경기력과의 연관성은 추론하기 어려웠다.

또한, 좋은 경기력을 보였지만 최약체를 상대한 인도네시아전에서 창피가 39회로 높이가 나타난 점과 일본을 상대로 한 경기에서만 유독 긍정적 감정이 많이 나타난 점을 [2,16]의 결과와 함께 고려한다면, 경기력 외에도 경기를 구성하는 배경 상황이 스포츠 감정의 유형에 영향을 미쳤다고 볼 수 있을 것이다.

이상의 야구의 스포츠 경기 특성에 따른 스포츠 감정 분석 결과는 경기력에 대한 대중의 평가가 좋지 않을 경우, 주로 실망과 분노, 창피의 감정이 표출되며 승패나 경기력 이외에도 경기에 연관된 사회·문화적 배경이 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

3.2 축구 경기 특성에 따른 스포츠 감정 유형

축구 경기의 경기 특성에 따른 스포츠 감정 유형의 분석 결과는 다음 Table 5와 같다.

축구 경기의 승패에 따른 스포츠 감정 분석 결과, 대한민국 대표팀이 유일하게 패배한 말레이시아와의 경기에서는 긍정적 감정이 전혀 나타나지 않았으며, 실망 59회, 분노 37회, 적대적 1회, 창피 3회의 부정적인 감정이 분석되었다. 승리한 경기들 중에서도 일본전과 이란전, 베트남전에서 각각 98회, 97회, 79회의 긍정적 감정이 우세하게 나타났다. 승리했지만 부정적 감정이 많았던 우즈베키스탄전과 키르기스스탄전 바레인전에서는 각각 51회, 62회, 69회의 부정적 감정이 우세하게 분석되었다. 이는 야구에서와 마찬가지로 승패가 스포츠 감정의 유형에 영향을 줄 때에는 다른 경기 특성이 함께 작용함을 보여주는 결과라 할 것이다.

상대팀의 수준에 따른 스포츠 감정의 차이를 볼 때, 강팀과의 경기에서는 이란전에서 기쁨 25회, 만족 45회, 열광 18회 등 총 97회가 긍정적 감정이, 일본전에서는 20회의 기쁨, 36회의 만족, 38회의 열광, 4회의 자랑이 나타났다. 강팀과의 경기에서 이겼지만 부정적 감정이 많았던 우즈베키스탄 전에서는 만족이 21회, 열광이 27회, 자랑이 1회 등으로 분석되었다. 다만, 우즈베키스탄전이 4:3으로 승리한 어려운 경기였다는 점과 댓글에서의 부정적 감정이 “황의찬은 다시는 보지말자 진짜 암걸릴뻔했다” 등 특정 선수 등에게 향한 점을 고려하면 강팀과의 경기는 대체로 긍정적인 감정인 기쁨, 만족, 열광 등과 연결되었다.

그러나 상대팀 수준에 따른 긍정 및 부정적인 감정이 일관되지 않은 점과 강팀을 상대할 때 승리와 좋은 경기력이 동시에 관찰된 점을 고려하면 상대팀의 수준이 특정 감정으로 직접적으로 이어진다고 보긴 어려울 것이다. 경기력의 관점에서 나쁜 경기력을 보인 말레이시아(실

Table 5. Analysis on sport emotions by Soccer game characteristics (frequency / 100)

VS.	Bahrain	Malaysia	Kyrgyzstan	Iran	Uzbekistan	Vietnam	Japan
Opponent	similar	weaker	weaker	stronger	stronger	similar	stronger
Performance	good	bad	bad	good	good	good	good
Result	Win	Lose	Win	Win	Win	Win	Win
positive affects	31	0	38	97	49	79	98
joyful	2	0	14	25	0	3	20
contented	18	0	16	45	21	39	36
enthusiastic	7	0	4	18	27	30	38
proud	0	0	0	2	1	1	4
encouraging	4	0	4	7	0	6	0
negative affects	69	100	62	3	51	21	2
frustrated	51	59	48	2	31	14	1
angry	16	37	13	0	20	7	1
hostile	0	1	0	0	0	0	0
humiliated	2	3	1	1	0	0	0

망 59회, 분노 37회 등 부정적 감정 총 100회)와 키르기스스탄(실망 48회, 분노 13회 등 부정적 감정 총 62회)과의 경기는 모두 부정적 감정이 상대적으로 높게 나타났다.

좋은 경기력을 보인 것으로 평가받은 이란전은 기쁨 25회, 만족 45회, 열광 18회(긍정적 감정 총 97회) 등이, 일본전은 기쁨 20회, 만족 36회, 열광 38회, 자랑 4회(긍정적 감정 총 98회) 등이, 베트남전은 만족 39회, 열광 30회(긍정적 감정 총 79회) 등이 나타나 긍정적 감정이 주를 이루었다.

좋은 경기력에도 불구하고 부정적 감정이 많았던 경기는 앞서 언급한 우즈베키스탄과 바레인인 경우였다. 그러나 우즈베키스탄의 경기에서와 마찬가지로 바레인전 역시, 대표적인 댓글이 '오늘 경기는 바레인과 비교할 게 아니라 전후반 멤버들 간에 비교를 해야 함' 인 점을 감안하면 좋은 경기력은 만족과 열광, 기쁨 등의 긍정적인 스포츠 감정을 형성한다고 볼 수 있었다. 단, 특정 경기만의 세부적 요인(특정 선수의 돌발행동 등) 또한 동시에 영향을 미침을 알 수 있었다[2,7,16].

이상의 축구 경기 특성에 따른 스포츠 감정 분석 결과에서도 야구와 마찬가지로 승패나 상대팀 수준에 따른 스포츠 감정의 유형은 특정하기 어려웠다. 그러나 경기력에 대한 대중의 평가가 좋지 않을 경우, 주로 실망과 분노, 창피의 감정이 표출됨을 보여주었다. 또한 강팀을 상대로 좋은 경기력을 보인 경기에서는 만족과 열광, 기쁨이 명확하게 많이 분석되어, 야구와 비교되는 결과를 보여주었다.

단, 위 결과에서 경기력과 스포츠 감정의 유형이 완전히 일치하지 않는 점을 [2,7,16]의 연구와 함께 고려할 경우, 최종적인 스포츠 감정의 형성에는 경기의 승패, 상대 팀 수준, 경기력 등의 경기 특성 이외에도 사회·문화적 배경이나 해당 경기에서 발생한 특정한 사건도 영향을 미치게 됨[17]을 알 수 있었다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 스포츠 경기 그 자체를 스포츠 감정을 일으키는 주요 요인으로 선정하고, 스포츠 경기의 특성을 구분하여 이것이 어떠한 유형의 스포츠 감정을 만들어내는 지 분석하고자 하였다.

이를 위해 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임의 대한민국 대표팀이 출전한 축구 7경기, 야구 6경기의 전체

13경기를 조사대상 스포츠 경기로 선정한 후, 해당 경기에 대한 다음 및 네이버 등 주요 소셜 네트워크 서비스 상 기사와 그 댓글을 조사대상 소셜 빅데이터로 선정하였다.

조사대상 스포츠 경기의 승패와 상대팀의 수준 및 대한민국 대표팀의 경기력을 기준으로 경기의 특성을 구분하고, 이에 따라 해당 경기에 대한 미디어 기사의 댓글로부터 추출한 스포츠 감정을 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 야구 경기의 특성에 따른 스포츠 감정의 유형을 분석한 결과, 승패나 상대 팀의 수준에 따른 스포츠 감정 유형은 명확히 분석할 수 없었다. 좋지 않은 평가를 받은 경기력은 주로 실망과 분노, 창피의 감정을 생성하였으며, 좋은 경기력에 따른 스포츠 감정의 유형은 특정하기 어려웠다.

둘째, 축구 경기의 특성에 따른 스포츠 감정 유형을 분석한 결과, 승패나 상대 팀의 수준에 따른 스포츠 감정의 유형은 특정하기 어려웠다. 그러나 경기력에 대한 대중의 평가가 좋지 않을 경우, 주로 실망과 분노, 창피의 감정이 형성되었다. 또한 강팀을 상대로 좋은 경기력을 보인 경기에 대해서는 만족과 열광, 기쁨이 명확하게 많이 분석되었다.

이상의 결과를 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있었다.

첫째, 스포츠 경기의 특성 중, 승패와 상대팀 수준은 특정한 유형의 스포츠 감정을 형성한다고 보기 어려웠다.

둘째, 스포츠 경기의 특성 중, 경기력은 좋다는 평가를 받을 경우 만족, 열광, 기쁨 등의 긍정적 감정을, 나쁘다는 평가를 받을 경우 실망, 분노, 창피의 감정을 형성하는 경향이 있음이 확인되었다.

셋째, 스포츠 경기 특성에 따른 스포츠 감정 유형은 경기력을 중심으로 생성되었으며 상대팀의 수준과 승패가 불규칙하게 영향을 미쳤다. 또한 해당 경기와 연관된 사회·문화적 배경이나 경기 중의 특정한 사건 역시 최종적으로 형성되는 스포츠 감정의 유형에 영향을 미쳤다.

추후에는 본 연구에서 다루지 못한 다양한 스포츠 경기 특성을 추가하여 보다 많은 스포츠 경기를 대상으로 분석함으로써 더욱 명확한 스포츠 경기 특성과 스포츠 감정 유형의 인과관계를 연구할 필요가 있을 것이다.

REFERENCES

- [1] E. Cashmore & J. Y. Jeong. (2010). *Making sense of sports*. Paju : Hanul.

- [2] J. K. Lee, S. B. Kang & J. S. Yang. (2019). Characteristics of Collective Expression of Aggression by Sport Situation Factors : Focusing on the Articles and Replies on International Games. *Journal of the Korea Convergence Society*, 10(12), 345-352. DOI : 10.15207/JKCS.2019.10.12.345
- [3] J. K. Lee, K. J. Lee & J. S. Yang. (2019). Analysis of a Causal Relationship between Collective Emotion and Behavior to Sport Issues in SNS. *Journal of Convergence for Information Technology*, 9(2), 165-171. DOI : 10.22156/CS4SMB.2019.9.2.165
- [4] J. K. Lee, K. J. Lee & J. S. Yang. (2018). A Time-Series Analysis for Emotional Dynamics of Sport Issue and Group Emotion : Focusing on Korean Swimming Player Tae-Hwan Park. *Journal of Digital Convergence*, 16(8), 393-400. DOI : 10.14400/JDC.2018.16.8.393
- [5] W. M. Lee & H. J. Chung. (2017). The Public Emotions: Doping of Illegal Drugs by the Olympic Swimming Star Park Tae Hwan. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 30(2), 67-81. DOI : 10.22173/jksss.2017.30.2.67
- [6] C. T. Son & H. S. Youn. (2011). Investigation into Positive Functions of Sports Nationalism Compatible with Globalization. *Korean journal of physical education*, 50(3), 37-44.
- [7] J. K. Lee, K. J. Lee & J. S. Yang. (2018). Nationalism and Globalization Tendency in Sport Emotion of Korean : Focusing on 2016 Brazil Olympic Games. *Journal of Digital Convergence*, 16(8), 341-349. DOI : 10.14400/JDC.2018.16.8.341
- [8] R. Collins. (2004). *Interaction Ritual Chains*. Princeton : Princeton University Press.
- [9] J. Barbalet. (2008). *Weber, Passion and Profit*. Cambridge : Cambridge University Press.
- [10] H. S. Park & S. N. Joung. (2009). Toward the Macro-sociology of Emotions. *Society and Theory*, 15(2), 195-234.
- [11] K. T. Kim.. (2007). Structural Relationships between Sport Consumption Emotion, Customer Satisfaction, and Attitudes. *Korean Journal of Sport Management*, 12(1), 1-13.
- [12] H. J. Park & H. S. Yoo. (2010). Emotional experiences of baseball fans at winning and losing games: An fMRI approach. *Korean Journal of Cognitive Science*, 21(3), 429-446. DOI : 10.19066/cogsci.2010.21.3.002
- [13] H. J. Chung & M. J. Kim. (2011). The Evolution of Sport Nationalism: Birth of Capitalistic Nationalism. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 24(4), 101-115. DOI : 10.22173/jksss.2011.24.4.101
- [14] K. T. Kim. (2007). A Comprehensive Review of Emotion in The Sport Consumption Situation. *Sport Science Review*, 1(2), 59-79.
- [15] J. H. Hwang. (2013). A Cognitive Approach to the Emotion in Sport. *Philosophy of Movement*, 21(3), 43-56.
- [16] J. K. Lee, K. J. Lee & J. S. Yang. (2019). Analysis of Emotions of Anti-Korea and Anti-Japan in International Soccer Games of Korea vs. Japan. *Journal of Digital Convergence*, 17(2), 463-473. DOI : 10.14400/JDC.2019.17.2.463
- [17] J. H. Hwang. (2018). Sport in The Fourth Industrial Revolution and Emotion. *Philosophy of Movement*, 26(3), 7-18. DOI : 10.31694/PM.2018.09.26.3.001

김 영 미(Kim, Young Mee)

[정회원]



- 1987년 2월 : 서울대학교 체육교육과 (체육학사)
- 1989년 2월 : 서울대학교 체육교육과 (교육학석사)
- 2001년 2월 : 단국대학교 체육학과(이학박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 서원대학교 레저

스포츠학과 교수

- 관심분야 : 스포츠사회학, 아동체육학, 무용교육
- E-Mail : kimym@seowon.ac.kr

양 재 식(Yang, Jae Sik)

[정회원]



- 2010년 2월 : 서원대학교 레저스포츠학과(이학석사)
- 2014년 8월 : 충남대학교 스포츠과학과(이학박사)
- 2014년 2월 ~ 현재 : 서원대학교 레저스포츠학과 시간강사
- 관심분야 : 스포츠 정책, 전통무예

· E-Mail : 4774495@hanmail.net