



Sports and Culture: Exploration for the Thought of Diversity and Historical Approach*

Deok Seon CHANG**, Hae Yu KIM***, Hyuk Jin LEE****

Received: December 09, 2020 Revised: December 14, 2020 Accepted: December 14, 2020.

Abstract

Purpose: This study started with interest in sport culture and is meaningful as an exploratory study to help with the basic understanding of sport culture research. **Research design, data, and methodology:** The approach of this study is the exploratory approach by literature reviews. This study carried out exploratory research on thinking about diversity of sports culture and the development process of sports culture by human history periods. **Results:** First, in thinking about cultural diversity, cultural absolutism and cultural relativism were identified. The characteristics of sports culture can identify universality, individuality and diffusion, and the attributes of sports culture included sharing, learning, accumulation, whole systematic relationship and change. Second, the characteristics of sports culture were identified by the approach of each historical era. The historical stages were divided into ancient civilizations, ancient Greece and Rome, middle ages and early modern period, and late modern period. Sports have historically been found to have a British-centered European origin or popularized in the United States. **Conclusions:** with the characteristics of modern sports culture, the globalization of sports culture, the prominence of sports industry and sports space marketing, and the symbiotic influence relationship of sports and mass media were examined and future directions were discussed.

Keywords : Sports, Culture, Cultural diversity, Globalization, Sports space marketing

JEL Classification Code : L83, M30, Z29

1. 서론

문화는 '인간에 의해 이룩된 정신적, 예술적 표현의 모든 것'이라는 광범위한 개념이며, 사상, 신앙이나 종교, 사회의 관습, 규범, 제도, 전통기술이나 예술 등을 포함한다. 21 세기는 세계화 (globalization)의 화두와 함께 세방화 (glocalization) 시대이며, 지구촌은 문화의 다양화가 키워드로 자리 잡았다.

스포츠는 공간을 바탕으로 관광, 교통, 경제, 문화, 사회 등 인문현상 속에서 펼쳐지는 인간의 신체활동이다. 스포츠는 인간이 공동체를 형성하여 발달하였고, 현대사회에 이르기까지 지속적으로 발전하여 온 인간의 대표적인 문화 산물이라고 할 수 있다 (Kim & Lee, 2020). 스포츠는 인류 역사 이래 기원과 탄생, 발전과 변천 그리고 전파 확산과 분포에 이르기까지 문화적 배경을 뚜렷하게 반영하고 있으며, 스포츠문화는 스포츠산업, 스포츠마케팅, 스포츠용품이나 의류, 스포츠브랜드, 스포츠방송과 미디어 등과 더불어 스포츠에서 파생된 대표적인 용어라고 할 수 있다. 스포츠는 선사시대이후 다양한 역사시대를 거쳐 오면서 인간들에게 지덕체의 밑바탕으로서 교육 및 건강을 위한 필수 활동으로 인지되었고, 지구촌의 각 지역성을 담고 있는 문화적 배경을 갖고 있다. 이런 시각에서 스포츠문화에 대한 이해, 특히 스포츠문화의 다양성에 대한 배경과 역사시대별 접근을 위한 탐색은 의미 있는 연구수행 가치를 지닌다.

* This study was supported by the research grant of the KODISA Scholarship Foundation in 2020.

**First Author, Team Manager of Clean Baseball Center, Office of the Commissioner, KBO (Korea Baseball Organization), South Korea. E-mail: ss@koreabaseball.or.kr

***Second Author, Graduate student, Department of Sport Convergence, Eulji University, South Korea. E-mail: top0191@naver.com

****Corresponding Author, Professor, Faculty of Liberal Arts, Eulji University, South Korea. E-mail: hyuk2jin@eulji.ac.kr

본 연구는 스포츠문화에 대한 관심에서 출발하였고, 스포츠문화 연구의 이해를 돕기 위한 시도로 수행되었다. 연구방법은 국내외 스포츠문화와 역사관련 문헌연구 등을 기초로 하였고, 연구범위와 내용은 스포츠문화의 다양성에 대한 배경으로서 문화에 대한 사고, 스포츠문화의 특성과 속성의 이해, 그리고 고대문명 탄생부터 중세, 근세, 근대에 이르기까지 역사시대별 스포츠문화의 발달을 확인하였고, 현대사회의 스포츠문화의 특징을 포함하였다.

2. 스포츠문화의 다양성에 대한 배경

2.1. 문화에 대한 사고

문화에 대한 사고는 문화상대주의와 문화절대주의로 양분되며, 이에 대한 견해는 기본적으로는 문화이해의 본질과 보편적 인간정신의 규명이 가능한가에 관한 문제를 둘러싼 이론적 논의의 성격을 띠고 있다. 문화절대주의는 '문화를 절대적 기준으로 평가하고 우열을 가리는 태도나 관점'이며, 어느 한 기준에 맞추어 다른 문화를 평가하기 때문에 고유 특성이나 상대적 가치를 인정하지 않는 것으로 자문화중심주의, 문화사대주의, 국내식민주의 등이 속한다.

문화상대주의는 '문화는 다양하며 인간의 인식과 가치관은 문화에 따라 다르다' 고 하는 시각에서 1930년대 미국 인류학자 Benedict를 비롯하여 Herskovits (1972)에 의해 주장된 다른 문화를 이해하고자 하는 인류학자들의 기본적인 접근방식이다. 문화상대주의는 미국을 중심으로 한 서구의 인류학에서 중요성이 강조되어 왔다 (Marcus & Fisher, 1986). 미국의 자유주의는 문화상대주의적 태도는 인류학 내에 자리 잡게 된 배경이 되었고, 문화상대주의와 자유주의의 접목은 휴머니즘을 전 세계로 확대 발전시켰다.

스포츠문화는 문화를 공유한 집단에 따라 범주화 될 수 있고, 동일한 가치와 권위를 갖고 있는 문화는 존재할 수 없다. 권력이 강한 집단의 문화는 강한 힘을 갖고 있고, 약한 집단의 문화는 지역 안에서 권력소유 집단의 문화에 의하여 억압과 차별을 받았다. 스포츠를 통해 자국 문화를 우월하게 여기며 절대적 기준을 삼아 다른 문화를 비하한다면 자문화중심주의적 사고방식이라고 할 수 있고, 스스로 열등감을 느껴 자국 고유의 스포츠를 버리고 다른 지역의 스포츠문화를 숭배하고 찬양한다면 옛 문화사대주의의 연장선이라고 할 수 있다. 또한 특정 국가가 스포츠선진국으로서 우월성을 증명하기 위하여 다른 국가의 스포츠의 지위나 권리를 공격하는 태도는 문화제국주의에서 비롯된 것이라고 할 수 있다. 그러나 문화상대주의 시각에서, 지역에서 집단을 나누는 기준으로서 성별, 계급, 민족이나 인종 등 다양한 범주는 존중되어야 한다. 다양한 기준에 따라 수많은 집단의 스포츠문화가 만들어질 수 있고, 이들은 각각 독특한 자기 문화를 갖게 된다. 또한 지구상의 스포츠는 고정, 불변하는 것이 아니므로, 역사와 시대변천에 따라 변화하고 있다.

2.2. 스포츠문화의 특성

2.2.1. 스포츠문화의 보편성

보편성 (universality)은 동일한 환경이나 여건에서, 혹은 다른 환경이나 여건 속에서도, 시간과 공간을 초월하여 내용과 형식에서 유사한 문화가 창조된다는 것이다. 이러한 특성 때문에 문화 사이에는 어떤 공통성이 나타날 수 있다. 두 문화 간의 어떤 공통성이나 유사성이 발견되었을 때 형성과정에 관해 관심을 가질 필요가 있으며, 두 문화 사이의 공통성이 두 지역에서 독자적으로 생성한 문화의 보편성에 의한 것인지, 아니면 서로 간 형성된 상호교류의 결과인지에 대해 확인이 필요하다. 스포츠문화의 보편성은 동서양 시대를 막론하고 발달한 공술의 발전과 형태 그리고 오랜 사냥수단으로 활용된 매사냥에서 확인할 수 있다.

2.2.2. 스포츠문화의 개별성

개별성 (individuality)은 각각 특정 문화는 자기의 고유한 개성을 지니고 있고 다른 문화와 구별된다고 하는 것이며, 고유성 혹은 독자성으로 표현된다. 문화의 개별성으로 인하여 문화교류가 발생한다고 해도 문화의 완전한 융합, 융화 혹은 동화는 쉽게 일어나지 않으므로, 문화의 수용현상이 나타난다. 스포츠문화의 개별성은 특정 집단을 단위로 하여 개별적으로 스포츠가 형성, 발전된 경우를 의미하는 것이며, 미시적으로 고찰할 때 최초 동일한 환경이나 여건, 동일한 기원을 지닌 스포츠라고 하더라도 시간이나 공간을 달리하면 똑같은 스포츠문화에서 차이가 나타날 수 있다. 예를 들어, 스포츠가 다른 곳에 전파되었을 때 그 스포츠문화가 원형 그대로 전파되는 것이 아니라 전파된 지역의 문화적 요소가 가미된

문화 접변 현상이 일어나며, 영국의 전통 럭비와 다른 미국의 아메리칸풋볼의 발생은 대표 사례이다.

2.2.3. 스포츠문화의 확산성

확산성 (diffusion)은 문화가 다른 지역으로 전해져 해당 지역의 문화과정에 통합되어 정착된 현상이다. 문화확산이론은 독일 지리학자 Ratzel 에 의해 시작된 문화발생에 이은 공간확대를 중심으로 문화경관의 변화과정을 설명하는 시각이며, 이를 통해 인류의 대이동이 스포츠문화 전파 및 경관형성에 영향을 주었음을 확인할 수 있다. 스포츠문화의 확산성은 스포츠가 다른 집단이나 지역으로 퍼져 전달되는 계층확산과 외형적인 요소는 제외되고 내용적인 요소만 전달되는 자극확산 등을 모두 포함하는 팽창확산 (expansional diffusion)을 의미한다. 영국의 중심으로 한 서양의 스포츠는 가까운 주위는 물론, 식민지개척의 역사와 함께 아시아, 태평양, 남북 아메리카 국가까지도 보급되게 된 사례, 그리고 영국에서 만들어져 식민지국가를 중심으로 확산된 15 인제 럭비 유니온(Rugby Union)과 여기에서 파생된 슈퍼 럭비 (Super Rugby)는 다소 차이가 나타나는 스포츠문화의 자극확산 사례이다 (Harris & Wise, 2011).

2.3. 스포츠문화의 속성

2.3.1. 스포츠문화의 공유성

문화는 지역공동체의 구성원에 의해 공유되는 속성을 갖고 있다. Frederickson (1960)에 의하면, 스포츠는 문화의 산물이며, 문화는 구성원 간의 행동이나 사고방식에 따라 차이가 있을 수 있지만 공통점이 존재한다. 이러한 공통점을 통해 인류의 오랜 역사 단계를 거쳐 구성원이 함께 하는 스포츠 문화가 형성되었고, 스포츠는 그 지역 내 혹은 지역 간의 문화로 자리매김하였다. 서로 간 공유를 통해 지역공동체에서 스포츠 자체를 유지하는 문화가 형성되므로, 구성원에 의해 공유되지 않는 스포츠는 존재할 수 없다.

2.3.2. 스포츠문화의 학습성

문화는 지역공동체의 구성원에 의해 학습되는 속성을 갖고 있다. 인간은 특정한 문화를 갖고 태어나는 것이 아니라, 문화를 학습할 수 있는 능력을 지니고 태어난다. 다시 말해 인간본능에서 나오는 공유성 (생리적인 수면, 식사, 신체적 차이에 따른 피부색) 만으로 문화가 형성될 수 없으므로, 문화의 학습과정은 비유전적인 수단과 절차에 의해 이루어진다. 스포츠문화의 형성은 구체적으로 학습에 따른 사회화 (socialization) 과정에 의해 결정되며, 구성원이 스포츠문화를 오랫동안 공유하면서 종교나 언어 같이 학습함으로써 정착시킨 것이다.

2.3.3. 스포츠문화의 축적성

문화는 지속적으로 축적 (accumulation)되는 속성을 갖고 있다. 문화습득을 위한 인간의 학습행동과 생존유지를 위한 동물의 학습행동은 본질적 차이가 있으며, 인간은 상징적인 언어나 전달수단을 통해 제도나 기술을 만들어 지속적인 축적을 실현하는 존재이다. 문화는 학습과 함께 인류 역사 속에서 확인되고 있는 지속적인 축적의 증거가 있기 마련이다. 인류의 고대문명 초기부터 시작되어 오늘날까지 그대로 계승되고 있는 육상경기나 격투기 그리고 수영 등은 스포츠문화의 축적성을 잘 확인시켜주는 사례이다.

2.3.4. 스포츠문화의 상호관계성

문화는 상호관계에 의한 유기적 전체를 이룬다. 문화는 인간생활양식의 총체로 많은 요인으로 구성되어 있고, 문화의 구성요소는 무작위, 고립적으로 상호 무관하게 난립되는 것이 아니라, 수많은 부속품으로 구성된 엔진과 같이 서로 불가분의 긴밀한 관계를 유지하면서 의존적인 체계로 존재한다. 스포츠문화는 스포츠에 대한 관념, 사상, 제도, 규범, 규칙, 스포츠기술 및 이론 등을 모두 포함하며, 스포츠는 지역공동체 구성원 간 지속적으로 상호관계 유지가 필요하며, 현재 지구촌에서 보편적으로 행해지고 있는 스포츠는 이런 상호관계가 잘 형성된 사례가 할 수 있다.

2.3.5. 스포츠문화의 변화성

문화는 변화 (variableness)하는 속성을 갖고 있다. 문화는 시간적 의미에서 정체적인 것이 아니라 점진적 변화를 지속한다. 문화인류학자에 의하면, 문화의 구성을 음악을 연주하는 곡에 비유해 '문화의 레퍼토리 (cultural repertory)'라고 표현하고 있고, 공동체 구성원은 레퍼토리에 따라 행동하고 생각하지만 레퍼토리는 시간흐름에 따라 교체되거나 변화

할 수 있다. Wagner (1981)는 문화지리시각에서 스포츠문화와 장소의 변화성을 확인하였다. 스포츠문화도 끊임없이 변화하고 있고, 이런 변화를 가져오는 요인은 내부적 요인 발견과 창조적인 발명, 외부적 요인 문화전파라고 할 수 있다.

3. 역사시대별 스포츠문화

3.1. 고대문명과 스포츠문화

역사적 접근은 선사와 역사시대로 구분하며, 선사시대 (pre-historic age)는 문자로 역사적 사실을 기록하기 시작한 시대의 이전 시대로서 문자를 사용하는 역사시대와 대칭되는 개념이다. 원시인은 기원전 8,000년 전부터 자연변화에 적응하며 생존하며, 생존을 위한 교육으로서 사냥과 고기잡이 기술능력을 배양하였다. 선사시대의 경우, 원시인의 문자능력이 미흡해 추측에 의존하고 있지만, 기원전 3,000-1,500년 경부터 신체활동을 중심으로 한 공동체 문화를 형성해 스포츠와 게임이 존재한 것으로 추정된다. 고대는 선사시대이후부터 중세 이전까지의 시대를 지칭하며, 서양사적으로 476년 서로마제국의 멸망 연도 까지를 말한다. 고대시기에 해당하는 메소포타미아와 고대 이집트, 중국과 인도 등 세계 4대문명, 그리스와 로마문명 속 고고학적 유적에서 스포츠문화를 확인할 수 있다.

3.1.1. 오리엔트문명

오리엔트문명은 이집트와 서아시아 지방에서 기원전 3,000년경부터 마케도니아의 알렉산더 대왕이 통일할 때까지 약 3000년간 번성했던 문명이며, 이집트문명과 서아시아 지방 일대 메소포타미아문명을 합쳐 부른다. 이 문명은 알렉산더 대왕의 정복사업으로 이후 그리스문명과 결합해 헬레니즘문명을 이룩하였고, 그리스와 로마문화 형성에 기여하였다.

메소포타미아 문명의 경우, 기원전 3,500년경부터 도시국가가 형성되었고, 전사의 육성을 위해 사냥을 비롯한 체계적인 신체훈련을 실시하였다. 영국 대영박물관에 소장되어 있는 아시리아 (Assyria)의 아수르바니팔 왕 (King Assurbanipal)의 궁술을 볼 수 있는 벽화는 스포츠문화를 상징하는 가장 오래된 기원전 2,600년 전 기록이다. 아수르 인의 해전모습 속에 동물가죽 산소통의 존재가 표현된 벽화에서 고대인이 스쿠버다이빙에 대한 인지능력이 있었음을 확인할 수 있다. 이외에도 사냥, 궁술, 달리기, 수영 등과 권투나 레슬링 같은 격투스포츠 흔적이 확인된다.

이집트문명은 나일강 유역에서 형성되어 기원전 3000년경 고대 이집트 왕조 수립 후 알렉산더 대왕까지 이어진다. 이집트는 사막과 바다로 둘러싸인 자연조건에서 메소포타미아에 비해 고유한 문화를 간직할 수 있었고, 체육스포츠가 생활의 일부로 자리 잡았다. 지역특성을 반영하여 수영이 널리 보급되었고, 인공호흡을 하는 모습을 새긴 벽화로 발견된다. 또한 배가 그려진 벽화를 통해 오늘날 요트의 기원을 조심스럽게 추측할 수 있다. 상류계층은 자연환경과 생활여유 속에서 활동인 스포츠를 좋아했고, 귀족의 집에 수영장이 있었고 무인들도 관심이 많아 수영을 전투기술의 전법으로 이용하였다. 기원전 2,050년경으로 추정되는 분묘 벽화에 체력단련을 위한 레슬링선수의 연속동작이 상세히 그려져 있다.

3.1.2. 중국과 인도문명

중국과 인도문명은 황하문명 (기원전 5,000년경에서 3,000년경에 황하 지류에서 시작된 농경문명)과 인더스문명(모헨 조다로와 하라파 유적지에서 확인할 수 있는 기원전 2,600년경부터 기원전 1,800년경까지 인더스 강 유역에서 발달한 고대문명)이다.

중국문명은 오리엔트문명과 유사하게 기원전 3,000년경으로 거슬러 올라가며, 선사시대부터 다양한 문화가 존재했다. 고대 중국에서 활성화된 스포츠문화는 궁술, 승마, 수렵, 매사냥, 무술, 권술 (복싱), 수박 (手搏), 격검, 축국 (蹴鞠), 각저 (各觥), 격구 및 쿵후가 있었고, 유희와 즐거움을 위한 것으로 무용과 투호가 있었다. 수렵, 권술, 무술, 수박, 격검 등은 무예와 스포츠의 성격을 동시에 갖고 발달하였다.

인도문명은 아리안 족이 기원전 3,000년부터 인더스 강 유역에 진출해 그들의 문화를 이식하고 토착민과 융화되어 한 개의 문화권을 형성하였다. 대표적인 스포츠문화는 요가와 폴로가 있고, 요가는 인도 승려들이 마음의 통일을 위해서 널리 이용한 수련활동으로 정좌호흡법을 발전시킨 것이며, 하라파 유적에서 걸가부좌 요가자세를 취한 유물이 발견되었다. 폴로는 훗날 영국인에게 소개되어 현대적인 게임으로 조직화되었다.

3.1.3. 고대 그리스

고대 그리스는 기원전 1,100년경부터 기원전 146년까지 시대를 일컫는다. 기원전 1,100년경은 에게 문명 (기원전 3,650-1,100년)의 청동기시대가 끝나고 도리스인의 침입이 있었다고 보는 시기이며, 기원전 146년은 코린토스 전투 때 고대 로마가 그리스를 정복한 때이다. 호메로스 시대 (기원전 1,100-800년)는 서사시 <일리아드>와 <오디세이>를 통해 스포츠 활동 존재를 추측할 수 있다. 호메로스는 유럽 문학 최고 최대의 서사시의 작가이고, 두 서사시는 고대 그리스의 국민적 서사시로 문학, 교육, 체육적 사고에 큰 영향을 끼쳤다.

<일리아드>에서 그리스신화의 영웅이자 펠레우스와 바다의 여신 테티스의 아들 아킬레스 (Achilles)가 등장하며, 오늘날 아킬레스 건의 명칭은 발뒤꿈치를 제외하고 불사신으로서 걸음이 빠르며, 트로이전쟁에서 활약하다 트로이 왕자 파리스에게 발뒤꿈치에 화살을 맞아 죽은 아킬레스의 신화에서 유래하였다. 트로이전쟁에서 죽은 파트로클로스를 기리기 위한 장례경기가 개최된 것을 알 수 있고, 영웅이 스포츠경기를 통해 신체적인 우수성을 과시한 것을 알 수 있다. 이 시기는 체육의 목표를 행동하는 인간으로 정해, 체력, 인내력, 용기와 같은 자질함양을 위한 전차경주, 권투, 레슬링, 투원반, 투창, 궁술 등 활동을 하였다. 기원전 776년은 최초의 고대 올림피아경기가 열린 해로 기록되어 있다. 미케네 문명 (기원전 1,600-1,100년) 멸망과 제1회 올림피아경기가 열린 시점까지의 기간을 그리스 암흑기라고 하며, 문자 기록이 거의 없고 고고학유물이 별로 남아있지 않기 때문이다. 기원전 8세기부터 그리스는 암흑시대에서 벗어나기 시작하였고, 기원전 9세기경부터 문자 기록이 등장하게 된다. 그리스 본토에 도시를 중심으로 독립된 주권국가 폴리스를 형성하였고, 기원전 6세기 아테네와 스파르타 등이 지배적인 위치에 놓인다.

스파르타는 펠로폰네소스 반도의 남동부 평야지대에 위치했고 도시국가 중 가장 무술에 뛰어나 '이상적인 군사 양성'과 '신체적 교육의 중요성'을 강조한 반면, 아테네는 스포츠를 신체에 국한된 활동이 아니라 신체를 통해 개성을 발달시키는 교양과의 조화를 강조하였다. 도시국가에는 오늘날 체조경기장에 해당되는 김나시온 (Gymnasium)이 만들어졌다. 이후 그리스고전기 (기원전 500-323년)를 거쳐 알렉산더 대왕의 죽음과 로마의 그리스정복이 일어난 헬레니즘시대(기원전 323-146년)로 이어진다.

고대 그리스의 스포츠문화의 공헌은 동족의 후예라는 공동체의식에 따라 모두가 신을 숭배하는 제례의식과 관련된 범 그리스 경기 4대제전을 펼친 것이다. 4대제전은 제우스를 주신으로 하여 기원전 776년부터 기원후 393년까지 개최된 올림피아제 (Olympic Games)와 피티아제 (Pythian Games), 이스티미아제 (Isthmian Games), 네메아제 (Nemean Games)로 알려져 있다<Table 1>. 이 정신은 현대까지 계승되어 인류화합과 스포츠발전을 지향하는 올림픽으로 남아있다 (Crowther, 1996; Crowther, 2001). 올림피아제는 393년 293회를 마지막으로 개최되었고, 테오도시우스의 후계자 테오도시우스 2세가 모든 그리스신전을 파괴하라고 명령하여 고대경기장도 파괴되었다.

Table 1. 4 separate sports festivals held in ancient Greece

Games	Location	God Honored	Frequency	Prize
Olympic Games	Olympia, Elis	Zeus	Every 4 years (marked the start of year 1 of an Olympiad)	Olive wreath (Kotinos)
Pythian Games	Delphi	Apollo	Every 4 years (2 years after the Olympic Games; Olympiad year 3)	Laurel wreath
Isthmian Games	Isthmia, Sicyon	Poseidon	Every 2 years (same year as the Nemean Games, different time of year)	Pine
Nemean Games	Nemea, Corinthia	Zeus, Heracles	Every 2 years (year before and after the Olympic Games; Olympiad years 2 and 4)	Wild celery

Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Panhellenic_Games

3.1.4. 고대 로마

고대 로마는 역사적으로 기원전 8세기 무렵 전설적인 왕제기, 기원전 510년부터 공화제기, 기원전 27년 옥타비아누스 이후 제정기 그리고 기원후 395년 제국의 동서분열과 476년 멸망(비잔틴제국 1453년까지 존속) 등으로 구분된다. 로마의 역사는 크게 공화정시대와 제정시대로 양분되며, 공화정전기 (기원전 6세기-기원전 3세기) 때 이탈리아반도 대부분을 통일해 도로를 건설해 지중해로 진출하였고, 공화정후기 (기원전 3세기-기원전 1세기) 때 지중해의 전 해권을 장악하고, 그리스와 유럽, 소아시아, 이집트, 중동의 지배권을 차지해 로마제국을 건설하였다.

로마 체육의 목적은 군사훈련 (건강한 신체, 의지, 용기 등 전투력 강화 직결)이 강하였다. 전기 로마의 체육은 육상과 도약경기, 투척경기 (투원반, 투창), 권투와 레슬링, 수영, 승마 등과 같은 훈련 중심이었고, 귀족 자제들은 전차경주, 승

마, 기병훈련에 참여하였다. 또한 오늘날 핸드볼과 유사한 구기경기가 발달하였다. 후기에는 경기장에 모여든 관중을 위해 즐거움을 주기 위한 오락 활동이 성행하였고, 전차경주와 검투사 (gladiator)의 격투, 원형연무장이나 원형경기장의 쇼가 정치적으로 활용되거나 유혈스포츠가 여흥거리로 제공되었다. 오늘날 로마의 대표적인 상징물로 자리 잡은 콜로세움은 로마의 대표적인 투기장이며, 베스파시아누스 황제가 착공해 80년 그의 아들 티투스 황제 때 완성된 건물이다. 이곳은 검투사의 시합과 맹수연기 등이 시행된 잔인한 장소였지만, 현대 돔 경기장 시설에 비해 손색이 없을 정도의 로마건축기술의 총체라고 할 수 있다. 로마 후기의 스포츠문화 행태는 중세의 금욕주의에 좋은 구실이 되었고, 스포츠정신은 로마열망과 함께 암흑기를 맞이하였다.

3.2. 중세의 스포츠문화

중세는 서로마제국 멸망(476년)부터 동로마제국 멸망 (1453년)까지 대략 5세기에서 15세기에 이르는 1,000여 년 시기를 가리킨다. 서로마제국의 멸망은 게르만족 대이동으로 촉발되었고, 그 후 게르만족이 서로마제국을 대신하게 되었고, 지중해 연안을 중심으로 형성된 유럽세계의 정치중심이 유럽의 알프스 산맥 북쪽으로 이동하는 것을 의미한다.

중세문화는 봉건제도 (국왕을 정점으로 하고, 기사를 저변으로 하는 피라미드형 계층구조)가 중심이며, 영주와 기사계층, 교회성직자를 지배층으로 하여 봉건제도와 가톨릭교회를 기반으로 하여 성립되었다. 십자군원정으로 서유럽 사회가 차츰 변화해 장원제의 틀이 무너지고 기사계층 특권이 흔들리면서 로마가톨릭의 세속화와 타락의 결과 종교개혁으로 이어진다. 수도원이 중세 초기부터 교육기관 역할을 하였고, 체육의 암흑시대로서 군주를 위한 충성을 맹세한 기사 (騎士) 교육이 중심이 되었다. 기사를 위한 승마, 수영, 사격, 검술, 수렵, 서양장기, 작시 등 같은 스포츠예술문화가 형성됨으로써 기사를 위한 체육이 고대 스포츠문화의 맥을 근거로 전개되었다. 봉건사회의 질서를 유지하는 축전으로서 중세기사들의 경연이 오늘날 토너먼트 형식으로 진행되었고,馬上槍試合, joust)이 대표적 사례이다. 이외에 귀족의 여가활동으로 사냥, 전쟁훈련으로 장려된 양궁과 매사냥, 핸드볼과 테니스와 유사한 구기경기가 있었다 서민 스포츠는 투게, 소몰이, 닭 때리기(동물학대형 중심) 등 유혈스포츠가 행해졌다 (Barber & Baker, 1989; Henricks, 1982). 중세는 인간의 신체활동 관련 스포츠문화가 완전히 소멸된 것은 아니었으나, 기사교육을 중심으로 신체활동이 강조되었기 때문에 고대와 근대사회에 비하여 신체문화의 쇠퇴 기초에 있다고 할 수 있다.

3.3. 근세의 스포츠문화

근세 (Early modern period)는 르네상스부터 종교개혁 그리고 절대주의가 전개된 17-18세기까지 시기이다. 르네상스 (Renaissance)는 14-16세기 서유럽 문명사에 나타난 문화 운동이며, 학문 또는 예술의 재생이나 부활이라는 의미한다. 종교개혁은 16-17세기 유럽에서 로마 가톨릭 교회의 쇠신을 요구하며 등장했던 개혁운동이다. 절대주의 (absolutism) 체제는 근세 초기 유럽에 나타난 전제적 정치 형태이며, 흔히 절대왕정이라고 한다.

3.3.1. 르네상스

르네상스는 고대의 그리스와 로마문화를 이상으로 하여 이들을 부흥시킴으로써 새 문화를 창출해 내려는 운동이며, 사상, 문학, 예술, 미술, 건축 등 다방면에 걸쳐 이루어졌다. 이것은 5세기 로마제국 몰락과 함께 중세가 시작되었다고 보고, 그때부터 르네상스에 이르기까지의 시기를 인간성이 말살된 시대로 파악하고 고대의 부흥을 통하여 이 시기 문화를 극복하려는 것을 특징으로 한다. 이 운동은 14세기 후반부터 15세기 전반 이탈리아에서 시작되었고, 프랑스, 독일, 영국 등 서유럽으로 전파되어 각각 특색 있는 문화를 형성하였고, 근대 유럽문화 태동의 기반이 되었다. 인문주의 융성은 고대문화에 대한 관심을 환기시켰고, 보티첼리의 <비너스의 탄생>에서 표현된 인간의 신체가 지닌 아름다움 발견, 라파엘로의 바티칸 궁의 벽화 <아테네 학당>과 같은 인간중심적 사고의 확산으로 이어졌다. 특히 외부세계에 대한 호기심과 신행로의 개척 그리고 콜럼버스의 신대륙 발견 (1492년)으로 이어진다.

초기 인문주의자가 지향한 '인간의 조화로운 발달'을 위한 교육이상은 스포츠문화 형성에 중요한 의미를 제공했고, 조직적인 체육활동으로 이루어지지 못하였으나 근대 체육스포츠 발달의 밑거름으로 작용하였다. 교육적, 군사적 목적을 동시에 지녔던 이탈리아의 인문주의 시대에서 권장된 체육 활동은 승마, 사냥, 펜싱, 도약, 펜싱과 달리기 등이었고, 영국과 같은 서유럽은 양궁, 육상, 수영, 매사냥, 테니스, 등산, 무용, 구기가 권장되었다.

3.3.2. 종교개혁

종교개혁은 유럽 사회가 근대사회로 접어드는 과정에서 일어난 문명의 변환을 의미하며, 마틴 루터와 장 칼뱅을 대표로 도덕주의를 바탕으로 한다. 1517년 마르틴 루터가 당시 가톨릭 부패와 심각한 타락 만 아니라 교황 및 사제의 심각한 복음훼손을 비판하는 내용의 95개조 반박문을 발표한 것을 계기로 시작된 크리스티교 내부의 대규모 개혁운동이다. 루터의 신학은 가톨릭교회를 박차고 나가 새로운 교회를 설립한다는 주장이 아니라, 진정한 초기교회를 회복한다는 취지였으나, 크리스티교 역사 뿐 아니라 유럽 전체의 역사, 그리고 세계사에 거대한 영향을 끼친 사건이며, 약 천 년 간 중세를 끝내고 근대사회를 형성하는 데에 결정적인 역할을 하였다. 종교개혁 결과, 가톨릭에서 분리하여 참된 복음을 회복하고자 종교개혁을 일으킨 크리스티교인을 개신교(프로테스탄트)라고 한다.

루터주의 신교는 독일 북부와 스칸디나비아제국으로 확산되었고, 칼뱅주의는 스위스부터 확산되어 프랑스 위그노, 스코틀랜드 장로파, 네덜란드의 네덜란드개혁파, 잉글랜드의 청교도파로 이루어졌다. 종교개혁은 도덕성을 지나치게 강조하여 체육스포츠 활동의 필요성을 인정하면서도 스포츠문화의 발전은 크게 부각되지 못하였다. 루터파의 경우, 개인의 건강유지와 퇴폐적인 활동 참여를 방지하는 측면에서 게임과 스포츠활동이 필요함을 강조하였으나, 반대로 영국청교도는 체육스포츠에 대해 극단적 태도를 보여 각종 오락을 사회의 범주 밖으로 내몰아, 일요일의 오락활동을 금지하는 '잉글리시 선데이' 라는 유산을 남겼다. 이것은 정신적인 감시와 형식적 훈련을 통해 도덕성을 증진하고자 하여 목상과 기도가 권장되고, 쾌락적 유희나 스포츠 참여에 반대하는 입장이다.

영국의 튜더 왕조 (1485-1603년) 부터 왕실과 귀족중심으로 스포츠가 확산되었고, 1485년 헨리 7세 등극 후 잉글랜드의 강력한 왕정시대가 시작되고 이 시기부터 왕실과 귀족 사회중심의 스포츠 애호주의가 형성되었다. 헨리 8세는 1534년 자신을 영국교회 수장으로 선포하는 령을 통과시켜 국교회를 설립하였고, 스포츠를 즐기는 대표적인 왕으로서 서양스포츠의 역사에 영향을 미치게 된다. 1592년 햄프턴 궁에 테니스코트를 비롯하여 왕립 투계장과 볼링장이 건설되었고, 젠트리계급(중세 후기에 생긴 중산적 토지소유자층)까지 스포츠문화가 확산되었다.

3.3.3. 절대주의시기

절대주의시기는 봉건제도와 근대제도의 과도기에 위치하며, 토지의 영유관계를 기반으로 하였기 때문에 절대군주들은 토지 영유권자와 교회를 자기에게 종속하고 동시에 시민계급의 지지를 얻으려고 하였다. 유럽은 중세의 봉건사회 붕괴 후 점차 절대왕정 구축되었고, 영국은 사실상 16세기 초부터 절대왕정 구축되었다. 에스파냐는 신대륙무역을 독점하며 강국지위를 누렸고, 프랑스는 종교분쟁 후 앙리 4세 즉위, 절대왕정 안정에 이어 루이 14세 때 유럽 강국 등장하였다.

이 시기는 신체적 활동의 필요성 제기되면서 과학사상이 부각되었고, 체육의 목적을 건강유지 및 증진, 정신의 수양, 군사훈련, 남성다운 기상에 초점을 두고, 의학적인 측면에서 체육을 강조한 이탈리아의 메르쿠리알리스, 심신의 조화로운 발달을 위한 체육의 중요성을 강조한 프랑스의 실증주의 철학자 몽테뉴, 체육은 도덕적, 신체적, 지적으로 완전한 인간을 육성하는 수단임을 강조한 영국의 계몽주의 철학자 존 로크의 체육관을 확인할 수 있다. 과거 잉글리시 선데이(안식일에 스포츠활동 금지)에서 벗어난 1618년 <합법적인 스포츠에 관한 선언>에서 일요일이나 기타 성일에 건전한 스포츠활동 참여해도 좋다는 것을 밝히게 된다. 17세기 영국에서 스포츠문화가 점차 조직문화로 성장하기 시작하였고, 왕실과 귀족사회의 스포츠애호 전통은 근세 스포츠문화 발달을 촉진시켰다. 스코틀랜드 왕 제임스 6세가 잉글랜드-스코틀랜드의 통합 왕 제임스 1세로 등극하면서 그레이트브리튼 섬 북부 스코틀랜드의 하일랜드 게임이 잉글랜드로 보급 확산되었고, 컬링과 스코틀랜드가 세계에 준 선물로서 골프가 전역으로 확산되었다. 골프는 15세기 스코틀랜드 동쪽 해안에서 발달해 16세기 스코틀랜드의 왕실스포츠로 자리 잡은 후 이민자가 캐나다와 미국으로 이주하면서 북미로 확산된 것이다. 반대로 펜싱이 프랑스부터 도입되었고, 엘리자베스 시대이후 귀족 자녀는 펜싱교육을 받았고, 젠틀맨(gentleman) 이 지녀야 할 필수 교양영역이 되었다. 경마가 왕실스포츠로 자리 잡고, 양궁은 소총 등장과 함께 군사적 필요성은 감소하였으나, 왕실과 귀족의 레크리에이션 기능을 담당하며 발달하였다.

미국의 스포츠문화는 식민지 초기에 청교도가 많이 이주한 북부 뉴잉글랜드의 경우 그 영향으로 스포츠문화 확산속도가 상대적으로 느렸고, 권투와 경마가 힘센 흑인노예나 백인 고용인을 내세워 부자들이 후원하는 형태에서 대중스포츠로 등장하였다. 18세기 중반에는 경마, 사냥, 투계, 테니스, 크리켓, 보트 타기, 낚시 등 영국에서 전래된 스포츠의 아메리카 확산이 이루어졌고, 18세기 후반부터는 자수성가한 중산계층이 증가하여 자연과 위락활동을 지향한 스포츠문화가 중심이 된다. 영국 경마 전통은 좋은 말 양산을 위해 미국의 남부로 이식되었고 18세기 후반 미국 상류층의 관중스포츠로 자리매김한다. 라크로스는 원주민이 평원에서 즐긴 인디언 버전의 게임이었으나 1636년 신대륙이주자, 프랑스 선교사에게 알려졌고, 19세기 조직화되어 게임으로 탄생, 오늘날 캐나다의 최고 스포츠가 된 경우이다.

3.4. 근대의 스포츠문화

근대시기 (Late modern period)는 서양의 중세와 근세 다음의 시기이며, 대개 영국의 산업혁명이후부터 20세기 초반(주로 제1차 세계대전)까지를 가리킨다. 제2차대전 (1949-1945년)이후 현대사회로 이어진다.

3.4.1. 근대의 스포츠문화

산업혁명은 18세기 중엽 영국에서 시작된 기술혁신과 이에 수반하여 일어난 사회와 경제 구조의 변혁이며, 유럽, 북미와 러시아 등으로 확대되었고, 20세기 후반에 이르러 동남아시아와 아프리카 및 중남미로 확산되었다. 19세기 유럽사회는 정치적으로는 전쟁과 혁명의 시대로 볼 수 있고, 나폴레옹의 유럽지배로 인해 국가주의와 민족주의사상이 확산, 촉진되었다. 1830년 프랑스대혁명의 영향이 파급되어 독일, 이탈리아, 벨기에 자유주의운동이 일어났고, 1914년 제1차 대전 (1914-1918년)이 발발하였다.

근대의 스포츠는 근대이전과 비교할 때 뚜렷한 스포츠문화의 발전이 이루어졌다.

첫째, 강건한 기독교주의 (Muscular Christianity)가 확산되었고, 크리스크교인의 자질 (힘, 용기, 대담성, 투지, 인내) 함양 중시의 연장선에서 각종 스포츠가 체육활동 수단으로 채택된다(Cater, 1984). 사회구조 변화 측면에서 귀족과 상류에서 중상류 계급으로 확산되어 스포츠인구 증가와 대중화가 나타났다. 왕실과 귀족 중심 스포츠애호주의 (애슬레티시즘)가 19세기 중반부터 학교로 확산되었고, 유럽전역과 북미로 전파되고 대중문화가 출현한 것이다.

둘째, 과학적 사고와 건강증시사조의 확장되었다. 진화론을 비롯한 생물학적 이론을 통해 스포츠과학적인 체육의 존립이 정당화되었고, 인구의 도시집중으로 인해 건강에 대한 관심이 증가하였다. 과학의 발달은 산업의 발달 (경기장 환경 개선과 야간경기 가능)을 가져왔고, 교통 (스포츠선수와 관중의 이동 현실화)과 통신의 발달로 인해 매스미디어 등장 (경기결과 전달)으로 인해 스포츠 대중문화가 촉진되었다. 주요 스포츠는 국가적 수준의 제도화된 형식을 갖추게 되었고, 성문화된 규정, 전국적 차원의 경쟁, 전문적인 선수가 출현하였고, 경기결과가 기록으로 보관되는 발전이 있었다.

셋째, 제국주의사상 확산의 결과, 스포츠문화 또한 서구열강의 팽창정책의 힘을 얻어 전 세계로 확산되었고, 대영제국이나 유럽선진국의 스포츠가 영향권에 있는 국가나 식민지 영토에 보급되었다 (Kokovic, 2010). 또한 국가주의 사조가 확산되면서 독일, 스웨덴, 덴마크를 중심으로 체조운동을 통한 심신의 조화로운 발달과 애국심 배양을 위한 예술과 체육 교육이 강화된다. 19세기 말, 프랑스 쿠베르탱은 청소년 활력과 강력한 국가건설을 위한 체육스포츠의 필요성을 자유주의, 민족주의 그리고 국가주의사상을 토대로 발달시켜 근대올림픽으로 부활시켰다고 할 수 있다.

3.4.2. 근대이후의 스포츠문화

영국은 산업혁명이후 빅토리아 여왕시대 때 지구 1/3 이상을 점한 대제국 건설하였고, 1931년 대영제국이 해체되면서 영연방이 수립된다. 미국은 제1차 대전 후 강대국으로 부상, 제2차 대전 후 세계 최고국가로 올라서면서 스포츠 역시 미국 중심으로 재편성된다.

미국의 스포츠의 발달 배경은 유럽, 아프리카, 중남미에서 여러 민족이 유입되어 북미에 다양한 문화가 형성될 수 있었고, 미국식 실용주의 철학 보급과 강건한 기독교주의 유입으로 인한 스포츠문화 발달, 중산계층 증가와 건강증시 사조의 확산, 심리학적 놀이이론과 생물학적 사고 발달, 과학과 통신수단 발달 등이다. 미국을 중심으로 나타난 스포츠문화의 특징은 다음과 같다.

첫째, 실용주의와 강건한 기독교주의가 스포츠문화에 크게 영향을 미쳤다. YMCA를 비롯하여 아메리커니즘을 상징하는 미국 대학 스포츠가 발달하여 사회화되었고, 동부 도시를 중심으로 육상과 경보, 레슬링, 보트 레이스를 비롯한 수상경기가 관중스포츠로 자리 잡았고, 권투와 경마 등이 오늘날 스포츠종목으로 활성화가 되었다.

둘째, 스포츠의 조직화 탄생이다. 유럽이민자에 의해 북미에 소개된 후 조직화된 종목은 양궁, 야구, 농구, 당구, 볼링, 권투, 카누, 크로스컨트리, 미식축구, 아이스하키, 스케이팅, 라크로스, 수영, 육상, 배구, 수구, 요트 등이며, 각종 스포츠 관련 단체 결성으로 이어졌다.

셋째, 스포츠의 대중화 실현이다. 물론 상류계층을 중심으로 부유층의 화려한 스포츠로서 요트나 경마가 발달하였으나, 야구나 아메리칸풋볼과 같은 조직화된 게임이 대중문화로 발전하였다. 그러나 미국의 탄생 배경에 기인하는 인종주의에 대한 극복이 필요하였다. 상당한 기간 동안 흑인은 상류스포츠에 사회화될 수 없었고, 야구와 농구에서 흑인은 그들만의 리그 속에 존재하였다. 스포츠의 인종차별은 1920-1950년대 전환기를 거쳐, 1970년대 들어 급속도로 반전되어 극복되었다.

4. 현대의 스포츠문화의 특징

4.1. 스포츠문화의 세계화

스포츠경기는 인류의 역사 단계를 거쳐 국지적 면에서 벗어나 지역화 (localization)를 거쳐 세계화 (globalization)를 통해 전 세계로 확산되었다. 고대올림픽의 발생지 그리스 아테네에서 몇몇 국가의 참여로 출발한 근대올림픽, 단일 대회로 세계 최대 규모를 자랑하는 월드컵축구대회 등은 스포츠를 통해 지구촌의 문화의 다양성을 한눈에 확인할 수 있고, 스포츠를 통해 상대방 문화의 엿보기 기회를 제공하고 있다 (Chatzigianni, 2018). 축구는 세계에서 가장 사랑받는 스포츠 경기이며, 19세기 중반 시작되어 19세기 말 오늘날 같은 룰을 지닌 게임의 형태를 갖추었다. 역사적으로 영국의 해외 이주자에 의해 유럽과 중남미로 급속히 전파하였고, 이들은 축구가 영국과 자신이 속한 공동체 구성원의 가치관을 담고 있다고 생각하면서 마치 민간외교관과 같은 역할을 통해 보급해 힘쓴 결과라고 할 수 있다.

펜싱과 유도경기는 기원 지의 언어로 진행되고 있는 대표적인 사례이다. 펜싱은 프랑스에서 체계화된 경기인 만큼 플뢰레, 에페, 사브르 종목에서 모두 프랑스어를 사용하고 있고, 유도는 1964년 도쿄올림픽에서 정식종목으로 채택된 이래, Yuko (유효), Waza-ari (절반), Ippon (한판승) 등 일본어를 사용하여 중주국 언어로 진행되고 있다 (Kim & Lee, 2020). 이것은 스포츠가 단순한 경기의 차원을 넘어 공동체 구성원 사이의 문화전달을 수단으로 작용됨을 이해하도록 한다.

4.2. 스포츠산업과 스포츠공간마케팅의 부각

스포츠산업은 스포츠와 관련된 재화 및 서비스를 생산하는 산업활동이며, 지역공간과 스포츠유통시장과 밀접하게 관련되어 있다 (Seong, Jung, & Lee, 2019). 현대 사회에서 스포츠는 국가 기간산업의 하나로 자리매김하였고, 공간과 입지향성, 시간소비성, 고부가가치성, 사회통합성, 공익성을 갖고 있고, 스포츠는 국가의 경쟁력을 판단하는 지표가 될 뿐 아니라, 문화와 언어장벽을 극복할 수 있는 범세계적 이미지이자 전 세계의 소비자에게 쉽게 다가갈 수 있는 매력적인 문화상품의 가치를 지닌다.

스포츠마케팅은 전 세계의 스포츠소비자과의 소통을 중요시하며, 스포츠공간의 지속성 (substantiality)을 최대화하고자 한다. 현대적 의미 스포츠마케팅은 1984년 LA 올림픽을 기점으로 스폰서십 마케팅 중심으로 발전하였고, 특히 기업의 스폰서십을 통해, 대형 스포츠이벤트 뿐 아니라 특정구단, 팀, 경기장, 스타 개인 등으로 확장되었다. 스포츠문화는 스포츠공간에서 만들어지기 때문이며, 스포츠공간마케팅은 스포츠공간에 대한 이해와 해석을 스포츠문화의 진화과정으로 관찰하고 체험하는 수단으로 활용된다.

4.3. 스포츠와 매스미디어의 공생관계

스포츠와 매스미디어의 공생관계는 '매스미디어가 스포츠를 변화시킨다' 와 '스포츠가 매스미디어를 변화시킨다' 로 나누어 볼 수 있다. '매스미디어가 스포츠를 변화시킨다' 의 시각은 매스미디어가 스포츠를 대중에게 전달함으로써 친밀감과 관심을 높여 대중화를 이끌어 오게 되는 스포츠의 대중화를 비롯하여 미디어가 스포츠와 결합해 규칙을 제정하고 각종 경기를 개최하게 되는 새로운 경기가 만들어지는 것, 미디어가 경기방식 및 규칙을 방송에 적합하게 변형시키는 것, 방송에 적합한 형태로 경기장을 개, 보수하여 적절한 중계방송석을 확보하거나 고성능이동카메라 장비가 선수를 따라 다니며 세밀한 동작까지 담아내도록 경기장이 설계되는 것, 중계방송 시 경기의 현장감과 시청자의 편의를 위해 칼러풀한 색을 반영한 경기복장이나 용품으로 변화되는 것과 전문학적 역수의 중계권료가 방송사에서 스포츠계로 유입되어 스포츠산업에 안정적인 수익을 보장해주는 것을 포함한다.

'스포츠가 매스미디어를 변화시킨다'는 첫째, 스포츠가 매스미디어의 주요 콘텐츠를 형성하여 모바일을 통한 문자중계, 인터넷을 통한 경기속보, 실시간 동영상 제공 등 다양한 방식으로 스포츠가 중계되고, 모바일 스포츠게임이 인기 콘텐츠로 부상하는 것, 둘째, 미디어가 스포츠를 통해 많은 후원기업을 끌어들이며 수익을 확보하고, 후원 기업은 기업이미지를 향상시켜 매출과 수익을 올리고 있는 것, 셋째, 스포츠 저널리즘이라는 새로운 장르가 형성되어 스포츠기자, 스포츠아나운서, 리포터, 스포츠PD, 스포츠중계 전문카메라맨, 스포츠해설자 등 미디어와 관련된 다양한 직업을 탄생시키는 것, 넷째, 방송 산업에 재정 수익을 가져다 주는 스포츠 영향력이 커짐으로써 수용자의 욕구를 충족시켜 주기 위해 각종 보도기법과 미디어기술 향상을 가져온 것 등이다.

5. 결론

스포츠는 공간을 바탕으로 관광, 교통, 경제, 사회 등 인문현상 속에서 펼쳐지는 인간의 신체활동이면서 인류역사가 시작된 이래 현대사회에 이르기까지 지속적으로 발전하여 온 인간의 대표적인 문화 산물이다. 스포츠문화는 현대사회에서도 잘 알려진 스포츠에서 파생된 대표적인 용어의 하나이다.

본 연구는 스포츠문화에 대한 관심에서 출발하였고, 스포츠문화 연구의 이해를 돕기 위한 탐색적 연구로서 의의를 지닌다. 본 연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 문화의 다양성에 대한 사고에서 문화절대주의와 문화상대주의를 확인하였고, 스포츠문화는 문화를 공유한 집단에 따라 범주화되었고, 동일한 가치와 권위를 갖고 있는 문화는 존재할 수 없는 다양성을 확인하였다. 스포츠문화의 특성은 보편성, 개별성, 확산성이 있고, 스포츠문화의 속성은 공유성, 학습성, 축적성, 상호관계성, 변화성을 포함하였다.

둘째, 스포츠를 역사시대별 접근을 확인하였고, 선사시대 이후의 역사시대별 스포츠문화를 확인하였다. 인류는 오리엔트문명 이래 자연환경이나 공동체의 생활이나 방어와 관련되는 스포츠를 만들어냈고, 고대 그리스는 동체의식에 따라 모두가 신을 숭배하는 제례의식과 관련된 4대제전을 개최하였고, 고대 로마는 기초적인 스포츠와 함께 로마문화의 오락성을 반영하듯 전차경주와 검투사 격투, 유혈스포츠가 성행하였다. 중세는 신체활동 중심의 스포츠문화가 완전히 소멸되지는 않았으나 고대와 근대에 비하여 신체와 관련된 교육은 퇴보하였다. 근세의 르네상스, 종교개혁, 절대왕정시기를 거쳐 근대이후 스포츠는 그 이전과 비교할 때 큰 발전을 이루었다. 영국 중심의 스포츠문화는 제1차 대전 후 강대국으로 부상한 미국 중심으로 재편되었고, 유럽, 아프리카, 중남미에서 여러 민족이 유입되어 북미에 다양한 스포츠문화가 형성되었다. 역사적 접근을 통해, 오늘날 스포츠는 영국을 중심으로 한 유럽 기원을 갖고 있거나 미국에서 대중화된 스포츠가 많음을 확인하였다.

셋째, 현대의 스포츠문화의 특징으로 스포츠문화의 세계화, 스포츠산업과 스포츠공간마케팅의 부각, 스포츠와 매스미디어의 공생관계를 살펴보고, 스포츠문화, 스포츠산업, 스포츠마케팅, 스포츠공간 및 스포츠미디어 같은 핵심 키워드를 확인하였다.

본 연구결과를 우리나라 스포츠문화에 적용하여 볼 때, 다음과 같은 흐름을 확인하여 볼 수 있다.

첫째, 우리나라에서도 고대의 유적을 통해 사냥, 어로, 무예와 관련된 신체문화의 존재를 확인할 수 있는데, 고구려 시대의 쌍영총 기마도와 무용총 수렵도, 각저총(중국 길림성 집안현) 내부 씨름 그림, 그리고 안악 3호 고분의 맨손으로 승부를 가리는 무예 수박은 문화의 보편성을 이해하는 근거이다. 백제는 격구라고 하는 놀이가 성행되었는데, 이것은 인도에서 건너와 영국에서 경기화 되어 오늘날 국제스포츠로 보급되어 있는 폴로나 필드하키와 같은 경기가 우리나라에서도 고대부터 만들어 졌음을 알 수 있다.

둘째, 한국의 정신 통일 대업을 이룬 주역 화랑도가 수행한 입산수행은 독특한 심신수련 교육활동인 점에서 고대 로마의 병정이나 중세 기사도와 비교될 수 있다. 화랑도의 세속오계, '나라에 충성을 다하고, 부모에게 효도하며, 전쟁터에 나가면 쫓길 줄 모르고, 신의가 두텁고, 물욕에 마음을 굽히지 말라' 와 같은 내용은 영국에서 중요하게 다룬 스포츠의 신사도 정신과 맥을 같이 하고, 현대 미국에서의 중심이 되는 스포츠의 자연지향적 사고방식과 같은 흐름이다.

셋째, 매사냥은 삼국시대부터 계승, 사나운 매를 길러 평이나 조류를 사냥하는 수렵활동으로 인류공동의 문화재로서 유네스코 세계무형문화유산 목록에 등재된 사례에서 확인되듯 문화의 보편성과 확산성을 함께 이해하는 자료이다. 궁술(활쏘기)은 오래전부터 양반을 중심으로 돈이나 음식을 걸고 내기하는 우열 게임이었으며 유사한 적용 사례이다. 장치기(보격구)는 조선후기까지 전국적으로 행해진 단체경기이며, 편을 갈라 공, 나무토막 등을 긴 막대기로 쳐서 상대 문안에 넣는 경기로 필드하키와 유사하다.

본 연구는 스포츠문화의 다양성에 대한 배경과 역사시대별 접근을 위한 탐색이었고, 서양의 스포츠문화를 중심으로 하여 수행되었다. 그러나 스포츠와 문화와의 관계에서 우리나라의 전통스포츠문화에 대한 관심이 필요하고, 한국의 스포츠문화 관련 탐색 연구의 필요성을 제안하였다. 국제스포츠로 자리 잡은 태권도를 비롯하여 국궁이나 전통 씨름 같은 전통스포츠에 대한 고유성과 지역스포츠로서 관심에 대한 공감대 형성이 필요하다.

References

- Barber, R. & Baker, J. (1989). *Tournaments: jousts, chivalry and pageants in the Middle Ages*. Woodbridge: The Boydell Press.
 Carter, J. M. (1984). Muscular christianity and its makers. *The International Journal of the History of Sport*, 1(2), 109-124.
<https://doi.org/10.1080/02649378408713543>

- Chatzigianni, E. (2018). Global sport governance: Globalizing the globalized. *Sport in Society*, 21(9), 1454–1482. doi:10.1080/17430437.2017.1390566.
- Crowther, N. B. (1996). Athlete and state: Qualifying for the Olympic games in ancient Greece. *Journal of Sport History* 23(1), 34-43. <https://www.jstor.org/stable/43610310>
- Crowther, N. B. (2001). Visiting the Olympic games in ancient Greece. *International Journal of the History of Sport*, 18(4), 37-52. DOI: 10.1080/714001666
- Frederickson, F. S. (1960). *Sports in the cultures of Man*. In science and medicine in Exercise and sports. Ed. W. R. Johnson. New York: Harper and Row.
- Harris, J., & Wise, N. (2011). Geographies of scale in International Rugby Union: The case of Argentina. *Geographical Research*, 49(4), 375–383. doi:10.1111/j.1745-5871.2011.00714.
- Henricks, T. S. (1982). Sport and social hierarchy in Medieval England. *Journal of Sport History*, 9(2). 20-37. <https://www.jstor.org/stable/43609079>
- Herskovits, M. (1972). *Cultural relativism*. New York: Vintage Books.
- Kim, H. Y. & Lee, H. J. (2020) Sports and geography: Exploration for spatial approach. *Journal of Sport and Applied Science* 4(2), 11-17. doi: <http://dx.doi.org/10.13106/jsas.2020.Vol4.no2.11>
- Kokovic, D. (2010). Sport as cultural phenomenon. *Exercise and Quality of Life*, 2(1), 37-44.
- Marcus, G. & Fisher, M. (1986). *Anthropology as Cultural Critique*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Panhellenic Games. https://en.wikipedia.org/wiki/Panhellenic_Games
- Seong, M. H. Jung, S. K., & Lee, H. J. (2019). The effect of professional sport spectator's experience economy factors on satisfaction: Focused on mediating effects of attachment and a sense of community. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 6(3), 269-282. doi:10.13106/jafeb.2019.vol6.no3.269
- Wagner, P. L. (1981). Sport: culture and geography. *Lund Studies in Geography, Series B*, 48, 85-108.