

스포츠사회학

스포츠사회학:

스포츠사회학은 무엇인가?

공부해야 하는 이유는?

사회학의 주요 개념

사회학(sociology) — 사회구성원이 타인과의 관계를 통하여 생성, 조직, 유지, 변화시키는 사회세계에 대한 연구

사회세계(social worlds) — 일상생활의 행위와 관계로 이루어진 일정한 영역

문화(culture) — 사회성원이 함께 살면서 만들어 가는 공유된 삶의 방식과 이해

사회적 상호작용(social interaction) — 사회구성원들이 상호관계 속에서 서로의 감정, 사고, 그리고 행위에 상호 영향을 미치는 과정

사회구조(social structure) — 사회구성원들이 사회관계 속에서 일상생활을 영위하고 노동활동을 하며 놀이를 즐기면서 형성되는 사회관계의 확립된 유형과 사회적 배치

스포츠의 범위는?

스포츠는 놀이 요소와 스펙터클 요소 모두를 포함한다.
 스포츠가 놀이의 요소를 강조할 때는 참가자 중심이 되고,
 스펙터클의 요소를 강조할 때 스포츠는 관중·시청자 중심이 된다.



초점	참가자	관중/시청자
참여자:	선수	등장인물(영웅과 악당)
보상:	내재적	외재적
활동 본질:	진정성	각색된 모습(cheats와 spoilsports)
활동 주제:	즉흥적 표현	연출된 드라마
구조:	개방적/창조적	계획적 관리에 의하여 고정된
역학 관계:	자유	예견 및 계획
목적:	개인적 즐거움	관객의 즐거움

개념으로서의 스포츠

◆ **체육** : 신체활동을 매개로 하여 신체적, 정신적, 사회적으로 바람직한 인간을 형성시키기 위한 교육의 일부분 (신체활동과 교육과의 관계)

◆ **스포츠** : 기분전환으로 실시하는 즐거운 활동으로서 일련의 규칙과 형식에 따라 이루어지는 상호 경쟁적인 신체활동

- 놀이, 게임, 스포츠의 개념적 차이는 무엇인가?

◆ 놀이, 게임, 스포츠의 특성 비교

놀이	게임	스포츠
		
<p>허구성 비생산성 자유성 불확실성 쾌락성</p>	<p>허구성 비생산성 분리성 불확실성 규칙성 경쟁성 신체기능, 전술, 확률</p>	<p>허구성 비생산성 분리성 불확실성 규칙성 경쟁성 신체기능, 전술, 확률 제도화</p>

카이유와(Caillios)의 놀이의 4가지 요소

<p>아곤 (agon)</p>	<p>신체적(스피드, 힘, 기술) 경쟁성을 기반으로 한 놀이 (자기가 우수하다는 것을 인정받고 싶어하는 욕구) 예 : 복싱, 펜싱, 축구, 사냥</p>
<p>알레아 (alea)</p>	<p>확률을 기반으로 한 놀이 예 : 카드놀이, 주사위 놀이</p>
<p>미미크리 (mimicry)</p>	<p>모방성, 다른 인격으로의 변화를 추구하는 놀이 (타인으로 가장하여 신분의 해방으로 즐거움/재미로 주로 하는 놀이) 예 : 가면놀이, 연극</p>
<p>일링크스 (ilinx)</p>	<p>어지러움을 유발 하는 등, 정상적인 지각상태를 파괴하는 놀이 예 : 스키, 암벽등반, 청룡열차</p>

사회현상으로서의 스포츠

◆ 스포츠는 문화적인 이데올로기와 관련되어 있다.

성논리(gender logic)

- 사회의 일반적인 성 논리가 스포츠에도 적용(남성에게 유리)
- 힘, 신체기술, 정서적 통제를 요구하는 스포츠는 남성이 우세하다는 결론
- 스포츠는 남성다움의 상징으로 여성의 스포츠 참여제한과 더불어 여성의 스포츠와 남성의 스포츠를 구분

계급 논리(class logic)

- 부유하고 힘있는 사람들은 가치있는 승자로, 가난하고 힘없는 사람들은 게으른 패자로 정의하는 경제적 관점의 사회적 논리
- 스포츠에서 우수선수에게 주어지는 많은 금전적인 보상, 명예부여는 자연스럽고 당연한 것이라는 계급논리에 입각한 설명(경기결과에 따른 차등적 분배)

인종논리(race logic)

- 흰 피부색과 다른 피부색의 차별화
- 소수 민족 및 유색인들을 상징적으로 억압하는 정형화과정에 스포츠가 기여
- 테니스, 골프 등에서 흑인들의 선전이 이 논리를 변화시키고 있음

인성논리

(character logic)

- 스포츠 참가를 통해 스포츠가 내포하고 있는 특징가치, 태도, 규범, 행동 등을 학습함으로써 개인의 인성과 태도 및 가치관의 변화를 가져옴
(페어플레이 정신, 스포츠맨십, 공정성, 용기, 성취성, 바람직한 시민의식 등과 같은 인성특성 함양)

◆ 스포츠는 중요한 사회제도들과 연결되어 있다

- 스포츠와 가족
- 스포츠와 교육
- 스포츠와 정치
- 스포츠와 경제
- 스포츠와 매스미디어
- 스포츠와 인터넷
- 스포츠와 종교

- 스포츠는 모든 사회제도내에 침투해 있다.
뉴스, 신문,
스포츠 제품판매,
스포츠 소비활동,
스포츠참가자수,
매스미디어의 콘텐츠
의존도 등

1) 스포츠 와 가족

건강 유지 및 증진을 위한 스포츠 활동의 생활화(대중 스포츠의 증가)

북미의 경우 많은 어린이들이 조직적인 스포츠 활동에 참여하고 부모들은 리그를 조직하고 팀을 코치하고 운전수와 같은 봉사활동을 함

2) 스포츠와 교육

스포츠 참가는 교육적 이익을 가져옴

스포츠를 통해 체력향상, 힘든 일과 인내의 가치를 학습, 목표지향적이 되
게 하는데 공헌

3) 스포츠와 정치

올림픽은 정치적 도구. 국가의 위신, 소속감, 유대성을 증가시킬 수 있으므로

- 정치적 무관심을 위한 프로스포츠 창설
- 부산대학교와 전남대학교 간의 친선교환경기
- 축구전쟁 (온두라스와 엘살바도르)
- 올림픽의 선전은 정부의 정당성 강화

4) 스포츠가 경제에 미치는 영향

- 스포츠이벤트
- 방송 중계권료
- 광고료
- 스폰서십
- 스포츠산업

5) 스포츠와 문화

- 하위문화
- 다양한 스포츠집단의 문화
- 사회화
- 사회학습
- 몸짱 신드롬

6) 스포츠와 매스미디어

TV는 보는 스포츠를 위한 중요한 매개체, 서로의 존재를 위해 필요로 하는 실질적인 공생관계

- 미디어 콘텐츠
- TV 방송의 약 15%
- 미디어 기술 개발
- 스포츠 룰의 변경
- 상업화
- 스포츠마케팅

기 스포츠와 인터넷

- e-스포츠, 스포츠의 역동적인 모습들을 각종 이미지와 비디오 클립으로 감상 가능, 사이버상에서 스포츠 종목에 관한 각종 기술 습득이 가능
- 스포츠와 레저를 위한 정보제공, 동호회 구성, 스포츠 스타들의 팬 관리를 위한 개인 사이트 등장(박세리, 박찬호 등)

8) 스포츠와 종교 관계

- 1) 고대올림픽경기는 그리스 사람들이 제우스신에게 경의를 표하고 그들의 스포츠 활동에 신의 존재를 증명하는 종교적인 축제에서 유래
- 2) 다양한 스포츠 종목들이 YMCA, YWCA와 같은 종교 단체에 의해서 소개
- 3) 종교 지도자들은 유명 선수와 코치를 통하여 새로운 신도에게 전도
- 4) 선수마다 자신의 종교와 관련된 미신이 존재

1. 스포츠의 순기능적 현상

교육적 기능 : 적절한 형태의 스포츠 참가는 그 참가자에게 신체적, 정신적, 사회적 발달을 촉진시킬 수 있고, 인간교육에 기여할 수 있는 교육적 매개체

오락적 기능 : “스포츠를 즐긴다” 라는 말처럼 스포츠는 오락과 기분전환을 위한 수단이 된다
직접 참가, 경기장 및 매스미디어를 통한 간접 경험으로 스포츠에 관여하면서 스포츠를 즐김

사회성 함양의 기능 : 스포츠 참여는 바람직한 성격형성, 자기수양, 경쟁적 생활에의 준비, 도덕적 발달과 훌륭한 시민정신의 함양 등과 같은 결과 동반

스포츠의 사회적 기능?

사회통합 기능 : 스포츠 활동은 사회화의 한 형태로서 개인을 집단속으로, 집단을 문화의 형태속으로 통합하는 기능을 수행

ex) 한.일 축구경기, 월드컵, 프로구단의 선수와 팬의 동일시 현상

사회정화적 기능 : 스포츠 참가는 참가자 뿐 아니라 관중들에게도 잉여에너지를 발산시킬 수 있는 배출구를 제공

ex) 스포츠는 사회의 안전판 _ 적대감, 폭력 및 공격성을 합법적으로 표출할 수 있는 장을 제공
(인간 내면에 존재하는 반사회적 행동을 발산시킬 수 있는 카타르시스적인 기능을 함유)

스포츠의 사회적 기능?

2. 스포츠의 역기능적 현상

스포츠 내셔널리즘과 승리지상주의

- : 올림픽과 같은 국제 스포츠 경쟁이 스포츠 내셔널리즘을 강화, 고도로 강화된 국가주의와 상업주의는 승리지상주의를 촉진
 - 규정과 도덕성을 상실한 온갖 부정적인 방법이 동원
 - 스포츠의 본질적 왜곡과 기능적인 변질 유발

스포츠의 고도화와 인간상실의 가속화

- : 스포츠 국가주의와 결합된 승리지상주의는 스포츠 고도화를 자극하고 스포츠 고도화로 인해 인간성 상실을 유발
 - ex) 극도의 기술중심주의로 인해 신체는 도구에 불과

스포츠의 사회적 기능?

인종차별 문제

: 위치 배분의 차별 (백인은 주요위치, 흑인은 중요하지 않은 위치에 배치)

ex) 흑인 : 야구 외야수, 축구 디펜스 백과 외야 공격수에 집중

백인 : 야구 캐처, 피쳐, 세컨 베이스, 풋볼은 쿼터백, 센터에 집중

상업주의의 침투

: 스포츠를 단지 상업적 이익을 획득하기 위한 수단으로 파악하고 실행
프로 스포츠와의 관련에서 심각

유명선수들의 상품화

(올림픽이 전형적

-TV와 라디오의 영향력, 올림픽을 통한 상품광고효과의 극대화)

폭력과 공격성의 조장

: 선수들의 지나친 승부의식과 정서불안 및 자제력의 부족에서 기인
선수들 뿐 아니라 관전자에게서도 발생

기능스포츠 : 규정과 규칙을 지키는 가운데 상대와 기능이나 재능을 가지고 승부를 겨누는 스포츠

투쟁스포츠 : 칼이나 죽도 등의 모형무기를 가지고 맨몸으로 격투적 공격 기술과 방어 기술을 통해 승부를 겨누는 스포츠

극복스포츠 : 자연에 순응하거나 극복하기 위하여 그에 따르는 어려움을 이겨내는 운동

올동적 무용체조 : 인간의 이념이나 감정을 표출하고 전달

스포츠의 대중화

: 스포츠가 대중이라고 불리어지는 사회층에 널리 보급되어 이들이 스포츠에 관심을 가지고 즐기고 행하는 것

. 스포츠 대중화 촉진 요인

① 기계화와 산업화에 따른
현대사회의 생활패턴

② 대중소비사회라는 경제적
매커니즘

③ 대중사회의 사회정책 및 복지정책과 관련하는 정치적 필요



David Beckham

스포츠의 고도화

: 경기 기록이나 스포츠의 기능 수준을 향상시키는 것과 이에 관련된 여러 가지의 측면에 병용되는 현상

협의 : 경쟁에 있어서의 승리를 목표로 해서 보다 높은 기록의 달성이나 곤란한 장애의 극복을 위하여 스포츠 기술이나 전략을 향상시키고 발전시키는 것을 의미

광의 : 스포츠 용구나 시설, 규범, 조직 등의 제도를 포함한 스포츠의 전체 체제가 병용하는 것까지 의미

스포츠 고도화 촉진 요인

- ① 정치의 개입
- ② 스포츠 상업주의의 촉진

