

제3장 스포츠와 문화

1. 스포츠 문화의 개요

1) 문화의 개념 및 특성

(1) 문화의 개념

* 좁은 의미

문화생활· 문화인 등처럼 서구적 요소나 현대적 편리성과 높은 교양과 깊은 지식, 세련된 생활이나 우아함, 예술 풍의 요소.

* 넓은 의미

인류학, 철학, 사회학에서 전통적인 의미로 인류의 가치적 소산으로 학습에 의해 사회로부터 습득하고 전달 받은 인간의 사유, 행동양식 전체를 포괄.

(2) 문화의 특성

첫째, 문화는 개인에게서 발견할 수 있는 독특한 취향이나 습관이 아니라 사회구성원들 사이에 공통적으로 나타나는 경향을 의미하므로 공유되는 특성

둘째, 유년기부터 사회화(socialization)과정을 거쳐 학습

셋째, 학습에 의해 얻어진 경험적 지식으로 상징적 수단을 통해 다음 세대에 전해지고 축적

넷째, 한 사회집단의 문화는 지식·신앙·예술·도덕·법·관습등과 같이 많은 부분으로 구성

다섯째, 문화는 정체적인 것이 아니라 끊임없이 변화하고 이러한 변화에 의한 문화의 혁신은 점차적으로 그 사회의 문화의 한 부분으로 수용

2) 스포츠 문화의 정의 및 특성

(1) 스포츠 문화의 정의

- 신체활동에 따른 인간 행동 양식의 하나로서 신체나 운동의 문제를 해결하기 위하여 인간에 의하여 고안된 스포츠와 더불어 나타나는 물질적 용구 및 사상, 이론, 방법 등을 총칭하는 개념이다.

(2)스포츠 문화의 특성

◆ 스포츠는 사회적·문화적 산물로서 3T.
즉, 전통(tradition), 전환(transition), 변화
(transformation)의 특성을 지님.

- 스포츠는 사회의 변화발전에 따른 문화의
생성·교류·변천과 마찬가지로 과거의 전통
을 이어 받고 다른 문화와의 교류를 통해
새로운 문화로 전환 또는 변화하게 된다.

스포츠 문화의 구조와 기능

■ 스포츠문화의 구조

■ 가치구조

스포츠목적론

스포츠수단론

■ 행동구조 – 규범, 기술 전략 전술

■ 물적구조 – 시설, 설비, 스포츠의복, 용기구

■ 스포츠문화의 기능

■ 개인적 기능

■ 사회적 기능

스포츠 문화의 기능 : 개인적 기능

신체적 기능 : 스포츠 문화를 통해 신체적·정신적
성장 및 발달을 촉진

유희적 기능 : 여러 가지 욕구를 충족시켜 준다
(새로운 경험의 욕구, 사회관계의 즐거움, 창조적 표현의 욕구, 운동
적 욕구 등)



스포츠 문화의 기능 : 사회적 기능

1. 사회화 기능 : 사회생활에 필요한 규율이나 양식을 배우는 기회를 제공
(자기절제, 팀워크, 상호존중과 동료의식, 페어플레이에 대해 배울 수 있다)



스포츠 문화의 기능 : 사회적 기능

2. **교육적 효과** : 체육활동을 통하여 학급간의 화합과 급우간의 돈독한 교우관계를 형성할 수 있다.



3. **공정한 경쟁 기회를 제공:** 누구나 공정한 경쟁 기회 및 평등성을 가질 수 있다.



스포츠의 사회, 문화적 가치

- 스포츠의 사회적 가치
 - 인격형성(character building)
 - 규율성(discipline) 배양
 - 경쟁심(competition) 고취
 - 체력(physical fitness) 증진
 - 정신력(mental fitness) 강화
 - 종교성(religiosity) 배양
 - 국민정신(nationalism) 함양
- 스포츠의 문화적 가치
 - 사회통합적 가치
 - 사회통제적 가치

스포츠의 비교문화적 분석

- **게임유형과 문화유형 – Roberts**
 - 신체 기술적 게임(game of physical skill)
 - 확률적 게임(game of chance)
 - 전술적 게임(game of strategy)
- **역사, 지리적 특성과 스포츠문화**
 - 역사적 특성과 스포츠문화
 - 지리적 특성과 스포츠문화

2. 문화로서의 스포츠

1) 대중문화와 스포츠

(1) 대중문화

일반적으로 대중문화는 이전 단계에서 볼 수 있던 지극히 한정된 계급과 계층 사이에서만 향유되던 엘리트만의 고급문화와 기층에 있는 토착적인 민속문화 사이에 나타난 중간문화이다.

대중 'popular'와 'mass'

- **mass culture** : 대중사회에서 TV나 영화 등과 같은 대중매체에 의해 형성되는 문물의 의미(mass는 주체성을 가지지 못한 비합리적, 열등한 집단의 의미)
- **Popular culture** : 많은 사람들의 취향에 따라 향유하는 문화의 개념(popular에는 보다 중립적이고 긍정적인 함의)

◆ Gans(1974)

고급문화를 유일한 미적 기준으로 간주하고 대중문화의 심미적 가치를 무시하는 엘리트주의적 대중문화비판에 대해 반론을 제시하면서 대중문화가 고급문화와 동등한 중요성을 갖는 문화라는 긍정적 함의를 부여하고자 하였다.

범세계적 스포츠 문화



현재 전 세계는 지구촌이라고 불리는 만큼
현대 사회의 스포츠는 범국가적인 차원에서의 문화
의 장이라고 할 수 있다.

2) 하위문화와 스포츠

(1) 하위문화

- 서브컬처(sub-culture) 또는 부차적 문화.
- 문화와 계급간의 배열에서 상대적으로 보다 큰 하나 또는 다른 문화의 관계망 중에서 하위집단의 작고 국지적인 차별적인 구조를 말함.
- '문화 속의 문화'라고 함.

◆ 하위문화의 개념

- 1950년대 후반 미국에서 비행소년들이 형성하고 있는 독특한 비행하위문화의 사회학적 연구로부터 발전.
- 오늘날에는 계층문화·연령층문화·직업문화·지역문화 등 여러 영역에서 두루 쓰임.

◆ 하위문화와 전체문화, 또는 주요문화 사이의 기능적 관계는 대개 상호보완적.

(2) 스포츠 하위문화

◆ 스포츠는 각각의 사회와 집단에 따라 다른 문화를 공유하고 있지만, 같은 사회나 스포츠 집단 내에서도 상이한 문화적 특징이 나타난다.

예) 선수들의 헤어스타일,
마스코트, 징크스 등.

◆ 스포츠 하위 문화의 예

- 경기를 앞두고 손톱, 머리, 수염을 깎지 않거나, 삭발을 하거나, 특정 음식을 삼가는 것, 특정 물건을 지니는 것 등과 같은 운동선수들의 징크스.

3) 소비문화와 스포츠

(1) 소비문화

- 현대사회에서 사회적 관계를 형성하는 인간과 집단의 행동양식, 개인적·집단적인 자기 정체성 형성과정의 핵심적인 기제로서의 의미.

◆ Featherstone(1999)

- 1920년대 미국을 현대 소비문화의 기원으로 봄.
- 광고·영화·타블로이드판 신문·라디오 등의 대중매체가 소비문화(consumer culture)의 촉진에 지대한 역할을 한다고 주장.

◆ Baudrillard(1992)

- 소비의 대상 중 가장 아름답고 귀중하며 멋진 사물이 신체라고 지적.

◆ Ewen(1976)

- 현대소비문화를 가능하게 해 준 원동력을 대량소비와 광고로 설명

◆ 현대인들은 신체의 외형적 관리를 위해 운동, 건강의학, 피부관리, 성형수술, 몸매교정, 체형관리 등 자신의 몸을 자본화하는데 투자하게 되었고, 스포츠기술로서도 자본을 축적하게 되었다.

◆ 프로선수들이 지닌 스포츠 기술도 자본으로 교환 가능해졌으며 스포츠는 또 다른 소비대상으로 여겨짐.

(2) 스포츠 소비문화

◆ 스포츠 소비문화란?

- 직접스포츠와 간접스포츠를 통한 스포츠 참여와 관련매체와 제품들을 소비하는 스포츠의 소비행위나 관행이 현대사회의 사회적 관계를 형성.

- 인간과 집단의 행동양식, 개인적이고 집단적인 자기정체성 형성과정에 핵심적 기제로서 의미를 지님.

◆ Leonard(1980)

- 스포츠를 소비한다는 것

: 스포츠라는 상품이나 서비스, 스포츠 관련 제품을 구매·획득하는 것으로 참여스포츠 소비와 관람스포츠 소비, 그리고 스포츠 관련 제품이나 서비스 소비인 일반스포츠소비로 구분된다고 함.

◆ 사회가 발달함에 따라 노동시간 단축·소득증대로 여가시간이 확대.

- 스포츠 소비는 자기실현과 정체성 획득욕구에 부흥하는 방향으로 확대.

◆ 최근 인라인스케이팅, 스노우 보드, 스키, 암벽타기 등의 레포츠 종목과 마라톤에 이르기까지 활발한 동호회 활동 참여인구가 급속히 증가, 전문화 됨.

◆ 젊은이들의 스포츠 소비문화

- 힙합 복장, 스포츠 음료, 나이키 운동화 등 자신들의 개성과 기호를 나타낼 수 있는 집단적 소비양상을 띠고 있다.



4. 스포츠의 문화적 산물

1) 그림·조각

- Cashmore(2001)

예술작품에 나타나는 경쟁스포츠는 질서와 사회의 합리화, 자아의 완성에 대한 욕망을 의미하고 있다고 하였다.

2) 영화·드라마

- 스포츠를 주제로 한 영화와 드라마는 스포츠가 내재하고 있는 도전과 역경, 경쟁과 갈등, 그리고 이를 극복하거나 해결하면서 전해지는 감동과 휴머니즘을 시각화 하여 영상이나 TV를 통해 대중들에게 전달.

- 전형적인 할리우드 영화.

- 역동적이고 극적인 승리를
통한 감동을 전하는
대표적인 작품.

- 대중에게 무의식적으로
국가주의를 강화.
(성조기 유니폼)

3) 만화

- 스포츠의 신화적 요소는 하나의 영웅을 탄생 시키기 적합한데, 이는 스포츠가 만화의 소재로 많이 사용되는 원인이다.

- 허구성과 오락적 요소를 넘어 스포츠문화를 형성할 뿐만 아니라 그 시대 스포츠 문화와 변천과정을 읽어낼 수 있는 중요한 텍스트이다.

4) 문학

- ◆ 스포츠를 소재로 한 문학작품들은 스포츠가 갖는 극적인 삶과 양상을 미학적으로 기술 탐구하며, 이를 문학화·형상화 한다.

ex) 마라톤을 소재로 한 이진우 『장거리주자』, 김창동 『서울환상곡』, 김혁인 『폭풍의 제8구단』

- ◆ 스포츠 문학은 스포츠를 통해 자아를 실현하고 정체성을 확립하려는 인간의 삶을 전하는 작품들이 많다.

Company
logo

THE END