

제 10 강. 잘못된 탐닉

개인의 행복을 위해서 스포츠에 어느 정도로 빠져야 할까? 이 장에서는 칙센트미하이의 플로우(몰입)나 요가 수행의 몰두에 대해서 말하는 것이 아니다. 스포츠에 탐닉해서 헤어 나오지를 못하는 것을 얘기하고자 한다.

행복을 위해서 스포츠에 관여(involve)하는 것은 좋은 일이다. 관여는 참여(participation)보다 더 포괄적 의미이다. 관여에 대한 기준은 직접 스포츠를 행하는지의 여부이고, 이에 따라서 직접적, 1차적 관여(direct, primary involvement)와 간접적, 2차적 관여(indirect, secondary involvement)가 있다. 그리고 관여의 다른 기준으로 인간 유기체를 3가지의 차원으로 바라보면 직접 스포츠를 행하는 행동적 관여(behavioral involvement), 스포츠에 대한 생각을 하거나 지식을 쌓는 인지적 관여(cognitive involvement), 스포츠를 관람하는 것과 같은 정의적 관여(affective involvement)가 있다(김종선, 고희환, 김기웅, 1986).

스포츠 관여의 두 가지 기준을 토대로 스포츠의 참여를 분류하면 다음과 같다.

표10. 활동 여부와 분류 차원에 따른 스포츠 관여자

| 활동여부 \ 차원 | 행동적 관여 | 인지적 관여 | 정의적 관여 |
|----------------|--|--|--|
| 직접적, 1차적 관여 | <ul style="list-style-type: none"> 운동 선수 | <ul style="list-style-type: none"> 지도자 연구원 용품 개발자 경기기록원 경기운영·관리요원 | <ul style="list-style-type: none"> 경기장 관중 중계 아나운서 구단주 |
| 간접적, 2차적 관여 | <ul style="list-style-type: none"> 지도자 체육교사 심판 운동하는 일반인 응원하는 사람 | <ul style="list-style-type: none"> 공부하는 학생 관련 지식을 공부하는 사람 | <ul style="list-style-type: none"> TV시청자 독자 청취자 |

이상의 스포츠 관여에서 스포츠에 대한 잘못된 중독성 관여를 하게 되는 부류는 직접적/정의적 관여를 하는 경기장의 관중과 간접적/정의적 관여자 모두가 해당될 수 있다. 이들이 스포츠를 하나의 도박으로 보고, 스포츠에 취하고, 빠져서 그 결과에만 몰두(immersion)하기 때문에 문제가 발생하는 것이다.

좁은 의미의 도박이란 게임(경기) 참여자들과 상업 시설 사이에서 재화를 재분배하는 장치이다. 상업 시설인 도박장은 스포츠 경기장이고, 직접 경기를 하는 선수가 아니라 게임 참여자들 즉, 스포츠 관중들이 도박자가 되어 돈 내기를 하는 것이 스포츠 도박이다.

도박에서 한 순간 많은 돈을 얻게 되면 쾌락을 느끼게 된다. 중요한 것은 이러한 쾌락은 사람을 현실에만 관심을 집중시킨다는 사실이다. 음악을 들으며, 춤을 추며, 사랑을 느끼는 순간에 우리는 보다 복잡한 일에 대해서 생각을 하지 않으며 의도적으로 그런 생각의 발전을 막기도 한다. 바로 쾌락을 느끼는 그 순간에만 집중하고 싶어서다(Greenfield, 2000/2004).

이 스포츠 도박의 기원은 17세기의 경마로 거슬러 올라간다. 이 시대의 경마는 최고 상류층들이 자신들만의 공간에서 자신들만이 베팅을 하는 전유물로 여겼다. 그러다가 18세기에 인쇄술과 신문, 출판물의 발달로 인하여 대중들이 상류층의 경마 결과를 알게 되면서, 관심을 가지게 되었고, 이로써 대중적인 관람 스포츠로 변신하게 된다. 이런 변화로 인하여 많은 노동자들이 적은 돈으로도 경마 결과에 돈을 걸게 되었다(Reith, 2002/2006).

일반적으로 도박자가 도박을 하는 이유는 다음과 같다.

- 결과에 대한 흥분감
- 확률을 맞추려는 지적인 사고
- 사교적인 대인관계의 목적
- 경제적인 이득

그러나 도박의 결과가 비록 확률에 의해서 접근 가능하고 우연 또한 현대에는 통계적 확률로 이해하고 있으나 그 결과를 일반인들이 예측하기가 매우 힘들기 때문에 도박은 시간, 열정, 돈의 순수한 낭비이다. 도박에 쏟는 시간과 열정과 돈은 비생산적인 지출일 것이다. 그리고 도박자는 게임(경기)에 관여 했다고보다는 그 결과에만 몰두한 것이다(Reith, 2002/2006).

2006년 현재 우리나라에서 합법적으로 이루어지는 스포츠 도박은 3가지다.

- 말을 타는 기수들이 경주를 하는 경마
- 사이클 경주를 하는 경륜
- 보트배 경주를 하는 경정

이 3가지는 관중들이 직접 경기를 관람하므로 스포츠의 직접적/정의적 몰두자를 양산하고 있으며, 또한 스포츠 경기의 결과에 내기를 하는 스포츠복권은 간접적/정의적 몰두자를 증가시키고 있다. 그리고 급속히 퍼져가는 상업적 도박은 슬롯머신장, 카지노, 화상경마장이 있으며, 심지어는 인터넷을 통하여 누구나 접근이 가능하게 되었다. 이 나라에 더 많은 스포츠 도박 몰두자가 생겨나고 있는 중이다.

오늘날 도박에 대한 중독증은 '충동조절의 장애'라는 정신질환으로 분류되면서 의학적, 심리학적인 관리의 대상이 되고 있다. 예전에는 도박중독을 개인의 질환으로 바라봤지만, 이제는 사회적인 문제로 인식되고 있다. 그런데 국가에서는 한편으로 도박 산업을 합법적으로 육성하는 이중성을 보이고 있다(이흥표, 2002).

가장 일반적인 도박 행동의 분류는 도박에 몰두하는 정도에 따라서 3가지로 나눈다(이흥표, 2002).

- 병적 또는 강박적 도박 : 가장 심각한 수준의 중독성을 보이는 것으로 더 많은 시간과 열정, 돈을 소비하게 되어 개인의 삶이 파괴되는 것
- 문제성(problem)또는 습관성 도박(habitual gambling) : 도박으로 인하여 개인의 사생활, 가족과의 관계, 직업 생활에 문제가 생기는 수준
- 유희(recreational) 또는 사교성 도박(social gambling) : 돈이 목적이 아니라 즐거움과 친목의 목적으로 이루어지며, 결과가 중요하지 않은 수준

행복을 위해서 스포츠에 관여하여 도박을 하게 된다면 부디 개인의 유희와 대인간의 사교를 위한 도박에 한정되도록 노력해야 한다.