

## 운동선수부 학생을 위한 진로탐구 프로그램 개발 : 인공지능과 빅데이터 분야를 중심으로

# Development of Career Exploration Program for Student Athletes : Focusing on Artificial Intelligence and Big Data Fields

유강수\*

전주대학교 교양학부

Kangsoo You\*

School of Liberal Arts, Jeonju University, Jeonju 55069, Korea

### [ 요약 ]

본 연구에서는 운동선수부 학생들을 위하여 진로탐구 프로그램을 개발하였다. 이에 운동선수부를 위한 진로탐구에 대하여 기존 연구를 분석하고 요구사항을 파악하며, 학습 계획을 설계하였다. 이를 토대로 단계별로 교육 프로그램을 개발하였다. 또한 기존 연구에서 운동선수부 학생을 위한 진로탐구에 대한 연구가 활발하지 않았으므로 학교 현장에서 연구되었던 기존의 진로탐구 연구를 참고하여 '문제 정의' - '데이터 수집' - '데이터 전처리' - '데이터 분석' - '데이터 시각화' - '모의 분석'의 단계로 구분하여 연구를 진행하였다. 본 연구를 통하여 운동선수부 학생을 위한 진로탐구에 대한 연구가 더욱 활발해질 것으로 기대한다.

### [ Abstract ]

In this study, a career exploration program was developed for athletic students. Therefore, existing research on career exploration for athletics was analyzed, requirements were identified, and a learning plan was designed. Based on this, a step-by-step educational program was developed. In addition, since research on career exploration for athletic students was not active in previous studies, 'problem definition' - 'data collection' - 'data preprocessing' - 'data analysis' by referring to existing career exploration studies that were studied in the school field. - 'Data visualization' - 'Simulation analysis' were divided into stages to conduct the study. Through this study, it is expected that research on vocational education for athletic students will be more active.

**Key Words:** Athletic Department, Career Exploration, Curriculum, Career Exploration Program, AI education

<http://dx.doi.org/10.14702/JPEE.2023.401>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

**Received** 30 July 2023; **Revised** 4 August 2023

**Accepted** 18 August 2023

**\*Corresponding Author**

E-mail: gsyoun@jj.ac.kr

## I. 서론

운동선수부 학생은 자기 자신이 앞으로 나아갈 방향인 진로에 대하여 구체적으로 생각할 시기를 맞이한다. 자신의 적성과 능력에 따라 진로를 선택하는 일은 일생을 좌우하는 중요한 일이다. 따라서, 체육분야에 관련한 직업을 희망할 사람은 자신의 신체 조건, 적성, 성격, 체력, 가정 환경, 사회적 환경 등을 고려하여야 한다. 현대 사회에서 체육활동이 활발해짐에 따라 이에 관련한 직업도 다양해지고 있다. 체육활동과 관련된 분야는 운동선수, 코칭스태프, 프론트, 관련 협회 임직원 등으로 구분할 수 있다[1,2]. 그러나 모든 운동선수부 학생이 앞에서 언급한 체육 관련 직업에 종사할 수는 없다. 운동선수의 진로는 종목마다 소수의 인원만이 누릴 수 있고, 운동선수에서 은퇴하면 젊은 나이에 사회에 진출하게 하는데 이는 코칭스태프, 프론트, 관련 협회 임직원도 자리가 많지 않기 때문이다. 따라서 많은 운동선수부 학생들은 공부에도 힘을 쏟아야 한다.

이러한 상황에서 2012년에 ‘공부하는 학생선수’라는 표어로 학교체육진흥법이 제정되었다. 운동선수부 학생들이 공부를 통하여 다른 진로를 대비할 수 있도록 운동선수부 학생의 학습권 보장, 수업 결손을 보완하려는 e-school 정책, 기초학력을 보장할 수 있는 최저학력제 등의 정책적인 노력이 있었지만, 여전히 학원 스포츠 현장과 정책의 괴리는 상당하다[2]. 하지만 운동선수로의 진로가 막힌 학생들을 위하여 학생들의 진로를 위한 빠른 대책이 필요하다[3]. 최근 스포츠 분야에서 정보통신기술을 활용하여 데이터를 활용하고 인공지능 기술을 접목하려는 시도가 많아지고 있다. 이에 스포츠 산업에서 인공지능 및 빅데이터 기술을 활용 가능한 인재에 대한 요구가 높아지고 있다[4]. 따라서 운동선수부 학생들의 진로탐구에 인공지능 및 빅데이터 기술 분야에 대하여 진로탐구 프로그램을 많이 연구하여야 한다.

이에 본 연구에서는, 운동선수부 학생들을 위하여 인공지능 분야와 접목하는 진로를 살펴볼 수 있는 진로탐구 프로그램을 개발하고자 한다. 본 연구는 서론에 이어, 2장에서는 관련 연구를 탐구하고, 3장에서는 진로탐구 프로그램을 설계하며, 4장에서는 진로탐구 프로그램을 개발한 결과를 기술한다. 마지막으로 5장에서는 결론으로 맺는다.

## II. 관련 연구

### A. 운동선수부 학생이 본인 종목을 살린 진로

#### 1) 운동 선수

운동선수들은 ‘체육특기자 제도’를 바탕으로 국내외 스포츠

트리그와 국제 대회에서의 성적 등을 통하여 대한민국의 엘리트 체육을 이끌어왔다. 이를 위하여 운동선수부 학생은 운동선수의 꿈을 키우며 학생으로서의 과정을 제대로 겪지 못하고 있다. 그러나 보다 심각한 사실은 90%가 넘는 운동선수부 학생들이 성인 운동선수로 이어지지 못하고 있는 것이다[2,5]. 또한 많은 운동선수부 학생들이 인기가 높은 종목에 편중되어 있어서 경쟁이 더욱 심하다.

#### 2) 체육 교육자

운동선수는 은퇴하면 초·중등학교나 대학교에서 체육을 지도하는 교수·교사와 같은 체육 교육자가 될 수 있다. 체육 교육자는 각급 학교에서 체육을 전문적으로 지도하는 사람을 지칭하는 것으로 사범대학 체육교육과나 일반 체육 관련 학과의 교직 과정 이수자들이 희망하는 중등 체육교사가 되거나 대학원을 거쳐 체육학과 교수 그리고 초등학교에서 스포츠 수업을 전담하는 스포츠 강사가 된다[2,5].

#### 3) 체육 지도자

체육지도자는 각급 학교의 운동선수부, 사회체육팀, 스포츠팀의 감독, 코치, 트레이너 등과 같이 운동선수들에게 운동선수 능력과 경기 기술 등을 전수하여 경기력 향상을 위하여 직접 지도하는 사람을 뜻한다[2,5].

#### 4) 체육 단체인

체육단체인은 문화체육관광부, 대한체육회, 각 시·도 체육회, 각 종목별 경기 단체 등에서 사무 행정을 담당하는 사람을 뜻한다. 또한 각 종목의 심판도 각 종목별 단체에 소속되어 일하고 있다. 각 종목별로 사정을 알아야 하기에 운동선수 출신이 많이 진출해 있지만, 운동선수부 학생의 수에 비하여 자리는 많지 않다[2,5].

### B. 운동선수부 학생이 진출할 수 있는 진로

운동선수부 학생의 졸업이나 은퇴 후 진로는 A절에서 기술된 바와 같이 상당히 제한적이다. 운동선수부 학생들은 운동선수, 체육교육인, 체육지도자, 체육단체인을 제외하면 아직 생소한 분야라고 생각하거나 자신에게는 없을 일이라고 생각하는 경우가 많다. 그러나, 제한적인 진로를 생각한다면 운동선수부 학생에게 다양한 진로지도도를 할 수 있어야 한다[4,6-10].

운동선수부 학생이나 운동선수가 졸업이나 은퇴 후에 진출할 수 있는 진로는 아래와 같다.

### 1) 스포츠 기업 임직원

체육경기에 필요한 인프라 관리 및 경기 보조 업무를 할 수 있도록 다양한 스포츠 기업이 있다. 운동선수 용품 제조, 경기장 시설 유지보수, 경기 보조원 관리 업체 등이 있다. 일반 학생들처럼 취업 관련 스펙을 취득한다면 스포츠 기업에 입사할 수 있는 전망이 밝다[2,5].

### 2) 물리 치료 및 요법 관련 취업 및 창업

체육전공자로서 자연과학 분야에 조예가 있으면 물리치료나 물리요법 분야에 진출할 수 있고, 자격요건을 갖추고 자격증을 취득하면 이 분야에 대한 취업 전망이 밝다. 또한 점포를 임대하거나 매매하여 개업을 하고 영업을 통하여 이윤을 창출할 수 있다[2,5].

### 3) 각종 매체 진출

진학 등을 통하여 전문적인 지식을 쌓거나, 본인의 노력 여하에 따라 레거시 미디어 및 뉴 미디어에 진출하여 스포츠 기자, 스포츠 해설가, 스포츠 데이터 분석가 등으로 진출할 수 있다[2,5].

### 4) 신체를 살린 기타 직업

운동선수나 체육전공자들은 위에서 열거한 스포츠 관련 직종 이외에도 신체적인 우위를 살려 경찰, 군인, 경비업체, 각 기업이나 기관의 체력 트레이너 등으로 일할 수 있다[2,5].

본 연구에서는 운동선수부 학생에게 A절과 B절에서 기술한 다양한 직업을 지도할 수 있는 진로탐구 프로그램을 연구하고자 한다.

진로지도 강의를 개설하였다. A도는 중학교와 고등학교 운동선수부의 수가 많지 않다. 도시면적이 넓은데 비하여 공동과정용 진행할 학교가 적으므로, 운동선수부 학생들은 서둘러 버스나 개인 교통수단을 이용하여 진로탐구를 진행하는 학교에 가야 한다.

본 연구에서 제안하는 진로탐구 프로그램은 표 1에서 제시한 연구 절차를 토대로 아래와 같이 ‘관련 연구와 요구사항 분석’ - ‘진로탐구 프로그램 설계’ - ‘진로탐구 프로그램 개발’ - ‘진로탐구 프로그램 적용’의 4단계의 절차로 구성하였다. 첫번째 단계로는 기존의 선행 연구를 분석하고, 최근 동향을 알아보며, 연구 대상자들을 통하여 진로탐구에 대한 다양한 연구를 수집하였다. 또한, 본 연구에 도움이 될 수 있는 기존 연구의 내용 중에서 필요한 부분을 정리하여 요구사항을 정리하였다. 두번째 단계로는 진로탐구 프로그램을 설계하기 위하여, 운동선수부 학생들의 다양한 특성을 파악한 후, 연구자가 지도해줄 수 있는 분야에 적합하고, 인터뷰 중에 연구 대상자들로부터 알아낸 신산업 분야에 대한 흥미를 접목하였다. 이에, 인공지능과 빅데이터 분야에 대하여 탐구할 수 있도록 주제를 잡았다. 요구분석을 토대로 진로탐구 프로그램에서 활용할 수 있는 학습 계획을 설계하였다. 운동선수부 학생들의 학습 성과, 흥미, 진도에 대한 고려사항을 토대로 전체적인 가이드라인을 설계하였다. 세번째 단계로는 진로탐구 프로그램을 개발하기 위하여, 교육 프로그램과 학습 계획을 수립하고 진로탐구 프로그램에 필요한 교재를 개발하였다. 마지막으로, 네번째 단계로는 설계하고 개발한 바에 따라, 진로탐구 프로그램을 실행하고 피드백을 받았다.

## B. 요구사항 분석

본 연구에서 참여하는 인원들은 운동선수부 학생, 지도자를 대상으로 선정하여 표적집단 면접법(FGI, Focus Group Interview)을 진행하였다. 인터뷰는 2023년 3월 1일부터 5월 30일까지의 기간 중에서 학생 그룹과 지도자 및

## III. 진로탐구 프로그램 설계

### A. 연구 대상과 연구 절차

본 연구에서는 A도 지역의 모든 운동선수부들을 연합해

표 1. 연구 절차

Table 1. Research process

Research Process	Contents
Related Research & Requirement Analysis	Collecting Requirements for Career Exploration through FGI Exploration of Existing Preceding Research and Trends Expert Group Discussion
Career Exploration Program Design	How to collect careerExploration of Diverse Needs and Characteristics of Student Athletes Designing Guidelines for Artificial Intelligence and Big Data Fields for Student Athletes
Development of Career Exploration Program	Development of Educational Programs and Establishment of Learning Plans Development of Career Exploration Program Materials
Implementation of Career Exploration Program	Execution and Feedback for the Career Exploration Program

표 2. 연구 대상자

Table 2. Research participants

	Affiliation	Work Experience (year)	Gender	remarks
Student	A high Shcool	8~9	male	baseball team
	A high Shcool	9~10	male	baseball team
	B high Shcool	10~11	female	basketball team
	B high Shcool	8~9	female	basketball team
Coach	A high Shcool	12~13	male	baseball coach
	B high Shcool	15~16	male	basketball coach
Teacher	A high Shcool	17~18	male	Physical Education Teacher
	B high Shcool	10~11	male	Physical Education Teacher

교사 그룹을 묶어서 각각 2회를 진행하였다. 연구 대상자들의 편의를 고려하여 학생 그룹은 학교 근처의 제과점에서 진행하였고, 지도자와 교사 그룹은 학교 근처 식당이나 커피숍에서 진행하였다. 인터뷰에 소요된 시간은 40분에서 70분 정도였다. 연구 대상자들과 라포(rapport) 형성을 위하여 제과점, 식당, 커피숍 등에서 음식을 먹으며 거리감을 없애고 솔직하고 담백한 의견을 표출할 수 있었다[1,11]. 인터뷰를 진행할 때 여러 변수를 고려하여야 하지만, 현재 연구 대상이 된 지역의 한계가 있으므로, 일부 중목만 진행할 수밖에 없었다. 본 연구에 참여한 연구 대상자의 일반적인 특성은 표 2와 같다.

본 연구에서는 운동선수부에서 진로지도 과목을 선택한 운동선수부 학생을 대상으로 진로탐구 교육 프로그램을 설계하기 위하여 선행 연구를 분석하였다. 기존 연구에서 제시한 초·중·고등학교 현장에서의 진로지도 관련 연구들을 선별하여 분석하였다. 손환(2016)의 연구[1]에서는 운동선수부 학생들을 위하여 진로교육 가이드라인을 개발하였다. 본 연구와 유사하게 표적집단면접법을 통하여 학생, 지도자, 학부모의 요구사항을 듣고, 운동선수부 학생들의 진로교육을 위한 기초 지표로 활용할 수 있게 구성하였다. 김환기(2023)의

연구[2]에서는 운동선수부 출신 예비 체육교사들의 진로형성 과정 경험을 탐색하기 위하여, 내러티브 탐구 기법을 활용하여 긴 시간에 걸쳐 삶에 대한 이야기를 듣는 프로그램을 진행하였다. 본 연구에서 표적집단면접법을 활용하여 운동선수부 학생 그룹과 지도자 및 교사 그룹에게 요구사항을 듣는 것과 유사하다.

C. 전문가 토의 및 검증

본 연구에서는 연구 목적에 필요한 타당성을 검증할 수 있는 전문가 집단을 초빙하였다. B절에서 진행한 인터뷰와 선행연구를 통하여 얻어낸 요구사항을 토대로 전문가 집단과 토의를 하였다. 전문가 집단은 진로교육에 대하여 조언이 가능한 체육 관련 학과 교수 3명, 스포츠 관련 사업자 1명, 본 연구자로 구성하였다. 전문가 집단은 본 연구에서 제시한 진로지도 관련 사항, 차시별 진로지도 계획, 진로교육 교재 구성 관련 사항 등을 위하여 진로교육과 진로 데이터 모의 분석 등에 대하여 다채로운 조언을 하였다. 본 연구를 위하여 자문과 협조를 구한 전문가들에 대한 사항은 표 3과 같다.

표 3. 연구 타당성 검증을 위한 전문가

Table 3. Experts for research validity verification

Specialist	Specialist's Job	Degree and Major	Roll in This Study
A	Computer Science Professor	Ph. D. (Computer Engineering)	Director of this study
B	Physical Education Professor	Ph. D. (Sport Psychology)	Consulting in the field of sports
C	Physical Education Professor	Ph. D. (Sports Marketing) A Former Professional Athlete	
D	Computer Science Professor	Ph. D. (Computer Engineering)	Consulting in the field of bigdata and Artificial Intelligence
E	Data Entrepreneur	Ph. D. (Information & Communication)	

## IV. 진로탐구 프로그램 개발

### A. 진로탐구 프로그램 개발에 유의할 점

3장에서 설계한 바에 따라 진로탐구 프로그램 개발에 있어서 유의할 점이 많지만 큰 틀에서의 가이드라인 3가지는 다음과 같다. 첫째, 운동선수부 학생들은 비운동선수부 학생들과 달리 인공지능이나 빅데이터 분야에 대한 진로를 아예 생각하지 않았을 수도 있다. 왜냐하면 오로지 운동선수로서의 성공에 더 마음이 가는 것은 어쩔 수 없기 때문이다. 따라서 운동선수부 학생들이 흥미를 가질 수 있도록 진로탐구 프로그램의 내용을 구성하여야 한다. 둘째, 운동선수부 학생들에게 진로탐구 프로그램을 시도해보는 이유는 운동선수로서 성공하지 않았을 때를 대비하여, 다양한 진로를 보여주게 하는데 목적이 있다. 그러나, 운동선수들이 당장은 이공계 분야에 진학하겠다는 의사를 보이지는 않으므로 전문적인 내용보다는 쉽고 재미있으며 친숙한 내용으로 구성하여야 한다. 셋째, 운동선수부 학생들이 운동선수 이외의 진로를 택할 때 스포츠 관련 지도자, 단체인 등을 선택할 가능성이 높다. 그러나 본 연구에서 연구참여자가 제공할 수 있는 역량을 고려하고, 스포츠 관련 산업업에도 관심을 가질 수 있도록 인공지능 및 빅데이터 관련 주제를 선택하였다. 스포츠 관련 산업업에도 관심을 가질 수 있도록, 전문가 토의를 통하여 스포츠 산업에 맞는 다양한 체험을 할 수 있도록 구성하여야 한다.

### B. 차시별 진로교육 계획

본 연구에서 제안하고자 하는 운동선수부 학생을 위한 진로탐구 프로그램은 기본 이론 탐구, 진로 데이터 분석 절차,

진로 데이터 모의 분석으로 구분하였고, 표 4에 제시한 바와 같이 6차시분의 진로교육 계획을 수립하였다. 본 연구에서 제안하는 진로교육 프로그램은 운동선수부 학생들을 인공지능이나 빅데이터 분야의 전공자로 유도하는 것이 아니라, 운동선수부 학생들이 해당 분야에 대한 이해를 통하여 운동선수부로 성공하지 못하였을 때 진로 탐색을 도와주기 위한 것이다. 또한 운동선수부 학생들은 인공지능과 빅데이터에 대한 이해가 이공계를 선택하는 일반계 학생들보다 부족할 수 있으므로, 흥미롭고 상식적이며 기본적인 내용으로 구성할 수 있도록 가이드라인에 따라 구성하였다.

### B. 진로탐구 프로그램을 위한 진로교육 교재 구성 방안

본 연구에서 제안하는 진로탐구 프로그램을 위하여, A절에서 제시한 가이드라인을 참고로 하여 교재를 개발하였다. 따라서 실제 진로교육에 필요한 내용과 진로 관련 교재 등을 구성하려면 다음과 같은 사항을 반영하여야 한다.

첫째, 운동선수부 학생들은 소프트웨어교육 및 인공지능 교육 소양이 일반 학생에 비하여 당연히 부족하거나 아예 모를 수도 있다. 따라서 인공지능 및 빅데이터에 대하여 초보자라고 생각하고 실질적인 도움이 될 수 있도록 내용을 구성하여야 한다. 또한 스포츠 기록이나 스포츠 산업 관련 데이터 등 알차고 친숙한 내용으로 학습 내용을 구성하여야 한다.

둘째, 운동선수부 학생들이 인공지능과 빅데이터 분야에 흥미를 가질 수 있도록 구성하여야 한다. 본 연구에 참여한 학생들은 4차 산업혁명 시대에 발맞춰 새로운 분야에 정말 관심이 있어서 온 학생도 있을 수 있지만, 친구따라 온 경우도 있을 수 있다. 따라서 어떤 학생은 호기심이 가득하지만, 반대인 경우도 있을 수 있다. 이에 모든 학생이 운동선수 이

표 4. 진로탐구 프로그램 계획(6차시)

Table 4. Career exploration program plan (6 session)

Step	Theme	Contents
1	What are the career options for student athletes?	Introduction to Careers in the Sports Field Introduction to non-ports Career Paths Experiences Shared by Seniors(Watch Interview Videos)
2	Integration of Sports and Emerging Technologies	Case Studies of the Integration of Sports and Emerging Technologies Case Studies of the Adoption of Information and Communication Technology (ICT)
3	Data Analysis Hands-on Activity	Fundamental Statistical Analysis of Sports Data 1 (baseball) Fundamental Statistical Analysis of Sports Data 2 (basketball)
4	Data Analysis Hands-on Activity	Sports Data Secondary Record Processing Experience 1 (baseball) Sports Data Secondary Record Processing Experience 2 (basketball)
5	Artificial Intelligence Technology Experience Activity	Creating Sports Record Data Sets Experience Activity Creating Visualizations for Sports Record Data Experience Activity
6	Artificial Intelligence Technology Experience Activity	Sports Team Decision-Making Process Experience Activity Experience Activity Applying image Processing Algorithm

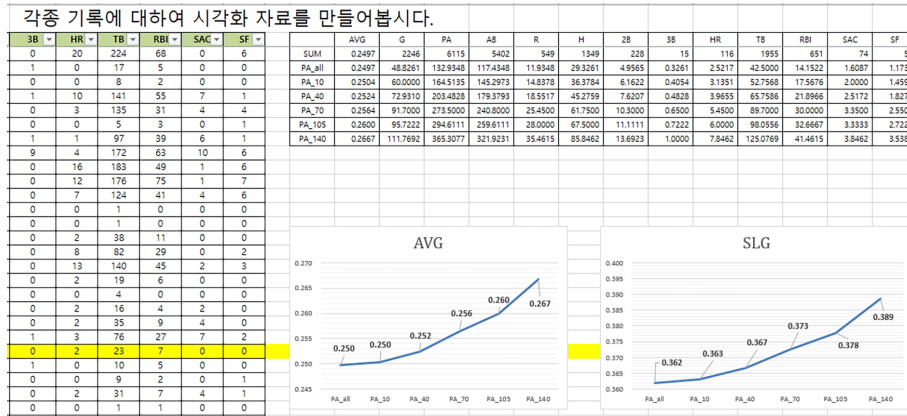


그림 1. 스포츠 기록 기초 통계 분석을 위한 예제  
 Fig. 1. Examples for basic statistical analysis of sports records.

의외의 진로를 생각하지 않고 있다고 가정하고 연구를 진행하여야 한다. 아울러 어떤 학생들은 진로탐구 프로그램을 진행하는 상황에서, 생소한 분야를 보는데 따른 학습된 무기력을 경험할 가능성이 있다. 학습된 무기력은 흥미와 능력이 감소하는 원인이 될 수 있으므로, 쉽고 재미있는 내용을 토대로 교재를 구성하여야 한다.

셋째, 본 연구에서 진로탐구 프로그램을 함께 하는 학생들은 운동선수에게 시간을 많이 할애하므로 학교 공부에 투자할 시간이 상대적으로 부족한 경우가 많다. 따라서 기초학력이 대체적으로 부족할 수 있으므로, 주어진 순서대로 수행할 수 있는 매뉴얼 방식으로 진로탐구 프로그램 교재를 개발하

여야 한다. 매뉴얼 방식으로 개발한 교재는 무작정 따라하는 방식이라는 비판을 받을 수 있지만, 이공계 분야를 체험하는 진로탐구 프로그램에서의 내용은 자신의 생각을 말해보는 것이 아니라 실제로 결과를 보여주는 활동이 많으므로 같은 동작으로 따라해보는 것이 상당히 중요하다. 아울러 본 연구에서는 운동선수부 학생들에게 쉽게 다가가야 한다는 상황을 고려하여야 한다고 생각하였다.

위와 같은 고려사항을 바탕으로, 운동선수부 학생들을 대상으로 한 진로탐구 교재를 그림 1, 그림 2와 같이 개발하였다. 교재는 스포츠 데이터 분석가에 대한 진로지도 교재이다.

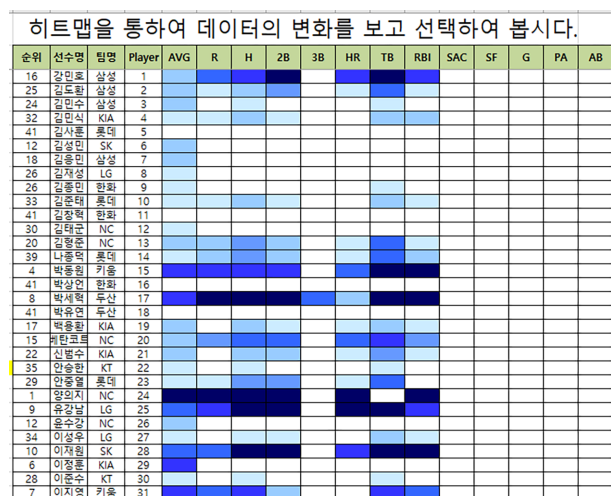


그림 2. 스포츠 구단 의사결정 체험 활동을 위한 예제  
 Fig. 2. Examples for sports team decision-making experience activity.

C. 진로탐구 프로그램 적용 및 피드백

본 연구를 위하여 표적집단면접에서 인터뷰에 응한 학생들을 포함하여 야구부 학생 4명과 농구부 학생 4명을 데리고 진로탐구 프로그램을 진행하였다. 운동선수부 학생들이 평소엔 시간이 많이 나지 않아서 주당 1차시만 진행할 수 밖에 없었다. 차시가 끝날 때마다 짧은 인터뷰를 통하여 피드백을 받았고, 연구 결과를 위하여 인터뷰 내용을 정리하였다. 의미 있는 인터뷰 내용을 준 학생들의 의견을 정리한 바는 아래와 같다.

요즘 인공지능과 빅데이터가 많이 언급되는 시대인 것은 당연히 알고 있었고, 스포츠 분야에서도 활용할 것이라고 막연하게나마 느끼고 있었습니다. 선생님들께서 재미있게 스포츠 데이터를 다루는 것을 가르쳐주시니까, 운동선수로 성공하지 못할 때를 대비하여 열심히 공부해야겠다는 생각이

많이 들었습니다. - 야구부 학생 A -

야구에서도 세이버메트릭스가 유행하듯, 농구에서도 생산성을 측정하는 수치가 있는 것이 곧 대세가 될 것이라고 생각합니다. 저희도 많은 생각을 하면서 운동선수하는데요, 운동선수뿐만 아니라 다양한 분야에서도 운동선수하듯이 생각하고 노력하면, 우리가 발전할 것이라고 생각해요. 우리 운동선수들도 인공지능과 빅데이터 기술처럼 새로운 분야에 대하여 관심을 많이 가져야겠다고 생각했어요. - 농구부 학생 B -

저희도 운동선수를 50~60세까지 할 수 없다는 것을 알고는 있고요, 운동선수를 그만두는 날에는 뭘 어떻게 하지? 라는 생각을 해본 적이 있어요. 진로탐구 프로그램에서 스포츠를 연계한 다양한 분야가 있다는 것을 알았고요, 운동선수를 그만둔 이후를 위해서라도 공부를 해보겠다는 생각이 점점 드는 것 같습니다. - 야구부 학생 C -

## V. 결론 및 제언

최근 운동선수부 학생들에게 다양한 교육 프로그램을 경험하게 하려는 시도가 많다. 운동선수부 학생들에게 진로를 다양하게 지도하는데 대한 문제를 우려하는 시각은 많지만, 본 연구에서는 단 한 가지의 문제라도 해결하고자 다양한 교육 프로그램을 개발하였다. 본 연구에서는 A도의 야구부와 농구부 등의 운동선수부를 대상으로 하여, 진로탐구 프로그램을 개발하고 적용하였다. 이에 운동선수부 학생들에게 활용할 수 있는 진로교육 프로그램을 설계하고 개발하였다. 이를 위하여 표적집단면접법을 통하여 학생, 지도자, 교사들을 대상으로 면접을 진행하고, 선행 연구를 통하여 요구 분석을 하였다. 이를 토대로 진로탐구 프로그램 개발을 위한 가이드라인을 설계하고, 교육 프로그램과 교재를 개발하였으며, 진로탐구 프로그램을 적용한 후 간단한 인터뷰 시간을 가지고 피드백을 받았다. 피드백을 위한 인터뷰 내용을 종합하여보면 진로탐구 프로그램에 참여한 운동선수부 학생들이 운동선수 뿐만 아니라 다양한 분야에 관심을 가지게 되었고, 공부를 하겠다는 마음이 생긴다는 피드백 결과를 볼 수 있었다.

본 연구를 통하여 진로탐구와 진로지도를 위하여 체육교사, 운동선수부 학생, 체육지도자 등의 학교 운동선수부 구성원들이 많은 관심을 가지고, 운동선수부 구성원이 각자 가진 통찰력을 활용하여 긴밀하게 협력할 수 있다면, 운동선수부를 위한 진로 과목의 지속적인 발전을 기대할 수 있다. 또한 본 연구를 시작으로 하여 운동선수부의 진로지도를 위한 다

양한 연구가 활발히 진행될 것으로 기대할 수 있다.

본 연구의 한계로는 한 지역의 한정된 종목에서 소수의 학생들을 연구대상으로 삼았으므로, 다수를 통한 양적 결과를 뽑아낸 후 일반화를 시키는 데는 어려움이 있었다. 따라서 표적집단면접법을 통한 질적 연구에 치중할 수밖에 없었다. 하지만 소수의 운동선수부 학생이라도 더 양질의 진로탐구 프로그램을 통하여 의식의 변화가 생긴다면, 본 연구와 같이 소수를 위한 연구도 의미가 있다. 이에 향후 연구과제로 다양한 지역의 운동선수부를 섭외하여 진로교육을 실시한 후, 운동선수부 학생들에 대하여 긴 기간에 걸쳐 추적 연구를 진행하고, 실제로 본 연구가 도움이 되었는지 알아보아야 할 것이다. 또한 학습효과에 관련해 다양한 설문을 진행하고 결과를 적용하려고 한다.

## 참고문헌

- [1] H. Sohn and E. A. Hong, "Developing a career education guideline for korean student athletes," *The Korean Journal of Physical Education*, vol. 53, no. 3, pp. 621-633, May 2014.
- [2] H. K. Kim, "Exploring the career formation process experience of a prospective physical education teacher who was a student athlete," Master's Thesis, The Graduate School of Korea University of Education, Chungbuk, 2023.
- [3] K. M. Lee, *Career Education and Counseling Using Col- lage Career Counseling Techniques Handbook*, Seoul, Hakjisa, 2015.
- [4] J. W. Lee and H. J. Kim, "Sports-artificial intelligence industry-technology trend analysis through news topic modeling and social network analysis," *Korea Journal of Sport*, vol. 20, no. 1, pp. 715-737, March 2022.
- [5] T. Y. Park, "A study on high school athletes' education and occupation aspirations," Master's Thesis, The Graduate School of Korea University of Education, Chungbuk, 1998.
- [6] H. M. Ha and B. G. Lee, "A study on the 'visiting sport club career education' project on the KSOC through case analysis," *The Korean Journal of Physical Education*, vol. 61, no. 5, pp. 399-410, September 2022.
- [7] S. M. Oh and D. H. Choi, "A study on the relationship between the personality traits, grit and sport coping of injury

experienced student athletes,” *Journal of Rehabilitation Psychology*, vol. 29, no. 2, pp. 15-28, June 2022.

- [8] S. Y. Woo and M. H. Cho, “Narrative research on the value of life and experience of elite track and field coach,” *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, vol. 20, no. 21, pp. 985-1013, November 2020.
- [9] S. L. Yoo, “Peering into the mind-sets of elementary school athletes with high grit scores in adversity,” *Korea Journal of Sport Psychology*, vol. 30, no. 4, pp. 31-46,

November 2019.

- [10] G. I. Lee, C. H. Huh, and T. H. Ryu, “The exploration on dropped causes of drop-out student athletes and ways of improving their problems,” *Korean Journal of Elementary Education*, vol. 22, no. 3, pp. 2189-2202, September 2011.
- [11] S. Y. Kang and T. H. Yu, “Athletic club leader’s Life and Education,” *The Korean Journal of Physical Education*, vol. 52, no. 4, pp. 201-216, August 2013.



**유 강 수 (Kangsoo You)**

2005년 8월 : 전북대학교 영상공학과 공학박사  
1996년 3월 ~ 2006년 8월 : 전주대학교 교양학부 객원교수  
2006년 9월 ~ 현재 : 전주대학교 교양학부 교수  
〈관심분야〉 영상처리, 컴퓨터교육, SW/AI교육, 데이터과학교육, 로봇활용교육