



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

체육학 석사 학위논문

중등 학교체육에서
‘경쟁’의 교육적 의미와 지도 방식 탐색

2022년 8월

서울대학교 대학원

체육교육과

김민숙

중등 학교체육에서 ‘경쟁’의 교육적 의미와 지도 방식 탐색

지도교수 이 옥 선

이 논문을 체육학 석사 학위논문으로 제출함
2022년 6월

서울대학교 대학원
체육교육과
김 민 속

김민속의 석사 학위논문을 인준함
2022년 8월

위 원 장 최 의 창 (인)

부위원장 권 순 용 (인)

위 원 이 옥 선 (인)

국문초록

본 연구의 목적은 학교체육에서 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치에 대한 인식과 실천을 정과체육, 과외체육, 전문체육의 맥락으로 나누어 살펴봄으로써 체육교육에서 경쟁이 지니는 교육적 의미와 지도 방식을 탐색하는 데 있다. 이를 위한 연구 문제로는 첫째, 중등 체육교사와 학생은 경쟁을 어떻게 인식하고 있는가? 둘째, 중등 학교체육에서 경쟁은 어떻게 지도되는가? 셋째, 학교체육에서 경쟁을 교육적으로 지도하기 위한 방안은 무엇인가?를 설정하였다.

연구는 질적 연구 방법을 활용하여 2021년 7월부터 2022년 8월까지 총 14개월에 걸쳐 수행되었다. 연구참여자는 10명의 중등 체육교사와 8명의 학생(중학생 6명, 고등학생 2명)이었다. 질적 자료는 온라인 개방형 설문, 심층면담, 현지문서를 통해 수집하였으며 Creswell(2015)의 나선형 자료 분석 방법을 활용하여 분석하였다. 연구의 진실성을 확보하기 위하여 삼각검증법, 연구 참여자 검토, 동료간 협의의 과정을 거쳤다.

이상의 과정을 통해 도출된 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 연구 참여 교사와 학생은 일상적인 의미의 경쟁에 대하여 양날의 검과 같은 양가적 인식을 지니고 있었다. 인간의 경쟁심은 자연스러운 감정이지만 그것이 지나치면 싸움의 씨앗이 되기도 하며, 현대 사회의 작동원리로서 피할 수 없는 것이면서도 절차적, 기계적 공정성의 환상에 매몰될 위험도 존재하였다. 한편, 이들은 스포츠 경쟁에 대하여 경쟁이되 유희적, 협력적 특성을 지니는 순환적 과정이자, 성장과 배움을 위한 수단으로 인식하였다.

둘째, 학교체육의 제 맥락에서 이루어지는 경쟁 활동의 지도 양상은 활동에의 참여 동기와 활동에 따르는 위험부담에 따라 자아실현

형, 진지여가형, 유희오락형, 이전투구형의 네 가지로 분류되었다. 자아실현형은 고위험 경쟁 속에서도 활동 자체에 대한 애정을 간직하고, 체육 전문인으로서의 정체성을 형성하며 스스로가 지닌 소질과 잠재력을 온전히 발휘하는 장이 되는 경쟁이다. 진지여가형은 경쟁의 결과에 따르는 보상이나 위험부담의 크기가 작아 활동의 결과에 대한 부담에서 벗어나 활동에 참여함으로써만이 얻을 수 있는 즐거움이나 소속감 등의 내재적 가치를 추구하는 경쟁이다. 유희오락형은 경쟁으로 인한 부작용을 최소화하고 학생의 학습을 촉진하기 위한 수단으로서 스포츠의 경쟁적 속성을 일부 제거하여 놀이나 게임의 형태로 제공되는 경쟁이다. 이전투구형은 성적이나 진학, 진로 등의 지위를 획득하기 위한 수단으로 활용되는 고위험 경쟁이다.

셋째, 유형별 경쟁의 교육적 의미 및 지도 방안은 활동의 맥락을 구분하는 두 축의 양 극단이 지닌 교육적 장점을 살리되 난점을 보완하는 방향으로 제시되었다. 첫째, 자아실현형 경쟁은 고위험 경쟁이 제공하는 성장의 동력을 뛰어난 선수를 넘어 훌륭한 사회인이자, 전인의 지향을 향해 활용해야 한다. 둘째, 진지여가형 경쟁은 운동을 ‘잘’ 한다는 것의 의미를 기법의 뛰어난에 한정하지 않고 심법적 차원의 성숙으로 확장하여야 한다. 셋째, 유희오락형 경쟁은 활동의 즐거움이 일시적이고 소비적인 쾌락을 넘어 배움과 성장의 기쁨으로 이어질 수 있도록 해야 한다. 넷째, 이전투구형 경쟁은 활동에 참여하는 개인의 품성과 더불어 그러한 품성과 행동을 유발하는 구조적 문제에 관심을 기울여야 한다.

마지막으로 현장 실천을 위한 제언으로 첫째, 본 연구에서 제시된 유형별 경쟁을 활동의 목적과 학습자의 특성을 고려하여 적절하게 활용하여야 한다. 둘째, 학교체육을 구성하는 하위 맥락들이 유기적으로 연계된 경쟁 활동의 장을 마련해야 한다. 셋째, 학습자의 경쟁 태도 및 참여 유형을 분석하여 경쟁활동 지도의 참고 자료로 활용해

야 한다. 후속 연구를 위한 제언으로 첫째, 유형별 경쟁의 지도 전략을 반영한 프로그램을 개발 및 적용하고 그 효과를 탐색하기 위한 연구가 필요하다. 둘째, 관찰, 담화분석 등 자료 수집 방법을 다각화하여 교사와 학생의 경쟁 인식이 교육 활동의 실천을 둘러싼 사회문화적 영향요인 속에서 어떻게 형성되고 변화되는지를 추적하는 연구가 필요하다. 셋째, 교사와 학생의 상호작용 속에서 교사의 지도가 학생의 학습으로 연계되는 양상을 파악하는 연구가 필요하다.

주요어 : 중등 학교체육, 경쟁 활동, 교수·학습

학 번 : 2019-25524

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 목적	7
3. 연구 문제	7
4. 용어의 정의	8
5. 연구의 제한점	9
II. 이론적 배경	10
1. 경쟁	10
가. 경쟁의 개념	10
나. 경쟁의 양면성	14
1) 경쟁의 명(明)	15
2) 경쟁의 암(暗)	19
다. 경쟁으로서의 스포츠	22
2. 학교체육	29
가. 학교체육의 범위	29
1) 정과체육	30
2) 과외체육	35
3) 전문체육	41
나. 학교체육과 경쟁 스포츠	44

3. 경쟁 활동 지도의 교육적 접근	46
가. 철학적 수준	47
1) 스포츠맨십과 페어플레이	47
2) 아레테주의	48
2) 인문적 체육교육	50
나. 이론적 수준	51
1) 하나로수업	51
2) 전인적 청소년 육성	53
3) 문화적 관점과 선수중심 코칭	54
다. 실천적 수준	56
1) 스포츠교육모형	56
2) 스포츠 리터러시	57
3) 참경쟁(true competition)과 악경쟁(decompetition)	58

III. 연구 방법

1. 연구 설계	64
가. 연구의 패러다임	64
나. 연구 절차	66
2. 연구 참여자	68
가. 연구 참여 교사	69
나. 연구 참여 학생	70
3. 자료 수집	71
가. 온라인 개방형 설문	71
나. 개별 심층 면담	73
다. 현지 문서	78

4. 자료 분석 및 해석	79
5. 연구의 진실성 및 윤리	81
가. 연구의 진실성	81
나. 연구 윤리	82
IV. 연구 결과 및 논의	83
1. ‘경쟁’에 대한 교사 및 학생 인식	83
가. 경쟁에 대한 인식 : 양날의 검	83
1) 자연적 감정 vs. 싸움의 씨앗	84
2) 사회의 작동원리 vs. 공정하다는 착각	89
나. 스포츠 경쟁에 대한 인식 : 교과의 책무	92
1) 유희적 경쟁	93
2) 협력적 경쟁	95
3) 순환적 경쟁	99
4) 수단적 경쟁	100
2. 학교 체육 내 경쟁의 지도 유형	102
가. 고위험-목적경쟁 : 자아실현형	104
1) 개념 및 목적 : 올림픽언의 꿈	104
2) 지도 특징 및 양상	107
가) 선택과 집중	102
나) 돌봄과 모범	109
나. 저부담-목적경쟁 : 진지여가형	111
1) 개념 및 목적 : 나도 체육인	111
2) 지도 특징 및 양상	112
가) 교사의 열의	112
나) 승리의 기법	114

다. 저부담-수단경쟁 : 유희오락형	109
1) 개념 및 목적 : 상처받지 않는 수업	115
2) 지도 특징 및 양상	116
가) 욕설은 안돼	116
나) 공평한 승리의 기회	117
라. 고위험-수단경쟁 : 이전투구형	119
1) 개념 및 목적 : 노동이 된 스포츠	119
2) 지도 특징 및 양상	120
가) 승리지상주의	120
나) 넘을 수 없는 선	121
3. 유형별 경쟁의 교육적 의미 및 지도 방안	123
가. 경쟁의 교육적 장점 및 난점	123
1) 고위험 경쟁	123
2) 저부담 경쟁	126
3) 목적으로서의 경쟁	128
4) 수단으로서의 경쟁	129
나. 유형별 경쟁의 지도 방안	131
1) 자아실현형 : 좋은 선수를 넘어 좋은 사람으로	131
2) 진지여가형 : 기법의 능숙을 넘어 심법의 성숙으로	134
3) 유희오락형 : 놀이의 즐거움을 배움의 기쁨으로	136
4) 이전투구형 : 개인의 품성에서 집단의 윤리로	138
4. 종합 논의	140
가. 교사와 학생의 경쟁 인식에 대한 논의	140
나. 경쟁 활동의 교육적 지도 방안에 대한 논의	141

V. 결론 및 제언	143
1. 결론	143
2. 제언	145
가. 현장 실천을 위한 제언	145
나. 후속 연구를 위한 제언	146
참고문헌	148
Abstract	172

표 목 차

[표 1] 경쟁의 정의	11
[표 2] 결과 및 수단 상호의존에 따른 상호작용의 유형	13
[표 3] 스포츠의 구성요소	25
[표 4] 경쟁과 악경쟁의 구분	31
[표 5] 학교체육의 영역	33
[표 6] 2015 개정 교육과정 중학교 『체육』 경쟁 영역 내용체계	34
[표 7] 학교급별 체육 교과(군) 필수이수단위	36
[표 8] 전체 필수학습시간 대비 초·중학교 정규 체육시간 비율	37
[표 9] 2017-2021년 전국 학교운동부 현황	43
[표 10] 새로운 스포츠교육론들	49
[표 11] 세 가지 스포츠 철학들	52
[표 12] 상품과 공동체로서의 스포츠 비교	55
[표 13] 경쟁교육론의 분류	59
[표 14] 연구참여 핵심교사 정보	66
[표 15] 연구참여 핵심학생 정보	68
[표 16] 교사용 온라인 개방형 설문의 주요 내용	69
[표 17] 학생용 온라인 개방형 설문의 주요 내용	70
[표 18] 교사 심층면담의 주요 내용	72
[표 19] 학생 심층면담의 주요 내용	74
[표 20] 현지문서 예시	75
[표 21] 전문가 그룹 정보	78
[표 22] 경쟁의 교육적 장점 및 난점	
[표 23] 김사랑 교사의 경쟁 영역 수행평가 기준표	

그림 목 차

[그림 1] 초·중·고 학교스포츠클럽 17시간 이상 등록현황 ...	40
[그림 2] 인문적 체육교육의 구성요소	53
[그림 3] 하나로 수업과 호울 스포츠의 관계	52
[그림 4] 연구 수행의 절차 및 단계	62
[그림 5] 나선형 자료 분석	76
[그림 6] 학교체육 경쟁 사분면	103
[그림 7] 수업과 교내 체육행사의 연계	114
[그림 8] 학생선수 대상 인문적 체육 프로그램	133
[그림 9] 당당중학교 스포츠리그 지원단 활동 모습	136
[그림 10] 이전문 교사 강연자료	139

I. 서론

1. 연구의 필요성

성공은 절대로 최종 마침이 아니고
실패는 절대로 회복 불능이 아니다

(John Wooden¹⁾)

“우리의 삶은 끝없는 경쟁의 연속이다.” 미국의 교육심리학자인 Alfie Kohn의 말처럼, 경쟁은 정치, 경제, 문화, 교육 등 인간 사회의 도처에 있으면서 우리 삶의 모습에 영향을 미친다. ‘같은 목적에 대하여 이기거나 앞서려고 서로 겨룸(국립국어원, 2020)’이라는 사전적 의미를 지닌 이 경쟁은 19세기 이후 현대 사회에 이르러 세계 경제의 작동원리이자 사회적 이상으로 공고히 자리 잡았다(박형신, 정수남, 2013; Sandel, 2020; Werron, 2015). 특히 우리나라를 비롯한 동아시아권 국가에서는 교육 정책의 수립 및 운영의 전반에 경쟁의 논리를 적극적으로 채택하여 인적 자원의 개발과 민족 전체의 진보를 꾀하고자 하였다(이윤미, 2005; 채성주, 2007).

그러나 승리나 금전, 명예 등 경쟁의 결과로 주어지는 보상이 항상 모든 참가자에게 허용되는 것은 아니다. 경쟁의 과정에서는 필연적으로 승자와 패자가 발생한다. 그 중에서는 초등학교 운동회처럼 약간의 아쉬움과 속상함은 있지만 그 다음날이면 무슨 일이 있었냐는 듯 툭툭 털고 일어날 수 있는 종류의 패배가 있다. 반면, 입시나 취업 문제로 자살을 기도하는 청년들의 이야기처럼 생존과 실존을 위협하는 종류의 패배도 있다(강수돌, 2013). 경쟁을 부정적인 것으로 평가하는 학자들은 경쟁이 사람들로 하여

1) 미국 대학 농구에서 전설적인 감독이자 존경받는 스승으로 추앙받는 지도자(1910-2010)

금 타인의 불행을 행복의 원천으로 삼게 하며, 무슨 수를 써서라도 경쟁에서 우위를 점하고자 하는 승리지상주의(win at all costs), 경쟁의 결과로서 생겨난 차이를 차별의 근거로 정당화하는 승자독식주의(winner takes all)의 만연을 가져온다고 하였다(Drewe, 1998; Fielding, 1976; Heffernan, 2014; Kohn, 2009).

이러한 폐해에도 불구하고 오늘날 신자유주의 시대를 살아가는 개인들은 누군가는 탈락할 수밖에 없는 게임의 구조에 문제를 제기하지 않는다. 이들은 1등이 되기 위해, 혹은 (많은 경우) 꼴찌를 면하기 위해 그들 앞에 놓인 경쟁의 장에 자의 반, 타의 반으로 떠밀려 들어간다. 더 나아가 이들은 사회의 경쟁 논리를 내면화하여 입시나 취업뿐 아니라 외모, 시간관리, 인간관계 등 삶의 전 영역에서 치열한 경쟁을 펼친다(강수돌, 2013; 윤민재, 2020). 오찬호(2013)는 청년 세대에 만연한 패배와 낙오의 공포가 승자에 대한 은밀한 열등감과 패자에 대한 공공연한 우월감으로 드러난다고 주장하기도 하였다.

체육교육에서도 ‘경쟁’은 교과의 교육 내용인 스포츠가 지닌 본질적 속성이자, 학생들의 흥미와 동기를 유발하는 동시에 가장 많은 갈등과 소외를 초래하는 ‘양날의 검(double-edged sword)’에 비유된다(장경환, 2019; Hastie & Mesquita, 2017). 서양에서는 고대 그리스와 근대 영국, 그리고 오늘날에 이르기까지 일정한 규칙 하에 신체적 탁월성을 겨루는 활동을 아동과 청소년 교육의 일환으로 적극 활용해 왔다. 상대적으로 경쟁보다는 협력을, 개인보다는 공동체를 중시하는 동아시아 문화권에 속한 우리나라에서도 ‘신체활동 가치’중심이라는 패러다임의 대전환을 이루어낸 2007 개정 교육과정 이래 ‘경쟁’이 체육교과의 핵심 가치로 교육과정에 편입되어 있다. 이러한 패러다임을 계승하고 있는 현행 2015 개정 교육과정에서는 ‘경쟁’영역²⁾의 의미를 다음과 같이 제시하고 있다.

2) 2015 개정 교육과정의 내용체계는 영역, 핵심개념, 일반화된 지식, 내용요소, 기능으로 구성된다. 이 중 ‘영역’이란 교과의 성격을 가장 잘 나타내주는 최상위의 교과 내용 범주로서 건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전의 다섯 가지로 구성되어 있다.

‘경쟁’은 개인이나 집단 간의 능력을 서로 겨루는 상황에서도 서로 협력하며 상대를 배려하고 정정당당하게 경기에 임하는 가치이다. 경쟁 영역은 다양한 경쟁 상황과 방식의 신체활동을 통해 집단 내 공동의 목표를 추구하는 경쟁 과정을 경험하고 페어플레이와 스포츠맨십 등의 협동과 공정한 태도를 길러 건강한 미래 사회 공동체를 만들어 가는 기초적 능력을 기를 수 있는 영역이다(교육부, 2015).

유정애(2007)는 체육과 내용의 본질이자 도구였던 스포츠가 20세기 말에 접어들면서 변질되어 체육교육의 목적과 위상까지 함께 왜곡하는 교육적 한계를 지닌다고 주장하며 신체활동 가치 중심의 교육과정 개정 배경을 설명하였다. 최의창(2020) 또한 상업주의와 결탁한 ‘승리지상주의’, 쾌락 추구 수준에 한정된 ‘오락여흥주의’의 만연을 스포츠교육이 이끌어야 할 한국체육 개혁의 과제로 언급하였다. 이는 최근 20년간 전세계적으로 체육교육의 초점이 신체활동과 건강 중심으로 이동하고, 스포츠 중심의 교육과정은 지양되어야 할 과거의 유산으로 여겨지는 추세와도 무관하지 않다(유정애, 2007; Ennis, 1996).

스포츠는 사회를 비추는 ‘거울’이자 ‘현대 사회의 축소판’으로서(임변장, 2010; Coakley, 2001), 주류 사회의 지배적인 이념과 가치에 따라 끊임없이 변화한다. 하지만 때로는 스포츠가 우리 사회의 여러 가지 병폐를 해소하기 위한 대안적 가치를 제시해 주기도 한다. 4년마다 전 세계인의 이목을 집중시키는 올림픽을 보라. 상업주의와 승리 지상주의에 물들었다는 비판이 꾸준히 제기되고 있기는 하지만, 올림픽은 여전히 ‘경쟁’이라는 인간의 행위가 뛰어난과 훌륭함을 겸비한 최선의 모습으로 우리에게 펼쳐지는 교육의 장이다(최의창, 2021). Simon(2021) 또한 스포츠 윤리가 단순히 일반적인 윤리적 원리들을 스포츠 장면에 적용하는 데 그치는 것이 아니라, 새로운 맥락에서 더 나은 윤리적 원리들을 정립하는 데 도움을 줄 수 있다고 하였다.

스포츠에서의 경쟁은 인위적이고 유희적인 성격을 지니며 사회에 만연한 승자독식, 약육강식의 경쟁과 달리 “탁월성을 추구하는 상호 탐색(mutual quest for excellence)”(Simon, 2021), 의 관점으로 옹호되어 왔다. 체육철학자인 McFee(2004)는 스포츠를 “도덕적 실험장(moral laboratory)”에 비유하며 스포츠 장면이 삶에서 직면하는 다양한 도덕적

문제들을 보다 효과적이고 안전한 방식으로 해결하는 경험을 제공한다고 하였다. 이러한 관점에서 볼 때, 체육교육은 스포츠를 포함한 다양한 신체 활동을 통해 진정한 의미의 경쟁을 가르치고 배울 수 있는 교육적 잠재력을 지닌다. 전 세계적으로 학령기 청소년들의 치명적 병폐가 되고 있는 자기중심주의, 이기주의, 성적제일주의, 승리지상주의적 사고방식과 행동양식의 확산을 저지할 수 있는 학교 내 마지막 교과로서 체육의 중요성이 부각되고 있는 것이다(최의창, 2010b).

경쟁 활동의 지도와 관련된 선행 연구로는 먼저 철학적 차원에서 스포츠 경쟁의 본질과 가치를 탐색한 연구(윤미정, 2011; 임석원, 2005; 김경원, 2011; 박대원, 2017; 장성수, 2007; 이정학, 2019; Arnold, 1989, 1997; Hyland, 1978; Kretchmar 2012; Shields & Bredemeier, 2009; Simon, 2021), 현상학적 접근을 활용하여 경쟁 국면의 주관적 체험을 탐색한 연구(강유원, 신현군, 김석환, 1995; 박승욱, 2001; Gould, Jackson, & Finch, 1992; Kretchmar 1973)가 있다. 또한 국내에서는 2007년 개정 이후 문서적 수준에서 경쟁 영역 지도의 교육적 의미와 방안을 탐색한 연구(김상목, 2013; 김성곤, 2014; 오현정, 김래영, 이병준, 2016; 이승배, 박윤희, 2011; 정일홍, 김무영, 정주혁, 2011; 장경환, 2019), 초·중등 경쟁 영역의 연계성을 탐구한 연구(박미림, 이옥선, 2014) 등도 함께 이루어졌다.

실천적 차원에서는 학교 혹은 유·청소년 스포츠 현장에서의 지도 방안 및 방향성을 탐색한 연구(권민정, 2008; 김용환, 2013; 배종희, 2015; 장경환, 2019; 장용규, 이정택, 2011; Casey, Hastie, & Jump, 2016; Layne, 2014; Torres & Hager, 2007), 경쟁, 혹은 경쟁 영역 수업에 대한 교사와 학생의 태도, 인식, 경험 등에 대한 연구(김성훈, 김고운, 이안수, 2012; 박종률, 2003; 박정준, 2013; 최명수, 이제행, 2011; 하혁, 2021; Ennis, 1996; Harvey, O'Donovan, 2013; Phillips, Bernstein, 2012), 경쟁 가치의 지도를 위한 구체적인 프로그램과 수업 전략을 설계 및 실행하고 그 효과를 살펴본 연구(김현우, 김옥주, 2012; 문호준, 조남용, 2004; 박대권, 2013; 오승현, 2019; 이태구, 김규리, 박형란, 이한주, 2011) 등이 있었다.

Aggerholm, Standal, & Hordvik(2018)은 유·청소년 스포츠의 핵심 요소인 경쟁이 과연 학교 체육수업의 맥락에서도 동일한 교육적 효과를 담보할 수 있는가를 묻는다. 정규 체육 수업은 참여의 자발성, 집단의 동질성, 활동의 목적 측면에서 정과 외 스포츠와 맥락적 차이가 존재하기 때문이다. 이들은 스포츠와 체육교육 분야의 철학적 전통을 바탕으로 ‘좋은’ 경쟁의 전제조건을 ‘동의를 원칙’(Russell, 2004)과 ‘공정한 기회의 원칙’(Loland, 2010)의 두 가지로 제시하고 학교체육(수업)에서의 경쟁적 활동을 바라보는 규범적 논점을 Avoid(회피하기), Ask(질문하기), Adapt(조정하기), Accept(수용하기)의 네 가지로 제시하였다.

국내에서는 장경환(2019)이 이들의 논의를 보완적으로 활용하여 초등 경쟁 영역 수업에 대한 학생과 교사의 인식을 살펴보고, 경쟁 영역 지도의 교육적 지향을 ‘피하기보다는 맞서서 극복하기’, ‘스포츠보다는 게임으로’, ‘경쟁을 마음 수양의 배움터로’, ‘제로섬보다는 윈윈을 향해’의 네 가지로 제시하였다. 한편, 안양옥, 차민철, 장경환(2021)은 초등체육 경쟁 영역 수업에서의 교사 발화가 신자유주의 이데올로기를 옹호하는 공정 담론, 자유주의 담론, 능력주의 담론을 재생산하는 데 기여함을 밝혔다. 이는 경쟁 활동의 교수와 학습이 교육과정 문서나 교과서의 취지, 교사와 학생의 의도나 인식, 사회의 주류적인 가치 등이 반영된 매우 복합적인 실천이라는 것을 함의한다.

국내·외 선행 연구들은 공통적으로 우리 삶의 도처에 경쟁이 산재해 있음에도 경쟁의 본질과 속성에 관한 이론적 분석과 개념의 명료화가 결핍되어 있음을 지적한다(Bredemeier, 1994; Johnson & Johnson, 1989; Martens, 1988). 때문에 경쟁과 관련된 교육에서도 구체적이고 실질적인 지도 지침이 없이 교사의 개인적 철학이나 가치관에 전적으로 의존하고 있는 실정이다(김용승 김병현, 신동성, 문용린, 2002). 또한 체육교육에서 경쟁의 가치를 강조하는 것과 그 안에 스포츠를 포함하는 것은 별개의 문제로 접근해야 함에도(장경환, 2019; Kirk, 2006; Stolz, 2014) ‘경쟁 활동 = 스포츠’라는 인식을 바탕으로 기존의 기능 중심 스포츠 지도를 답습하는 모습이 나타나기도 한다(권민정, 2008).

Simon(2021)은 스포츠에서의 경쟁이 친근하게 즉각 참여할 수 있는 경기에서부터 프로와 엘리트 수준의 경기까지를 포괄하는 일종의 연속체 안에 놓여있다고 하였다. 동네 운동장에서 벌어지는 아이들의 친선 경기와 천문학적인 액수의 상금이 달린 프로 리그의 결승전은 전혀 다른 형태의 경쟁임에도 자칫 그 둘을 같은 것으로 오해해서는 안된다는 것이다. 오늘날의 학교체육은 체육 수업뿐 아니라 학교스포츠클럽과 학교운동부 등 유치소년의 스포츠 문화를 포괄하는 범위로 그 외연이 확장되고 있다. 따라서 학교체육은 다양한 형태의 스포츠 경쟁을 체험하고 교육할 수 있는 효과적인 장이 될 수 있다.

선행 연구들은 일반적인 경쟁이 지닌 속성을 체육교육의 장면에서 재확인하거나, 체육교육에서 가르치고 배워야 할 경쟁의 속성을 철학적·이론적 수준에서 탐색하는 데 그쳤다. 또한 수업, 학교스포츠클럽, 방과후학교, 학교 운동부 등 단일한 맥락에서 경쟁 활동의 교수학습 실천을 살펴보는 연구가 대부분이었으며 초등 교사와 학생을 대상으로 한 연구가 다수였다. 초등체육의 맥락에서는 다소 낮설고 무거운 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치의 교육이 자칫 학생들의 발달단계에 적합하지 않은 스포츠 중심의 지도로 변질되는 것을 경계했기 때문으로 사료된다.

기본 움직임 중심에서 스포츠 중심으로의 급격한 전환(혹은 비약)(박미림, 이옥선, 2014)이 이루어지는 중등체육에서는 이러한 문제의식이 상대적으로 결여되어 있다. 때문에 냉혹한 실제 사회의 경쟁에 학생들을 대비시킨다는 명목으로 승리를 과도하게 강조한다든가(문용린 등, 2002), 반대로 이성적이고 도덕적인 행동을 규범화함으로써 학생들의 자연스러운 감정과 욕구를 억압한다든가(오승현, 2017), 혹은 스포츠를 학업 등 다른 중요한 문제에 비해 부차적인, ‘단지 운동경기일 뿐’이라고 치부하여 버리기도 한다(Simon, 2021).

본 연구에서는 중등 학교체육에서 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치에 대한 인식과 교수학습의 실천을 정과체육, 과외체육, 전문체육의 맥락으로 구분하여 살펴봄으로써 체육교육에서 경쟁이 지니는 교육적 의미와 그 지도방식을 탐색하고자 한다. 이는 스포츠 교육학의 범위가 전통적인 학교 체육수

업에서 생활체육과 전문체육으로, 티칭(teaching)에서 코칭(coaching)으로 확장되어 가는 현시점에서 다양한 맥락의 경쟁 교육 실천을 종합적으로 분석, 성찰하기 위함이다. 더불어 현대 사회와 스포츠에 만연한 약육강식, 승자독식의 경쟁에 교육적 대안을 제시함으로써 신체활동 문화의 창조적 계승 및 발전에 기여하는 체육교육의 실천에 중요한 시사점을 제공해 줄 수 있을 것이다.

2. 연구 목적

본 연구의 목적은 학교체육에서 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치에 대한 인식과 실천을 정과체육, 과외체육, 전문체육의 맥락으로 나누어 살펴봄으로써 체육교육에서 경쟁이 지니는 교육적 의미와 지도 방식을 탐색하는 데 있다. 이를 위해 정과 내·외의 체육활동에 참여하는 중등 체육교사 및 학생을 중심으로 경쟁에 대한 인식과 교수·학습의 실천을 살펴보고 교육적인 경쟁의 모습과 지도 방식을 살펴보고자 한다. 이를 통해 청소년 스포츠 문화를 포괄하는, 넓은 의미의 학교체육에서 실천되는 경쟁 교육의 모습을 종합적으로 분석하여 현대 사회와 스포츠에 만연한 왜곡된 경쟁에 교육적 대안을 제시하고자 한다.

3. 연구 문제

첫째, 중등 체육교사와 학생은 경쟁을 어떻게 인식하고 있는가?

둘째, 중등 학교체육에서 경쟁은 어떻게 지도되는가?

셋째, 학교체육에서 경쟁을 교육적으로 지도하기 위한 방안은 무엇인가?

4. 용어의 정의

- 학교체육 : 학교에서 학생을 대상으로 이루어지는 체육활동의 총칭으로, 전통적인 의미의 정규 체육 수업뿐 아니라 학교의 테두리 안에서 학생들이 참여하는 과외체육, 전문체육을 포괄하는 넓은 의미의 개념이다. 본 연구에서는 혼동을 피하기 위하여 정규 교육과정에 의한 수업을 정과체육 혹은 체육수업으로 지칭할 것이다.

- 경쟁(적) 스포츠 : 신체적 성취를 목적으로 일정한 규칙에 따라 신체적 탁월성을 겨루는 활동으로, 인위적이고 유희적이며, ‘탁월성을 추구하는 상호 탐색(mutual quest for excellence)’의 성격을 지닌다. 스포츠라는 용어는 본래 경쟁의 요소를 포함하는 개념이나, 현대 사회에서는 운동경기, 엑서사이즈(exercise), 댄스, 게임 등을 포함하는 광범위한 신체활동 문화를 포괄하는 의미로 사용된다. 따라서 본 연구에서는 운동 경기를 의미하는 협의의 개념을 ‘경쟁(적) 스포츠’로 지칭할 것이다.

- 교육적 의미 : 경쟁은 철학, 심리학, 사회학 등 다양한 학문의 관점에서 논의될 수 있다. 그러나 본 연구에서는 경쟁의 의미를 교육학, 그 중에서도 스포츠 교육학의 렌즈로 살펴보고자 한다. 스포츠 교육학은 신체활동을 가르치고 배우는 모든 활동에 대하여 가르치는 사람의 지도와 배우는 사람의 학습, 그리고 교수와 학습이 발생하는 맥락을 탐색하는 학문이다(Armour, 2011). 따라서 본 연구에서 탐색하고자 하는 경쟁의 교육적 의미는 경쟁적인 신체활동(competitive activity)의 교수·학습, 그리고 이를 더 잘 가르치고 배우기 위하여 지식이 사회·문화적으로 함께 생성되는 무형의 과정(박미림, 2017)을 함께 살펴봄으로써 도출할 수 있다.

5. 연구의 제한점

첫째, 연구자는 경쟁 활동을 선호하는 5년 경력의 중등 체육교사로서 어린 시절부터 경쟁적인 신체활동에 참여한 경험이 많다. 이에 따라 연구의 주제와 연구 참여자들을 대할 때 연구자의 경험으로 인한 주관성이 개입될 수 있다.

둘째, 본 연구의 참여자들은 정과 내·외의 체육 활동에 적극적으로 참여하는 교사와 학생 중 연구의 필요성에 공감하고 자발적으로 참여 의사를 밝힌 만큼, 체육 활동에 소극적이거나 정규 수업에만 참여하는 교사와 학생을 대상으로 연구의 결과를 적용하는 데 한계가 있을 수 있다.

셋째, 본 연구는 코로나-19 바이러스의 확산으로 학교 현장에서 체육활동이 크게 제한된 시기에 이루어진다. 교육과정 내 다른 영역(건강, 도전, 표현, 안전)에 비해 비대면 환경에서의 경험이 큰 폭으로 달라지는 경쟁활동의 특성상 기존 대면 체육활동에서의 교육 실천을 파악하는 데 한계가 있을 수 있다.

II. 이론적 배경

1. 경쟁

‘경쟁’이라는 단어는 우리에게 너무 친숙하여 특별히 새로움으로 다가오지 않을 수도 있겠다. 상식적인 수준에서 일정한 경쟁은 없는 것보다 낫다는 인식이 있는 한편 ‘과열’ 경쟁이라든가, ‘무한’ 경쟁이라는 단어에서 나타나듯 과도한 경쟁에 대한 우려도 상존한다(이윤미, 2005). 이처럼 타인과 겨루는 행위가 그 자체로 긍정적 혹은 부정적 결과를 내재하는 것은 아니며, 경쟁이 어떠한 목적에서 행해지는가, 그리고 그 효과가 무엇인가에 따라 긍·부정의 가치판단이 가능할 것이다(김용승, 2000). 따라서 경쟁은 부족해서도 안 되지만 과도해서도 안 된다는 편리한 결론을 내리기 이전에 경쟁의 개념 및 특성에 관한 기본적인 이해가 선행되어야 한다. 본 장에서는 사회적 상호작용의 한 형태로서 경쟁의 개념과 그 양면적 특성에 대한 이론적, 경험적 연구를 다룬다.

가. 경쟁의 개념

오늘날 경쟁이라는 용어는 경제나 정치뿐 아니라 교육 분야에까지 깊게 스며들어 우리에게 매우 익숙한 용어로 자리잡았다. 안타깝게도 경쟁의 개념이나 속성이 명쾌하게 밝혀진 것은 아니지만 국내외 학자들이 다양한 방향에서 접근하여 경쟁의 정의를 밝히고 있다.

표 1. 경쟁(competition)의 정의(Johnson & Johnson, 1999에서 재구성)

학자(연도)	접근	정의
Deutsch (1949, 1962)	상황	참가자들의 목표 달성이 부정적으로 상호연관되어 한 사람이 그의 목표를 달성하면 그와 경쟁 관계에 있는 다른 사람은 목표 달성에 실패하는 상황.
Johnson & Johnson(1989)	상황	참가자들이 한 명 혹은 소수의 사람만이 달성할 수 있는 목표를 두고 대결하는 상황
Skinner(1968)	행동, 상황	타인과 비교하여 가장 높은 성취를 거둔 사람에게만 보상이 주어지는 상황
Kelley & Thibaut(1978)	행동, 상황	타인과 비교하여 자신이 인지한 비용은 최소화하면서 보상을 최대화 하려는 목적 하에 행동하는 것
Helmreich et. al. (1978)	특성	타인과의 관계에서 승리하고자 하는 열망
McClintock(1972)	동기	협동적 행동, 경쟁적 행동, 개인적 행동 중 어떤 것이든 선택할 수 있는 상황에서 경쟁적 행동을 선택하려는 경향
Johnson & Norem-Hebeisen (1977)	태도	협동적 상황이나 개인적 상황보다 경쟁적 상황을 선호하는 태도

이 중 가장 보편적으로 활용되는 것은 사회 상호의존 이론에 기반한 Deutsch(1949)의 정의이다. 사회 상호의존(social interdependence)이란 개인들이 공통의 목표를 나누어 가지고, 각 개인의 수행 결과가 다른 사람의 행위에 의해 영향을 받는 상황을 말한다. 사회 상호의존 이론의 기본 전제는, 그 목표들이 어떤 구조를 이루고 있는가에 따라 개인들의 상호작용이 달라지고, 그 상호작용 형태가 그 상황의 수행 결과를 결정한다는 것이다. Deutsch는 개인의 목표 성취가 어떻게 상호관련 되는가에 따라 협

동적, 경쟁적, 개인적 노력의 세 가지 사회적 상호작용 형태를 제시하였다. 이 때, 개인의 행동에 영향을 미치는 것은 상황의 객관적인 구조 자체가 아니라 개인의 상황에 대한 인식이며, 이러한 인식이 객관적 사실과 일치하려면 그 상황에 대한 경험이 충분해야 하고, 그 사람의 지적 능력이 충분하고, 그 상황의 구조가 충분히 명료해야 한다고 하였다(Stanne, Johnson & Johnson, 1999).

먼저, 개인의 목표 성취가 긍정적으로(positively) 상호 관련 되어 있을 때, 즉 개인이 소속된 집단 내의 다른 사람이 자신의 목표를 성취하면, 혹은 성취해야만 개인 자신의 목표 성취가 가능할 경우, 그 상황은 ‘협동적으로(cooperatively)’ 구조되어 있다고 한다. 이 때 개인들은 그 공유된 목표를 성취하기 위해 협동적으로 일하게 된다.

반면, 개인의 목표 성취가 부정적으로(negatively) 상호 관련되어 있을 때, 즉 어느 한 사람이 자신의 목표를 성취하면 그와 경쟁관계에 있는 모든 다른 사람이 자신의 목표 성취를 할 수 없다는 것을 알고 있을 경우, 그 상황은 ‘경쟁적으로(competitively)’ 구조되어 있다고 한다. 이 때 개인들은 하나 뿐인 혹은 소수만이 성취할 수 있는 그 목표를 향해 서로 경쟁적으로 일하게 된다.

한편, 그 상황에 참여하는 사람들 사이에 자신들의 목표 성취가 서로 서로 아무런 관련이 없는 경우도 있는데, 그 상황은 개인적으로(individualistically) 구조되어 있다고 한다. 이 때 개인들은 다른 사람의 목표와 관련이 없는 자신의 목표 성취를 위해 따로 따로 혼자 일하게 된다(김용승, 2000; Deutsch, 1949).

Johnson과 Johnson(1999)은 Deutsch의 경쟁 개념을 발전시켜 결과 상호의존과 수단 상호의존의 복합체로서 네 가지 유형의 경쟁을 제시하였다. 결과 상호의존(outcome interdependence)이란 개인들이 성취하려고 하는 목표와 보상의 관계를 구체화하는 개념으로, 참여자의 어느 개인이 자신이 바라는 수행 결과를 얻고 거기에 따른 보상을 얻게 되면 다른 사람들은 자신이 바라는 수행 결과와 보상을 얻지 못하는 경우를 ‘부정적 결과 상호의존이 있다’고 한다. 수단 상호의존(means interdependence)이

란 개인들이 자신의 목표를 성취하기 위해서 해야 하는 행위를 구체화하는 개념으로, 어떤 과제를 완수하기 위해 둘이나 그 이상의 사람이 필요한 경우, 이를 ‘수단 상호의존이 있다’고 한다. 반대로 다른 사람의 도움이나 관여 없이도 완수할 수 있도록 과제가 구조되어 있을 때 ‘수단 상호독립이 있다’고 한다.

표 2. 결과 및 수단 상호의존에 따른 상호작용의 유형(Johnson & Johnson, 1999)

구분		결과 상호의존	
		무	유
수단 상호의존	무	개인적 상황	희소한 목표를 향한 간접적 경쟁
	유	.	직접적 대결 구도가 형성되는 경쟁

(표 2)와 같이 경쟁적 상황이 형성되려면 결과 상호의존이 필수적이며 수단 상호의존은 있을 수도 있고 없을 수도 있다. 수단 상호의존적 경쟁에는 직접적으로 적대적인 상호작용이 포함되며(예: 체스나 태권도 경기), 수단 독립적인 경쟁에는 개인 간에 접촉 없이 수행을 병행하거나, 한 번에 교대로 수행하는 간접적 상호작용이 포함된다(예: 수능시험, 100m 달리기). 수단 독립적 경쟁을 경쟁적 공동작업(competitive coaction)이라고도 한다. 경쟁이 적절하게 구조되어 있을 때, 과제가 적절하고 수단 상호의존이 없을 때에는 경쟁적 노력이 협동적 노력이나 개인적 노력보다 더 효과적일 수도 있다는 연구 결과도 있다.(김용승, 2000)

Stanne, Johnson & Johnson(1999)은 경쟁과 관련된 189편의 연구물을 분석하여 경쟁의 효과에 영향을 미치는 요인으로 경쟁의 형태, 과제의 수단 상호의존 정도를 꼽았다. 경쟁이 그 자체로 긍정적이거나 부정적인 결과를 내재한다고 보기보다는 상황에 따라 경쟁의 효과가 결정된다고 본 것이다. 이들은 경쟁의 형태를 제로섬 경쟁, 적절한 경쟁, 모호한 경쟁으로 분류하고 이 중 승리가 상대적으로 중요하지 않고, 모든 참여자가 온당한 정도의 승리 기회를 가지며, 승리에 대한 명백하고 확실한 규정과 과정, 기준이 있는 적절한 경쟁(appropriate competition)에서는 사회적

비교를 통해 얻게 되는 자신의 능력 수준에 대한 정보가 경쟁에서 얻게 되는 지배적인 결과일 때 그 경쟁은 보다 생산적일 수 있다고 하였다.

또한 과제의 성공이 함께 작업해야 가능한 경우(수단 상호의존 높음)에는 협동적 노력이 경쟁적 노력보다 생산성이 높았으며 반대로 수단 상호의존이 낮거나 없는 과제에서는 경쟁이 협동보다 우월한 성취를 보였다. 이들의 연구에서 인용된 Deutsch의 연구에서도 수단 상호의존을 협동적, 경쟁적 수행과 생산성의 관계를 조정하는 조정자로 지목하였다(김용승, 2000).

나. 경쟁의 양면성

미국의 체육교육 학자인 Arnold(1989)는 경쟁을 양립불가능한 두 개의 가치체계로부터 도출된, ‘근본적으로 이론(異論)의 여지가 있는(essentially contested)’ 규범적 개념이라고 하였다. 이에 우리 삶의 아주 중요하고 큰 부분을 이루고 있는 경쟁의 가치에 대한 학문적 연구가 수백 년 간이나 결론을 내리지 못하고 팽팽하게 대립하는 실정이다(김용승, 2000; Johnson & Johnson, 1999). 일반적으로 경쟁에 관한 논의들은 대부분 ‘경쟁은 선한 것인가? 아니면 나쁜 것인가?’의 형식을 취하고 있으며 이에 대한 대답은 거의 나쁜 것으로 제시된다. 분명히 어떤 경우에 경쟁은 나쁘다. 많은 연구들이 이에 대한 근거를 제시하고 있다. 그러나 그것이 항상 나쁜 것이라고는 할 수 없다. 이를 뒷받침 하는 근거도 꾸준히 제시되었다.

경쟁을 긍정적으로 바라보는 입장에서는 경쟁이 개인적 발달과 사회적 성장의 선행요건이며 이윤이나 의무를 자유롭고 공정하게 분배하는 효과적인 조정자로 여긴다. 반면 경쟁을 부정적으로 바라보는 입장에서는 경쟁적인 상황이 협동을 저해하고, 개인적·사회적 관계를 악화시키며, 승자와 패자 간의 몰인정한 구분을 발생시킨다고 주장한다. 심지어는 경쟁이 질투, 절망, 이기심, 자만심, 냉담의 원천이라는 입장도 있다. 특히 교육 분야에서 이러한 입장이 두드러졌는데, Rousseau를 필두로 한 많은 교육학자들이 인간의 경쟁심을 부정적인 것으로 평가하고 교육의 실천에서 경쟁

심이 작용할 여지를 최대한 배제하려고 하였다(김경원, 2011).

경쟁의 호오 논란을 해결하는 데 다음과 같은 세 가지 기본 요인이 복합되어 나타나는 문제들을 정리해야 한다. 첫째, 사회적 상호의존에 관한 개념적 정의 규명, 둘째, 협동적 노력, 경쟁적 노력, 개인적 노력의 상대적인 효과를 비교하는 연구물들의 종합 결론, 셋째, 경쟁의 본질이 그것이다. 이후 절에서는 사회, 경제, 교육 분야에서 경쟁의 명과 암을 다루어 온 이론적 흐름을 훑어본다.

1) 경쟁의 명(明)

경쟁의 영어 단어인 competition은 라틴어로 ‘함께, 같이, 서로 (together)’를 의미하는 접두어 com-과 (무엇을 얻기 위하여)‘노력하다 (strive)’는 뜻의 -petere로부터 유래하였다. 즉, 이 단어가 담고 있는 원래의 의미는 ‘(무언가를 얻기 위하여) 함께 노력하다’이다. 독차지하기 위하여 적대적으로 맞서는 것이 아닌 함께 얻기 위하여 서로 힘을 합쳐 애써 노력하는 것이다(최의창, 2018; Shields & Bredemeire, 2009). 혼자서는 할 수 없었던 것을 상대와의 공동 노력으로 이루어내는 것이다. 이러한 관점에서 본다면 경쟁은 일종의 협력이며 그 자체로 긍정적인 속성을 담고 있다고 볼 수 있다. Shields와 Bredemeier(2009)는 더 나아가 경쟁이 유발하는 부정적인 결과들은 진정한 의미의 경쟁이 아닌, 경쟁의 탈을 쓴 전혀 다른 형태의 사회적 상호작용에 기인한 것이라고 주장하기도 하였다.

경쟁의 가치를 옹호하는 역사는 스포츠 시합에서의 승리를 찬양하는 고대 올림픽의 이상으로 거슬러 올라간다. 그리스인들은 신체적·정신적 탁월함에 대한 이상을 교육의 목적으로 설정하고, 정치나 운동경기는 물론 비극, 희극, 조각, 음악 등 다양한 인간 활동에 ‘경연’이라는 형식의 선의의 경쟁을 도입하였다. 경쟁을 통해 개인의 탁월성을 평가하고 그러한 평가 위에서 사회 전체의 발전을 도모하는 문화는 그리스 민족의 진취적인 세계관 형성에 공헌하였으며 서구 문화의 중요한 가치로 오늘날까지 내려오

고 있다(윤미정, 2011).

한편, 경쟁과 인간의 경쟁심이 본격적으로 학문적 논의의 대상으로 등장한 것은 1776년 Adam Smith의 『국부론(The Wealth of Nation)』이 그 시초이다. Smith는 경쟁을 가격과 생산의 경제적 조정자로 칭송하며, 이기적이고 합리적인 개인들이 시장에서 경쟁하는 과정에서 국가의 경제가 조화를 이루며 발전할 수 있다는 주장을 펼쳤다. 이후, 1860년대 Hubert Spencer는 Darwin이 제시한 자연계의 진화 원리가 인간 사회에도 적용될 수 있다고 하는 사회진화론을 제시하였다. 다윈의 자연선택설(natural selection), 스펜서의 적자생존(survival of the fittest) 개념은 서양 열강들의 침략 하에 신음하던 동아시아의 세 국가에서 교육과 학문을 통한 민족 전체의 생존경쟁력 확보와 이를 통한 진보라는, 매우 특수한 담론으로 수용되었다(이윤미, 2005).

경제주체들의 자유로운 경쟁을 옹호하는 경제학의 전통은 『죽은 경제학자의 살아있는 아이디어』로 우리에게도 익숙한 Todd Buchholz의 2012년 저서, 『러쉬! 우리는 왜 도전과 경쟁을 즐기는가』에도 잘 드러나 있다. 그는 느낌과 휴식을 추구하는 사회에 대하여 뇌과학과 행동경제학의 최신 연구 성과를 인용하여 팽팽한 긴장감의 경쟁과 도전이야말로 인간을 행복으로 이끄는 매개체라고 주장한다. 타인 혹은 타 집단과 비교하여 앞서고자 하는 욕망은 자연스러운 것이고, 경쟁의 결과로서 우리에게 주어지는 보상은 우리가 신중하게, 생산적인 방식으로 에너지를 사용하고 있다는 방증이 되어 어떤 원초적인 감정을 불러일으킨다. 또한, 혈연으로 맺어진 집단 외에는 생사를 건 투쟁을 벌여야 했던 원시 사회와는 달리, 경쟁을 기반으로 한 경제 체제가 등장한 이후 사람들은 집단을 이루어 협력적으로 문제를 해결해야 할 필요성이 커졌으며 공정성을 제고하기 위한 다양한 제도적 장치들이 마련되었다고 하였다.

사회학자인 Simmel 또한 인간의 경쟁 행위를 수많은 사회학적 결과물을 창조하는 원동력으로 보았다. 그는 1903년 ‘경쟁의 사회학(Sociologie der Konkurrenz)’이라는 논문에서 사회가 특정한 형태를 취하기 위해서는 조화와 부조화, 연합과 경쟁, 총애와 시기의 양가적 관계가 필요하다고

하면서 경쟁을 근대 사회의 결정적인 특성으로 꼽았다. 그는 경쟁을 사회 안에 녹아 든 간접적인 형태의 투쟁(fighting)이자 개인주의와 집단주의 간의 긴장으로 파악하고, 경쟁에서 승리하고자 하는 주관적인 충동이 공동체 전체의 공적인 가치 창출로 이어질 수 있음을 역설하였다. 그는 상대방을 직접적으로 해하거나 제거하는 것을 경쟁이 아닌 ‘투쟁’이라는 별도의 개념으로 구분하였으며 상대와의 대결에서 승리를 거두는 것뿐 아니라 상호간의 수행을 의식하며 궁극적으로는 자신의 수행 한계를 극복하려는 과정을 경쟁의 또 다른 형태로 제시하였다.

이처럼 경제학이나 사회학에서는 사회의 작동원리와 진보의 원천으로서 경쟁을 긍정적으로 바라보는 입장도 강력한 설득력을 얻고 있었으나 유독 교육 분야에 있어서만큼은 경쟁을 이기심의 근원으로 보았던 Rousseau의 철학적 전통이 더욱 우세하였다. 이러한 부정적인 인식에도 불구하고 경쟁의 교육적 순기능에 대해 논한 학자로 독일의 Nohl과 영국의 Pruvlovich가 있었다. Nohl(1962; 김경원, 2011에서 재인용)은 집단 간 경쟁을 교육 현장에 적용하고 인류학과 심리학의 관점에서 경쟁심과 경쟁 행위를 삶의 원동력으로, 따라서 가장 중요한 교육 수단의 하나로 인식했다. 특히 그는 스포츠 행위를 청소년들이 ‘원초적 생동감과 육체로부터 정신세계에까지 이르는 구체성을 경험’하게끔 하는 자기경험의 매체로 보고 스포츠를 중요한 교육 수단으로 언급하였다(김경원, 2011).

Pruvlovich(1982)는 경쟁이 그 자체로 불공정과 차별을 유발하기 때문에 교육 현장에서 배제되어야 한다는 Fielding(1976)의 주장에 반박하며 경쟁을 금지하는 것 또한 경쟁이 가져올 수 있는 교육적 순기능을 박탈하는 또 다른 형태의 불공정이라고 하였다. 그는 경쟁이 가져올 수 있는 부정적 영향과 경쟁 그 자체(per se)의 부정적 속성을 구분해야 하며 우리의 삶 전체가 아닌 유독 교육에서만 경쟁이 제거되어야 한다는 Fielding의 주장은 논리적 타당성이 부족하다고 역설하였다. 또한 그는 경쟁은 협동의 반대 개념이 아니며 집단 내, 집단 간 다양한 형태의 협동과 맞닿아 있음을 언급하고 특히 과거의 자신보다 나아지고자 하는 자신과의 경쟁(self-competition)이 가지는 교육적 순기능을 강조하였다.

Johnson & Johnson(1999)은 학생의 성취를 증진하기 위한 경쟁학습 구조의 설계원리를 제시하면서 개인의 삶이나 조직의 운영에 경쟁이 주는 이점을 7가지로 제시하였다. 유사한 논지의 이점을 묶어 요약하면 다음과 같다.

첫째, 경쟁은 인간 본성의 일부로서 자연계와 인간 사회의 작동원리이므로 이에 대한 생존력과 적응력을 길러준다. 인간은 사회적인 존재로서 3-4세 무렵부터 또래 집단과 자신을 비교하기 시작하며 7세 무렵에는 타인을 앞서고자 하는 경쟁심이 삶의 일부로 확실하게 자리잡는 것으로 밝혀졌다(김경원, 2011). 상기한 Darwin의 자연선택설과 Spencer의 적자생존설, Adam Smith의 경제이론이 이러한 주장을 뒷받침한다. 경쟁의 이점에 대한 이 첫 번째 논리는 경쟁의 보편성과 불가피성을 강조한다. 따라서 경쟁의 본질이 무엇이든 간에 경쟁적인 사회에서 살아남고 성공하기 위해서는 경쟁이 반드시 필요함을 역설한다.

둘째, 경쟁은 개인으로 하여금 자신이 가진 최선의 것을 내어놓게 하는 힘이 있다(김용승, 2000; Stanne, Johnson & Johnson, 1999). 빈 벽에 대고 스트로크를 연습하는 테니스 초보자의 모습을 본 적이 있을 것이다. 자신이 때린 만큼의 반발로 튀어오르는 공을 일정한 속도와 강도로 쳐내는 것만으로도 꽤 큰 폭의 실력 향상을 도모할 수 있다. 그러나 어느 정도 기본적인 스트로크가 몸에 익고 나면 이러한 ‘벽치기’만으로는 뛰어넘을 수 없는 실력의 단계가 있다. 바로 상대방과의 랠리를 통해 다양한 구질과 코스 공을 치거나 받아내고, 상대방의 움직임으로 미루어 몇 수 앞의 상황을 그려내는 단계가 그것이다. 이러한 능력은 텅 빈 벽면이 아닌 타인과의 경쟁을 통해서만이 길러지고 발휘될 수 있는 것이다.

교육 현장에 만연한 경쟁학습의 폐해를 최소화하기 위해 등장한 협동학습모형에서도 협력학습의 효과를 극대화하기 위하여 성취과제 분담 학습모형(Student Teams Achievement Divisions: STAD)과 팀 게임 토너먼트(Team Game Tournament: TGT) 등의 집단 간 경쟁 구조를 채택하고 있다(송유진, 2019; Slavin, 1995). 이러한 집단 간 경쟁의 효과에 대해서는 엇갈리는 주장이 제시되어 왔으나 그 중 긍정적 측면에 주목한 연

구들은 집단 간 경쟁이 집단 내 협력을 강화하여 친사회적 행동의 증가, 무임승차 예방 등 전반적인 참여 증진의 효과를 제시하였다(송유진, 2019; Slavin, 1995).

셋째, 경쟁은 품성(character)교육에 기여할 수 있다. 도덕적 차원은 언제나 양립 불가능한 가치체계 사이에서 발생하며 경쟁 상황에서 마주하는 딜레마의 경험은 용기, 헌신, 규율, 인내와 같은 품성 교육의 기회를 제공할 수 있다. 이러한 논리는 스포츠가 아주 먼 고대로부터 오늘날에 이르기까지 청소년 교육의 중요한 도구로 활용되는 데 큰 기여를 하였다. 국내에서는 장사형(2008)이 극단적인 대립 구도가 아닌 적극적이고 최선의 노력을 유발해낼 수 있는 경쟁이 있을 수 있으며, 이러한 유형의 경쟁은 교육적으로 충분한 도덕적 가치를 지닐 수 있다고 주장하였다. 경쟁에도 인간 존중과 타인에 대한 배려, 자유, 정의 등과 같이 민주사회에서 강조되는 도덕적 원리가 내포될 수 있다고 본 것이다.

이처럼 경쟁이란 단순히 그 결과만을 가지고 ‘좋다’ 혹은 ‘나쁘다’를 단정할 수 없으며 경쟁이 발생하는 상황적 조건에 대한 탐색이 우선되어야 한다. 경쟁은 사람들이 다른 사람들과 동등하게 되거나 혹은 그들을 능가하고자 하는 동기와 만족의 일부가 될 때에만 성립한다. 거기에는 심리학과 도덕적 유의미성에 있어 서로 다른 광범위한 종류의 경쟁 유형이 있을 수 있다. 경쟁의 도덕적 가치는 그것이 다른 사람보다 더 많은 노력을 기울임으로써 승리하고자 하는 노력이나, 아니면 다른 사람을 더 나쁘게 만듦으로써 이기고자 하는 노력이나에 달려있다(장사형, 2008).

2) 경쟁의 암(暗)

20세기 중반, 다양한 사회 문제를 문화인류학의 관점으로 풀어내며 인류학의 어머니라고도 불리는 Margaret Mead는 문명의 시작을 묻는 질문에 ‘부러졌다 붙은 흔적이 있는 다리뼈(a femur that had been broken and then healed)’라고 답한 것으로 전해진다(Brand, 1980). 동물의 왕국에서 다리가 부러졌다는 것은 곧 죽음을 의미한다. 부러진 다리로는 위

힘을 피해 달아날 수도, 먹이를 사냥할 수도 없기 때문이다. 반면 곤경에 빠진 성원이 회복할 수 있도록 돕는 행위야말로 동물과는 다른 인류 문명의 시작을 알리는 징조라는 것이다. 이러한 관점에서 일군의 학자들은 많은 사람들의 상식과 달리 인간의 경쟁심과 경쟁 행위는 본능적이고 자연스러운 것이 아니며, 사회적으로 구성되고 개인에게 내면화된 일종의 이데올로기라고 하였다(강수돌, 2013; 윤미정, 2011).

분명히 경쟁은 개인적·집단적 목표 성취를 위한 노력의 일환으로서, 긍정적인 경쟁을 통해 얻어진 성취는 스스로의 수행에 대한 긍정적인 피드백으로 작용할 수 있다(장사형, 2008). 가정, 학교, 기업, 스포츠 등 사회 전반에 걸쳐 경쟁의 폐해를 지적한 Margaret Heffernan도 ‘경쟁은 어느 선까지는 유용하지만 그 이상은 그렇지 못하다는 점이 입증되었다’는 루즈벨트 대통령의 1912년 연설문을 언급하며 경쟁이 효과적일 수 있는 조건을 제시하였다. 그에 따르면 경쟁은 단기적인 문제에 집중하거나 지루하고 반복적인 일에 활기를 넣으려 할 때에는 훌륭한 방법으로, 이해관계가 크지 않을 경우에는 일에 시동을 걸고, 참여를 유도하고, 상상력을 자극하는 영감을 불어넣어 줄 것이라 하였다(Heffernan, 2014).

그러나 ‘경쟁의 배신’이라는 국문 제목으로 번역된 바와 같이 그는 경쟁관계 속에서 신뢰나 관용을 잃어버린 형제자매, 1등만 선호하여 나머지 학생들의 사기를 꺾어버리는 학교, 더 격렬해지고 더 많은 돈이 걸릴수록 선수들의 생명을 값아먹는 스포츠, 보너스와 승진을 위해 간부들을 부추겨 결국 인간관계와 창조성을 저해하는 기업 등 실질적이고 구체적인 사례를 통해 경쟁에 대한 숭배와 맹신에 의문을 제기한다. 이해관계가 크게 갈리고, 경쟁이 지배적인 동기로 자리 잡고 나면 부정행위, 부패, 전복, 침묵, 환멸, 사회 구조의 해체 등이 필연적인 결과로 뒤따른다는 것이다. 그러면서도 그는 경쟁을 포기한다는 것이 갈등을 회피하는 것이 아니라 갈등을 잘 하는 법을 배우는 것이라고 하면서 격렬하게 머리를 맞대고 새로운 아이디어를 창출하는 ‘갈등’을 승리보다 더 나은 성공(a bigger prize)을 위한 촉진제로 보았다.

경쟁은 특히 교육 분야에서 가장 극렬한 비판에 부딪혔는데, 가장 대표적인 학자가 Rousseau(2006)였다. 그는 자신의 교육소설인 『에밀(Emile)』에서 모든 경쟁적 사고를 자신의 학생들의 놀이로부터 배제하고자 하였다. 그 까닭은, 경쟁이 욕구와 만족간의 조화로운 상태를 방해하며, 자연적인 욕구를 넘어 이기주의적인 상태를 가져오는 것으로 보았기 때문이다. 그는 덧붙여 어른들에 의해 만들어진 욕구가 아이들에게 여과 없이 전이되는 것을 비교육적으로 보았다(김경원, 2011).

미국의 교육학자인 Kohn(2009)도 『경쟁에 반대한다(No Contest)』를 통해 경쟁이 조직의 생산성을 향상시킨다는 실증적 증거들은 없으며, 오히려 구성원들의 스트레스를 증가시키고 협력적 풍토를 저해함으로써 생산성을 떨어뜨린다고 했다. 특히 그는 경쟁 체제가 개인의 내적 가치에 대한 인식이나 자존감을 떨어뜨리고 걱정, 불안, 굴욕감, 수치심 등 부정적 정서를 유발하며, 심지어는 타인에 대한 적대감과 공격성을 증가시킴으로써 개인의 심리적 황폐함뿐만 아니라 조직의 인간관계, 상호작용에도 부정적 영향을 미친다고 주장하였다.

Drewe(1998), Stanne, Johnson & Johnson(1999)은 경쟁과 협동의 효과에 관한 문헌과 실험연구를 종합하여 경쟁이 가져올 수 있는 부정적 효과를 다음의 7가지로 제시하였다. 유사한 논지를 묶어 요약하면 다음과 같다.

첫째, 경쟁은 (사회)진화론자들의 주장처럼 인간에게 자연스럽고 불가피한 것이 아니며, 자연계의 법칙을 인간 사회에 투영한 문화적 편견에 불과하다. 자연 선택은 경쟁의 결과로서 주어지는 보상이 아니라 수많은 환경적 요인이 복합적으로 작용하여 무작위로 발생한다. ‘우월한 자(the superior)’가 아닌 ‘적자(the fit)’라는 용어를 사용한 이유는 생존의 원리가 개인의 노력이나 능력이 아닌 주어진 환경과의 우연적 적합성에 기인함을 의미한다(이윤미, 2005). 조원광(2013)은 사회진화론은 진화론을 선택적이고 편파적으로 수용하여 공생진화와 같은 다양한 방식을 무시한 채 경쟁을 통한 자연선택 논리를 ‘과학’의 이름으로 강화한다고 비판하였다.

둘째, 경쟁은 사람들에게 상대방을 이길 수 있는 최소한의 노력만을 하게 한다. 경쟁의 목적은 결국 승리라는 외재적 목표이기 때문에 이를 달성하는 순간 더 큰 노력을 기울일 필요가 없어진다는 것이다. 이는 승자와 패자 모두에게 해당된다. 승자는 간신히 승리를 거둘 수 있을 만큼의 노력만을 하고, 패자는 아무리 노력해도 결과가 변화하지 않을 것이라고 인식하면 노력을 줄이거나 아예 거두어버린다.

셋째, 경쟁은 왜곡된 가치를 주입하여 품성에 악영향을 미친다. 경쟁은 ‘타인 보다’ 잘 하려는 것과 관련되기 때문에 타인의 실수나 불행에 기뻐하고 공정함이나 공평함과 같은 가치보다는 승리를 우선하는 부정적 태도를 유발할 수 있다. 경쟁적인 사람들이 공격적이고, 냉담하고, 무관심하고, 타인에 대한 공감능력이 낮다는 연구들이 이러한 입장을 뒷받침한다.

넷째, 경쟁은 스트레스와 불안을 유발하며 자신감과 자아존중감을 낮추어 생산성을 저하시킨다. Simon(1991; Drewe, 1998에서 재인용)은 경쟁이 사람들을 승자와 패자, 성공과 실패, 스타와 후보 선수로 구분한다고 하였다. 누군가는 패배할 수밖에 없는 경쟁의 구조 하에서 계속된 실패를 경험하는 사람들은 스스로를 패자로 여기거나 활동에서 탈락하게 된다. Gilbert 등(2009)도 경쟁 과정에서 ‘더 잘’ 하려는 것보다 ‘덜 못’하려는 종류의 노력은 우울과 불안, 스트레스와 자기파괴를 유발함을 밝혀내었다.

다. 경쟁으로서의 스포츠

스포츠란 무엇인가? 스포츠는 그 어떠한 초국가적 현상보다도 많은 사회학적, 심리학적 조명과 논의의 대상이었다. 옥스퍼드 영어사전에만 무려 127가지의 다른 정의가 수록되어 있을 정도로(McBride, 1975) 스포츠의 정의는 너무나도 다양하다. 그렇다면 질문을 바꾸어서, 그러한 수많은 정의를 관통하는 스포츠의 본질적 특성은 무엇인가?

현대 사회를 살아가는 우리에게 스포츠라는 현상이 너무나도 친숙하여 그 의미에 대해 더 이상 생각할 것이 없는, 자명한 개념으로 비추어지기도 한다. 문학사가였던 Guttman(2008)은 그럼에도 불구하고 이 거대

한 현상에 대한 우리의 이해는 여전히 부족한 실정이라고 지적하면서 스포츠, 특히 근대의 스포츠가 원시시대, 고대(그리스와 로마), 중세에 행해졌던 스포츠와 비교하여 어떠한 특징을 보이는가를 일목요연하게 제시하였다. 그의 논의는 네덜란드의 역사학자 Huizinga와 프랑스의 인류학자이자 사회학자인 Caillois가 역사적이고 문화인류학적인 관점에서 수행한 놀이와 게임, 그리고 인간의 본성에 관한 탐구로부터 시작된다. 먼저, 놀이란 ‘시간과 공간의 일정한 제한된 한계 내에서 이루어지는 자발적인 활동(voluntary activity)’으로, 물질적 보상이나 이득과는 무관하게 놀이 그 자체가 목적이 되며 몰입, 기쁨, 긴장감 등 일상생활과는 다른 의식을 동반한다(Huizinga, 1993). Caillois는 놀이에 대한 Huizinga의 견해를 일부 수용하면서도 놀이를 내용이 아닌 형식으로서 이해하며 성스러움의 반대 개념으로 바라보았다. 그는 놀이를 ‘자유성, 분리성, 불확실성, 비생산성, 규칙성, 허구성의 특성을 지닌 활동’으로 규정하고 놀이를 그 특징적 형태에 따라 아곤(agon; 경쟁/시합), 알레아(alea; 우연), 미미크리(mimicry; 모방/의태), 일링크스(ilinx; 소용돌이/현기증)의 네 가지로 분류한다(Caillois, 1991). 이들의 논의는 놀이와 게임, 그리고 스포츠를 이해하는 데 중요한 시사점을 제공하되, 스포츠에 대한 구체적인 논의로까지 이어지지 못하는 못하였다(강성민, 2013).

체육학 분야에서 이루어진 스포츠의 정의를 살펴보면, 먼저 Weiss(1969)는 스포츠를 ‘인간의 신체 내에서 그리고 그것을 통해서(in and through their bodies) 탁월하고자 하는 인간에 의해 전형적으로 보여주는 전통화된 일련의 규칙’으로 정의하였다. 스포츠는 인간이 추구하고자 하는 탁월성을, 신체를 통하여 구현하고자 하는 활동으로 역사적 과정을 통해 전통으로 자리 잡은 일련의 규칙을 따른다. Guttmann(2008)은 놀이, 게임, 경기와의 관련 속에서 스포츠를 ‘규칙에 의해 통제되는 놀이(게임)이면서, 신체적인 것이 중심이 되는 경기(경쟁적인 게임)’로 정의하였다. 어떠한 활동이 스포츠가 되기 위해서는 조직적이고, 경쟁적이며, 신체적이어야 한다는 관점을 견지하고 있는 것이다. 캐나다의 스포츠 철학자 Suits(2010)는 경쟁, 규칙, 제도화를 포함하는 게임과 스포츠를 구별하면

서 스포츠의 특징을 다음의 네 가지로 제시하였다. 스포츠의 게임은 기술의 게임(a game of skill)이며, 그 기술은 신체적(physical)인 것이어야 하고, 그 게임은 많은 추종자를 가져야 하며(a wide following), 그러한 추종의 정도가 일정 수준의 안정성을 지녀야 한다. Coakley(2001)는 사회학의 관점에서 ‘개인적 즐거움이나 외재적 보상에 의해 동기화된 참여자들이 격렬한 신체적 노력 혹은 비교적 복잡한 신체적 기술을 사용하여 벌이는 제도화된 경쟁적 활동’으로 스포츠의 개념을 정의하였다.

국내에서는 임번장(2010)이 ‘내적 또는 외적 요인의 결합에 의하여 참가가 동기 유발된 개인에 의해서 이루어지는 활발한 신체 발현을 포함하거나 혹은 비교적 복합적 신체기능을 구사하는 제도화된 경쟁적 활동’으로 스포츠 활동의 형태와 조건, 참가자의 주관적 성향이라는 세 요소를 고려한 정의를 제시하였다. 나영일(2002)은 스포츠를 ‘제도화된 경쟁적 신체활동을 통한 신체문화’로 스포츠를 구성하는 가장 핵심적 요소로서 신체활동, 그리고 이러한 신체활동을 둘러싸고 인류가 일구어온 역사성을 지닌 문화로서 스포츠를 정의하였다. 김홍식(2001)과 신현규(2011)는 각각 ‘제도화된 규칙에 의해 규정되는 방식으로 신체적 탁월성을 겨루는 활동’, ‘제도화된 규칙에 의해 나 또는 다른 대상과 신체적 탁월성을 경쟁하는 신체운동기술문화’로 스포츠를 정의하면서 신체적 탁월성이 발현되는 문화로서 스포츠를 바라보았다. 한편, 강준호(2008)는 주로 유럽에서 통용되는 광의의 개념으로서 ‘신체적 성취(physical achievement)를 목적으로 하는 신체활동’을 스포트(sport)로 규정하였다.

강성민(2013)은 스포츠를 정의하는 국내외 논의들을 종합하여 스포츠의 주요 구성요소를 (표 3)과 같이 정리하였다. 그는 자발성, 내·외적 동기, 상호 이해, 존경 등 스포츠 그 자체가 아닌 참가자의 성향이나 인성적 특질을 타나내는 요소는 제외하고 경쟁, 규칙, 제도화, 신체성이라는 네 가지 구성요소를 제시하였다. 신체활동을 제외하고 이 중 가장 많은 학자들에 의해 채택된 구성요소가 바로 경쟁이었다.

표 3. 스포츠의 구성요소(강성민, 2013. 재구성)

학자	경쟁	규칙	제도화	신체성	비고
Weiss(1969)		○		○	
Guttman(1978)	○		○	○	
Suits(1988)	○	○	○	○	
Parry(1998)	○	○	○	○	존경, 자발성
Boxill(2003)	○	○		○	상호이해, 자발성
Loy(1968)	○	○	○	○	
Coakley(2001)	○		○	○	내·외적 동기
임변장(1996)	○		○	○	내·외적 동기
나영일(2002)	○		○	○	
하남길(2004)	○	○		○	허구성, 비생산성, 분리성, 미확정성
신현규(2011)	○	○	○	○	
박주한(2012)	○	○		○	유희성
안용규 외(2011)	○	○	○	○	내·외적 동기
김홍식(2001)	○	○	○	○	기존 논의 수정
강준호(2008)				○	

경쟁적인 활동의 도덕적 정당성(moral status)은 지난 4-50여년간 체육 철학자들의 관심사였다. 많은 스포츠 철학자와 교육자들은 스포츠 참여가 고된 훈련을 극복하는 인내심, 승부에 필요한 결단력, 경기의 규칙을 지키는 준법성, 팀을 위해 자신의 이익을 포기하는 희생정신, 팀 동료와의 협동심, 상대 경쟁선수에 대한 존중과 관대, 페어플레이 정신 등을 가르칠 수 있는 효과적인 도구임을 믿어 의심치 않는다(최의창, 2010; Arnold, 1989; Butcher & Schneider, 1998; Meakin, 1981; Wright, 1987; Drewe, 1998).

그러나 현대 스포츠의 비평가들과 일부 교육학자들을 중심으로 스포츠 참가자들이 보이는 승리에 대한 과도한 집착, 이기심, 수치심, 공격성, 심

지어는 타인의 불운에 기뻐하는 비도덕적 감정을 근거로 스포츠 활동과 도덕성 함양의 관련성에 의문을 제기하는 주장도 팽팽히 맞서고 있다 (Kretchmar, 2012; Simon, 2021; Carr, 1998; Ogilvie & Tutko, 1971). 상업주의와 올림픽으로 대표되는 현대 스포츠에서는 승리에 대한 과도한 집착으로 인하여 많은 윤리적 문제가 발생하고 있으며, 이로 인해 경쟁 자체에 대한 우려가 제기된다. 그 결과 스포츠 참여의 많은 이점에도 불구하고 경쟁적인 활동이 학교 현장에 도입되는 것을 반대한다든지, 아니면 모든 경쟁적 자극이 배제되어야 한다든지 하면서 경쟁 자체를 아예 교육 현장에서 제외해야 한다는 극단적인 주장도 있다(윤미정, 2011).

이러한 주장들은 경쟁의 효과를 근거로 스포츠 경쟁의 정당성을 평가하는 것이다. 그러나 스포츠에서의 경쟁은 우리가 현실 세계에서 경험하는 개인, 기업, 정당, 국가 간의 경쟁과는 사뭇 다른, 남다른 주목이 필요한 경쟁이다. 스포츠에 붙박여 있는 경쟁이 무엇을 위한 경쟁이며 어떤 종류의 경쟁인가에 주목하여 ‘스포츠 경쟁’의 성격에 대한 좀 더 자세한 이해가 요청된다. 스포츠에서 벌어지는 경쟁은 싸움이 되 주어진 시간에 주어진 장소에서 주어진 규정 하에 진행되는, 조금 다른 종류의 싸움이다. 패배하면 상금이 줄어들거나 없어지기도 하고 부정적인 감정 상태에 빠지기도 하지만 나의 것을 모두 빼앗기는 그런 종류의 잃음은 아니다(강수돌, 2013; 박형신, 정수남, 2013). 이런 싸움은 싸움이 되 인위적 싸움이며 유희적 싸움이다. 스포츠에서의 경쟁은 약육강식, 승자독식의 경쟁이 아니라 공동의 선을 추구하는 경쟁, 최고의 것을 끌어내려는 경쟁이다. 나와 엇비슷한 실력, 또는 나보다 나은 상대방을 맞닥뜨리는 데에서 발생하는 팽팽한 긴장감, 예측하기 힘든 상대의 수를 막아내고 나의 수를 펼쳐내야 하는 치열함 등은 내가 가진 훌륭함을 최고 수준으로 끌어내어 발휘할 수 있는 자극이자 환경이 된다.

이러한 관점에서 스포츠에서의 경쟁 개념은 상호 수용 가능한 ‘탁월성 (aretè)’의 추구로서 옹호되어왔다(Simon, Torres, Hager, 2015; 윤미정, 2011, 여인성, 박찬희, 1998). 스포츠의 경쟁은 서로가 서로를 대적하는 경쟁이 아니라 각자가 서로에 비추어 자신의 참 모습을 대면하는 경쟁이

다. 외형적으로는 다투어 벌어지고 있지만 그것은 겉보기에만 그럴 뿐, 실질적으로는 나눔이 진행된다. 상대팀의 코치와 선수마저도 서로의 능력을 발달시키고 발휘하도록 돕는 촉진자이자(윤미정, 2011), 스포츠라는 문파의 한 동문으로, 적이 아니라 편, 남이 아니라 우리다(최의창, 2018).

Kretchmar(2012)는 승리의 희열과 패배의 쓰라림을 경감(mitigation)하기 보다는 초월(transcendence)하는, ‘혈기왕성한(red-blooded)’ 버전의 경쟁을 제시하였다. 스포츠에서의 승리와 패배는 전쟁, 비즈니스, 또는 연애에서의 그것과 다르게 최종 마침이 아니며 승자와 패자 모두가 내일 다시 플레이하기를 원하는 것이 스포츠에서의 경쟁이라는 것. 이 때 스포츠 경쟁은 타인을 해치는 성격의 경쟁, 이기는 것이 제 1의 목적이 되는 것이 경쟁이 아니고, 신체적, 인간적 성취, 탁월성이라는 목적을 달성하기 위한 수단적 성격의 활동이 된다. Metheny(1977) 또한 스포츠에서의 경쟁은 근본적으로 최고의 대결을 펼침으로써 상대방을 치하하는 우정, 상호성, 친선의 표현임을 역설한 바 있다.

스포츠 경쟁의 성격을 이해하기 위해 시험(test)과 시합(contest)의 구분을 이해할 필요가 있다. 시험은 예컨대 농구에서 연이어 자유투 50번을 하거나 5분 안에 1km를 달리거나, 혹은 수학 시험에서 80점 이상을 받기 등과 같이 우리가 어떤 과업을 완수하기 위해 노력하는 활동. 시험은 농구 경기를 하거나, 다른 경쟁자들보다 더 빠르게 1km를 달리거나, 수학 시험에서 1등을 하는 것과 같이 과업을 완수하는 과정에서 타인과 경쟁하는 것이다. 시험은 시합에서 구사할 수 있는 것보다 훨씬 더 복잡한 방식의 전략 활용을 수반한다(Kretchmar, 1975; Simon, 2021).

경쟁에 대한 가치판단은 부분적으로 우리가 무엇을 인간의 번영이나 행복으로 여기는가의 해석에 달려있다. 많은 사람들은 단순한 과업과 더 복잡한 과업 가운데 선택을 해야 할 때 후자를 더 선호하는 경향이 있다(Buckholz, 2012; Simon, 2021). 스포츠는 단순한 시험이 아니라 시험이라는 점에서, 잘 설계된 스포츠의 전략적 복잡성은 인간이 발달하고 번영하는 중요한 기회를 제공한다. 이러한 관점에서 도전 자체를 위해 이에 응하는 것은 인간의 행복한 삶의 일부일 것이다. 특히 인위적이고 ‘불필요한

장애물'을 만들고자 설계된 규칙들로 이루어진 도전에 응한다는 것은 왜 스포츠가 그렇게 많은 사람들의 관심을 끌고 심지어는 그들의 마음을 사로잡는지를 설명하고, 스포츠의 가치를 설명하는 데 큰 도움이 될 수 있다.

2. 학교체육

가. 학교체육의 범위

학교체육이란 ‘학교에서 학생을 대상으로 이루어지는 체육활동’을 포괄적으로 이르는 용어이다(교육부, 2021). 일반적으로 체육³⁾은 학교체육, 생활체육, 전문체육(엘리트체육)의 맥락으로 구분되며 관련 법령 및 정책도 이 세 영역의 틀에서 개발되고 있다(윤기준, 2021). 과거의 학교체육은 생활체육, 전문체육과 대비하여 ‘학교 교육과정 운영 시간’, 즉 정규 체육수업에서 이루어지는 활동과 소수의 학교운동부에 국한된 좁은 의미로 사용되었다. 그러나 2007년 학교스포츠클럽의 도입, 2011년 학교체육진흥법의 제정 등 최근의 학교체육 관련 정책은 타 영역과의 연계와 통합을 도모하며 학교체육의 범위를 날로 확장 시키고 있다(박용남, 2018).

현재 학교 현장에서 학생들이 참여할 수 있는 학교체육 활동은 크게 정과체육과 정과 외(extracurricular) 체육으로 나뉜다. 스포츠클럽을 중심으로 정과 외 체육활동이 통합된 영국, 미국, 호주 등 스포츠 선진국과 달리 우리나라의 정과 외 체육은 학생선수와 일반학생으로 나뉘어 이원적 구조로 인식되고 실천된다. 때문에 교육과정 외부에 있는 모든 체육활동을 일컫는 정과 외 체육이 실제 현장에서는 다시 일반학생을 대상으로 하는 과외체육과 학생선수를 대상으로 하는 전문체육으로 구분된다. 학교체육 활동의 3개 영역과 관련된 세부 프로그램 및 정책의 관계는 [표 4]와 같다.

3) ‘체육’은 본래 신체의, 혹은 신체를 통한 ‘교육’의 의미가 내포된 용어이지만 본 문장에서는 놀이, 게임, 댄스, 스포츠, 건강운동을 포괄하는 광의의 개념으로 사용되었다.

표 4. 학교체육의 영역(교육부, 2021. 보완 및 재구성)

구분	대상	명칭	개념
정과체육	일반학생 학생선수	체육수업	정규 수업으로서의 교과
		학교스포츠 클럽활동	창의적 체험활동의 하위 영역
정 과 외 체 육	과의 체육 일반학생	학교스포츠클 럽	학생들의 자발적인 참여로 운 영되는 스포츠 활동
		방과후학교 체육 프로그램	수익자 부담을 원칙으로 하는 특기 적성 프로그램
		건강체력교실	저체력 및 비만학생을 대상으 로 하는 건강체력 증진 프로그 램
		자율체육 프로그램	단위학교의 자율적 선택에 의 해 실시되는 체육활동
전문 체육	학생선수	학교운동부	학교운동부에 소속되거나 대한 체육회 혹은 대한장애인체육회 에 등록된 학생선수를 대상으 로 하는 체육활동

1) 정과체육

정과체육은 국가수준 교육과정에 의거하여 모든 학생이 의무적으로 이수하는 정규 체육수업(중학교 창의적 체험활동의 ‘학교스포츠클럽활동’ 포함)을 말한다. 국가수준 교육과정이란 교육에 대한 국가의 의도를 담고 있는 공식적인 문서로서, 전국적으로 적용할 수 있는 표준을 제시한다. 세부적인 실천의 모습은 지역이나 학교, 교사 수준에서 달라질 수 있지만 국가수준 교육과정은 각 교과를 대표하는 상징성을 지니며 교과 교육의 기본 철학과 정신을 담고 있는 교육 활동의 근간이다. 현행 2015 개정교육과정은 체육교과의 본질과 역할을 다음과 같이 규정하고 있다.

체육과는 ‘신체활동’을 통해 체력 및 운동 능력을 비롯한 건강하고 활기찬 삶에 필요한 능력을 기르고 사회 속에서 바람직한 인성을 발휘함으로써 자신의 삶을 개척하고 체육 문화를 창조적으로 계승·발전시킬 수 있는 자질을 함양하는 교과이다.(교육과학기술부, 2015b).

신체활동은 ‘체육’을 타 교과와 구분 짓는 가장 핵심적인 요소로서 체육 교육의 본질이자 도구로써 활용된다. 모든 교과는 각 교과의 교육적 도구를 활용하여 서로 다른 방식으로 우리 주변의 세계를 알아가도록 돕는데, 체육교과에서는 신체활동이 그러한 역할을 수행하는 것이다. 과거 1차부터 7차까지의 체육과 교육과정은 교과의 교육내용이 스포츠를 중심으로 구성되었으며 스포츠가 체육교육의 본질이자 도구로써 활용되었다. 그러나 2007 개정 시기에 ‘신체활동 가치’ 중심으로 교육과정 패러다임의 전환이 일어나면서 신체활동이 교과의 고유한 교육내용으로 자리 잡았다. 이는 운동 기능 전달을 넘어 체육활동에 내재된 의미로의 입문(최의창, 2010)을 강조하고 ‘건강 및 체력 증진을 위한 스포츠 기능(sports skill)’에서 ‘활동적인 삶(active lifestyle)을 위한 생활기술(life skill)’을 강조하는 국내·외 체육교육 철학의 변화를 반영한 것이다(유정애, 2007).

현행 2015 개정 교육과정은 ‘미래사회가 요구하는 창의융합형 인재 양성’과 ‘학습 경험의 질 개선을 통한 행복한 학습의 구현’을 개정의 배경이자 비전으로 한다(교육부, 2015a). 교육과정에서 추구하는 인간상을 구현하기 위하여 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량 등 여섯 가지 핵심역량(core competency)을 설정하고 교과 교육을 포함한 학교 교육의 전 과정을 핵심역량 중심으로 개편하고자 하였다. 이에 따라 각 교과에서는 단순한 지식 습득에서 벗어나 실제적인 역량 함양이 가능하도록 교과 교육과정을 핵심 개념 중심으로 재구조화하고 학생 참여 중심 수업과 과정 중심 평가 등 구체적인 수업 개선 방향을 제시하였다.

‘체육과의 역량’은 국가 교육과정 총론에서 제시하는 핵심역량과 밀접한 관련을 맺고 있으면서 체육 교과 교육을 통해 학습되기를 기대하는 보편

적인 능력으로서 ‘신체활동을 체험하고 그 가치를 내면화하는 과정을 통해 습득되는 지식, 기능, 태도를 포괄하는 총체적 능력’으로 정의된다. 이 역량은 체육 교과와 본질이자 도구인 신체활동을 바탕으로 형성되는 건강 관리 능력, 신체 수련 능력, 경기 수행 능력, 신체 표현 능력의 네 가지로 구성된다(교육부, 2015b). 이들 체육과 역량 함양을 위한 교육 내용의 체계는 2007 개정 교육과정부터 이어져 온 ‘신체 활동 가치 중심’ 패러다임의 큰 틀을 유지하며 건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전의 다섯 영역으로 이루어져 있다. ‘안전’영역의 신설과 더불어 내용체계의 구성이 핵심개념, 일반화된 지식, 내용요소, 기능의 다섯 요소로 세분화 되었다.

먼저 ‘영역’이란 교과와 성격의 가장 잘 나타내주는 최상위의 교과 내용 범주를 말한다. 각 영역에는 교과와 기초 개념이나 원리를 뜻하는 핵심개념이 4개씩 제시되어 있으며 학생들이 해당 영역에서 알아야 할 보편적인 지식이 ‘일반화된 지식’이라는 명칭으로 제시되었다. 내용요소란 학년(군)에서 배워야 할 필수 학습내용이며, ‘기능’은 수업 후 학생들이 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력으로 교과 고유의 탐구과정 및 사고기능을 포함한다. 공통 교육과정인 중학교 『체육』의 경쟁 영역 내용체계는 [표 5]과 같이 제시되어 있다.

표 5. 2015 개정 교육과정 중학교 『체육』 경쟁 영역 내용체계

(교육부, 2015b. 재구성)

핵심개념	일반화된 지식	내용요소 (중학교 1-3학년군)	기능
경쟁 의미 상황 판단 경쟁·협동 수행 대인관계	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 인간은 다양한 유형의 게임 및 스포츠에 참여하여 경쟁 상황과 경쟁 구조를 경험한다. ◦ 경쟁의 목표는 게임과 스포츠 상황에서 숙달된 기능과 상황에 적합한 전략의 활용을 통해 성취된다. ◦ 대인 관계 능력은 긍정적인 경쟁과 협력적 상호 작용을 통해 발달된다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 영역형 경쟁 스포츠의 <ul style="list-style-type: none"> · 역사와 특성 · 경기 기능과 과학적 원리 · 경기 방법과 전략 ◦ 페어플레이 ◦ 필드형 경쟁 스포츠의 <ul style="list-style-type: none"> · 역사와 특성 · 경기 기능과 과학적 원리 · 경기 방법과 전략 ◦ 팀워크 ◦ 네트형 경쟁 스포츠의 <ul style="list-style-type: none"> · 역사와 특성 · 경기 기능과 과학적 원리 ◦ 운동 예절 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 분석하기 ◦ 협력하기 ◦ 의사소통하기 ◦ 경기수행하기

체육과 교육과정은 초등학교 3학년부터 중학교 3학년까지의 공통 교육과정과 고등학교 1학년부터 3학년까지의 선택 중심 교육과정으로 편성·운영된다. 각 교육과정의 교과는 교육 목적상의 근접성, 학문 탐구 대상 또는 방법상의 인접성, 생활양식에서의 연관성 등을 고려하여 공통 교육과정에서는 8개의 교과(군), 선택 중심 교육과정에서는 4개의 교과 영역과 9개의 교과(군)으로 재분류되고 교과 간 균형있는 학습을 위해 교과(군)별로 최소로 이수해야 하는 필수 이수 단위가 설정되었다. 초·중·고등학교의 체

육과 필수 이수단위와, 이를 바탕으로 산출한 평균 주당 수업시수 및 수업 시간은 [표 6]과 같다.

표 6. 학교급별 체육 교과(군) 필수이수단위

학교급	학년(군)	시간배당기 준	평균 주당 수업시수	평균 주당 수업시간(분)
초등학교	3-4학년군	204	3	120
	5-6학년군	204	3	120
중학교	1-3학년	272	2.7	121.5
고등학교	1-3학년	10	1.7	85

우리나라는 제6차 교육과정을 기점으로 교육과정 개발·운영의 주체가 중앙정부에서 지역, 학교, 교사 등으로 점차 다양화·지역화·자율화되는 교육과정 결정 방식의 분권화를 채택하고 있다. 2015 개정 교육과정에서도 단위학교는 학교의 특성과 학생, 교사, 학부모의 요구에 따라 교과(군)별 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성 운영할 수 있으며 학습 부담을 적정화하기 위하여 학기당 이수 교과목의 수를 조정하는 집중이수를 실시하는 등 교육과정 운영 재량권을 행사할 수 있다. 그러나 체육, 예술 교과는 기존 수업시수보다 감축하여 편성·운영할 수 없으며 2007 개정 교육과정부터는 체육 교과를 매 학기 편성하도록 규정하고 있다. 이에 따라 체육과는 수업시수 감축 대상에서 제외되어 안정적인 수업시수 확보 및 운영이 가능해졌다.

그러나 어느덧 선진국 반열에 오른 우리나라의 체육 수업시수는 다른 선진국에 비해 여전히 낮은 수준이다. 2016년 OECD 교육지표를 토대로 발표된 2021년 학교체육 활성화 추진 기본계획에 따르면, 우리나라는 PISA(Programme for International Student Assessment) 상위권 국가에 비해 전체 필수학습시간 대비 체육교과 시간이 차지하는 비율이 초등학교는 4.4%, 중학교는 2.2%가 낮은 것으로 드러났다. 2015년 이후 하락세를 보이고는 있지만 2000년 PISA가 시작된 이래 우리나라는 줄곧 최

상위권의 학업성취점수를 기록해왔다. 학생들의 학습과 역량 함양을 위한 교육의 책무성이 강조되는 상황에서 국어, 수학, 과학 등 주지 교과 교육에 방점이 찍히는 현상은 일면 자연스러우나, 우리나라보다 높은 체육 수업 비중을 유지하면서도 우리와 비슷한 혹은 더 우수한 학업성취를 보이는 국가들이 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

표 7. 전체 필수학습시간 대비 초·중학교 정규 체육시간 비율(교육부, 2021)

구분	한 국	OECD 주요 국가 중 PISA 상위권 국가							
		노르웨이	독일	오스트리아	캐나다	폴란드	프랑스	핀란드	평균
초	7	11	11	11	10	14	13	10	11.4
중	8	9	9	9	11	10	12	9	10.2

또한 우리나라는 중·고등학교 학생 중 하루 60분, 주 5일 이상 신체활동에 참가하는 비율이 14.7%에 불과하며(질병관리본부, 2019) 청소년 중 하루 신체활동량이 1시간 미만인 비율이 94.2%에 육박하는 등(WHO, 2019) 전세계적으로도 최하위권의 청소년 신체활동 수준을 기록하고 있다. 정규 체육 수업만으로 학생들이 필요로 하는 신체활동의 양과 질을 충족할 수는 없으며 학교 안팎, 일과시간 외적으로도 다양한 체육활동의 기회가 주어져야 한다. 그러나 내실있는 정규 체육 수업은 교육뿐 아니라 기본적인 권리이자 복지로서 학생들의 체육활동을 보장하는 토대가 된다는 점에서 그 중요성이 더욱 커지고 있다.

2) 과외 체육

과외 체육은 학교 내에서 정규 교육과정을 제외한 시간에 이루어지는 모든 체육 활동을 말하는 것으로 주로 학생 선수를 제외한 일반 학생을 대상으로 하는 활동이다. 단위 학교의 실정에 따라 차이가 존재할수 있지만 학교스포츠클럽, 방과후학교, 건강체력교실, 기타 자율체육프로그램 등으로 실행되고 있다.

가) 학교스포츠클럽

학교스포츠클럽이란 ‘체육활동에 취미를 가진 같은 학교의 학생으로 구성되어 학교가 운영하는 스포츠클럽’을 말한다(교육부, 문화체육관광부, 2021). 학교스포츠클럽은 2007년 교육부의 ‘학생 건강 증진 종합계획’과 ‘학교스포츠클럽 운영 계획’ 발표와 함께 시작되었다. 이후 학생들의 자율적인 신체활동 참여, ‘보는 스포츠’에서 ‘하는 스포츠’로의 전환, 공부와 운동을 병행하는 건강한 학교문화 조성을 목표로 종합대책, 추진계획, 활성화 방안, 내실화 방안 등 여러 학교체육 정책의 주요 내용으로 등장하였다. 1980년대 엘리트 체육, 1990-2000년대 생활체육, 2000년대 중반 이후 학교체육으로 이어지는 우리나라 체육 정책의 패러다임 전환을 고려할 때, 학교스포츠클럽은 학교 운동부 중심 일변도의 정책에서 탈피하여 ‘운동하는 일반 학생’에 초점을 맞춘 최초의 국가단위 정책으로서 학교체육의 유례없는 부흥기를 이끌고 있는 상징적인 사례로 평가받고 있다(박용남, 2018; 오승현, 조기희, 2021).

학교스포츠클럽은 기존의 동아리와 같이 학교 내·외에서 산발적으로 전개되던 학생의 자발적 스포츠 참여를 ‘학교스포츠클럽’이라는 공식 명칭 하에 제도적으로 구조화·조직화하고 학교 차원에서 보다 안정적인 동아리 운영과 지속적인 대회 참가 지원이 가능하게 만들었다(권민정, 2012). 2008년 전국 학교스포츠클럽대회의 발족, 2009년 개정 교육과정에 따른 학교스포츠클럽의 정규 교육과정(중학교 창의적 체험활동) 편입 및 의무화, 2013년 학교체육 진흥법의 제정 등 2011년 시범사업 종료를 전후로 학교스포츠클럽의 외연을 확장하고 내실을 다지려는 노력이 잇따랐다(오감성, 조기희, 2021).

2007년 첫 해 8.1%였던 학교스포츠클럽 등록률은 해마다 꾸준히 증가하다가 2012년 초등학교 2학년부터 가입 대상을 확대하면서 84.2%까지 급격하게 상승하였다. 그러나 학교스포츠클럽 등록에 대한 가이드라인이 제시되지 않았고 시·도 교육청 평가에 학교스포츠클럽 등록률이 반영되면서 조사 결과가 과장되었다는 감사원의 지적도 있었다. 이에 2013년부터

는 학교스포츠클럽에 등록하기 위한 최소 활동시간을 연간 17시간으로 지정하여 보다 실질적인 등록률 조사가 가능하도록 하였다(교육부, 2013). 2008년 10종목으로 시작된 전국학교스포츠클럽대회도 2012년부터는 20종목으로 대회의 규모를 확장하였으며 2020년부터는 ‘전국 학교스포츠클럽 축전’으로 명칭을 바꾸어 순위에 따른 시상을 폐지하고 다양한 리그제를 도입하여 승패가 아닌 교육적 목적 달성을 위한 축제형 대회 문화 조성에도모하였다.

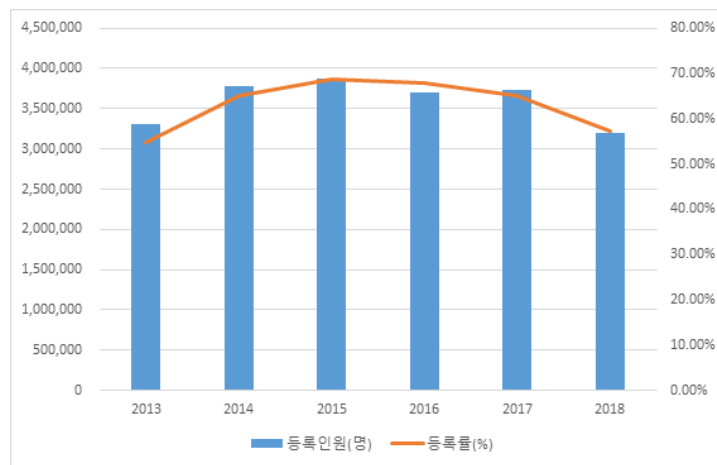


그림 1. 초·중·고 학교스포츠클럽 17시간 이상 등록 현황

학교스포츠클럽 정책이 현장에 안착되고 대회가 거듭될수록 학생들의 참가 열기뿐 아니라 관련 연구도 활발히 전개되고 있다. 오감성과 조기희(2021)는 학교스포츠클럽 관련 연구를 크게 세 갈래로 분류하여 제시하고, 그간 상대적으로 미진하였던 학교 교육의 타 주체(학부모, 타 교과 교사)들이 평가한 학교스포츠클럽의 교육적 성과와 과제를 제시하였다. 이들에 따르면 학교스포츠클럽 관련 연구는 첫째, 정책의 초기 클럽 제도의 현장 정착 방안에 관한 연구(허창혁, 오교문, 2013; 김현우, 이기봉, 김충곤, 2014; 권민정, 2012; 오대균, 이기대, 2014), 둘째, 학교 자원 내에서 수용하기 어려운 학교스포츠클럽 활동에 대한 요구를 지역사회와 연계하여 활성화하는 방안을 모색하는 연구(이의재, 윤현수, 김진영, 2020; 오감성, 2020; 서광석, 권민혁, 2016; 윤기준, 정현우, 2018), 셋째, 미시적인 차원에서 학생과 교사 등 참여 주체들의 스포츠클럽 체험 내용을 추적하는 연

구(임성철, 2013; 김철민, 곽은창, 주병하, 2016; 권민정, 권형일, 손환, 2012; 이대중, 김대진, 임은주, 송호현, 2018; 서지영, 김기철, 유창완, 2015) 등으로 구분할 수 있다.

나) 방과후학교 체육 프로그램

방과후학교란 “학생과 학부모의 요구와 선택을 반영하여 수익자 부담 또는 재정 지원으로 이루어지는 정규수업 이외의 교육 및 돌봄 활동으로, 학교 계획에 따라 일정한 기간 동안 지속적으로 운영하는 학교 교육활동”을 말한다(교육부, 2021). 2005년 교육부는 기존에 ‘특기·적성교육’, ‘방과후 보육교실’(초등), ‘수준별 보충학습’(고교) 등으로 사용되던 각각의 프로그램을 통합하여 ‘방과후학교’라는 명칭으로 변경하였다.

2021년 현재 방과후학교는 창의 융합형 인재 육성이라는 비전 하에 학생 중심의 다양하고 창의적인 교육 경험 제공을 목적으로 학생의 소질과 적성 개발, 교육격차 완화, 사교육비 경감, 돌봄 서비스 제공을 목표로 운영되고 있다(교육부, 2021). 단위 학교에서는 학생과 학부모의 수요 및 선호도, 교원의 프로그램 개설 및 업무 협조 여부를 고려하여 프로그램을 개설하고 교사, 외부 강사 또는 업체를 섭외하여 운영한다. 방과후학교 수강료는 수익자 부담을 원칙으로 하되 교육청 및 지자체에서 저소득층 학생을 위한 재정지원을 할 수 있다.

이옥선(2016)은 방과후학교를 ‘학교 속의 또 다른 학교’로 묘사하며 방과후학교 정책의 특징을 정규 교육과정을 보완하기 위한 보육기능, 보충·심화교육, 특기·적성교육, 교육 격차 해소로 설명한 바 있다. 전통적인 가족 구조가 해체되고 여성의 사회진출이 늘어남에 따라 방과 후 시간 동안 아동 및 청소년의 돌봄과 교육에 대한 관심과 수요가 증가하는 추세 속에서 방과후학교는 방치의 위기를 배움의 기회로 전환시키는 교육적 역할을 담당할 수 있다. 특히 스포츠를 비롯한 체육 프로그램은 방과후학교의 교육적 역할을 달성하는 데 큰 역할을 담당하고 있다.

2019년 교육부에서 발표한 방과후학교 운영현황 통계에 따르면 체육 관련 프로그램이 44,729건(13.3%)으로 전체 프로그램 중 가장 높은 비중을 차지하고 있었다(교육부, 2019). 이들 프로그램은 학생들의 건강체력과 대인관계를 증진시키고(이승범, 2010), 자기개념과 자기효능감을 높여 정서 순화에 도움을 주며(정지혜, 정혜리, 2008; 표내숙, 정상훈, 박철용, 2009), 학업 성취도에도 긍정적인 변화를 주어(전용균, 2016) 학생들의 학교 생활 적응을 돕는 것으로 나타났다.

북미나 유럽, 일본 등지에 비해 상대적으로 미진했던 국내 방과후 체육 활동은 2000년대에 접어들면서 방과후학교가 활성화되고 관련 제도가 정비되면서 본격적으로 시작되었으며 관련 연구도 증가하였다. 국내의 방과후학교 체육 프로그램은 학생들의 자발적인 참여를 전제로 한다는 점에서는 해외의 프로그램과 유사하지만 돌봄과 여가의 차원이 가미된 전인교육적 가치를 추구하며, 스포츠 코치가 아닌 학교 내부의 인적·물적 자원과 인프라를 활용하는 학교 기반 프로그램이라는 점에서 차이가 있다(이옥선, 2016).

황승욱, 채창목, 김영식(2017)은 방과후학교가 전면 도입된 2006년부터 2016년까지, 국내에서 이루어진 초·중등 방과후 체육활동에 관한 연구 동향을 분석하고 이를 바탕으로 향후 발전을 위한 과제를 탐색하였다. 체계적 문헌고찰 방식을 활용하여 총 88편의 논문을 선정하여 분석한 결과 연구 주제 면에서 방과후 체육활동의 효과성 검증 연구가 57편(64.7%)으로 가장 많았고 방과후 체육활동의 발전 방안 탐구 21편(23.8%), 방과후 체육활동의 참여 향상 및 저하 요인 탐구 7편(8%) 방과후 체육활동의 분석 도구 및 교육과정 개발 연구 3편(3.4%) 순으로 나타났다.

김용환(2012)은 개별 프로그램의 효과를 나열하는 것에서 더 나아가 방과후 체육 활동을 ‘학교체육과 평생체육의 연계체제’로 바라보고 그 의미를 철학적, 사회적, 심리적 차원으로 나누어 각각 실존적 자아실현, 의사소통, 자아정체성으로 제시하였다.

다) 건강체력교실

건강체력교실이란 “학생건강체력평가(PAPS)에서 저체력 또는 비만 판정을 받은 학생의 건강체력 증진을 위한 정규 또는 비정규 프로그램”을 말한다. 건강체력교실의 목적은 청소년들의 비만예방, 체력증진 등 신체활동의 지속적인 참여를 유도하기 위한 것으로, 단위학교에서는 학교체육진흥법 제 9조에 의거, 건강체력교실을 의무적으로 운영하여야 한다(교육부, 2021).

조영규 등(2009)은 비만 초등학생을 대상으로 학교기반 건강교실 중재 프로그램을 실시한 후 고도비만과 중등비만의 감소, 식습관과 운동습관의 개선 효과를 보고하였으며 박주영, 신운정, 김지연(2012)도 건강교실 프로그램이 중학생들의 체력, 자아존중감 및 행복의 하위요인에서 긍정적인 변화를 보고하였다. 그러나 건강향상을 위한 프로그램의 다양성과 지도교사의 전문성 부족으로 건강체력교실의 운영이 부실하게 이루어진다는 지적도 있으며 4-5등급 학생의 비율을 낮추기 위한 불필요한 재측정과 측정 결과를 거짓으로 입력하는 사례도 발견된다(정현우, 2017). 또한 건강체력교실이 저체력과 비만학생들에게 일종의 낙인으로 작용하여 부담과 수치심을 야기하고 신체활동 참여를 더욱 꺼리게 할 수도 있다(정현우, 2018).

이러한 부작용을 최소화하기 위해서는 프로그램을 운영하는 학교 및 체육교사가 단순히 건강체력을 측정하고 결과를 통보하는 ‘관리자’가 아닌 건강을 교육하는 ‘교육자’로서 ‘건강’과 ‘교육’의 두 가지 목표를 함께 추구하여야 한다.

라) 자율체육프로그램

자율체육프로그램은 국가의 정책 및 사업의 강제성에서 자유로운, 단위학교의 자율적 선택에 의해 실시되는 체육 활동으로 토요일스포츠데이, 신나는 주말 체육학교, 7560+운동 등이 있다.

3) 전문체육(학교운동부)

학교운동부란 ‘학생 선수로 구성된 학교 내 운동부’를 말하며 학생 선수란 ‘학교 운동부에 소속되어 운동하는 학생이나 「국민체육진흥법」 제33조와 제34조에 따른 체육단체에 등록되어 선수로 활동하는 학생’을 말한다(교육부, 문화체육관광부, 2021). 2021년 10월 기준 전국의 학교 운동부 현황은 4,874교, 10,919팀에서 75,574명의 학생선수로 집계된다.

표 8. 2017-2021년 전국 학교운동부 현황(대한체육회, 2021)

구분	학교 급	2017	2018	2019	2020	2021
학교운동부 운영교(교)	초	1,904	2,034	2,138	1,956	2,016
	중	1,657	1,723	1,754	1,704	1,731
	고	1,187	1,195	1,171	1,133	1,137
	계	4,748	4,952	5,063	4,788	4,874
학교운동부 수(팀)	초	2,781	3,275	3,444	3,715	4,035
	중	2,824	3,181	3,223	3,730	4,031
	고	1,980	2,173	2,131	2,750	2,853
	계	7,585	8,629	8,798	10,195	10,919
학생선수 수(명)	초	16,451	20,437	20,973	20,857	23,307
	중	21,899	25,024	24,951	27,129	28,969
	고	19,335	21,458	20,830	23,197	23,298
	계	57,685	66,919	66,754	71,183	75,574

우리나라 학교운동부의 연원은 개화기 근대식 학교의 학교 간 혹은 지역 간 대항경기로 거슬러 올라간다(조정규, 김달우, 2014). 그러나 외국인 선교사들에 의해 도입된 당시의 학교운동부는 학생들의 자율적인 참여를 기반으로 일제강점기라는 시대적 특수성을 반영하는 사회체육과 민족체육의 성격이 강했다(조정규, 김달우, 2014; 정문현, 진윤수, 2017).

오늘날과 같이 전문체육인의 진로를 전제로 운영되는 학교운동부는 1962년 국민체육진흥법의 발의와 함께 본격적으로 시작되어 국가 주도의 엘리트선수 육성 정책과 함께 성장해왔다(김한범, 권순용, 2018; 조남용, 이영국, 2013). 1972년 전국소년체육대회의 신설과 체육특기자 제도의 도입은 탁월한 운동능력을 갖춘 학생선수들에게 상급학교 진학, 수업료 감면 등의 혜택을 제공하였다. 1960년대에는 ‘불량학생’, ‘깡패학생’ 등으로 묘사되며 사회적으로 주목받지 못했던 학교운동부가 국가주의 스포츠 정책에 힘입어 ‘국위선양’을 위해 구슬땀을 흘리는 집단으로 재탄생 하였으며(김동식, 2021) 명실상부 엘리트선수를 육성하는 중심축으로 부상하였다. 이러한 제도를 바탕으로 국제 대회에서 엘리트 선수들이 선보이는 우수한 경기력은 국위선양, 국민통합, 체제 선전 등의 효과를 거두며 한국체육의 발전에 밑거름이 되었다(김영갑, 2015).

그러나 이러한 순기능의 이면에는 학교운동부를 둘러싼 사회구조적 문제로 인해 학생선수들의 삶과 정체성 등이 심각하게 위협받는 역기능도 존재하였다. 전국대회 실적에 따른 선수 및 지도자 포상, 체육특기자 및 병역특례 제도로 이어지는 일련의 보상체계는 오로지 운동에만 전념할 수 있는 환경을 조성함으로써 학생 선수들의 성장과 교육, 인권과 같은 가치들을 철저히 소외시켰다. 학교 안에서 운영되는 운동부는 교육적 맥락의 활동을 바탕으로 학생 선수들의 전인적 성장을 도모해야 한다(류태호, 2005; 이대형, 2012). 그러나 교육 활동에 전혀 참여하지 않아도 오로지 경기력이 학생선수의 진학과 진로를 전적으로 결정하는 구조 속에서 선수와 학부모, 지도자 모두 학습권 침해, 과도한 합숙훈련, 선수 혹사, 구타 및 가혹행위 등의 인권 침해를 감내해야 했으며, 심지어는 경기력이 저하되는 것보다는 그 편을 기꺼이 ‘선택’했다. ‘공부하는 학생선수’라는 구호가 등장한 지 20년이 되어가지만 선혁규와 백종수(2019)의 연구에 따르면 무려 73.3%의 학생선수들이 수업에 참여하는 것을 자신의 미래에 전혀 도움이 되지 않는 불필요한 과정으로 인식하고 있었다.

체육특기자 제도의 도입 이래 크고 작은 시비를 겪어왔던 학교운동부 및 학생선수의 문제가 ‘한국 스포츠계의 위기’로 떠오른 것은 IMF 경제

위기 이후 신자유주의 담론이 확산되던 2000년대 초반이었다(이해령, 류태호, 2021). 2002년 국가대표 수영선수 장희진의 선수촌 입촌 거부는 학생 선수의 학습 문제가 개인의 선택이나 노력으로 해결될 수 없는 사회적 차원의 문제라는 것을 인식시켰다. 2003년 천안 초등학교 축구부 합숙소 화재 사건, 2004년 쇼트트랙 국가대표 구타 사건 등이 연이어 언론의 도마에 오르면서 정부와 학계, 시민단체가 학교운동부와 학생선수에 주목하기 시작하였다. 흥덕기와 류태호(2007)는 학생선수를 둘러싼 일련의 문제 상황을 인권의 문제로 바라보고 학생선수의 삶이 ‘이분법적 시간표’에 따라 ‘고립된 섬’에서 ‘위계적-억압적 관계’를 맺으며 ‘승자독식’의 논리를 지향하는 반인권적 구조에 놓여있음을 역설하였다.

정부, 국회, 학계는 곧바로 문제 해결을 위한 실질적 방안 마련에 고심하였다. 2005년 교육부의 「학교운동부 정상화 대책」, 국회 학원체육 정상화를 위한 촉구 결의안 통과는 ‘공부하는 학생선수’를 모토로 최저학력제, 주말 및 방학 대회 개최, 합숙소 폐쇄, 입상성적 위주의 특기자 선발제도 개선의 내용을 담아 학생선수의 수업결손 완화를 도모하였다. 2007년 국가인권위원회에서는 학생선수 인권 보호 및 증진을 위한 정책을 권고하고 대한체육회에서도 ‘학교 운동부 정상화 협조 요청’공문을 각 경기단체와 시도교육감에게 발송하였다. 활성화의 대상이었던 학교체육이 비정상적으로 간주되어 학교체육 정책의 방향이 정상화로 전환된 것이다(이해령, 류태호, 2021).

2010년대에는 오랫동안 이어져 온 학생선수의 학습권 관련 논의가 본격적인 법과 제도, 기관의 설립으로 가시화되었다. 주말리그제와 최저학력제가 정착되고 공부하는 학생선수의 성공적 사례가 연이어 발표되면서 제도의 타당성을 입증하였다. 또한 2011년 학교체육진흥법이 ‘공부와 운동을 병행하는 선진형 학교 체육 시스템’을 표방하며 국회 본회의를 통과하였고, 한국대학스포츠총장협의회(2010)와 학교체육진흥회(2018) 등 관련 기관이 설립되었다. 그러나 학교운동부의 고질적인 문제로 거론되었던 (성)폭력 사건이나 입시비리가 또 다시 불거지면서 ‘공부하는 학생선수’로 해결되리라 기대했던 스포츠계의 자정 능력에 불신이 생기기도 하였다(이해령,

류태호, 2021).

국내 학교운동부 및 학생선수 관련 연구로는 학교운동부가 비정상적으로 운영되고 있으며, 그 속에서 학생선수가 진로 및 학습문제는 물론, 여러 폭력 문제에 노출된 실상을 드러낸 연구(김기형, 박중길, 2009, 김석희, 2003; 임용석, 류태호, 2014), 관련 정책의 구체적 개선 방향 및 방안을 제안한 연구(류태호, 2010; 이규일, 허창혁, 류태호, 2011; 이용식, 오연풍, 2014)가 이루어져 왔다. 또한, 거시 체육 정책이나 선수 육성 분야(정경환, 원영신, 조성원, 2016), 학교 체육 정책 영역에서도 한 축을 구성하며 연구되었다(진연경, 유정애, 권민정, 2019). 최근에는 여러 제도 도입 후 나타난 학교운동부의 긍정적 변화를 근거로 운동과 공부를 병행해야 한다는 주장에 힘을 보태거나(선혁규, 백종수, 2019; 정현우, 윤기준, 2020), 학교운동부와 학생선수와 관련된 사회적 담론들을 시대적 배경과 함께 분석한 연구(김동식, 2021; 이해령, 류태호, 2021) 등을 통해 학교운동부에 대한 꾸준한 관심을 이어가고 있다.

나. 학교체육과 경쟁 스포츠

신체를 단련하고 그 탁월성을 겨루는 활동은 학교라는 제도가 시작되기 훨씬 이전부터 아동과 청소년 교육의 일환으로 널리 행해져 왔다. 서양의 경우 조직화된 경쟁 스포츠가 기원전 766년경 고대 올림픽과 함께 시작되었으며, 운동경기 자체는 더 오래 전부터 있었을 것으로 추정된다(Simon, 2021). 스포츠와 교육은 고대 그리스 사상가들에 의해 중요한 방식으로 발달되고 옹호되었다. Homer의 『일리아드 *Iliad*』에서는 운동 경기에서의 승리 추구(philoprotia)를 고향에 대한 사랑, 조상 숭배와 함께 3부작의 이상(ideals)으로 찬미하였다. 플라톤은 『국가 *The Republic*』를 통해 신체훈련의 가치를 임전 태세를 갖추는 것뿐 아니라 지혜와 탁월함을 향한 애정을 가르치는 데에도 중요하다고 역설하였다(김경원, 2011; Simon, 2021).

고대 그리스인들은 먹기, 마시기 등 삶의 거의 모든 분야에서 경쟁의 원리를 폭넓게 적용하였다(Poliakoff, 2004; 김경원, 2011에서 재인용). 이들은 경쟁의 이념을 청소년 교육의 이념인 아레테(arete; 탁월성)로 발전시켰다. 운동경기에서의 탁월함을 의미하는 아레테는 신체 능력뿐 아니라 경기 과정에서 함양하고 드러나는 미덕을 강조하는 개념이다. 올림픽으로 인해 고대 그리스 사회에서 직업스포츠가 확산되고 운동경기가 점차 물질적인 보상과 결부되는 현상이 만연되자 육체와 영혼의 조화를 추구하는 카로카가티아(kalokagathia)라는 교육이념이 등장하기도 하였다. Reid(2012)는 고대 그리스 문화의 두 축인 운동경기와 철학 사이에 매우 중요한 유사점이 있다고 하였다. 이 둘은 신체적 혹은 지적 우월성을 신에게 호소하는 대신 경쟁을 통해 직접 선별하는 방법을 활용하였으며, 쌍방이 자유롭게 시합이나 논쟁에 참여하는 과정에서 한 쪽이 승리나 우위를 점하게 되지만 둘 다 공통의 목표를 추구하는 과정에서 상대에 의해 검증을 받는 혜택을 입는다는 것이다.

이후 19세기 영국의 퍼블릭 스쿨에서는 스포츠에서의 경쟁이 참가자들로 하여금 교육뿐 아니라 보다 넓은 사회에서 영향을 미칠 수 있는 리더십, 용기, 절제 등의 덕목을 향상하는 데 있어서 매우 중요한 역할을 수행한다고 여겼다. “워털루 전투의 승리는 이튼의 운동장에서 시작되었다”는 말은 이러한 관점을 잘 드러낸다.

3. 경쟁 활동 지도의 교육적 접근

스포츠 교육학의 오랜 연구 주제 중 하나는 교육내용인 스포츠의 본질적 속성이자 선호의 요인, 그러나 동시에 가장 많은 소외와 갈등의 원인이 되는 경쟁(김성훈, 김고운, 이안수, 2012; Graham, 1995)을 ‘교육적인’ 방식으로 지도하는 방안에 대한 것이다. 입시 경쟁, 취업 경쟁 등의 표현에서 오는 무거운 이미지라기보다는 교육적 지향점, 긍정적 취지를 담고 있는 이 경쟁이 때로는 교육적 의도와 정반대의 실천으로 나타나기도 하기 때문이다(장경환, 2018).

본 절에서는 스포츠교육학에서 경쟁적인 신체활동을 교육적으로 지도하기 위한 접근들을 다룬다. ‘경쟁을 가르치고 배우는 활동에 관한 체계적인 설명’이라는 점에서 ‘경쟁교육론(論)’이라 규정할 수도 있을 것이다. 신체를 통한 교육, 스포츠맨십 교육, 인문적 체육교육, 스포츠교육모형, 전인적 청소년 육성, 스포츠 리더러시, 하나로 수업모형 등이 대략적으로 떠오른다. 그런데 이들 이론은 개념이나 크기 면에서 대등한 수준으로 비교되기 어려운 면이 있다.

최의창(2020)은 ‘신체활동을 가르치고 배우는 전 과정에 대한 개념적, 실천적 아이디어’로서 확장된 스포츠교육론의 개념을 제시하고, 지난 20년간 교육철학, 교육심리학, 교육사회학에 기반하여 새롭게 등장한 스포츠교육론들을 큰 이론, 중간 이론, 작은 이론(大論, 中論, 小論)으로 분류하여 범주화하였다. 포괄적이고 개념적인 수준에서 소개된 대형 이론들은 철학과 이론의 형태를, 다소 이론적이면서 구체적 체계성을 지닌 중형 이론은 이론과 모형의 형태를, 다소 체계적인 개념적 구조를 가진 소형 이론은 모형이나 연결된 방안의 형태를 띤다. 이는 다양한 종류의 이론들이 하나의 부류 속에서 언급됨으로써 발생하는 혼동을 줄이기 위함이었다.

스포츠교육론의 범위가 전통적인 의미의 체육수업을 넘어 생활체육과 전문체육의 코칭 분야로 확대되는 바, 본 논문에서도 학교체육, 생활체육, 전문체육의 맥락에서 제시된 경쟁교육론들을 철학적 수준, 이론적 수준, 실천적 수준의 세 차원으로 나누어 제시하고자 한다.

표 10. 새로운 스포츠교육론들(최의창, 2020)

	대론 philosophies and theories	중론 theories and models	소론 models and methods
스포츠/ 교육철학	<ul style="list-style-type: none"> • 아레테주의 • 인문적 체육교육 • 현상학적 스포츠교육 • 실존적 스포츠교육 	<ul style="list-style-type: none"> • 하나로 수업 • 수행 모형 	<ul style="list-style-type: none"> • 피지컬 리터러시 • 무브먼트 리터러시
스포츠/ 교육심리학	<ul style="list-style-type: none"> • 체화된 인지관점 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 관점 • 선수중심 코칭 • 전인적청소년육성 	<ul style="list-style-type: none"> • 제한요소중심 지도법 • 긍정적 스포츠교육 • 반성적 실천
스포츠/ 교육사회학	<ul style="list-style-type: none"> • 비판적 스포츠교육 	<ul style="list-style-type: none"> • 구성주의 코칭 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동애호가 모형

가. 철학적 수준

1) 스포츠맨십과 페어플레이

스포츠맨십은 오래전부터 체육교과에서 가장 잘 알려진 교과의 대표 덕목이라 할 수 있다(Laker, 2001; Schneider, 2009). ‘스포츠는 인성을 길러준다(Sports build character)’는 말이 있다. 스포츠맨십의 명확한 정의는 내리기 어려움. 공통된 특징 없이 다양하게 중복되는 방식에서 서로를 닮은 각기 다른 사례를 가진, 소위 가족 유사성(family resemblance)이라 일컬어지는 개념이라 할 수 있다. 하나의 관점은 스포츠맨십은 아리스토텔레스의 중용과 같은 개념으로 운동 경쟁에서 두 극단의 중용을 반영하는 하나의 태도라 할 수 있다. 이 관점에서 ‘좋은 스포츠’란 경쟁에 진지하면서도 또한 ‘그것은 단지 하나의 경기일 뿐이다’, 소위 말하는 우주관에서 볼 때 결과는 그리 중요치 않다고 여기는 태도를 견지한다. 좋은 스포츠는 열심히 하지만 운동경기를 죽고사는 문제로 보지 않기 때문에 경쟁자를 존중한다(Feezell, 1986). 그러나 이 관점은 좀 더 정교한 보완이 필요하다.

스포츠맨십이 지닌 근본적인 측면 중 한 가지는 ‘경쟁의 이상’에 대한 존중이라는 것이다. 경쟁의 이상이란 각 경쟁자가 그 경기의 틀 안에서 상대를 능가하기 위해 도전하는 것, 탁월함을 향한 상호 탐색이라 칭했던 바와 같다. 이 관점에 의하면, 상대는 그럴만한 가치가 있는 상대와 겨뤄서 시험을 받기 위해 자신의 경쟁자가 최선을 다해 경기에 임하기를 원해야 한다. 단순한 너그러움 혹은 경기의 중요성이 낮아서가 아니라 탁월함을 향한 시험으로 좋은 경쟁이 갖는 가치를 존중함으로써 경쟁자에게도 기꺼이 도움을 줄 타당한 도덕적 이유가 존재한다. 스포츠맨십은 좋은 경쟁이 갖는 가치를 특징짓는 기본적인 원리에 대한 존중과 같은 것이다(Butcher & Schneider, 1998; Simon, Torres, & Hager, 2015). 단순히 규칙을 준수하고 공정하게 경기를 하는 것을 넘어서 경쟁 그 자체의 가치를 존중하고 고양하는 적극적인 행위를 포함한다.

일상적인 상황에서 스포츠맨다운 행동을 보이지 못한다고 해서 비난받을 일은 아니며 도덕적으로 요구되는 것도 아니다. 그러나 좋은 경쟁과 좋은 상대에 대한 존중을 드러내는 것은 운동 경기를 무자비한 경쟁과 구별하는 데 도움을 준다. 스포츠맨십의 행위는 운동경기의 경쟁이 서로 받아들일만한 관습이 될 수 있다는 것을 확실하게 보여준다. 왜냐하면 그러한 종류의 경쟁에서는 경쟁자들이 그 자체로 인간으로서 대우받으며, 또한 각 스포츠에 내재되어있는 도전은 승리의 외적 보상이 아니라 활동 자체의 가치 때문에 소중한 것으로 여기기 때문이다.

2) 아레테주의(areteism)

스포츠철학자인 Holowchak & Reid(2011; 최의창, 2020에서 재인용)는 현대 스포츠계의 지배적인 철학이 “투기/상업주의”(Martial / Commercialism, MC)와 “탐미/오락주의”(Aesthetic / Recreationalism, AR)로 양분되어 있다고 주장한다. 전자는 상업과 산업의 관점에서 금전적, 재정적 이익을 추구하기 위해 경쟁상대와의 대결에서 승리를 우선하는 특징을 지닌다. 후자는 스포츠를 기분 전환과 스트레스

해소를 위한 수단으로 격하시키고 스포츠 체험의 감각적 즐거움과 여흥적 가치만을 부각시킨다. 이는 유정애(2007)가 현대 스포츠의 변질과 왜곡의 모습으로 제시하였던 지나친 계량화, 유희성과 오락성 추구, 몸의 외적 변화 추구하고 유사하다. 이들은 이러한 변화가 스포츠의 진정한 가치를 구현하지 못한다고 논리적으로 설득하였다(Austin, 2013; Hardman & Jones, 2016).

대신에, 고대 그리스에서 추구한 스포츠의 이상인 “arete”(virtue and excellence) 즉, 훌륭한 덕과 뛰어난 것을 현대 스포츠의 병폐를 완화할 대안적 이상으로 제안한다. “아레테주의”(aretism)는 신체능력의 뛰어난 것을 추구하면서 동시에 그 과정에서 훌륭한 미덕을 동시에 함양하는 것을 강조한다. 신체활동이 수단과 도구가 되는 것이 아니라, 그것 자체가 목적으로 추구됨으로써 그 안에 내재된 가치들이 그것을 수행하는 이들에게 온전하게 구현되는 것을 강조한다.

그들은 아리스토텔레스의 중용철학을 근거로 들면서, 아레테주의는 ‘교육’이라는 가치를 지향하며 “MC철학의 경직된 도구주의와 AR철학의 경박한 오락주의의 중간에서 균형을 유지한다”(p. xv)고 말한다. 아레테주의는 스포츠의 본질적 가치를 구현하는 것이 스포츠교육의 본령인 것임을 철학적으로 재확인시켜 준다(최의창, 2020).

표 10. 세 가지 스포츠 철학들(Hollowchak & Reid, 2011; 최의창, 2020에서 재인용)

투기/상업주의(M/C)	아레테주의(Aretism)	탐미/오락주의(A/R)
외재적 선	내재적 선과 외재적 선	내재적 선
범경쟁주의	경쟁주의	비경쟁주의
신념확인	지식추구	지식무관심
개인주의	절충주의	통합주의
상업주의	교육	즐김/아름다움

3) 인문적 체육교육

최의창(2010)은 Hirst(1993)와 홍은숙(2007)이 제시한 실천전통교육관에 근거하여, 스포츠교육을 “배우는 사람들로 하여금 실천전통(a practice)으로서의 신체활동에 입문시키는 노력”으로 정의하였다. 그가 제안한 인문적 체육교육이란 체육학문화운동의 영향으로 등장한 ‘과학적 체육교육론’과 대비되는 개념으로, 인문적 지혜와 서사적 체험을 통해 체육활동에 참여하는 이들의 전인(全人)성을 일깨우는 것을 목적으로 하는 체육교육론이다. 과학적 체육교육론은 학문이 강조되고 과학이 숭상되던 시대와 사회 변화의 필연적 산물로서(Tinning, 1997; Tinning, Macdonald, Wright & Hickey, 2001) 이전까지 다소 비체계적으로 이루어져왔던 체육교육의 실천을 보다 객관적인 시각에서 이해하는 데 기여하였다. 최의창(2010)은 이러한 과학적 체육교육론의 기여를 인정하면서도 체육의 본래적 가치와 이상인 ‘신체를 통한 교육’을 위해서는 과학적 차원뿐 아니라 인문적 차원이 조화롭게 강조되는 체육이 필요하다고 주장하였다.

‘참 좋은 사람’인 전인이 지덕체, 지정의 등 사람을 이루고 있는 전 측면이 조화를 이루고 있는 것처럼, 올바른 스포츠, 좋은 스포츠는 기능과 기술뿐 아니라 정신과 안목이 함께 담겨져 있는 중층적 활동이다(최의창, 2010). 이를 ‘호울 스포츠’라 한다. 따라서 단순히 신체활동에 참여하는 것만으로는 전인성의 함양을 보장할 수 없으며 반드시 인문적 지혜가 덧붙여져야 한다. 신체활동에는 사람의 전인성을 일깨워낼 힘이 있으나 그 힘이 반드시 긍정적 방향으로만 향하는 것은 아니기 때문이다. 따라서 인문적 체육교육에서는 신체활동 참여를 중심으로 다양한 인문적 지혜와 체험을 함께 맛보도록 한다. 예를 들어, 농구를 제대로 배운다는 것은 농구의 기술적 차원뿐 아니라 정신적 차원을 함께 익힌다는 것을 의미한다. 농구의 기술적 차원을 향상시키기 위해서 생리학적, 역학적, 영양학적, 심리학적 지식을 습득함과 동시에 농구의 정신적 차원의 의미를 체득하기 위하여 문학적, 예술적, 종교적, 역사적, 철학적 차원의 내용들을 습득해야 한다는 것이다.

호울스포츠라는 교육내용을 가르치기 위해서는 그에 걸맞는 교육방법이 요청된다. 기술과 전술, 게임으로서의 스포츠를 지도하기 위한 방안들은 그동안 많이 개발되어 왔다. 효과적 교수, 수업스타일과 수업모형 등이 그것이다. 그러나 호울 스포츠의 나머지 반쪽인 정신과 안목, 전통의 측면은 직접적인 방식으로는 제대로 전달되기 어려운 속성을 지니고 있다. 이러한 측면의 교육은 가르치는 이의 어조, 몸짓, 말투, 표정 등의 간접적인 전수 활동을 통해 더 잘 전달된다. 간접전수를 강조하는 인문적 체육교육의 특징은 가르치는 사람으로서 체육교사의 ‘전인됨’을 요청한다. 체육교사의 개인적 스타일과 일상의 행실이 신체활동의 정신과 안목을 전달하는 교육의 수단이 되기 때문이다.

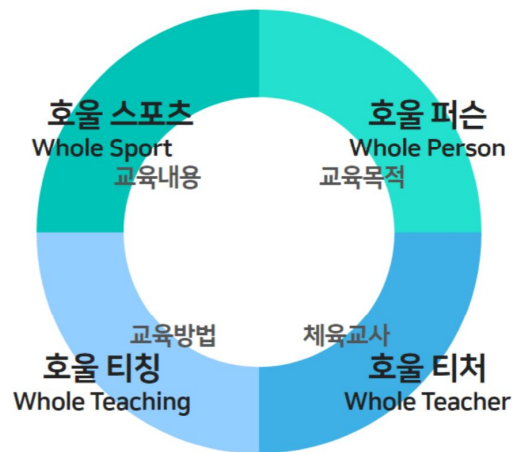


그림 2. 인문적 체육교육의 구성요소(최의창, 2010)

나. 이론적 수준

1) 하나로수업모형

하나로 수업모형은 인문적 체육교육의 철학을 현장에서 실천하기 위한 구체적인 방안으로 제안된 수업모형이다. ‘하나로’라는 표현은 많은 의미를 담고 있는데, 가장 먼저 수업의 목적과 관련하여 호울스포츠와 내(배우는 이)가 하나가 된다는 의미가 있다. 호울 스포츠에 입문하여 하나가 된 나

는 호을 퍼슨이 되고, 호을 퍼슨이 됨으로써 호을 라이프를 살 수 있다는 것이다(최의창, 2010)

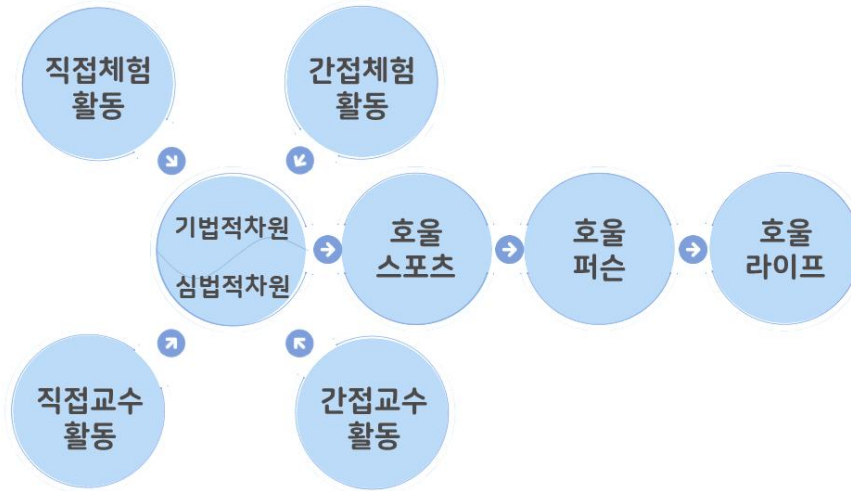


그림 3. 하나로 수업과 호을 스포츠의 관계(최의창, 2010)

하나로 수업의 목표는 시합 또는 게임으로서의 스포츠가 아닌 문화로서의 스포츠(호을 스포츠)에 학생들을 입문시키는 것이다. 이를 위한 구체적인 세부 목표로는 첫째, 기능, 지식, 태도를 하나로, 둘째, 하기, 읽기, 쓰기, 보기, 듣기를 하나로, 셋째, 학교공부와 일상생활을 하나로, 넷째, 서로 다른사람들을 하나로 네 가지가 있다.

문화로서의 스포츠를 체험하고 이해하기 위해서는 스포츠가 우리 삶 속에서 어떻게 펼쳐지고 있는가를 훑어보아야 한다. 하나로 수업에서는 기능을 습득하고 게임 시합을 하는 것 이외에 다양한 수업활동과 학습과제를 수행한다. 이러한 활동과 과제들은 성격상 스포츠를 ‘직접적 체험을 겪게 하는 것’과 ‘간접적 체험을 도와주는 것’으로 구분된다. 전자인 직접체험활동은 스포츠를 잘 ‘하는’ 것과 연관되어 있다. 기술연습과 전술연습, 게임뿐 아니라 반성일지, 동작분석, 심판법 등이 이에 해당한다. 반면, 간접체험활동은 스포츠를 잘 ‘아는’ 것과 관련된다. 스포츠에 담겨진 인문적 차원이 드러나는 문학, 예술, 역사, 종교, 철학 등 체육교사의 창의력과 상상력에 따라 무제한에 가까운 다양한 텍스트를 활용할 수 있다.

수업 내용을 전달하는 체육교사의 수업 방법에도 직접교수활동과 간접교수활동이 있다. 직접교수활동은 내용의 기법적 차원을 가르치기 위한 설명하기, 피드백 주기, 시범 보이기, 이론 설명하기 등의 수업행동을 일컫는다. 간접교수활동은 교사가 직접교수활동을 할 때, 혹은 수업이나 일상생활에서 학생들에게 간접적으로 전수되는 것을 말한다.

하나로 수업의 가장 큰 특징으로 ‘터’와 ‘패’로 구성된 수업운영이 있다. 터는 수업활동이 이루어지는 공간, 패는 소규모의 학생들로 구성된 모둠을 가리킨다. 패 안에서 각 학생들은 자신이 좋아하는 혹은 자신이 있는 역할을 맡아 수행한다. 패 활동을 통해 학생들은 자신과 타인에 대한 이해를 증진할 수 있다. 패 활동은 팀과 팀 사이, 혹은 팀 안에서 벌어지는 경쟁과 협동을 균형적으로 활용하는 수업 조직의 핵심이다. 한편, 각 터에서는 하기, 읽기, 쓰기, 보기, 듣기 등이 포함되는 다양한 수업활동이 이루어진다. 학생들을 다양한 활동들을 순환적으로 체험함으로써 문화로서의 체육 활동에 입문한다.

인문적 체육교육과 하나로 수업모형의 아이디어는 아리스토텔레스의 덕 윤리학, Hirst(1993)의 실천전통에의 ‘입문’으로서의 교육, Bruner(1986)의 ‘서사적 사고방식’ 등에 근거를 두고 있다(최의창, 2010). 지난 이십년간 현장에게 지속적으로 시행되고 있으며, 학위논문과 현장적용 연구도 꾸준히 진행됨으로써 효과성을 높이고 있다(박용남, 정현수, 2018).

2) 전인적청소년육성

“전인적 청소년 육성”(sport for positive youth development) 또는 긍정적 청소년 개발은 (일반, 비행, 선수) 청소년의 신체적, 인지적, 사회적 발달을 도모하는 방향으로의 스포츠교육을 추구한다(최의창, 2012; Holt, 2008). 결핍감축이 아니라 강점기반의 시각에서 청소년들의 긍정적 성격강점들을 개발하여 최대화시키려는 노력이다. 성장기에 필수적인 신체적, 인지적, 정의적 발달자산들(developmental assets)을 균형있고 교육적으로 올바른 방식으로 키우는 방안이다. 체육의 장면에서는 지덕체 전체

적인 측면에서 급격한 성장이 이루어지는 청소년기의 발달 특성에 가장 적합한 신체활동의 교육적 활용을 의도적으로 도모한다(Waid & Uhrich, 2020). (초중고등 학령기 전문연구자와 교육자들은 일반 청소년들의 인지적 기능 향상이나 사회성 발달의 목적을 위하여 신체활동의 다양한 활용성을 확인하고 있다(Holt, Deal & Pankow, 2020; Knight, Harwood & Gould, 2018). 운동기능과 체력증진 위주로 스포츠훈련에 몰두하여, 인성적 차원의 발달이 왜곡될 수 있는 가능성이 높은 운동선수들을 위해서도 이 교육론이 활용되고 있다. 특별히, 일상생활을 성공적으로 수행해나가는 데에 필요한 협동심, 인내력, 성실성 등 “라이프 스킬”(life skills)을 운동 연습과 시합 과정을 통해서 습득하고 발휘할 수 있도록 초점을 맞추고 있다(이옥선, 2016).

3) 문화적 관점과 선수중심 코칭

문화적 접근(a cultural perspective)은 스웨덴, 노르웨이, 덴마크 등 북유럽 스포츠코칭연구자들을 중심으로 엘리트 선수들의 스포츠교육과 학습에 대한 새로운 접근이다. 이들은 스포츠를 “상품”(commodity)로 취급하는 작금의 체육계 풍토를 개탄하면서, 스포츠를 “공동체”(community)로서 간주해야한다는 대안을 제안한다(Barker-Ruchti & Barker, 2016).

문화적 관점은 “엘리트 운동선수가 된다는 것은 무엇을 의미하는가?”을 핵심 질문으로 엘리트 운동선수들의 배움은 “자기개발”(self-development)임을 확인하고 확신한다. 문화적 관점에서는 모든 배움이 문화 속에서 지속적 생활함을 통해서 발생한다고 간주한다. “한 개인이 사회적, 실천적, 체현적으로 학습문화에 관여하는 것을 통해서 자아, 삶, 그리고 학습에 대한 의식과 감각이 형성된다”(Barker-Ruchti, 2019).

이와 유사한 맥락에서 현재 권위주의적인 코치중심 코칭의 대안으로서 현장에서 가장 많은 주목을 받고 있는 선수중심 코칭(athlete-centered sport coaching)이 있다. 어느 한 사람의 이론, 어떤 한 가지 방법론을 이야기하는 것이 아니다. 매우 다양한 견해와 지도방법의 총칭이다(Pill,

2018). 선수중심코칭의 핵심은 선수들이 코치의 안내를 받아 주인의식, 책임감, 주도권, 지각력을 강화함으로써 배움을 증진하는 것이다. 선수중심코칭을 펼치는 코치는 가장 먼저 사람에 대한 존중심을 지니고 본인 스스로 인간을 우선시하는 “인간적 코치(humanistic coach)”임을 강조한다.

표 11. 상품과 공동체로서의 스포츠 비교(Barker-Ruchti & Barker, 2016)

	상품으로서의 스포츠	공동체로서의 스포츠
스포츠의 목적	Sport for market 국제대회 메달 강조; 성과지향성은 시장과 시장성을 반영	Sport for impact 과정중심; 사회적 적합성을 강조; 스포츠로부터 혜택을 받는 이들로 부터 긍정적 피드백
선수에 대한 시각	Efficiency 선수들은 기계적 표현으로 묘사됨; 기계로서의 신체와 경제적 자원; 엄격한 시간틀, 훈련과 수행간의 인 과관계	Authenticity 선수들을 지성과 역량을 갖추고 있으 며, 의미있는 배움과 전인적 발달을 갖고 싶어 하는 시민으로서 인정; 운동참여는 내재적으로 동기유발
코치-선수 관계	Instrumentality 코칭은 미리 결정되고 맞춰진 목표 의 전달, 권한의 코치집중, 코치는 지도자 선 수는 학습자	Emancipation 선수중심 코칭; 자기결정성과 자기 혁신성이 높음; 새로운 목표를 만들고 수용하는 데 에 유연
트레이닝의 목적	Focus on continuous growth 훈련초점은 선수 향상과 목표 초점; 생활의 모든 측면이 수행증진을 위 해 맞춰짐	Focus on dynamic qualities 스포츠 전문기관들은 선수들의 경 기역량, 신체역량, 인간적 성장 및 신뢰로운 관계형성에 투자
인식론적 지향	Empirical rationalism 과학적 지식이 진리; 생명의학적 지 식이 핵심; 주의분산의 통제와 제거가 중요	Socio-constuctivism 지식의 공동생산, 다원주의적 공동 체 및 성실한 노동윤리; 불확실성과 비예측성을 수용
	Scientific and technical knowledge 선수 훈련을 위한 예측, 통제, 개입 이 목적; 과학에 대한 신뢰, 특정 기술적 지식이 다른 종류의 앎과 함보다 우선	Phronesis 윤리적인 실천적 지식; 맥락특수적 인 가치판단; 한방법으로 만사해결적 철학 배제

다. 실천적 수준

1) 스포츠교육모형

(체육교수)모형이란 스포츠를 가르치고 배우는 데에 반드시 고려되어야 하는 여러 요인들, 예컨대 방향과 목적, 내용과 활동, 방법과 평가 등을 하나의 체계 속에 정렬시켜 일관성을 부여하는 프레임워크이다(최의창, 2020). 모형 중심의 실천은 지난 이십여 년간 스포츠교육학이 학술과 실천의 모든 측면에서 보다 확실하게 자리매김하는 데 기여하였다. 스포츠교육 모형은 모형중심의 체육교수이론이 본격적으로 등장하기 시작한 1980년대, 미국의 Siedentop에 의해 개발된 모형으로 오늘날까지 전세계적으로 활발한 연구가 이루어지고 있다(김무영, 이승배, 문호준, 2010).

Siedentop(2002)은 전통적인 체육 수업이 체육교과 교육내용의 본질이 자 도구인 스포츠를 운동 기능과 유희적인 게임에 치중된 탈맥락적 방식으로 지도하고 있다고 주장하면서, 사실적(authentic)이고 교육적인 스포츠 경험의 제공을 모형 개발의 배경으로 제시하였다. 그는 놀이 이론에 근거하여 스포츠를 ‘발달된 형태의 놀이’이자 ‘문화’로서 규정하고 학생들의 발달단계에 적합한 운동기능과 경기기능, 스포츠 참가와 관련된 의례 및 절차를 강조하는 모형이다.

2) 스포츠 리터러시

최의창(2010)은 ‘전 생애에 걸친 신체활동 참여의 가치를 인식하고 이를 책임감있게 수행토록 하는 개인의 동기, 자신감, 신체적 능력, 지식 및 이해(Whitehead, 2019)’로 제시된 ‘피지컬 리터러시’ 개념을 우리나라에 소개하고, 전인 교육이라는 우리나라의 체육교육 철학에 맞게 이를 재해석하여 운동소양(Sport Literacy)의 아이디어를 제안하였다. 운동소양의 철학적 모토는 호올리즘(wholism)이다. 이는 우리말로 ‘온전론’, ‘일체론’, ‘하나주의’로 부를 수 있다(최의창, 2018a). 이는 피지컬 리터러시에서 일원론과

심신 일원론적 관점을 취한다는 점에서 유사하다(민형식, 2020). 운동소양은 체육교육을 통해 최종적으로 키워내고자 하는 자질 혹은 능력으로 운동소양의 함양은 신체활동을 온전히 수행하고, 이해하고, 해석하고, 창조해내는 통합적인 자질을 일컫는 용어이다(최의창, 전세명, 2011). 운동소양은 실제로 운동을 할 수 있고, 마음으로 느낄 수 있으며, 머리로 이해할 수 있는 자질을 이야기한다. 예를 들면, 운동의 기능적인 내용 들을 배우고 훈련하는 것과 더불어, 스포츠맨십과 페어플레이 등의 운동정신을 이해하고 실천하며, 운동에 관한 과학적 지식을 습득하며 이를 운동에 실천하는 사람을 운동소양을 갖춘 사람이라고 말할 수 있다(최의창, 2018a).

운동소양은 몸으로 직접 하고, 머리로 이해하며, 마음으로 느끼는 것을 포함하는데 이를 각각 ‘운동능(運動能)’, ‘운동지(運動知)’, ‘운동심(運動心)’이라는 용어로 표현할 수 있다(최의창, 2018). 이를 Whitehead의 피지컬 리터러시와 비교하여 운동능은 physical competence로, 운동지는 knowledge and understanding으로, 운동심은 motivation과 confidence로 이해할 수 있다. 구체적으로 이 개념을 살펴보면, 운동능은 “운동의 기본 동작들과 기초 기술들을 활용하여 운동(스포츠, 게임, 엑서사이즈, 댄스 등)을 스스로 실천해내는 신체적 능력과 기초적 재능”을 말한다. 운동지는 “운동에 관한 다양한 종류의 명제적 지식을 이해하고 적용하는 인지적 능력과 지성적 자질”을 의미한다. 운동심은 “운동을 하는 사람이 가지고 있는 다양한 심성적 태도나 마음의 자질”을 말한다.

이 세 가지 차원은 하지만 논리적 구분일 뿐, 사실적 구분은 아니며 실제로는 전혀 구분되지 않는 소양이다(민형식, 2020). 최의창(2018)은 운동능을 운동의 기능적 차원으로 설명하고, 운동 증진과 기술의 향상을 위한 ‘높이’의 차원으로 설명한다. 운동지는 지식적인 차원으로 운동에 관한 다양한 지식을 이해하려는 ‘넓이’의 차원이다. 운동심은 심성적 차원으로 운동에 정의적 측면의 의미를 더하는 ‘깊이’의 차원이다. 운동소양을 함양한다는 것은 이 세 가지 차원에서 운동의 높이, 깊이, 넓이를 더해가는 일이며 온전한 사람이 되어가는 일이다(민형식, 2020).

최의창(2018)은 또한 ‘운동향유력’이라는 개념을 제안하는데, 운동향유력은 운동을 즐기는 것을 통해 자신과 타인의 삶을 행복하게 만드는 능력으로, 능향유·지향유·심향유로 구분된다. 운동소양이 스포츠 리터러시의 정적인 상태를 표현하는 것이라면 운동향유력은 그것의 동적인 상태를 나타내는 말인데, 운동 소양은 그것이 함양된 사람이 운동 향유력을 구사할 수 있도록 한다(최재영, 2019). 전 생애에 걸쳐 운동에 참여하는 사람은 운동을 통합적으로(직·간접적으로) 체험함으로써 운동소양을 쌓아가게 되고, 운동을 즐기고 맛보는 등의 다양한 방식으로 운동을 향유 할 수 있게 되는 것이다.

능향유는 운동을 직접 함으로써 향유하는 것이다. 스포츠 활동에 직접 참여하여 팀 동료와 함께 협력하여 전략을 구사하고 기술을 수행하는 것으로 스포츠를 향유하는 것을 말한다. 지향유는 운동을 지식적인 차원에서 향유하는 것으로 운동에 관한 역사를 찾아보거나, 규칙을 이해하거나, 운동선수의 삶에 대한 지식을 쌓거나 하는 등으로 스포츠를 향유하는 것을 말한다. 심향유는 운동을 마음으로 정서적으로 느끼는 향유의 방식으로, 운동선수를 응원하는 마음을 가지거나, 스포츠 선수의 경기장 안에서의 플레이를 보며 감동을 느끼거나, 스포츠 주제의 영화나 만화를 깊이 있게 감상하는 등의 방식으로 스포츠를 향유하는 것이다.

구체적으로 능향유, 심향유, 지향유의 세 가지 향유방식을 15 가지의 방식으로 세분화할 수 있는데, 최의창(2018)은 이를 ‘운동향유하기 15+’라 명명한다. ‘하기’는 운동을 체험하는 한 가지 방식에 불과하고 하기·읽기·쓰기·보기·듣기·말하기·그리기·부르기·만들기·셈하기·느끼기·모으기·나누기·생각하기·사랑하기 등을 포함한 15가지의 방식들을 활용하여 스포츠를 즐기는 것이, 온전히 제대로 된 스포츠의 맛을 느끼는 것이라고 말한다.

3) 참경쟁(true competition)과 악경쟁(decompetition)

Shields와 Bredemeier(1995)은 경쟁의 의미를 단어의 어원으로부터 ‘함께 (무언가를 얻기 위해) 노력하다(to strive together)’로 규정하였다.

이들은 ‘(누군가에게) 맞서서 노력하는 (to strive against)’ 종류의 대결을 악경쟁(decompetition)으로 명명하고, 악경쟁과 대조되는 진정한 경쟁(true competition)의 성격을 동기, 목적, 상대방에 대한 인식, 규칙, 참여와 승리의 5가지 차원으로 나누어 설명하였다.

먼저, 진정한 경쟁에 참가하는 사람들은 명예나 물질적 보상과 같은 외재적 동기가 아닌 게임 자체에 대한 애정(love of the game), 활동에 참여함으로써만이 얻을 수 있는 동지애, 스릴, 개인적 탁월성의 획득과 같은 내재적 동기에 의해 움직인다. 이들은 자신과 대등한 상대와 숨씨를 겨루는 일은 다른 어떤 활동보다도 자신이 가진 신체적, 정신적, 영적 자원의 정수를 이끌어내는 극정적 경험임을 알고 있다. 반면, 악경쟁에 참가하는 사람들은 게임에 대한 애정이 아닌 게임의 유용성(use of the game)이라는 외재적 동기에 의해 움직인다. 이들은 마치 보물선을 약탈하는 해적들 처럼 상대를 압도하여 일시적인 자부심, 물질적 보상, 명예, 지위 등을 획득하는 것을 목적으로 한다. 이들은 경연(contest)의 즐거움보다 정복(conquest)의 즐거움을 더욱 크게 느낀다.

둘째, 진정한 경쟁에 참가하는 사람들의 목표는 다차원적이다. 동기와 목적은 매우 밀접한 관련을 맺고 있지만 이 둘을 구분하여 봄으로써 경쟁과 악경쟁을 가르는 또 다른 차이를 확인할 수 있다. 경쟁의 목적이란 참가자들이 경쟁을 통하여 무엇을 얻기를 희망하고, 경쟁에서의 성공을 어떻게 규정짓는가와 관련이 있다. 진정한 경쟁에 참가하는 사람들 또한 악경쟁에 참가하는 사람들과 마찬가지로 경쟁에서 승리하기를 원한다. 그러나 이들은 승리뿐 아니라 기술의 연마와 탁월성의 개발을 더욱 중요한 목표로 삼는다. ‘패배에는 그 체험만이 가진 다양하고 풍부한 맛이 담겨있다’는, 전직 농구 선수이자 미국 상원의원인 Bill Bradley의 말처럼 그들은 패배에서 오는 부정적인 감정 또한 경쟁 경험의 일부로 기꺼이 수용한다. 최선을 다함으로써만이 느낄 수 있는 깊은 감정의 울림이 진정한 경쟁에 참가하는 사람들의 목표이자, 성공의 정의이다.

반면, 악경쟁에 참가하는 사람들의 목표는 단 한가지, 승리가 가져다주는 모든 종류의 보상을 남김없이 쟁취하는 것이다. 이들이 정의하는 성공

의 핵심은 타인을 압도하는 것이므로 경연(contest)은 그들의 기술을 시험하고 발전시키는 기회가 아닌, 타인에 대한 우월성을 확인하는 기회에 다름 아니다. 때문에 이들은 승리의 가능성이 희박한 상황이 닥치면 최소한 타인보다 열등하게 보이지 않도록, 의도적으로 노력의 강도를 낮추어 마치 패배의 원인이 재능의 부족이 아닌 노력의 부족인 것처럼 보이도록 한다.

셋째, 진정한 경쟁에 참가하는 사람들은 경쟁자를 동료(partner)로 인식한다. 이들은 훌륭한 경연에는 훌륭한 경쟁자가 필요하다는 것을 이해하고, 호적수를 만나 각자가 가진 최선의 것을 내놓을 때 모두에게 유익한 결과를 얻을 수 있다는 것을 안다. 경쟁의 장면에서는 필연적으로 내가 가진 능력과 상대방이 가진 능력이 맞붙게 되지만 이들은 ‘함께’ 추구하는 과정에 주목하여 상대방이 대결의 장면에 내어놓는 재능을 존중한다. 반면, 악경쟁에 참가하는 사람들은 경쟁자를 적(enemy)으로 인식하고, 심지어는 자신의 목표를 달성하기 위한 일종의 물건(object)처럼 여긴다. 이들은 경쟁의 장면에서 발생하는 능력의 대결을 사람의 대결로 오인하여 경쟁자를 폄하하는 말과 행동을 서슴지 않는다.

넷째, 진정한 경쟁에 참가하는 사람들은 규칙을 행위 규정의 하한선으로 바라본다(floor approach to rules). 이들에게 규칙은 일종의 도덕으로, 규정집에 적힌 글자 그대로 규칙을 준수하는 것만으로는 충분하지 않다. 이들은 기회의 균등, 공정성, 위협의 최소화 등 규칙에 담긴 정신, 즉 윤리적 원칙을 존중하고자 한다. 이러한 관점에서 심판은 규칙을 해석하고 집행함으로써 경쟁의 과정에서 중요한 역할을 담당하는 대리인으로 여겨진다. 심판이 오류를 범할 수는 있지만 그들은 여전히 존중의 대상이며, 진정한 경쟁에 참가하는 이들은 심판을 돕고 그들과 협동한다.

반면, 악경쟁에 참가하는 사람들은 규칙을 행위 규정의 상한선으로 바라본다(ceiling approach to rules). 규칙의 정신 따위는 잊고, 그저 반칙을 저지르지 않는 선에서 규칙이 허용하는 최대한의 선까지 행위의 범위를 설정한다. 이들이 경기의 일부로서 심판을 받아들이는 방식은 다소 독특하다. 심판은 상대 선수 혹은 팀과 하나로 합쳐져 일종의 경쟁상대로 인식되고 따라서 심판보다 한 수 앞서는 것이 또 하나의 게임 전략으로 받

아들여진다. 반칙을 저지르고도 적발되지 않는 것이 블록 슈트와 동등한 게임의 기술로 여겨지는 것이다.

다섯째, 진정한 경쟁에 참가하는 사람들은 승리보다 참여를 중요시한다. 이들에게도 승리와 패배는 중요하다. 어쩌면 이들도 악경쟁에 참여하는 사람들만큼이나 승리를 기원할지 모른다. 그러나 이들에게는 승리와 패배라는 결과에 이르기까지의 과정이 더욱 중요하다. 근대 올림픽의 창시자인 Coubertin이 ‘스포츠 경기에서 중요한 것은, 이기는 것이 아니라 참가하는 것이다’라고 말했듯, 이들은 승리 그 자체보다는 승리를 추구하는 과정에서 얻게 되는 것들에 주목한다. Weiss(1969)는 “설사 어떠한 게임에서 승리하지 못했을 지라도 스포츠 참여 그 자체에서 다양한 가치를 발견할 수 있다”고 주장하였다. 승리에 대한 갈망은 경쟁 상대자들을 하나로 묶어 주어 성취, 즐거움, 수행을 극대화하는 힘이다. 이러한 관점에서 승리는 경쟁에서 승리한 사람만의 성취가 아니라 경쟁에 참여하는 모든 이들이 함께 성취해낸 것이다.

반면, 악경쟁에 참가하는 사람들에게는 승리라는 결과가 경쟁의 과정 전체를 대변한다. 과정에서 얻을 수 있는 가치들은 철저하게 소외되며 오직 승리가 경쟁의 유일하고 지배적인 목적이 된다. 이러한 관점에서의 승리는 오직 승자의 것이고, 승자의 개인적 능력에 기인하는 것으로 여겨진다. 이상의 논의를 종합하여 경쟁과 악경쟁의 차이를 정리하면 [표 12]와 같다.

표 12. 참경쟁과 악경쟁의 구분(Shields & Bredemeier, 1995. 재구성)

구분	경쟁(competition) '함께 노력하는'	악경쟁(decompetition) '맞서서 노력하는'
비유	동반자 관계	전투 혹은 전쟁
동기	게임에 대한 애정, 공유된 즐거움	게임의 유용성, (상대방의 희생으로 얻어지 는) 스틸
목표	학습과 숙달, 탁월성의 추구	압도와 정복, 우월성의 추구
상대	동반자, 조력자	장애물, 적
규칙	공정성과 안녕을 위한 불완 전한 가이드 조력자로서의 경기 운영진	부분적으로 허용되는 제약, 반대자로서의 경기 운영진
참여와 승리	과정에 초점(참여)	결과에 초점(승리)
이상적인 경쟁의 모습	경쟁 상대자 간의 균형 긴장, 드라마, 서사 놀이와 진지함의 균형 긍정적인 감정의 우세	일방적인 승리 경쟁 결과의 확실성 진지함의 우세 부정적인 감정의 우세

인간 갈등에 관한 Hobbes와 Hegel의 이론으로부터 스포츠 경쟁의 성격에 대한 이해를 도모하고자 하였던 Gaffney(2007)의 논의에서도 이와 유사한 대비가 나타난다. 두 학자 모두 갈등을 인간의 본래적 조건으로 이해한다는 점은 같지만 Hobbes는 경쟁을 ‘만인의 만인에 대한 투쟁’을 야기하는 인간의 본성으로, Hegel은 인간의 본성을 넘어서는 일종의 우주적 원리로서 파악한다. 따라서 Hegel의 해석으로 본다면 경쟁의 목적은 승리라는 하나의 결과에 대한 단순한 추구가 아니라 충만한 존재로서의 자신을 깨닫는 것, 즉 탁월성 추구의 과정 자체가 되는 것이고, 또한 그것이 곧 목적이 되는 스포츠 경쟁의 성격과 맞닿아 있다(윤미정, 2011).

이상의 논의를 바탕으로 스포츠교육학 분야에서 ‘경쟁’을 잘 가르치고 배우기 위해 제안된 교육적 접근들을 정리하면 [표 13]과 같다.

표 13. 경쟁교육론의 분류

맥락 차원	학교체육	생활체육	전문체육
철학적 수준	· 스포츠맨십	· 페어플레이 · 인문적 체육교육	· 아레테주의
이론적 수준	· 하나로 수업	· 전인적 청소년 육성	· 문화적 접근 · 선수중심 코칭
실천적 수준	· 스포츠교육모형 · 책임감모형	· 스포츠 리터러시	· 참경쟁과 악경쟁

III. 연구 방법

1. 연구 설계

가. 연구 패러다임

본 연구는 중등학교 체육교사와 학생을 대상으로 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치에 대한 인식과 교수·학습의 경험을 탐색하고자 한다. 이를 위해 본 연구는 질적 연구 방법을 활용하였다. 질적 연구란 ‘세계에 관찰자를 놓는 상황적인 활동(Denzin, Lincoln, 2011)’으로서, 감환(reduction)을 최소화하고 연구의 맥락과 현상(현장)의 맥락을 최대한 일치시켜 현상의 표면 뿐 아니라 심층의 구조, 심층과 표층의 관계를 있는 그대로(as it is) 이해하는 연구 방법이다(조용환, 1999).

질적 연구는 서로 다른 이론적 가정과 패러다임, 연구 방법을 포괄하는 ‘복잡한 천’에 비유된다(Creswell, 2015). Rossman과 Rallis(2003)는 이러한 복합적 요소를 포괄하는 질적 연구의 공통적인 특성을 다섯 가지로 제시하였다. 이들에 따르면 질적연구는 첫째, 현실 세계(natural world)에서 연구가 수행되고, 둘째, 상호작용적이고 인본주의적인 다양한 자료 수집 방법을 활용하며, 셋째, 맥락에 초점을 맞추고, 넷째, 연구의 결론이 미리 정해져있지 않고 자연스럽게 ‘떠오르며(emergent)’, 다섯째, 근본적으로 해석적이다.

교수와 학습은 근본적으로 교사와 학생, 교육내용이 역동적으로 상호작용하는 복합적 실천이다(Amade-Escot, 2006). 여기에 학교라는 공간적 배경은 지역적 특성이나 학부모의 배경, 사회 풍토 등의 복잡성을 더한다. 따라서 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치의 교수와 학습에 대한 자료는 엄격하게 통제된 실험실 상황보다는 교수·학습의 실천이 일어나고 있는 현장에서 수집하는 것이 타당하며 다양한 형태의 자료를 통해 총체적인 이해를 도모

하고자 하였다.

모든 연구는 연구자의 학문적 뿌리에 근거를 둔 특정한 신념이나 철학적 가정을 바탕으로 수행된다(Huff, 2009). 연구자는 서로 밀접하게 관련되어 있는 존재론, 인식론, 가치론, 방법론적 가정에 기초하여 하나의 기본적인 신념체계를 형성하는데, 이를 연구의 패러다임이라 한다. 후기실증주의, 사회구성주의, 옹호/참여주의, 실용주의, 포스트 모던주의 등 다양한 패러다임은 사회과학 이론을 바탕으로 현상을 이해하는 ‘이론적 렌즈’를 제공한다(Creswell, 2015).

본 연구는 사회 구성주의(또는 해석주의(interpretivism)) 패러다임을 채택하였다. 사회 구성주의 패러다임에서 개인은 특정 사물이나 대상, 경험을 향한 주관적 의미를 형성한다. 이 때, 개인이 형성하는 주관적 의미는 타인과의 상호작용과 역사적·문화적 규범에 의해 ‘구성’된다(Creswell, 2015). 경쟁을 단순하게 본다면 ‘같은 목적을 두고 상대방과 겨루는 행위’라는 사전적 의미 그 이상도 이하도 아닐 것이다. 그러나 어떠한 목표를 위해, 어떠한 과정을 거쳐, 어떠한 맥락 속에서 실천되는가에 따라 개인이 경험하고 인식하는 경쟁의 모습은 매우 큰 폭으로 달라질 수 있다. 따라서 다양하고 복잡한 연구 참여자들의 시각(views)을 탐색하는 사회구성주의 패러다임이 적합하다고 판단하였다.

연구자가 형성하는 철학적 가정과 해석적 틀은 그가 택하는 질적 연구의 접근에도 영향을 미친다. Creswell(2015)이 내러티브, 현상학, 근거이론, 문화기술지, 사례연구의 다섯 가지로 제시한 질적 연구의 세부 접근들은 학문적이고 구체적인 형태로 질적 연구의 결과를 표현하기 위하여 아이디어를 조직하는 방법을 제공한다.

본 연구는 사례연구, 그 중에서도 다중 혹은 집합적 사례연구 방법을 채택하였다. 사례연구는 경계를 가진 체계(bounded system)로서 하나 혹은 복수의 사례를 심층적으로 이해하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 연구자는 특별한 사례를 탐색하여 다양한 정보원(관찰, 면접, 시청각 자료, 문서와 보고서 등)을 통해 상세하고 심층적인 자료를 수집하며 발견된 증거를 바탕으로 새로운 결론을 도출한다(Creswell, 2015). 본 연구는 ‘경쟁

활동의 교수·학습'이라는 현장의 실천을 대상으로 하므로 연구자가 인위적인 통제를 가하기 어렵다. 또한, 이러한 실천이 '어떻게', '왜' 나타나는가에 초점을 맞춘 연구이기에 사례연구가 적합하다고 판단하였다.

집합적 사례연구는 하나의 이슈를 예증할 수 있는 여러 개의 사례를 포함하는 연구를 말한다. 이미 정립된 이론을 입증하는 중요한 사례가 있거나, 사례가 매우 독특하고 극단적인 경우, 하나의 사례가 대다수의 사례를 대표하거나 매우 전형적인 경우에는 단일 사례연구 방법이 적합하다(Yin, 2005). 그러나 학교체육에서 경쟁 활동의 교수와 학습은 교사와 학생의 특성, 학교급, 활동의 맥락(체육수업, 학교스포츠클럽, 운동부 등)에 따라 상이하게 나타날 것으로 예상되기에 두 개 이상의 사례를 포함하는 집합적 사례연구 방법이 보다 적합하다고 판단하였다.

나. 연구 절차

본 연구는 2021년 7월부터 2022년 8월까지 총 14개월에 걸쳐 진행하였다. 10명의 중등 체육교사와 8명의 학생을 대상으로 하는 본 다중사례연구의 절차는 계획, 자료수집 및 분석, 결과의 3단계로 구분할 수 있다. 구체적인 연구의 절차와 단계는 [그림 4]와 같다.

연구내용		기간		2021년 7월~2022년 8월(14개월)													
		2021년							2022년								
단계	절차	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8		
계획단계	연구 주제 및 문제 선정																
	문헌 분석																
	연구 계획 수립																
수집 및 분석 단계	연구 참여자 선정																
	자료 수집																
	자료 분석																
결과 단계	해석 및 결과																
	결론도출																

그림 2. 연구 수행의 절차 및 단계

첫째, 계획 단계(2021년 7월 ~ 2021년 10월)에서는 연구자가 가지고 있던 스포츠 교육 분야의 관심사, 그리고 교육 현장에서의 경험과 고민을 바탕으로 연구 주제를 선정하였다. 교육자이자 체육인으로서, 체육 교과와 핵심적인 교육 내용인 스포츠가 그 경쟁적인 속성으로 인하여 교육 현장에서 축소되고, 심지어는 배제되어야 한다는 주장에 교육적인 대안을 제시하고자 ‘학교체육에서 경쟁 활동의 교수·학습’이라는 주제를 선정하게 되었다. 이후 교육학, 철학, 사회학, 심리학 분야에서 스포츠 경쟁의 속성과 효과, 지도방안을 다룬 선행연구, 교육부, 문화체육관광부 등 관련 기관에서 발행한 정책문서와 연구보고서 등 문헌을 분석하고 동료 연구자와의 협의를 통해 연구 문제를 구체화하였다. 또한 연구 문제에 대한 답을 잘 이끌어낼 수 있는 개방형 설문 및 심층면담 문항을 구성하고 연구 목적에 적합한 연구 참여자의 선정, 자료 수집, 분석 및 해석의 방법을 결정하여 연구 계획을 수립하였다.

둘째, 실행 단계(2021년 9월 ~ 2022년 4월)에서는 연구 참여자를 선정하고 자료를 수집하여 분석하였다. 본 연구는 집합적 사례연구이므로 연구 주제에 적합하면서도 다양한 범주를 아우르는 연구 참여자의 선정이 중요하다(Yin, 2005). 이를 위해 유목적적 표집법을 활용하여 서울시 및 수도권 권의 중등 체육교사 중 선수나 동호인으로 스포츠에 꾸준히 참여한 경험이 있고 학교스포츠클럽, 학교운동부 등 수업뿐 아니라 생활체육과 전문체육 맥락의 활동을 지도해본 경험이 풍부한 교사 10명을 선정하고, 이들 교사의 추천을 통해 8명의 학생을 선정하였다. 자료 수집에 앞서 연구윤리심의위원회(IRB)의 승인을 받았으며 연구 참여자들에게 연구의 취지와 목적을 분명하게 설명하고 동의를 구하였다. 자료 수집은 개방형 설문지, 심층면담, 현지 문서를 활용하여 수집 가능한 자료를 최대한 확보하였다. 수집된 자료는 Wolcott(1994)이 제시한 기술(description), 분석(analysis), 해석(interpretation) 단계에 따라 분석하였으며 분석의 타당도와 신뢰도를 제고하기 위하여 연구 참여자 검토, 동료 간 협의, 자료 간 삼각검증을 실시하였다.

셋째, 결과 단계(2022년 2월 ~ 2022년 6월)에서는 분석된 자료를 종합하여 거시적 관점에서 해석하고, 그 결과를 그림이나 비교표, 매트릭스 등 도식을 활용하여 제시하였다. 또한 선행 연구 결과와 본 연구에서 발견한 결과를 연결지어 최종 결론을 도출하였다.

2. 연구 참여자

본 연구의 참여자는 일반·핵심교사 집단과 학생 집단으로 나뉜다. 먼저 일반교사 집단 구성을 위해 중등 체육교사를 대상으로 경쟁에 대한 일반적인 의식 수준, 체육교육에서의 경쟁 활동과 관련된 전반적인 생각을 알아보는 온라인 개방형 설문을 실시하였다. 이는 Goetz와 LeCompte (1984)가 제시한 전형적 사례표집(typical case sampling)과 맥락을 같이 하는 것으로 경쟁 활동의 교수·학습과 관련된 전형적이고 평균적인 실적을 탐색하기 위함이다.

핵심교사·학생 집단은 하나의 현상에서 3-10명의 연구 대상을 권장한 선행 연구를 참고하여(Dukes, 1984) 10명의 교사와 8명의 학생으로 구성하였다. 또한 연구 참여자의 선정이 연구의 성패를 좌우할 만큼 중요한 질적 연구의 특성(Padgett, 1998)을 고려하여 연구 질문에 대하여 깊이 있고 풍부한 자료를 제공해 줄 수 있는 참여자를 유목적적 표집(purposeful sampling) 방법을 활용하여 선정하였다. 유목적적 표집은 연구 문제를 가장 잘 대표하는 사례를 보여줄 수 있으며 연구자가 관심을 두고 있는 내용에 대한 많은 정보를 포함하고 있어 깊이 있는 연구가 가능하다는 장점이 있다(Patton, 2002). 또한 본 연구에서는 다양한 사례를 포괄하고 서로 대비되는 사례들을 비교·대조하고자 대조적 사례 선택(comparable case selection)방법을 활용하였다. 체육수업, 스포츠클럽, 학교운동부 등 학교 체육의 세부 맥락에 따라 경쟁의 강도와 형태가 다르게 나타나기 때문이다.

가. 연구 참여 교사

핵심교사 선정을 위한 원칙 및 기준은 다음과 같다. 첫째, 학교 현장의 다양성을 고려하여 다양한 성별과 경력, 학교급의 교사를 선정하고자 하였다. 둘째, 선수 혹은 동호인으로 하나의 종목에 장기간(3년 이상) 참여한 경험이 있는 교사이다. 셋째, 학교스포츠클럽 혹은 학교운동부 지도경험이 있는 교사이다.

위의 기준을 충족하는 교사를 선정하기 위하여 교사학습공동체 활동, SNS 및 온라인 개인 채널 운영, 도서 출판, 석사 및 박사학위 취득 등의 경험을 가진 중등 체육 교사들을 탐색하였다. 또한 풍부한 정보를 가지고 있는 사례를 추천받는 눈덩이 굴리기(snowball) 표집 방법을 부가적으로 활용하여 핵심교사를 추가 선정하였다. 본 연구에 참여한 핵심교사 집단의 기본 정보는 [표 14]와 같다.

표 14. 연구참여 핵심교사 정보

연번	성명	교직경력	성별	교사학습 공동체	학교급	선수경력	학교운동부 지도경험
1	이전문	31	남	무	고	유	유
2	오감성	19	남	유	고	무	유
3	김사랑	12	여	유	중	무	유
4	조협동	10	남	무	고	무	무
5	신나라	8	여	무	고	유	무
6	조존중	8	여	무	중	유	무
7	이성실	6	남	무	고	무	유
8	권배려	6	남	무	고	무	유
9	이정성	6	여	무	고	무	무
10	홍열정	5	여	유	중	무	무

나. 연구 참여 학생

장경환(2019)은 교사와 학생이 일반적인 의미에서의 경쟁과 경쟁 영역 수업이 갖는 양면적 속성에 대해서는 비교적 일치된 인식을 하고 있었으나, 학생들은 경쟁 과정에서의 성취감, 즐거움 등을 먼저 떠올린 반면, 교사들은 모종의 교육적 목적을 우선적으로 지향하는 ‘동상이몽’의 모습이 나타났다고 하였다. 이처럼 교사의 교수 행동이 반드시 의도된 방향으로 학생의 학습을 이끄는 것은 아니며, 때로는 교사가 인식하지 못하는 사회적 담론이 일종의 비의도적·잠재적 교육과정으로 작용하기도 한다(안양옥, 차민철, 장경환, 2021). 따라서 경쟁 활동의 교육 실천을 이해하기 위해서는 교사뿐 아니라 학생의 눈으로 바라본 경쟁 활동의 모습을 파악할 필요가 있다.

경쟁 활동이 주는 이점이 자칫 특정 성별의 학생이나 운동 기능이 뛰어난 학생에게 국한된 것인지를 확인하는 것은 중요한 절차이다(장경환, 2019). 일반적인 상식으로는 남학생이 여학생보다, 운동기능이 높은 학생이 낮은 학생보다 경쟁적인 활동을 선호하는 것으로 알려져 있다. 그러나 여학생과 운동기능이 낮은 학생들도 단지 기회가 주어지지 않았을 뿐 경쟁적인 신체활동에 대해 긍정적으로 평가하고 충분히 즐길 수 있다는 선행 연구 결과(장경환, 2018; Lambert, 2020)에 따라 성별과 운동 기능, 경쟁에 대한 태도에 따라 8명의 핵심 학생을 선정하였다.

이를 위해 먼저 핵심교사가 지도하고 있는 학생들 중 운동 기능과 경쟁에 대한 태도를 바탕으로 최대 2명의 학생을 추천받아 8명의 최종 면담 대상을 선정하였다. 구체적인 선정 기준은 다음과 같다. 첫째, 정규 체육 수업 이외에 학교스포츠클럽, 방과후학교, 기타 자율체육 프로그램에 참여하거나 학교운동부에 소속된 학생 중 연구의 취지를 이해하고 학생 및 보호자가 동의한 학생을 선정할 것이다. 둘째, 자신의 생각과 경험을 말과 글로 능숙하게 표현할 수 있는 학생을 선정할 것이다. 셋째, 핵심학생 그룹 안에서 학생의 특성(성비, 운동기능, 경쟁에 대한 태도, 학교급, 선수경력 등)이 중첩되지 않도록 구성하였다.

표 15. 연구참여 학생 정보

연번	성명	성별	학교급	운동기능	경쟁선호	선수경력
1	이축구	남	중	상	경쟁지향	무
2	신야구	남	중	중	경쟁지향	무
3	한검도	남	중	중	경쟁회피	무
4	조건강	여	중	상	경쟁지향	무
5	김농구	여	중	상	경쟁지향	무
6	박수영	여	중	중	경쟁지향	무
7	이태권	여	고	상	경쟁회피	무
8	김펜싱	여	고	상	경쟁지향	유

3. 자료 수집

사례연구의 목적은 사례에 대한 철저하고 상세한 이해를 제시하는 것이다. 이를 위해 연구자는 면접, 관찰, 문서, 시청각 자료 등 여러 형태의 질적 자료를 수집해야 한다(Creswell, 2015). 본 연구에서는 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치의 교수·학습 경험을 있는 그대로 투명하게 드러내고자 다양한 자료 수집 방법을 활용할 것이다. 연구 자료는 온라인 개방형 설문, 심층 면담과 함께 교수·학습 계획안, 평가 계획, 수업자료, 교사 일지, SNS, 유튜브 채널 등의 현지 문서를 통해 수집하였다.

가. 온라인 개방형 설문

인터넷을 활용한 질적 자료의 수집은 시간이나 공간의 제약으로 접근이 제한되었던 참여자들을 연구에 참여시킬 수 있는 이점이 있다. 참여자들은 비위협적이고 편안한 환경에서 주제에 대해 더 깊이 숙고한 뒤 응답할 수 있으며, 민감한 주제에 대해서도 더욱 열띠고 개방적인 의견교환이 가능하다는 장점이 있다(Stewart & Williams, 2005). 이에 본 연구에서는 더

많은 체육 교사를 대상으로 경쟁 활동 교수·학습의 평균적인 실천 양상을 탐색하고, 심층 면담 대상이 될 핵심 연구 참여자의 선정을 위하여 온라인 개방형 설문을 활용하고자 한다. 먼저 교사용 개방형 설문의 주요 질문 주제 및 내용은 [표 16]과 같다.

표 16. 교사용 온라인 개방형 설문의 주요 내용

구분	질문 내용
교사의 배경	<ul style="list-style-type: none"> - 교직 경력 - 생활·전문체육 참여 경험 - 스포츠클럽, 학교운동부 지도 경험
경쟁에 대한 태도	<ul style="list-style-type: none"> - ‘경쟁’하면 떠오르는 이미지나 단어는 무엇입니까? - 경쟁은 본질적으로 좋은 것이라고 생각하십니까 아니면 나쁜 것이라고 생각하십니까? - 만약 경쟁이 본질적으로 좋거나 나쁜 것이 아니라면, 어떤 경쟁이 좋고 어떤 경쟁이 나쁘니까?
경쟁 활동의 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 체육교육에서 경쟁이 왜 필요하니까? - 경쟁을 잘 가르치고 배웠을 때 학생들이 얻을 수 있는 것은 무엇이라고 생각하십니까?
경쟁 활동의 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁 활동을 지도할 때 어떤 개념 혹은 가치를 중점적으로 가르쳐왔다고 생각하십니까? - 정규 수업과 비교할 때, 학교스포츠클럽이나 학교운동부를 대상으로 추가해서 혹은 생략하여 가르치는 내용이 있습니까? 만약 있다면 그 이유는 무엇입니까?
경쟁 활동의 지도 방법 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> - ‘경쟁’의 가치를 잘 전달하기 위한 수업 방법이나 노하우가 있다면 설명해주세요.(수업, 학교스포츠클럽, 학교운동부 등) - 경쟁 활동을 지도할 때 가장 힘든 점은 무엇입니까? 그것을 어떻게 극복하셨습니까? - 올해의 경쟁 영역 수행평가 기준을 말씀해 주실 수 있으십니까? 어떠한 과정을 거쳐 기준안을 마련하셨습니까?
경쟁활동 지도의 지향점	<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁 활동의 교육과정이나 프로그램, 지도 방식에서 개선되어야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까? - 체육교육에서 이상적인 경쟁 활동이 있다면 어떠한 모습일 것이라고 생각하십니까?

나. 개별 심층 면담

심층 면담(in-depth interview)은 지식, 의견, 신념 등 연구 참여자의 내적 세계를 이해하기 위한 ‘목적을 가진 대화’(Bogdan & Biklen, 1997)로서, 관찰과 더불어 질적 연구에서 가장 빈번하게 활용되는 자료 수집 방법이다(Creswell, 2015). 본 연구에서는 체육 교사와 학생이 경험한 경쟁 활동과 그 결과로서 형성된 경쟁에 대한 인식, 태도, 신념 등을 탐색하기 위해 심층 면담을 활용하였다.

면담은 본 연구자가 소속되어 있는 대학의 연구윤리심의위원회(IRB, Institutional Review Board)의 사전승인을 받은 면담 가이드(Kvale & Brinkmann, 2009)에 따라 반구조화된(semi-structured) 면담 형식으로 진행할 것이다. 이는 연구 질문을 중심으로 면담의 흐름을 자연스럽게 하되, 참여자의 답변으로부터 파생되는 추가적인 질문을 포함하여 보다 융통성 있고 유연한 면담을 진행하기 위함이다. 면담 가이드는 연구 문제와 관련된 5~7개의 주제와 하위질문으로 구성되어 있다. 최초로 구상한 면접 질문과 절차를 다듬기 위해 전문가 그룹과의 면담 및 사전조사(pilot testing)를 실시하고, 필요한 경우에는 면담을 진행해가며 지속적으로 수정·보완 하였다.

면담 대상은 연구 참여 동의 의사를 밝힌 8명의 중등 체육교사와 8명의 학생이며 교사는 60-90분씩 1-2회, 학생은 30분씩 1-2회 진행하였다. 면담에 앞서 참여자들과 라포(rapport) 형성을 위해 노력하였으며, 면담의 장소는 연구 참여자가 편안함을 느낄 수 있으면서 주의를 흐트러트리지 않는 조용한 장소를 섭외하였다. 단, 코로나-19 바이러스의 확산 추이에 따라 일부 참여자는 Zoom을 이용한 화상 면담을 실시하였다. 면담에 앞서 참가자에게 연구의 목적, 면담 소요 시간, 면담 결과의 활용 계획 등을 안내하고 동의서 작성을 요청하였다.

면담 중에는 연구 참여 교사 및 학생의 표정, 어투, 몸짓, 웃음 등의 비언어적 표현에 주의를 기울이며 면담 가이드의 여백에 기록하고, 녹음 파일을 전사할 때 괄호 속에 표기하였다. 기록의 소실을 방지하기 위하여 면

답의 전 과정은 최소 두 가지의 도구를 활용하여 녹음하였다. 녹음된 파일은 암호화하여 연구자의 개인 PC에 연구 참여자와 날짜별로 저장한 후 2일 이내에 한글 2018 프로그램을 이용하여 전사하였다.

심층면담의 주요 내용은 (표 18), (표 19)와 같다. 먼저, 교사용 면담 가이드는 경쟁의 본질, 경쟁 활동 지도의 내용, 목표, 방법 및 평가, 지향점에 관한 질문으로 구성되어 있다. 다음으로 학생용 면담 가이드는 청소년 경쟁관의 개념 구조를 탐색한 조수경(2008)의 연구에 근거하여 학교체육 경험, 경쟁에 대한 심리적 표상, 경쟁의 목표 인식 및 참여동기, 경쟁 과정의 체험, 경쟁 결과의 수용에 관한 질문으로 구성되어 있다.

표 17. 교사 심층면담의 주요 내용

구분	질문 내용
교사의 배경	<ul style="list-style-type: none"> - 교직 경력 - 생활·전문체육 참여 경험 - 스포츠클럽, 학교운동부 지도 경험 - 체육교육의 최종 목표는 무엇이라고 생각하십니까? - 건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전 중 선생님께서 가장 가르치기를 선호하는 영역은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까? - 현재 지도하고 계신 학교에 정과 외 체육활동은 어떤 것이 있으며 어떻게 운영하고 계신지 구체적으로 설명해주시겠습니까?
경쟁의 본질	<ul style="list-style-type: none"> - ‘경쟁은 ()이다’에 대한 선생님의 생각은 무엇입니까? - ‘경쟁’하면 떠오르는 이미지나 단어는 무엇입니까? - 경쟁은 본질적으로 좋은 것이라고 생각하십니까 아니면 나쁜 것이라고 생각하십니까? - 만약 경쟁이 본질적으로 좋거나 나쁜 것이 아니라면, 어떤 경쟁이 좋고 어떤 경쟁이 나쁠까요? - 경쟁의 유용성을 인정하더라도 학교 교육에서는 배제해야 한다는 주장에 대해 어떻게 생각하십니까? - 스포츠 상황에서 이루어지는 경쟁의 속성은 일상적인 의미로 사용하는 경쟁과 대체로 유사합니까? 아니면 완전히 다른 것입니까? 그렇게 생각하신 이유는 무엇입니까?
경쟁 활동의 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 체육교육에서 경쟁이 왜 필요합니까? - 학생들에게 무엇을 길러주기 위해 경쟁적인 활동을 가르쳐야 한다고 생각하십니까? - 경쟁 사회의 냉혹한 현실에 학생들을 대비시켜야 한다는 주장에 대하여 어떻게 생각하십니까? - 경쟁을 잘 가르치고 배웠을 때 학생들이 얻을 수 있는 것은 무엇이라고 생각하십니까? - 건강, 도전, 표현, 안전과 다르게 경쟁 활동만이 추구하는 독특한 목표가 있다고 생각하십니까?

구분	질문 내용
경쟁 활동의 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁 활동을 지도할 때 세부 지도 내용에 어떠한 내용들이 포함되어야 한다고 생각하십니까? - 올해 경쟁 활동을 지도하셨다면 언제, 어떤 내용을 다루셨습니까? - 학생들이 가장 관심을 가졌던, 혹은 가장 싫어했던 경쟁 활동 수업이나 활동은 무엇이었습니까? - 경쟁 활동을 지도할 때 어떤 개념 혹은 가치를 중점적으로 가르쳐왔다고 생각하십니까? - 정규 수업과 비교할 때, 학교스포츠클럽이나 학교운동부를 대상으로 추가해서 혹은 생략하여 가르치는 내용이 있습니까? 만약 있다면 그 이유는 무엇입니까?
경쟁 활동 지도 방법 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 가장 성공적이었던 경쟁 활동 지도 경험을 설명해주세요. - 가장 아쉬웠던 경쟁 활동 지도 경험에 대해 설명해주세요. 만약 지금 다시 지도할 수 있다면 무엇을 다르게 하시겠습니까? - 경쟁 활동을 지도할 때 가장 힘든 점은 무엇입니까? 그것을 어떻게 극복하셨습니까? - 경쟁 활동을 지도하는 것은 경쟁적이지 않은 활동을 지도할 때와 무엇이릅니까? - 올해의 경쟁 영역 수행평가 기준을 말씀해 주실 수 있으십니까? 어떠한 과정을 거쳐 기준안을 마련하셨습니까?
경쟁 활동 지도의 지향점	<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁 활동의 교육과정이나 프로그램, 지도 방식에서 개선되어야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까? - 경쟁 활동과 관련한 연수 경험이 있다면 말씀해주시겠습니까? - 경쟁적인 활동을 통해 이것만은 꼭 가르쳐야 한다고 생각하시는 것은 무엇입니까? - 경쟁 활동과 관련하여 학교체육정책이나 사회의 분위기가 최근 강조하고 있는 바가 무엇이라고 생각하십니까? - 이상적인 경쟁 활동 수업/클럽/운동부가 있다면 어떠한 모습일 것이라고 생각하십니까?

표 18. 학생 심층면담의 주요 내용

구분	질문 내용
기본 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 학교급, 학년 - 성별 - 운동기능 수준 - 체육활동 선호도, 참여현황(기간, 빈도, 강도 등)
나의 스포츠 경쟁 문화유산	<ul style="list-style-type: none"> - 체육활동 중 경험한 경쟁 이야기를 가장 잘 나타내 줄 수 있는 물건은 무엇입니까? - 이 물건/사진을 선택한 이유는 무엇입니까? - 언제, 어디에서 사용한 물건입니까? - 누구와 함께 사용하였습니까? - 당시 상황을 시간대별로 설명해주세요. - 당시 어떤 기분이 들었습니까?
학교체육 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 체육 수업을 좋아하나요? 왜 그런가요? - 가장 좋아하는 종목은 무엇인가요? 선생님은 그 종목을 어떻게 가르쳐 주셨나요? - 스포츠클럽이나 학교운동부에서 활동해 보았나요? 체육 수업과는 무엇이 달랐습니까? - 지금까지 학교에서 참여했던 체육활동 중 가장 기억에 남는 수업/활동이 있다면 무엇이었나요?
경쟁에 대한 심리적 표상	<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁과 관련된 단어를 떠오르는 대로 5가지 말해보세요. - ‘아름다운 경쟁’이란 무엇일까요?
경쟁의 목적 인식, 참여동기	<ul style="list-style-type: none"> - 체육 시간에 왜 ‘경쟁’을 배워야 한다고 생각하나요 - 체육에서 경쟁이 없다면 어떻게 될까요? - 어떤 운동을 배울 때 혼자서 연습하는 것과 친구들과 경기하는 것 중 어떤 것을 더 좋아하나요? 그 이유는 무엇인가요?
경쟁의 과정 체험	<ul style="list-style-type: none"> - 운동경기에서는 왜 싸움이 일어날까요? - 운동 경기 중에 가장 기뻐던 순간과 슬펐던 순간은 언제인가요?

구분	질문 내용
경쟁 결과의 수용 태도	<p>운동 경기를 하면서 아래와 같은 상황을 경험한 적이 있나요? 당시 어떻게 행동했고, 기분은 어떠했나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실력이 낮은 상대에게 압도적인 승리를 거두었을 때 - 실력이 낮은 상대에게 우연히 패배하였을 때 - 실력이 비슷한 상대에게 간발의 차이로 승리를 거두었을 때 - 실력이 비슷한 상대에게 간발의 차이로 패배했을 때 - 실력이 높은 상대에게 우연히 승리하였을 때 - 실력이 높은 상대에게 압도적으로 패배하였을 때

다. 현지 문서

사례 연구의 자료 수집은 대체로 광범위하다. Yin(2005)은 면접과 관찰 이외에도 문서, 기록물, 물리적 인공물 등 다양한 유형의 자료를 수집할 것을 제안한 바 있다. 본 연구에서도 경쟁 활동의 교수·학습을 다양한 각도에서 드러내 줄 수 있는 교수·학습 지도안, 연간 평가 계획, 수업일지, 수업 용·기구 및 활동지, 수업 사진, 교사 집필 서적, 유튜브, 블로그, SNS, 학생 제출물 등의 자료를 적극적으로 수집하였다. 특히 교사의 수업 영상은 코로나-19 바이러스의 확산으로 인해 어려워진 수업 관찰을 일부 대체하기 위하여 활용하였다. 현지문서의 예는 [표 19]와 같다.

표 19. 현지문서 예시

<p style="text-align: center;">지도 및 평가 계획</p>	<p style="text-align: center;">수업 자료</p>
<p style="text-align: center;">교사 집필 서적</p>	<p style="text-align: center;">온라인 자료</p>

4. 자료 분석 및 해석

Huberman과 Miles(1994)는 질적 연구의 자료 분석을 기성품이 아닌 맞춤복에 비유하며, 변형되는 것이고 ‘연출 되는 것’이라고 하였다. 때문에 질적연구의 자료분석이 통찰(insight), 직관(intuition), 인상(impression) 등 3개의 ‘I’에 의존한다는 비판(Dey, 1995)도 제기되었다. 그러나 개별 연구의 독특성에도 불구하고 질적 연구의 분석 과정은 자료를 코딩(자료를 의미있는 조각들로 묶거나 각 조각에 이름을 붙이는 것)하고, 코딩된 것을 더 큰 범주나 주제로 묶고, 그래프, 표, 차트로 보여주면서 비교하는 일반적인 과정을 따른다. Creswell(2015)은 이를 [그림 3]과 같은 나선형 이미지의 형태로 제시하였다.

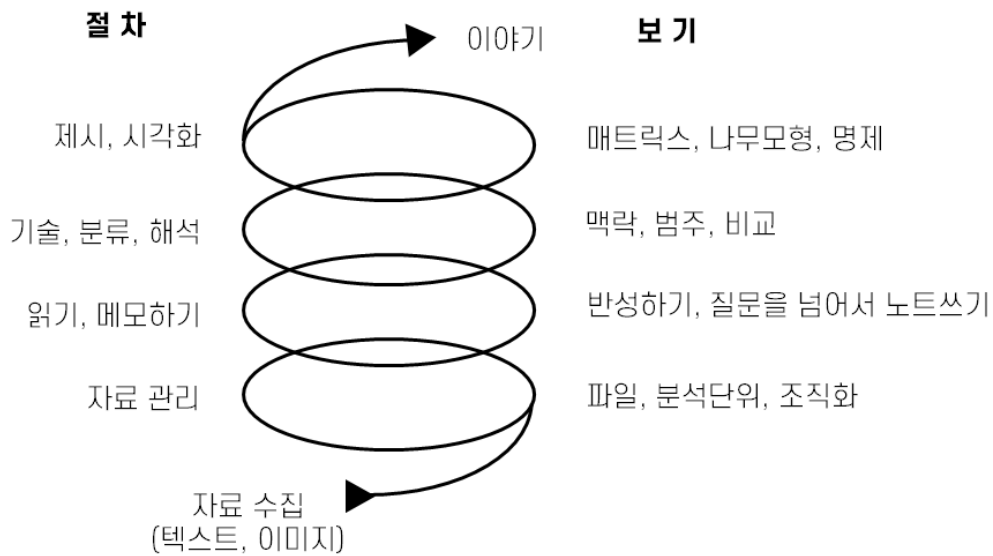


그림 5. 나선형 자료 분석(Creswell, 2015)

본 연구에서 수집된 질적 자료는 Wolcott(1994)이 제시한 기술(description), 분석(analysis), 해석(interpretation)의 단계에 따라 분석하였다. 먼저, 기술 단계에서는 컴퓨터를 이용해 수집된 자료를 파일로 저장하고 이를 적절한 텍스트 단위(단어, 문장, 이야기 등)로 전환 시킨다.

둘째, 분석 단계에서는 텍스트화된 자료를 반복하여 읽으며 전체 내용을 통찰하기 위해 노력하면서 세부 내용에 몰입한다. 복수로 등장하는 단어와 표현, 비슷한 의미를 가진 문장에 표시하고 한글 프로그램의 메모 기능을 이용하여 연구자의 노트를 덧붙였다. 특히 학생들의 글쓰기 자료는 연구자의 주관성을 배제하고 최대한 학생의 눈높이에서 자료의 의미를 이해하기 위해 노력하였다. 이후 의미있는 주제를 도출하여 텍스트가 담고 있는 의미를 범주화하기 위해 심층 코딩 절차를 수행하였다.

마지막으로, 자료의 해석 단계에서는 분석 단계를 통해 범주화한 주제들을 더 큰 의미로 요약하고 선행연구 결과와 비교·검토하였다. 이를 통해 연구 과정에서 나타난 경쟁 활동 교수·학습의 모습을 보다 거시적인 차원에서 이해하고 주제를 명료화하고자 하였다.

5. 연구의 진실성 및 윤리

가. 연구의 진실성

질적 연구에서는 연구의 결과가 얼마나 타당하고 신뢰로운 양질의 것인지 평가하는 ‘연구의 진실성(trustworthiness)(Lincoln & Guba, 1985)’이라는 개념이 있다. 본 연구는 연구의 진실성을 확보하기 위하여 Lincoln과 Guba(1985)가 제시한 ‘삼각검증법(triangulation)’, ‘연구 참여자 검토(member check)’, ‘동료 간 협의(peer debriefing)’방법을 활용하였다.

첫째, 삼각검증법은 복합적이고 다양한 자료원, 방법, 연구자와 이론을 이용하여 확실한 증거를 확보하는 것을 말한다(Creswell, 2015). 본 연구에서는 경쟁 활동의 교수·학습을 드러낼 수 있는 개방형 설문, 심층 면담, 현지 문서 등 다양한 자료를 통합적으로 분석하여 연구자의 편견이나 해석적 오류를 방지하고자 하였다.

둘째, 연구 참여자 검토는 연구 참여자 중 일부를 선정하여 연구자가 내린 임의적 결론에 대한 견해를 요청함으로써 그들이 해석 결과의 정확성과 신빙성을 판단할 수 있도록 하는 방법이다. 특히 성인의 관점에서 청소년의 텍스트를 이해할 때 실제 의도한 의미와 차이가 발생할 수 있으므로 연구 참여 교사와 학생 모두를 대상으로 연구 작업 과정을 공유하고 검토를 부탁하였다.

셋째, 동료 간 협의는 동료 연구자 및 지도교수 등 전문가들에게 연구 과정에 대한 점검을 요청함으로써 연구 방법, 절차, 해석 과정에서 범할 수 있는 오류를 최소화하기 위한 조치이다(Creswell, 2015). 본 연구에서는 연구자의 부족한 학문적 지식과 연구 경험을 보완하기 위해 스포츠 교육학 분야에 대한 안목과 연구 경험이 풍부한 전문가를 선정하여 연구의 전 과정에 걸쳐 협의를 실시하였다. 전문가 그룹에 대한 정보는 (표 21)과 같다.

표 20. 전문가 그룹 정보

성명	성별	나이	직위	학력
최덕성	남	58	교수	체육학 박사
이지성	여	51	교수	체육학 박사
정감성	남	41	교수	체육학 박사

나. 연구의 윤리

본 연구자는 연구 과정에서 발생할 수 있는 윤리적 문제를 인지하고 예방하고자 2021년 10월 10일 연구윤리교육 프로그램인 CITI 교육 (Collaborative Institutional Training Initiative Program)의 Social & Behavioral Research 과정을 이수하였다. 또한 본 연구는 미성년 연구 참여자가 포함된 연구이기에 본격적인 실행에 앞서 소속 기관의 연구윤리 심의위원회(Institutional Training Initiative: IRB)의 승인 절차를 거쳤다.(IRB No. 2201_001-007)

연구 참여자의 권리를 존중하기 위하여 첫째, 연구의 취지와 절차에 대하여 상세하게 안내하고 자발적으로 연구 참여에 동의한 참가자들을 대상으로 자료를 수집하였다. 특히 학생의 경우 보호자에게도 동일한 절차를 거쳐 서면으로 동의 의사를 확인하였다. 이 때, 연구 참여 동의서에 서명하지 않을 수 있음을 고지하고 동의하지 않더라도 어떠한 불이익도 없을 것임을 설명하였다. 둘째, 후배교사와 학생으로부터 자료를 수집할 때에는 연구자의 권력을 부당하게 이용하거나 유도 질문을 통해 연구자가 원하는 답변을 이끌어내지 않도록 유의하였다. 셋째, 자료를 분석하고 보고하는 과정에서 연구자의 개인정보와 사생활을 보호하기 위한 방안을 마련하였다. 본 연구에서 수집한 모든 자료는 연구자의 개인 PC에 암호화하여 저장하였다. 또한 모든 참여자의 이름은 가명을 사용하였으며, 참여자가 들려준 이야기를 통해 개인이 특정되지 않도록 적절하게 재구성하였다. 마지막으로 사진 등의 자료를 활용할 때 개인의 얼굴이 드러나는 경우에는 모자이크 처리를 하였다.

IV. 연구 결과 및 논의

1. ‘경쟁’에 대한 교사 및 학생 인식

인식이란 ‘일반적으로 사람이 사물에 대하여 가지는, 그것이 진(眞)이라고 하는 것을 요구할 수 있는 개념. 또는 그것을 얻는 과정’을 의미한다(국립국어원, 2022). 본 연구가 채택하고 있는 사회 구성주의 패러다임에서는 개인이 타인과의 상호작용, 역사적·문화적 규범에 의해 특정 사물이나 대상, 경험을 향한 주관적 의미를 ‘구성’함을 가정한다.

경쟁이라는 행위는 교실과 학교를 넘어 연구 참여자들의 일상과 사회 전반에 다양한 형태로 스며있다. 따라서 이들은 학교체육뿐 아니라 가정, 또래 집단, 사회 등 학교 안팎에서 경험하고 목격한 경쟁의 모습을 토대로 경쟁에 대한 인식을 형성한다. 이러한 인식은 경쟁 활동 교수·학습의 결과이기 이전에 경쟁 활동의 실천 양상에 영향을 미치는 요인으로 작용한다. 교사와 학생의 인식으로부터 본 연구의 결과를 풀어나가는 것은 교수와 학습이 교사와 학생, 교육내용의 세 요소가 역동적으로 상호작용하는 복합적 실천(Amade-Escot, 2006)임을 가정하는 것이기도 하다.

본 연구의 참여자들은 학교체육 밖에서도 존재하는 일상적 의미의 경쟁으로부터 스포츠에 불박혀 있는 특수한 형태의 경쟁으로 범위를 좁혀가며 조금씩 상이한 인식을 나타내었다. 따라서 본 장에서는 교사와 학생이 경쟁에 대하여 가지고 있는 인식을 포괄적 의미의 경쟁과 스포츠 경쟁의 두 범주로 나누어 기술하고자 한다.

가. 경쟁에 대한 인식 : 양날의 검

어린 아이들의 사심 없는 놀이에서부터 국가 간의 명운을 놓고 벌이는 전쟁에 이르기까지, 사회에는 수많은 형태의 경쟁이 존재한다. 때문에 경쟁이 본질적으로 좋은 것인지, 나쁜 것인지를 묻는 질문은 어쩌면 정답이

없는 우문(愚問)일 것이다. 경쟁을 뜻하는 영어 단어인 ‘competition’은 ‘함께 노력하다’는 긍정적인 의미를 내포하고 있지만, 한자어 ‘競爭’은 발톱을 드러내며 다투고 또 다투는, 투쟁의 이미지를 연상시킨다. 그리스어로 ‘시합, 경기’를 뜻하는 아곤(agôn)마저 ‘고통, 고난’을 뜻하는 영어 단어 ‘agony’의 어원이 되는 것을 보면 타인과 겨루는 행위는 도움과 나눔, 배앓음과 독점의 양 극단을 끊임없이 넘나들을 알 수 있다.

본 연구에서도 경쟁이 무조건적으로 좋은 것이라거나, 나쁜 것이라고 응답한 참여자는 한 명도 없었다. 이들은 경쟁의 양면성을 의식하며 경쟁이 가져올 수 있는 효과와 폐해의 균형을 지속적으로 가늠하고자 하였다.

경쟁이 사람들에게 긍정적인 측면만 있는 것은 아니기 때문에, 긍정적 측면과 부정적 측면이 공존하기 때문에, 부정적인 측면을 순화시켜서 그것을 억제하고, 긍정적인 측면을 강화하게 하는 것이 경쟁 활동의 목표가 아닐까 생각합니다.

(일반 M-9. 온라인 설문)

이중성? 뭔가 경쟁이라는 건 누군가는 이기고 누군가는 지는 거잖아요. 이 상황에서 누군가는 웃을 수 있는데 누군가는 좌절을 맛보고 그런 게 좀 상반된 사회적 이중성을 띠고 있는 것 같고.

(이태권 학생. 심층면담)

경쟁의 양면적 속성에 대한 연구 참여자들의 인식은 크게 1) 자연적 동기 vs. 싸움의 씨앗, 2) 사회의 작동원리 vs. 공정성의 환상의 두 가지로 범주화 되었다.

1) 자연적 동기 vs. 싸움의 씨앗

Deutsch(1949)의 사회적 상호의존 이론에 기반하여 경쟁적 상황과 협동적 상황, 개인적 상황의 상대적 효과를 종합하여 비교한 Johnson & Johnson(1999)은 경쟁의 명과 암을 가르는 첫 번째 요인으로 인간의 본성에 대한 인식을 제시한 바 있다. 경쟁심과 경쟁 행위를 인간 본성의 일부로 인식하는 입장에서는 경쟁을 긍정적으로 평가할 가능성이 높은 반면, 인간의 경쟁심을 사회적으로 구성된 일종의 이데올로기로 인식하는 입장에

서는 이를 부정적으로 평가할 가능성이 크다는 것이다.

본 연구의 참여자들은 타인과 겨루는 행위뿐 아니라 타인보다 더 나은 수행을 하고자 하는 동기 즉, 경쟁심을 넓은 의미의 경쟁으로 보고 경쟁심과 경쟁 행위가 인간의 자연스러운 본능에서 비롯되는 것으로 인식하였다. 여러 연구 참여 교사들로부터 ‘본성’, ‘본능’과 같은 단어가 반복적으로 사용되었으며 이러한 경향성은 ‘즐거움’, ‘선호’, ‘몰입’과 같은 긍정적 경험과 연관되어 제시되었다.

인간이 경쟁하는 존재이기 때문에 (중략) 아이들도 경쟁하기를 본능적으로 좋아하는 경향이 있음

(일반 M-7. 온라인 설문)

적절한 경쟁적인 요소가 첨가된다면 더욱 몰입하고, 빠지고, 그 안에서 자기도 모르게 엄청 열심히 하게 되는. 그게 약간 사람의 본능 중에 하나인 것 같아서.

(김사랑 교사. 심층면담)

재미있으니까. 그 스릴감이 있잖아 (중략) 사람들은 그냥 본능적으로 이기는 걸 좋아하잖아. (중략) (경쟁 활동을 통해) 배울 수 있는 거. 일단 원천적으로는 애들은 스트레스가 좀 풀릴 거야. 인간은 이기는 걸 좋아하는 동물이기 때문에.

(권배려 교사. 심층면담)

타인, 혹은 과거의 자신과의 비교는 사회적 존재로서 인간이 느끼는 자연스러운 감정일 것이다. 이러한 경쟁심은 자아중심적 사고에서 벗어나 타인의 존재를 의식하기 시작하는 3-4세 무렵부터 시작되어 학령기 이전 아동의 삶에 확실한 영역으로 자리잡는다(Heckhausen & Heckhausen, 2010; 김경원, 2011에서 재인용). 이러한 경향성은 대개 사회적 비교가 이루어지는 상황에서 심화되는 측면도 있지만(Toda et. al., 1978) 연구 참여자들은 경쟁적인 상황뿐 아니라 개인적 혹은 협동적 구조의 과제를 수행하는 상황에서도 나와 너, 우리와 그들 간의 차이를 끊임없이 의식한 경험을 떠올렸다.

일방적인 강의식 수업을 하는 게 아니라면 학생들이 조별로 협동을 하든 경쟁을 하든간에 결국은 경쟁이라는 요소가 들어갈 수밖에 없는? 모둠(협동) 활동도 어찌 보면 내 면에서는 경쟁이죠. 등수를 매기지 않더라도 ‘재네만큼 해야지’, ‘재네보다 잘해야지’라는

생각을 하니깐. (중략) 사실 모델링이라는 것도 '저 사람만큼 잘하고 싶다' 혹은 '재보다 잘하고 싶다'라는 마음으로 쫓아가게 되는 건데 그게 대상이 선생님이 될 수도 있고, 친구가 될 수도 있고, 상호 작용을 하는 중에 필연적으로 생기는.

(홍열정 교사. 심층면담)

티볼 타격(연습)하는 것도 솔직히 경쟁이거든요. 누가 좀 더 멀리 보내나 애들끼리 약간 그런 것도 있고

(신야구 학생. 심층면담)

신야구 학생은 지난 한 해 김사랑 교사의 지도를 받았으며, 축구나 농구 등의 영역형 경쟁 스포츠에서는 큰 두각을 나타내지 못했지만 플레이트 야구⁴⁾ 수업에서 팀의 주전 선수로 활약하며 반전의 면모를 드러낸 학생이었다. 김사랑 교사는 매 학기 학생들이 쉽게 접하기 어려운 종목을 교육내용으로 선정하여 선행 학습 및 경험의 차이를 최소화하고자 하였으며 초기 연습 과정에서는 게임의 형식보다는 직접교수와 개별적인 피드백을 활용하였다. 모두가 비교적 동등한 조건에서 자신의 학습에 집중할 수 있는 과제 구조 하에서도 학생들은 '누가 더 잘 하나'에 관심을 가졌다.

저는 시험 성적 가지고 애들이랑 경쟁을 하면 약간 좀 더 개를 이겨야겠다고 생각해서 조금 더 공부하고, 개가 오늘 이 정도 했으면 내가 개보다 좀 더 해야지 이럴 수 있니까 진짜 더 열심히 하고. 열정을 가지고 서로 이렇게 올라가는 경우가 있어요. 그래서 그게 어느 정도 둘 다 성장하는 것 같아서.

(신야구 학생. 심층면담)

경쟁을 하면서 더 잘해지는 것 같아요. 왜냐면 솔직히 그냥 혼자 농구할 때 '골 10개 넣어' 이러면 사실 하기 싫잖아요. 근데 애들 모여가지고 '너희끼리 10개 넣어' 이러면 애 몇 개 넣고, 앤 몇 개 넣고, 이러니까 뭔가 좀 더 열심히 하려는 그런 게 좀 생겨요.

(한검도 학생. 심층면담)

한검도 학생 또한 직접적인 대결구도가 형성되지 않더라도 다른 친구들의 수행을 함께 볼 수 있는 상황에서 더 잘하고자 하는 동기가 촉진되었던 경험을 이야기하였다.

4) 투구의 어려움을 완화하고 타자가 정지된 공이 아닌 움직이는 공을 타격할 수 있도록 작은 경사로(플레이트)를 활용한 야구형 변형게임. 투구는 타자와 같은 팀의 투수가 실시하며 타자 앞에 설치된 플레이트를 향해 공을 굴려 타자 앞에서 튀어오르도록 함.

하지만 더 잘 하고 싶고, 이기고 싶은 마음이 때로는 갈등을 유발하기도 한다. 일부 학생들은 ‘경쟁’이라는 단어를 듣고 ‘싸움’과 ‘상처’, ‘고통’과 같은 단어를 가장 먼저 떠올렸다.

경쟁.. 상대방이랑 싸우는 것?

(이축구 학생. 심층면담)

경쟁하면 다치는 거? 몸도 그렇지만 마음도 많이 다치는 것 같아서. 싸움이 생각도 나고, (중략) 제가 솔직히 경쟁이라는 단어를 들었을 때 좋게 본다고보다는 약간 나쁘게 보는 편이 많은 것 같아요.

(이태권 학생. 심층면담)

연구 참여 교사들 또한 경쟁 활동 지도의 어려움으로 학생들 간의 갈등이나 소외를 꼽았으며 학생들이 경쟁을 단순히 이기고 지는 문제 이상의 것으로 보기 어렵다고 생각하기도 하였다.

스포츠라는게 되게 좀 자극적이고 즉흥적이다보니까 경쟁이, 경쟁을 하다보면 되게 격해 지는 경우가 많잖아요. (중략) 아이들을 봤을 때는 (경쟁과 싸움을) 비슷하게 생각하는 것 같아요. 그런데 그거를 비슷하지 않게 가르치는게 교사의 역할이라고 생각을 하고 있어요.

(조협동 교사. 심층면담)

제가 생각했을 때 학생들은 약간 1차원적으로 생각을 하는 경향이 있는 것 같아요. 예를 들어서 애들이랑 축구 경기나 피구 경기를 할 때 애들은 그냥 뭔가, 특히 중학생들, 그 상황에 몰입해서 흥분하면 막 욱도 하고 폭발적인 모습도 보이고 하는데, 그런 걸 보면 학생들은 경쟁을 나쁘게 해석하고 있는 게 아닌가. 그래서 그런 거(긍정적인 의미의 경쟁)를 가르쳐야 된다고 생각 하는거죠.

(이성실 교사. 심층면담)

하지만 어린 학생들이라고 해서 처음부터 악의를 지니고 반칙을 일삼는 것은 아니다. 연구 참여 학생들은 평소 체육 수업에 열정적으로 임하며 연구 참여 교사와 두터운 신뢰 관계를 형성하고 있었기에 실제로 이들이 싸움에 가담하는 것은 아니었다. 이들은 주로 주변의 학생들이나 즐겨보는 운동 경기의 장면을 떠올리며 이기고 싶은 자연스러운 마음이 쉽사리 싸움으로 변질될 수 있음을 우려하였다.

참여자 : 경쟁하다가, 운동 경기에서나 그럴 때 보면 감정도 격해지고 싸울 때도 많으니
 까 그런 거를 좀 봐서, '경쟁' 하면 그렇게 좋은 느낌은 별로 안 들어요. 좋은
 느낌도 들긴 하는데 나쁜 느낌이 더 많이 들어요.

연구자 : 경쟁을 하다 보면 좀 싸움이 일어날 수밖에 없는 것 같다고 생각하는 거예요?

참여자 : 어쩔 수 없이? 일단은 다 이기고 싶으니까. 그러니까 어쩔 수 없이.

(한검도 학생. 심층면담)

자기도 모르게 (반칙을) 하는 것 같아요. 너무 집중해서. 꼭 일부러 한다기보다는.

(박수영 학생. 심층면담)

나쁜 의도로 일어날 것 같지는 않고, 서로 너무 열심히 하다 보니까, 자기의 것만 너무
집중하다 보니까 타인의 것을 못 봐서 생기는 문제라고 생각을 해요.

(이태권 학생. 심층면담)

박수영 학생과 이태권 학생의 응답과 같이 경쟁 상황에서 발생하는 갈등들의 상당수는 참여자들이 각자의 목표를 달성하기 위해 노력하는 과정에서 자연스럽게 생겨나기도 한다. 일부 연구 참여 교사들은 이러한 경향성을 학생들의 자연스러운 욕구로 인정하고, 때로는 그것이 지나치더라도 종국에는 올바른 방향으로 발산할 수 있도록 장려하는 것을 중요한 교육의 하나로 인식하고 있었다.

우리가 어렸을 때부터 놀이를 해보면 사실은 이기는 게 되게 중요해요 (중략) 요즘에 이런 말 하면 되게 막 거부감 가질 수 있는데 승리에 대한 갈망, 갈증 그런 것들을 채워주는 거죠. 그게 되게 좋은 것 같아요. 우리는 늘 학교에서 확인을 하는데. 사실 체육대회나 스포츠클럽 대회를 열어보면 애들이 그 순간 그 장면에서 강력하게 요구하는 건 승리하는 거거든요. 그걸 통해서 엄청난 에너지를 받아가고, 다른 활동들은 적어도 그런 만족감을 주지 못하니까.

(오감성 교사. 심층면담)

이게 (경쟁의) 굉장히 안 좋은 속성 중에 또 하나일 수 있잖아요. 서로 비방하고 욕하고. 근데 나는 그것조차 교육의 과정인 것 같고. (중략) 개가 1학기에도 축구 시합하고 졌어요. 남자애예요 자기가 자기 거 골포스트 맞춰놓고 맞춰서 지 팀이 졌어. C 받았지. 분에 못 이겨서 한참을 울고 분을 삭히다가 그날 방과 후에 집에 안 가고 혼자 프리킥 연습을 한 시간 반을 하고 가더라고요.

(김사랑 교사. 심층면담)

2) 사회의 작동원리 vs. 공정하다는 착각

이전 절이 경쟁 행위가 개인의 내면적 동기에서 자연스럽게 시작됨을 가정하는 것이라면, 이 범주의 인식은 개인의 선호나 희망과는 무관하게 경쟁에 기반한 사회 구조가 외부로부터 주어져 개인이 이를 피할 수 없음과 관련된 것이었다.

(경쟁이란) 좋고 나쁨을 떠나서 인생을 살아갈 때 필요한 것이라고 생각함.

(일반 W-6. 온라인 설문)

사회에서의 경쟁은 불가피하죠 사실. 한정된 자리와 그거보다 훨씬 많은 사람들이 있는, 지금 현재 상황에서 봤을 때는. 훨씬 더 많은 사람들이 그걸(한정된 자원) 갖기 위해서, 수요와 공급의 그런 문제가 있는 건데.

(조협동 교사. 심층면담)

그러나 경쟁의 불가피성을 인정하는 것과 이를 좋은(善) 것으로 인정하는 것은 별개의 문제이다. 최근 공정한 경쟁과 능력에 따른 보상이라는 현대 사회의 이데올로기에 대한 근원적인 재검토가 요청되는 가운데 (Sandel, 2020) 연구참여자들 또한 최선(最善)이 아닌 차악(次惡)으로서 사회 속의 경쟁을 인식하고 있었다.

거부감은 있지만 그래도 경쟁이 사람들을 걸러내는 데는 제일 좋은 방법이고, 제일 최고의 방법이니깐 어쩔 수 없다고 생각하는데, 그래도 경쟁은 안했으면 좋겠어요.

(이태권 학생. 심층면담)

박형신과 정수남(2013)은 경쟁적인 사회 구조 속에서 개인은 순응과 저항뿐 아니라 자기계발, 예속, 비(非)행위 등의 다양한 반응을 나타낸다고 하였다. 이에 비추어 사회의 작동원리로서의 경쟁에 대한 연구 참여자들의 인식을 살펴보면, 공통적으로 자기계발의 모습이 우세한 가운데 학생 참여자에게는 예속이, 교사 참여자에게는 저항의 모습이 일부 나타났다.

공부도 어떻게 보면 경쟁을 할 때도 있고 살아가면서 무조건 경쟁을 꼭 부딪힌다고 생각을 하기 때문에, 거기서 좀 더 대담하고 옳은 판단 같은 것도 하고.

(이측구 학생. 심층면담)

경쟁이라는 게 일단 어쩔 수 없이, 그래도 살면서 경쟁을 많이 할 거 아니에요. 경쟁하면 기분이 나빠지는 때도 있고 좋아질 때도 있고 그런데 그거를 조금이나마 체험을 해 보고. 나중에 어쩔 수 없는 상황이 올 수 있으니까.

(한검도 학생. 심층면담)

이런 걸 미리 배워놔야 나중에 사회 생활할 때 스트레스 덜 받으니까? 어차피 사회에 나가면 경쟁을 해야되니까. (결과를) 인정하고, 고치고, 이런 걸 미리 배워놔야 되는데 안 배워놓으면 나중에 사회 생활할 때 이런 일이 있으면 멘탈이 더 쉽게 깨진다든지, 아니면 인정을 하지 못하고 혼자만의 세계에 빠진다든지 그럴 수 있으니까.

(김펜싱 학생. 심층면담)

연구 참여 학생들은 사회의 작동원리로서의 경쟁에 대하여 ‘어쩔 수 없이’, ‘어차피’ 마주해야 하는 것으로 인식하고 있었다. 개인으로서 사회 구조에 대하여 느끼는 무력감의 투영이라고 볼 수도 있지만 이들은 어른들이 우려하는 것만큼 경쟁 상황을 두려워하거나 회피하려고 하지 않았다. 이들은 체육활동을 비롯한 학교생활을 통해 경쟁에 임하는 바람직한 태도를 학습하여 미래에 마주할 경쟁 상황에 대비하고자 하였다.

연구참여 교사의 경우에도 학생들로 하여금 이러한 경쟁상황에 대응할 수 있는 힘을 길러주는 것을 중요한 교육 목표의 하나로 인식하였으며 과거 경쟁에서 탈락하였지만 새로운 대안을 탐색하며 어려움을 극복해 낸 경험을 떠올렸다.

어차피 우리 사회는 경쟁인데 아이들에게 좋은 것만 보여주고, 정말 좋은 건지 아닌지도 모르죠, 착한 것만 보여준다는 게 교육적으로 상당한 의미가 있다고 치부할 수 없는 것 같은데. 사과를 예쁘게 깎아서만 줄 수 있는 게 아니고 어떨 때는 사과 자체만 줄 수도 있는데, 우리 사회 자체가 다 그냥 생사과인데 그렇게 꼭 깎아서만 줘야 될까? 농약도 묻고, (웃음) 물음표가 있네요.

(조준중 교사. 심층면담)

나는 임용고시 3년 보고 그 전에 의전(의학전문대학원) 3년, 이렇게 6년을 공부를 했어. 입시 경쟁을 6수 한 거야. 사실 허비되는 시간을 생각하면 좀 아깝지. 하지만 결론적으로 지금 내 나이가 마흔이 된 현 시점에서 봤을 때는 그 경쟁이 굉장히 내 인생을 더 풍요롭게 만들어 준 것 같아. 정말 힘들었어.

(권배려 교사. 심층면담)

그래도 프로 경력 한 번은 좀 있어봐야 되겠다 싶어 가지고 프로팀 갔다가 대학에 진학하게 된 거죠. 프로 안에서는 제가 키가 좀 작아요 농구 선수치고. 경쟁력이 조금 없다 생각해서 대학에 빨리 진학해야겠다 생각을.

(신나라 교사. 심층면담)

최선을 다했지만 불합격의 고배를 마셔야 했던 권배려 교사, 꿈에 그리던 프로 무대에 입성했지만 신체 조건의 한계를 느꼈던 신나라 교사의 이야기처럼 때로는 경쟁에서의 패배가 삶의 경로를 전혀 다른 모습으로 바꾸어 놓는 계기가 되기도 한다. 두 교사 모두 당시의 선택을 인생을 풍요롭게 만드는 의미있는 경험으로 인식하였지만 어쩌면 이들이 희망 진로를 포기해야 했던 유일한 이유는 역량의 부족이 아닌 당시의 경쟁자들에 미치지 못했던 시험 점수 1점, 신장 몇 센티미터일지도 모른다.

일부 연구 참여 교사들은 이러한 구조 자체에 의문을 제기하며 경쟁의 공정성에 대한 맹신을 경계하였다.

어른들은 어떻게 보면은 그냥 인정하잖아요. 내가 그냥 공부 못했으니까. 내가 게을렀으니까. 내가 부모 잘못 만났으니까. 그런데 그 원인을 사람들이 어디다가 놓느냐가 굉장히 중요한데 우리 사회에서는 보통 자기 탓으로 많이 돌리는 것 같아요. 교육 제도라든지 아니면 자본주의 사회에서 자기 능력 혹은 노력에 따라서 최대한 하기는 하지만 완벽하게 다 충족시킬 수는 없잖아요. (중략) 다 노력해요. 오히려 노력 더 많이 하는 애들이 안 되는 경우를, 포기할 수밖에 없는 경우를 너무 많이 봐요 그래서 안타까운 거예요. 진실은 그게 아니거든요. 근데 사람들은 그 성공한 것만 보고 그 사람이 마치 그 능력이 자신의 노력으로 된 것처럼. 근데 그런 건 아니죠. 왜냐하면 노력도 물론 있었지만 다른 사람들도 충분히 노력했고 그 노력이 그런 가치를 가질 수 있도록 시스템으로 만들어준 그런 혜택의 결과인 거죠.

(이전문 교사. 심층면담)

그게 사실 바꿀 수는 없는 것 같아요. 그걸 극복하는게 불가능할 것 같아요. 살아온 환경이 그렇고, 우리 사회가 특히나 우리는 더 그렇고. 공부도 순위 매겨서 하니까. (중략) 사회가 그렇다고 해서 학교 현장이 그거를 독려, 장려해야 된다고 생각하는건, 우리가 좀 다르게 가르쳐야 된다고 생각을 합니다

(조협동 교사. 심층면담)

연구 참여 교사가 인식한 학교 현장의 특수성은 이들로 하여금 경쟁이라는 인간 사회의 보편적인 현상이 교육의 렌즈를 거쳐 새로운 방식으로

이루어질 수 있다는 기대를 품게 하였다. 관련된 내용은 이후 절에서 보다 자세히 다룬다.

나. 스포츠 경쟁에 대한 인식 : 교과외의 책무

걸음마를 하고, 글을 익히는 자연스러운 발달 단계마저 부모들 사이의 경쟁이 되기도 하는 요즘, 십수 년간 무수한 경쟁 상황을 경험해온 학생들이 경쟁에 대하여 새롭게 배워야 하는 것은 무엇인가? 본 연구에 참여한 교사들은 보다 긍정적인 모습의 경쟁을 가르치고 배우는 것이 체육교과의 잠재력이자 책무라고 인식하였다.

올바른 경쟁을 체험하는 유일한 과목

(일반 W-2. 온라인 설문)

다른 교과 경쟁 있어? 없잖아. 우리는 독특한 교과라 굉장히 달라. 물론 수학 한 문제 더 맞고 이런 게 경쟁일 수는 있겠지만 그거는 1차원적인 경쟁이고 우리는 굉장히 고차원적인 경쟁을 이야기하는 거죠.

(권배려 교사. 심층면담)

그 목적을 이루기 위한 과정에서 그런 의견을 서로 나누고 그 안에서 발생하는 갈등을 한번 진짜 맞닥뜨려보고. 갈등을 해결하려면 서로 말을 맞춰야 되고, 생각을 나눠야 되는 그런 것들이 막 생기잖아요. 그걸 누가 시켜주냐고 다른 교과에서 아무도 못 시켜준다고. (중략) 어떤 교과에서 아침 7시에, 오라고 하지도 않는데 와서 그 연습을 하냐고. 체육대회 한 번 있으면 애들 미치잖아. 7시까지 와서 볼 차고 농구 연습하고. 영어 말하기 대회 한다고 7시에 나와서 하려면 절대 안 하지. 그게 (체육교과의) 힘인 것 같아요. 자발적인 욕망을 만들어주는 거. (중략) 그걸 누가 시켜주냐고. 다른 교과에서 아무도 못 시켜준다고.

(김사랑 교사. 심층면담)

연구 참여자들이 인식한 스포츠 경쟁의 특성은 1) 유희적 경쟁, 2) 협력적 경쟁, 3) 순환적 경쟁, 4) 수단적 경쟁의 네 가지로 범주화되었다.

1) 유희적 경쟁

연구 참여자들은 상대를 마주함으로써 느낄 수 있는 재미와 스릴, 몰입 등의 원초적 감정(Buchholz, 2012)을 스포츠 경쟁의 특성으로 인식하고 있었다. 경쟁에 대한 개인적 선호나 인식의 차이는 있었지만 연구 참여 학생들은 승패를 떠나 경쟁에 참여함으로써 느꼈던 즐거움을, 교사들은 자신이 참여해 온 스포츠 경쟁의 기억과 더불어 경쟁 활동 수업에서 더욱 활기차게 활동하는 학생들의 모습을 떠올렸다.

일단 경쟁(영역) 같은 경우는 아이들이 워낙 좋아하고, 아이들이 좋아하는 게 (경쟁 영역을 선호하는) 가장 큰 이유고

(김사랑 교사. 심층면담)

수업을 해보면 이 다섯 가지 영역 중에서 아이들이 가장 즐겁게 참여하는 게 눈에 보이는 게 경쟁이에요.

(신나라 교사. 심층면담)

경쟁영역. 당연히 경쟁이고. 이유는 체육 수업이 사실 아이들의 흥미나 자발성이 다른 과목에 비해서 크잖아요. 그게(경쟁) 학생들을 수업에 유인할 수 있는 강력한 요인인데 그걸 포기하면 안 되죠. 경쟁이 아이들을 그렇게 끌어들이 수 있는 매력적인 요인인데. 그걸로 수업을 하면 아이들의 수업 참여나 적극성이나 이런 것들을 꾸준히 지속시킬 수 있고, 아이들의 수업에 대한 만족도도 높을 수 있고, 그래서 선호해요 경쟁 활동을.

(오감성 교사. 심층면담)

나 같은 경우에는 선호하는 영역이 경쟁 같은, 그러니까 이게 뭔가 애들한테 기술을 가르치는 것보다는 이미 중학교 때 좀 배웠던, 누구나 다 손쉽게 알 수 있는 그런 거를 좀 꺼내 가지고 게임 위주로 하는 경우. 그게 이제 가장 편한. 내가 편하고 애들도 편한 거야.

(권배려 교사. 심층면담)

경쟁(영역)을 제일 선호하는 것 같아요. 왜냐면 아이들이 제일 즐겁고 역동적으로 참여할 수 있게 할 수 있는 것 같아서. 크게 동기부여를 하지 않아도 아이들이 동기가 부여가 되어 있으니까.

(이성실 교사. 심층면담)

이성실 교사를 비롯하여 스포츠에서의 경쟁은 놀이와 유사한 성격으로 가상의 공간에서, 참여자들의 자발적이고 의도적인 참여로 이루어지기에 보다 안전한 환경에서 이루어지는 것, 따라서 안전하게 승리와 패배를 경험할 수 있는 장으로 인식되었다.

스포츠는 가상이잖아요. (중략) 일단은 스포츠는 놀이 공간이기 때문에 그 안에서는 사실은 우리가 현실에서 받는 상처만큼 그렇게 큰 상처를 입지 않는다고 봐요. 스포츠에서 경쟁하다가 졌을 때랑 사회에서 실제 내가 생활하다가, 혹은 시험에 떨어져서 삶이 고단해지는 거랑은 전혀 다른 차원이고.

(오감성 교사. 심층면담)

학교가 안전하게 실패할 수 있는 실험의 장이라고 생각을 하는데, 아이들이 실패하면 어떤 기분이 들고, 이 감정을 내가 어떻게 소화시키고 결국은 나를 발전시키기 위해서는 어떤 프로세스를 거쳐서 이걸 동력으로 삼아야 하는지를 학교에서 연습해 볼 수 있잖아요. 저는 경쟁이라는 환경에 아이들을 안전하게 노출시켜 봐야 한다고 생각해요.

(홍열정 교사. 심층면담)

권배려 교사는 스스로를 경쟁 회피 성향으로 분류하였으며, 체육교사로서는 드물게 학창시절을 통틀어 ‘운동을 잘 하는 아이’로 불린 적이 단 한 번도 없었다고 하였다. 그럼에도 그는 학창시절 내내 스포츠 동아리에서 활동하였으며 점심시간이면 몇 번 만져보지도 못할 공을 쫓아 운동장을 누비던 기억을 생생하게 간직하고 있었다.

나는 축구를 고등학교 때 진짜 많이 했거든. 그런데 나한테 볼이 안 와. 내가 하는 건 수비였어. 볼이 오면 그냥 걷어내기. 내가 3년 동안 축구를 하면서 골을 넣은 게 한 두 번인가 있었을 거야. 난 아직도 그 감각을 기억해. 어쩌다가 나한테 오는 공을 찼는데 그게 되게 멋지게 들어간 거. 나한테는 사실 그 경기의 승패가 별로 중요하지 않았어. 그냥 축구공이 굴러가는 거, 그거 쫓아가는 거, 그리고 한 50분 시합을 하면 내가 볼을 차는 건 한 5번 정도? 많으면 10번. 드리블도 안 되는 사람이니까 그냥 차기만 하는 거야. 드리블은 뺏기니까. 그런데도 그게 즐거운 거지.

(권배려 교사. 심층면담)

그간 경쟁 활동이 주는 이점이 운동 기능이 뛰어난 학생에게 국한되어 운동기능이 낮은 학생들에게는 상이한 경험을 제공할 수 있다는 우려가 지속적으로 제기되어 왔다(김성훈 등, 2012; Aggerholm, 2018). 그러나

장경환(2018)은 170여 명의 초등학생이 작성한 총 1150편의 글쓰기 자료를 통해 경쟁 활동의 선호는 운동 기능의 높고 낮음의 문제라기보다는 개인의 성향에 기인함을 확인한 바 있다. 초등체육과 중등체육에서 요구하는 운동 기능 수준의 차이는 있지만 운동 기능이 낮은 학생도 경쟁 활동을 통해 기쁨, 재미 등의 긍정적 정서를 체험할 수 있음을 시사한다.

2) 협력적 경쟁

체육교육에서의 경쟁 활동은 개인 간 경쟁보다는 집단 간 경쟁의 형태를 취하는 경우가 많다. 현행 교육과정에서도 육상이나 체조와 같이 개인 간의 경쟁이 이루어지는 종목들은 경쟁보다는 ‘도전’이나 ‘건강’과 같은 가치와 연관지어 제시되었으며 경쟁 영역의 교육 내용은 축구, 야구, 배구와 같은 팀 스포츠 위주로 구성되어 있다([표 21] 참조). 때문에 체육교과에서 경쟁을 가르치고 배워야 하는 이유를 묻는 질문에 많은 연구 참여 교사들은 가장 먼저 ‘협동’을 떠올렸다.

저는 팀. 팀을 되게 중요하게 생각을 해요. 물론 상대적으로 중요하다는 거지만 (중략) ‘경쟁’ 그러면 이게 팀 스포츠 경기장에 꽂혀 있어서 시선을 딱 우리 팀 안에다가 갖다 놓아가지고 단결, 열정, 희생 이런 것들 많이 떠올라요.

(오감성 교사. 심층면담)

경쟁 활동이 스포츠 종목을 다루다보니까 단체 경기 이런 게 많잖아요. 그러니까 혼자서만 아이들이 잘하면 안 되고 친구들과 함께 좀 협동도 할 줄 알고 존중도 할 줄 알고 배려도 할 줄 알고 때로는 희생도 할 줄 알고 이런 다양한 교육적인 것들도 함께 곁들일 수 있는 게 경쟁 활동이라고 생각이 들어서 선호하는 것 같습니다.

(조준중 교사. 심층면담)

표 21. 중학교 1~3학년 신체활동 예시

영역		신체활동 예시
도전	동작	마루운동, 도마운동, 평균대운동, 철봉운동, 다이빙 등
	기록	트랙경기, 필드경기, 경영, 스피드스케이팅, 알파인스키, 사격, 궁도, 볼링, 다트, 스포츠스태킹 등
	투기	태권도, 택견, 씨름, 레슬링, 유도, 검도 등
경쟁	영역형	축구, 농구, 핸드볼, 럭비, 풋살, 축구, 플로어볼, 얼티미트 등
	필드형	야구, 소프트볼, 티볼, 키톨 등
	네트형	배구, 배드민턴, 탁구, 테니스, 정구, 족구 등

연구 참여 학생의 경우에도 승리라는 공동의 목표를 위해 협력하는 과정을 경쟁 활동의 의미이자 재미요인으로 인식하였다.

경쟁이라는 게 싸우는 게 아니라 같이 협동이라고 해야되나? 같이 하는 게 경쟁에서 유리하지 않을까. (중략) 혼자 하는 것보다 여러 명에서 하는 게 더 재미 있기도 하고, 그리고 친구들이랑 같이 하면은 그래도 더 실력이 늘 것 같아요.

(박수영 학생. 심층면담)

애들이랑 같이 힘 쓰면서 승리같은 그런 것도 하면 더 돈독해지는 것 같기도 하고, 되게 재미있어요.

(이축구 학생. 심층면담)

교육학 분야에서 집단 간 경쟁은 구성원 간의 결속 및 친사회적 행동을 강화하고(Tauer & Harackiewicz, 2004) 무임승차를 예방하는 등 참여도를 증진하여 협력 학습의 효과를 극대화하기 위한 수업 전략의 하나로 널리 활용된다(송유진, 2019).

일단은 경쟁을 하게 되면 그룹이 형성이 되는데 내 팀 우리 팀 그리고 상대 팀 약간 그런 팀이 생기잖아요. 가상의 어떤 팀. 그래서 나를 포함한 내 곁에 있는 사람들과 어떤 같은 목적을 가지고, 그 목적을 이루기 위해서 협력하고 합을 맞추고 하는 그런 과정들이 존재하게 된단 말이에요.

(김사랑 교사. 심층면담)

우리 반 애들끼리 엄청 친해지고 엄청 끈끈해져요. 코로나 때문에 더 일부러 이런 식으로 바꾼 것도 있는데, (중략) (학급 안에서) 팀 나눠서 하는데 애들이 자기네들끼리 너무 안 친해지고 그래서. 내적 경쟁보다 외적 경쟁을 해야지 애네들끼리 더 서로 친해지고 대화를 하겠다 싶어서

(홍열정 교사. 심층면담)

사회성 이런 거를 가르치는데 가장 좋은 방법 중에 하나가 경쟁. 리그를 하고, 대회를 열고. 제일 좋은 거는 학교 간 스포츠 클럽(대회) 진짜 좋다고 생각해. '그 상황에서는 이기려고 자기네들끼리 찌' 소통을 해. (중략) 축구 시합 하면 열한 명이 뛰잖아. 서로 다 친한 게 아니야. 서로 싫어하는 애들도 있어 그 안에. 그런데 재미있는 건 그 때만큼은 다 친구야. 시합이 끝나고 나서 뒷담화를 할지언정 그 필드 안에서는 협력하고, 어떻게든 이겨보려고 소통하고.

(권배려 교사. 심층면담)

일반적인 중·고등학교에서의 정과 외 체육활동은 운동기능이 뛰어나고 체육활동에 적극적인 학생들의 요구를 수용하여 교외 대회 준비를 위한 한시적인 클럽 활동으로 운영되는 경우가 많다. 반면, 홍열정 교사와 권배려 교사는 운동 기능의 높고 낮음을 떠나 팀 스포츠 활동에 참여하고자 하는 학생들의 욕구를 보다 적극적이고 선제적으로 고려하여 아침 조회 전, 점심시간, 방과 후, 심지어는 방학 기간을 활용하여 다양한 수준과 형태의 교내 체육 프로그램을 운영하였다.

공동체라는 학급 안에, 뭐 작게는 팀이어도 되고 그 팀이라는 거 안에 나를 결속시켜주는, 그리고 거기에 내가 소속감과 연대감을 느끼게 해주는 활동이기 때문에 그런 점에서 의미가 있다. 다른 것과 다르게. (중략) 제가 궁극적으로 경쟁 활동을 강조하고, 자꾸 조장하고, 권유하는 이유가 결국에는 애들이 이 소속감을 만들어 가지고 거기서 정서적 에너지를 받아가는 거거든요. 그래서 다 같이 응원하고 다 같이 참가하고 부족한 친구가 있더라도 응원해 주고 이런 거 다 같이 할 수 있는. (중략) 어른들의 시선으로 과열되고 경쟁이 심하게 조장되고 이걸 어른들의 시선이고 아이들은 그걸 원해요. 아이들은 그렇게 막 다른 반한테 상당히 적대감도 갖게 되고, 체육대회나 스포츠클럽 대회 때 보면 심판이 누구를 편파 판정을 했다더라, 누가 몇 반에 여자애가 남자애가 반칙을 했는데 정말 인성이 쓰레기더라 이러면서 근데 그 과정이 상대방에 대한 비난이기도 하지만 동시에 자기네 학급에 대해서는 아주 강한 결속력을 만들어내는 거고 그만큼 그런 불만을 토해내는 것 자체가 내가 우리 공동체 내 학급에 대해서 소속감도 강하게 갖고 있고 애착도 갖고 있다라는 반증이거든요.

(오감성 교사. 심층면담)

지더라도 이게 상당히, 애들 막 밥도 못 먹잖아요. 지금 나는 막 울고 불고 막 서로 위로해 주고 이게 슬픔에 잠기잖아요 공동체가. 근데 저는 그런 것들이 다 일종의 감정 교육이라고 봐요 다 되게 좋은 감정 교육이다. 공동체라는 학급 안에, 뭐 작게는 팀이어도 되고 그 팀이라는 거 안에 나를 결속시켜주는, 그리고 거기에 내가 소속감과 연대감을 느끼게 해주는 활동이기 때문에 그런 점에서 의미가 있다. 다른 것과 다르게
(오감성 교사. 심층면담)

저는 이렇게 항상 배구든 탁구든 배드민턴이든 모둠을 짜 가지고 계속 그 기록지 같은 거 이렇게 주고서 그 모둠에 기록을 하게 해요. 그러면 이제 이제 1번 선수 저쪽 a 선수와 이쪽 b 선수가 나와가지고 이렇게 붙으면 나머지 애들은 또 응원하고 열광하고 이러는 게 아이들이 자연스럽게 이제 서로에 대해서 정서적으로 연결될 수 있는 그런 고리들을 형성해 가는 거거든요. 그게 최선인 것 같아요. 모둠 활동, 모둠으로 경쟁활동.
(오감성 교사. 심층면담)

이러한 협력은 비단 단체종목에서, 팀 내부에서만 일어나는 것은 아니다. 연구 참여 교사들은 개인과 개인 사이, 팀과 팀 사이에서도 상대방의 존재를 인정하고, 공동의 규칙을 존중하는 협력 관계가 필요하다고 인식하였다.

경쟁만이 누구와 함께해야 되는 거잖아요.
(신나라 교사. 심층면담)

진짜 내 호적수를 만났을 때는 정말 어마어마하게 자기 역량들을 끌어올리려고 노력을 하거든요. 애네들이 이렇게 싸우고 있다, 적대적이다, 서로 반감을 갖고 반목하고 있다. 그거는 되게 부차적인 거라고 생각해요. 결국에는 내가 경쟁하는 상대를 인정하지 않으면 그런 에너지가 동원될 수 없거든요. 오히려 상대를 인정하니까 나도 어떻게든지 이기려고 그렇게 무의식적으로 생각하고 행동하는 거지.
(오감성 교사. 심층면담)

혼자 하면 한계가 있으니까. 제가 잘하는 부분은 계속 늘겠지만 부족한 부분을 채우기 힘든데 제일 부족한 부분이 다른 친구에게는 그 부분이 잘하는 부분일 수도 있으니까 그런 거 배울 수 있어서.
(김펜싱 학생. 심층면담)

3) 순환적 경쟁

이 범주의 인식은 교사와 학생에게서 공통적으로 나타났으며 경쟁 전의 준비과정, 경쟁 중의 압박적인 상황에서 자신의 행동과 감정을 성찰하는 활동, 경쟁의 결과를 미래의 수행을 위한 피드백으로 삼는 일련의 과정 전체를 경쟁으로 인식하였다. 이들은 이러한 과정으로서의 경쟁은 성장의 동력이 될 수 있음을 이야기 하였다.

일상에서도 워낙에 많은 경쟁이 있어서 케바케겠지만. 뭔가 일상적 일상적인 상황에서의 경쟁은 뭐랄까 뭔가 쟁취를 하거나 그게 안 돼서 말거나. 단일적인 느낌이 강하다면, 예를 들어서 우리가 취업을 하면 그것도 경쟁이 된 거잖아요. 경쟁률이 몇 대 몇이다 이렇게 얘기하니까. 안 되면 끝이잖아요. 근데 뭔가 스포츠에서는 그런 긴장만 있는 게 아니고 그 속에서의 즐거움도 있고, 또 만약에 거기서 내가 실패를 한다 할지라도 영원한 실패가 아니고 또 다른 그 스포츠의 연장선상에서 또 다른 경쟁이 또 이후에 있을 거 아니에요. 같은 맥락에서 제가 수영대회에 나가면은 이 대회에서 내가 졌다고 해서 끝이 아니고 또 다음 또 대회가 있고, 그 과정에서 뭔가 즐거움과 자기를 돌아보는 어떤 성찰의 과정과 이런 것들이 좀 복합적으로 있다라는 것은 일상적인 의미의 경쟁과 스포츠 상황에서의 경쟁이 좀 다를 수도 있겠다라는 생각이 들었어요.

(조준중 교사. 심층면담)

거기(스포츠)에서는 약육강식의 느낌이라기보다는 내가 실력이 있으니까 이겼고 약간 그런 느낌? 뭔가 정당화할 수 있어 난 스스로를. 긍정적으로 정당화할 수 있는 그게 스포츠에서의 경쟁 형태고 일반 사회에서의 경쟁은 그런 거 없죠. 그냥 이겨버리고, 도태되는 그런 것 이긴 자가 모든 걸 다 가져가고 약간 그런 느낌이 좀 없잖아 있는 것 같아요. 지면 완전히 실패해버리는

(김사랑 교사. 심층면담)

연구 참여 교사들은 자신들이 지도하는 체육 수업에서의 경쟁만큼은 참여하는 개인 간, 모둠 간에 평등한 기회를 제공하고자 하였다. 이들은 특정한 개인 혹은 모둠이 경쟁의 우위를 독점하는 것을 지속적으로 경계하였다.

이럴 때 싫어하죠. (한 팀이) 너무 일방적으로 무너지거나 이러면 애들이 이제 불만이 생기죠. 그때 이제 막 팀을 바꾸는 거고. 그러니까 특별히 무슨 종목을 해서 애들이 싫어한다 이런 건 아니고, 애들 모둠 조직을 제대로 안 해줘서 거기서 오는 어떤 불만들

이 있죠. 그거야 뭐 제 책임입니다.

(오감성 교사. 심층면담)

이게 혼성 경기다 보니까 여자애들이 들러리가 될 수 있잖아요. 그게 너무 싫어가지고 여자애들이 안타를 치면 2루까지 가게 하거나, 아니면 여자애들이 수비 볼 때 한 번 땅에 바운드 하고 잡은 것도 플라이 아웃으로 해주고 그렇게 했었어요. 어떤 여자애가 너무 중요한 순간에 한 번 (땅에) 튀기고 잡아서 플라이아웃을 시키니까 애들이 반응이 엄청 좋았어요.

(김사랑 교사. 심층면담)

(수업에서) 축구 같은 거 하면 별로 안 좋아했던 것 같아요. 여자애들은 특히. 혼성학급이기도 하고 해서 그런 것 같아요. 축구는 참 수업하기가 힘든 것 같아요. 잘하는 애들만 잘하고 그들만의 리그가 되니까.

(조협동 교사. 심층면담)

4) 수단적 경쟁

학교에서 행해지는 스포츠는 그 자체가 목적이 되기도 하지만 교육이나 다른 사회적 목적을 달성하기 위한 수단적 경쟁으로 인식되었다. 이는 다양한 교육적 효과를 불러오는 스포츠의 잠재력을 드러내는 동시에 수단과 목적의 전도가 일어날 위험성을 내포한다.

팀 스포츠 같은 경우에는 학교라는 특수한 환경 속에서 특히나 누릴 수 있고, 그 안에서, 학교라는 곳에서 배워야 할 가치들이 경쟁 영역 안에 가장 많이 들어가 있다고 생각을 해서 가장 가르치기를 선호하고.

(홍열정 교사. 심층면담)

자기 실현의 기제로서의 학교 체육보다는 그냥 체육 특기자로 대학 진학하고 성공하기 위해서 그런 식의 어떻게 보면은 1차적인 아니면은 도구적인 목적으로 체육 교육이 완전히 전도돼 있다라는 거죠. (중략) 아이들한테 그 스포츠가 즐거운 활동이 되는 게 아니라 노동이 되는거거든요. (중략) 학교 운동부는 사실은 교육의 장소가 아니야. 노동의 장소죠.

(이전문 교사. 심층면담)

아이들이 스포츠 활동을 할 수 있는 특화된 장이 사라져야 한다는 걸 의미하는 게 아니라 나의 성공을 위해서, 나의 대학 진학을 위해서, 그것도 스포츠가 가지고 있는 교육적인 가치 자체를 가르치고 그걸 통해서 아이들이 잘 성장해 가는 제가 아까 말씀드린 자기 실현의 기제로서의 학교 체육보다는 그냥 체육 특기자로 대학 진학하고 성공하기 위

해서 그런 식의 어떻게 보면은 1차적인 아니면은 도구적인 목적으로 체육 교육이 완전히 전도돼 있다라는 거죠.

(이전문 교사. 심층면담)

2. 학교체육 내 경쟁의 지도 유형

연구 결과 1장에서는 교사와 학생이 경쟁에 대하여 지니고 있는 인식을 광의의 경쟁 개념으로부터 스포츠에 붙박여 있는 특수한 형태의 경쟁으로 범위를 좁혀가며 살펴보았다. 본 장에서는 앞서 살펴본 교사와 학생의 인식이 학교 체육의 맥락 속에 어떻게 투영되어 경쟁 활동의 교수·학습으로 실천되는지 기술하고자 한다.

경쟁이 사회 속에서 다양한 형태로 나타나는 것처럼 학교 체육에서도 서로 다른 모습의 경쟁이 혼재되어 나타났다. Simon(2021)은 스포츠에서의 경쟁이 단일한 모습으로 나타나기보다는 한쪽 끝에 친근하게 즉각 참여할 수 있는 친선경기에서부터 다른 한쪽에는 프로, 올림픽, 엘리트 스포츠 경기가 있는 일종의 연속체 안에 존재한다고 하였다. 그가 제시한 연속체는 활동에 요구되는 운동 기능의 수준, 그리고 보상과 위험부담의 상대적 크기에 근거한 것이다.

그런데 경쟁이 학교라는 공간적·제도적 맥락에서 수행될 때에는 교육이나 사회화, 선발과 변별 등의 수단으로 활용되기도 한다. 스포츠에서의 경쟁은 자발적인 참여, 참가자 간의 대등한 기능 수준, 승리 추구의 인정을 전제로 이루어진다(Aggerholm, Standal, & Hordvik, 2018). 그러나 학교 체육의 일부 맥락에서는 서로 다른 기능 수준을 지닌 학생들이 동일한 장에서, 의무적으로, 승리 이외에 다른 목적을 달성하기 위해 참여하는 경쟁도 존재한다.

따라서 본 연구에서는 학교체육 내에서 나타나는 다양한 경쟁의 모습들을 경쟁에 참여함으로써 감수해야 하는 위험부담, 그리고 경쟁에의 참여 동기를 두 축으로 하는 사분면 안에 위치시키고자 하였다. 이를 ‘학교체육 경쟁 사분면(Competition in School Physical Education Matrix, CSPEM)’으로 부를 수 있을 것이며, 구체적인 모습은 [그림 6]과 같다.



그림 6. 학교체육 경쟁 사분면

사분면을 구성하는 두 축을 보다 자세히 살펴보면 다음과 같다. 먼저 위험부담의 측면에서 저부담 경쟁은 경쟁의 결과가 기분 변화, 상품 획득, 벌칙 회피 등 비교적 일시적이고 부수적인 변화로 종결되는 경쟁을 말한다. 반면 고위험 경쟁은 성적이나 진학, 진로와 직업과 같이 한 사람의 삶에 직접적이고 장기적인 영향을 미치는 경쟁이다. 참여 동기 측면에서 목적으로서의 경쟁은 활동에 참여함으로써만이 얻을 수 있는 몰입과 즐거움, 정체성을 추구하는 경쟁을 말한다. 반면 수단으로서의 경쟁은 금전, 명예, 학력 등 활동 자체의 즐거움이나 그를 통한 의미 이외의 모든 것을 추구하는 경쟁을 말한다.

학교체육 경쟁 사분면을 구성하는 각 면은 학교 체육 내의 하위 맥락과 일대일로 대응된다기보다는 체육수업, 과외체육, 전문체육의 전 맥락에 걸쳐 나타날 수 있다. 본 장에서는 각각의 사분면에 위치한 경쟁 유형의 개념 및 목적, 그리고 구체적인 지도 특성 및 양상을 기술하고자 한다.

가. 고위험-목적 경쟁 : 자아실현형

1) 개념 및 목적 : 올림피언의 꿈

고위험-목적경쟁은 활동의 중요도가 높고 그 결과가 대학 진학 혹은 진로에 직접적인 영향을 미치거나, 활동에 참여하기 위해 많은 시간과 노력, 때로는 금전을 요구하기도 하는 위험부담이 높은 경쟁이다. 정규 체육수업 보다는 주로 전문체육의 맥락에 적합하며 과외체육 일부에서 나타날 수 있다. 이후 절에서 보다 자세히 다루겠지만 이러한 보상구조는 일반적으로 승리지상주의, 공격성, 불안, 스트레스와 같은 경쟁의 부정적 측면을 유발하는 요인으로 지목된다. 그러나 이러한 상황 속에서도 종목의 정신과 자신의 정체성을 일치시키며 스스로가 가진 재능과 잠재력을 온전히 발휘하는 장으로서의 경쟁이 있었다.

본인이 가지고 있는 재능이라든지, 가능성이라든지, 본인의 특출한 것, 특수한 것, 오직 자기만 가지고 있는 것, 그걸 본인이 깨닫고 그걸 끌어내서 실현할 수 있도록 발판을 마련해 주는 게 교육이라고 저는 배웠거든요. (중략) 얼마나 즐거운 일입니까. 자기가 좋아하는 운동을 해서, 또 잘해서 그걸로 세계적인 선수가 될 수 있으면 좋죠. 근데 그건 환상이잖아요.

(이전문 교사. 심층면담)

이 유형의 경쟁은 ‘환상’이라는 이전문 교사의 표현이 말해주듯 흔하게 발견되는 범주는 아니었다. 아무리 좋아하는 활동이라도 그것이 생계와 직결되는 업(業)이 될 때에는 타의에 이끌려 성과를 내야 하는 상황이 생기게 마련이기 때문이다.

(학생선수) 아이들한테는 그 스포츠가 즐거운 활동이 되는 게 아니라 노동이 되는거죠. 적어도 우리가 학교에서 교육적으로 접근해서 가르친다면 노동이 되는 게 아니거든요. (중략) 학교 운동부는 사실은 교육의 장소가 아니야. 노동의 장소죠. 앞으로의 내가 운동 선수가 됐을 때, 직업 선수가 됐을 때의 노동의 가치를 여기서 (키우기) 시작하고 있는 거예요.

(이전문 교사. 심층면담)

이전문 교사는 학생선수들이 학습자가 아닌 노동자로서 스포츠에 참여할 수밖에 없는 현실에 우려를 표하였다. 하지만 한국 사회에서 운동선수의 진로가 여전히 큰 위험부담이 따르는 일로 여겨지는 것을 고려한다면 학생선수들도 처음에는 자신의 적성과 흥미에 따라, 때로는 반대하는 부모님과 선생님을 설득하는 과정 끝에 진로를 선택하였을 것이다. 전문체육 참여 경험이 있는 연구 참여자들 또한 처음 선수 생활을 시작하던 시기를 떠올리며 운명과도 같은 끌림과 동경의 감정을 이야기 하였다.

(제가) 원래 운동을 좀 잘한다는 얘기를 들었고, 제 소꿉친구 중에 리듬체조 했던 친구가 있거든요. 시합장을 한번 놀러 갔는데 시합하는 게 되게 멋있어 보이길래 '나도 뭔가 하고 싶다' 해서 올림픽 종목을 찾았는데 그 중에 펜싱이 있었어요. 너무 해보고 싶어서 학교까지 전학 가면서 했던 것 같아요.

(김펜싱 학생. 심층면담)

어떻게 보면 운명처럼 그랬던 것 같아요. 제가 00 초등학교라고 00동에 있는 학교를 나왔는데 거기에 야외 풀이 있었어요. (중략) 4학년 때인가? 하여튼 거기서 그 당시에 선수였던 애들이 수영하는 걸 보면서 '와 재네 수영 잘한다'. 하교할 때마다 그걸 보다 보니까 '야 수영, 나도 수영을 좀 하고 싶다' 이런 생각을 많이 갖다가 주말이나 이럴 때, 수영장이 비어 있을 때 몰래 철조망을 친구랑 넘어가 가지고 수영을 몇 번 몰래 하기도 했었어요.

(이전문 교사. 심층면담)

처음 시작할 때는 재미있고 좋아서 시작을 했죠. 그냥 골대에 공 들어가는 그 느낌이 좋았고, 내가 이 한 골 넣었을 때 그 만족감이 좋았고. 그러면서 시작을 했는데 내가 '농구 국가대표가 돼야지', '어디 프로팀에 가야지' 나는 그런 목표가 생기면서 좀 부담이 좀 많이 컸던 것 같아요. 처음에는 되게 재미있었죠. 단순히 동호회 운동하는 것처럼 이기는 게 좋고 기분이 좋으니까 했는데 목표가 생기면서 좀 변하기는 하더라고요.

(신나라 교사. 심층면담)

인간은 무궁무진한 가능성을 지닌 존재이지만 실제로 삶의 전 영역에서 소질과 능력을 갖추고 있는 사람은 없다. 학습 활동을 동일하게 적용하고 노력함에도 어떤 활동은 유독 원활하게 전개되는 반면, 어떤 활동은 시간과 경험이 누적되어도 해소되지 않는 어려움이 있기 때문이다. 따라서 동일한 노력을 기울일 때 학습이 가능하고, 더 나아가 원활하게 이루어지는 분야들이 있다면 그것이 학습자가 지닌 소질의 방향성을 보여준다고 판단

하게 된다(엄태동, 2003).

소질의 발견은 학습자로 하여금 자신의 가능성을 실현할 수 있는 하나의 새로운 세계를 열어주는 일이다. 이들 참여자에게는 운동, 스포츠가 그러한 장이었다. 고현범(2011)은 노동 윤리의 관점에서 의미있는 노동과 노역(drudgery)의 개념을 구분하고, 좋은 삶의 중요한 요건으로서 직업의 내재적 가치를 자아실현으로 규정한 바 있다.

선수 생활을 시작한 지 얼마 되지 않아 기존의 선수들을 제치고 두각을 나타냈던 이들 참여자는 상급 학교에 진학하고, 프로 리그에 참가하면서 자신보다 더 뛰어난 재능을 지닌 선수들의 벽에 부딪히기도 하였다. 하지만 자아실현으로서의 경쟁은 타인이 지닌 것보다 우월한 것이 아닌, 자신이 지닌 것 중에 최고의 것을 이끌어내는 것을 목적으로 하는 경쟁이기에 최고의 기량을 지닌 선수들만이 이 유형의 경쟁에 참여하는 것은 아니다.

어떤 아이들은 그런 게(불안, 스트레스) 무더요. 황선행(가명) 같은 애가 특히 그런 앤데, 걔는 자기보다 잘하는 사람이 있으면은 그거 졌다고 막 이렇게 (낙심)하는 게 아니라 야 금야금 그걸 쫓아가가지고 나중에는 다 잡아먹고(이기고). 자기보다 훨씬 잘하는 고3 형이 고1 때 있었는데 그 형도 잡아먹고, 그 다음에 또 국가대표 들어가서는 단거리에 자기보다 잘하는 형들이든 누구든 다 잡아먹고, 지금은 뭐 이제 최고가 됐으니까. 그런 심리적인 그거를 스트레스로 보는 게 아니라 비고츠키의 비계이론이라 그러나요? 자기보다 조금 잘하는 사람을 이용해서 계속 근접, 근접, 근접하다가 어느 순간 이제 뛰어넘는. 그것도 물론 본인이 가진 재능이겠지만.

(이전문 교사. 심층면담)

이전문 교사가 지도했던 황선행 선수는 이미 고등학생 시절에 세계 무대의 성인과도 어깨를 견줄 수 있는 탁월한 기량을 갖추었지만 그보다 더 뛰어난 실력을 갖춘 선수들은 언제나 존재해왔을 것이다. 하지만 그는 함께 경기하는 선수들을 자신의 목표를 가로막는 장애물이 아닌, 스스로의 성장을 도모하는 동력으로 활용하고자 하였다.

2) 지도 특성 및 양상

고위험-목적경쟁에 참여하는 참가자들은 일차적으로 전문 운동선수의 진로를 목표로 하고 있었다. 따라서 이 유형의 경쟁을 지도하는 방식은 경기력 향상을 위한 집중적인 훈련 위주로 진행되었다. 그 과정에서 강도 높은 훈련으로 인한 탈진이나 소진, 고위험 경쟁의 스트레스 등 심리적인 어려움을 다독이려는 모습이 나타났다.

가) 선택과 집중

고위험 경쟁은 활동에 참여하기 위해 필요한 운동 기능의 수준이 높으며 때로는 한 경기, 한 시즌의 성적이 학생들의 진로에 지대한 영향을 미치는 경우도 있다. 따라서 고위험 경쟁에서는 압박한 경기에서 좋은 성적을 거두기 위한 ‘선택과 집중’의 모습이 나타났다.

너무 똑같은 훈련을 맨날 하다보니까 (중략) 학교 운동부는 어쨌든 저희가 진로를 그쪽으로 정한 거기 때문에 성적을 내야 되고, 그래서 (전반적인) 체력 향상 위주보다는 그냥 성적을 위한 반복적인 훈련 이런 느낌이었어요. 조금 더 강도 있고 기량 위주로.

(김펜싱 학생. 심층면담)

일반고등학교에서 일반 학생들을 위한 교육과정을 이수하며 방과 후에만 훈련에 참여했던 김펜싱 학생의 사례와는 달리, 이전문 교사가 근무하는 학교는 특수목적고등학교로서 체육 인재의 양성이라는 학교의 교육 목표에 맞추어 체육 교과군의 전문교과목이 집중적으로 편성된 교육과정을 운영하고 있었다.

교육 과정상 일반 학교에서 아이들이 듣는 스포츠 생활이라든지 이런 거를 전문 체육 교과목으로 대체해서 할 수가 있어요. 그거 외에 오후에는 이제 자기 운동부 전공 실기, 저희는 전문 선택이라고 하는데 그렇게 두 번을 하죠. (중략) 그래서 공통으로는 육상, 체조, 개인 및 대인 운동, 단체 운동, 스포츠 개론이 있는데 솔직히 얘기하면 잘 되지는 않죠.

(이전문 교사. 심층면담)

표 22. 연구참여교사 재직교 체육과 교육과정 편성표

A고등학교(일반고등학교)(조합동 교사. 현지문서)									
교과	과목 유형	세부 교과목	운영 단위	1학년		2학년		3학년	
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
보통 교과	일반	체육	4	2	2				
	진로	체육탐구	2			1	1		
	진로	스포츠생활	4					2	2
B고등학교(일반고등학교, 체육중점학교)(이충실 교사. 현지문서)									
교과	과목 유형	세부 교과목	운영 단위	1학년		2학년		3학년	
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
보통 교과	일반	체육	4	2	2				
	일반	운동과 건강	4			2	2		
	진로	스포츠생활	4					2	2
	진로	체육탐구*	6			3	3		
전문교과I		개인·대인 운동*	6					3	3
		스포츠 경기체력*	6					3	3
C고등학교(특수목적(체육)고등학교)(이전문 교사. 현지문서)									
교과	과목 유형	세부 교과목	운영 단위	1학년		2학년		3학년	
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
전문교과I		육상운동	2	1	1				
		스포츠 개론	2			1	1		
		단체 운동	2			1	1		
		체조 운동	2					1	1
		개인·대인운동	2					1	1
		체육 전공 실기 기초	15	15					
		체육 전공 실기 심화	15		15				
		체육 전공 실기 응용	15			15			
		스포츠 경기 체력	15				15		
		스포츠 경기 실습	15					15	
		체육과 진로 탐구*	15						15
		스포츠 경기 분석*	15						(택1)

* 선택과목

이러한 교육과정은 학생 선수들이 좋아하고, 잘하는 분야를 조기에 발견하고 계발할 수 있는 장점도 있는 반면, 지나친 조기 전문화로 인하여 선

수가 지닌 다른 종목, 혹은 다른 분야의 재능을 탐색할 수 없게 하는 단점도 존재하였다.

어떤 한 아이가 수영을 잘하지만 또 다른 종목도 잘 할 수 있거든요. 다양한 종목을 선택하고 자기가 할 수 있는 범위 내에서 할 수 있도록 하는 그런 시스템이 필요한데, 그런 시스템을 막고 있는 게 이 학교 운동부 시스템이라고 생각을 하거든요. 일반 학교에서도 마찬가지죠. 거기에 올인하게 만들잖아. 다양한 스포츠를 하다가 종목에 자기가 운동 선수를 직업으로 선택한다고 했을 때 가장 좋아하고 잘할 수 있는 스포츠를 선택하는 그런 식으로 운동 선수의 진로가 가야 되는데, 기초 체력이라든지 이런 좋은 재능이 있는 아이가 있다면은 (각 종목에서) 서로 막 데려가. 데려가면 거기서 끝인 거예요. 그것(종목)만 해야 되는 우리나라 체육이 문제는 문제인 거예요.

(이전문 교사. 심층면담)

제가 사실 그런 전통적인 스포츠 종목을 많이 접해보지 못했어요. 중학교 때나 고등학교 때 거의 기본 기능이 끝이었고 대학교에 와서도 그런(실기) 수업을 하게 되면 지금 중학교에서 흔히 여학생들에게 주어지는 미션들이 저한테도 왔던 것 같아요. 만약에 축구를 한다면 '야 조준중, 너 골대 앞에 가서 서있어' (웃음) 이렇게 되는 거예요. 뭔가 경쟁 활동(스포츠)다운 경쟁 활동은 못해봐서.

(조준중 교사. 심층면담)

체육 중·고등학교 출신으로서 국가대표로도 활동했던 조준중 교사는 명실상부한 체육 인재이자, 체육 전문인이라 할 수 있다. 그런데 그는 경쟁 활동 지도의 어려움을 이야기하며 다양한 종목을 경험해온 일반 학생들 사이에서 '깎두기'가 되어버린 대학 시절의 실기 수업을 떠올렸다. 초, 중, 고를 거치며 10년이 넘는 세월을 하나의 종목에 헌신하면서 그 이외의 다른 활동에서는 주당 1-2시간의 체육 수업이 전부인 일반 학생들보다도 경험이 부족했던 것이다. 물론, 스포츠에 소질이 있다고 해서 모든 종목에 능통할 수는 없다. 하지만 이러한 어려움이 재능이나 능력의 부족이 아닌 경험의 부재에서 비롯된 것이라는 데 선택과 집중 방식의 맹점이 있다.

나) 돌봄과 모범

고위험 경쟁은 부단한 노력과 헌신을 요구하며 활동에 수반되는 위험 부담이 크기 때문에 승리지상주의나 공격성, 불안과 스트레스와 같은 부정적

태도 및 정서를 유발할 위험이 있다. 그럼에도 불구하고 경쟁 상대와 스포츠에 대한 존중을 잃지 않는 참여자의 뒤에는 교사, 코치, 선배와 같은 멘토의 보살핌과 모범이 있었다.

저는 (운동을) 늦게 시작했고 많이 뒤쳐진 상태로 (고등학교에도) 입학했는데 선생님들이 진짜 잘 챙겨주셔서 실력이 많이 늘고 애들을 따라잡아서. 선생님들한테 감사하니까 그래도 졸업하기 전에 성적으로 보답을 해드리고 싶었는데 마지막 시합을 너무 못해서 허무하고 좀 죄송한 마음에 진짜 많이 슬펐던?

(김펜싱 학생. 심층면담)

지금 딱 두 가지가 생각이 나는데, 첫 번째는 제가 20살 때. 대학을 다니면서 태릉선수촌에서 살았는데 (중략) 선수촌에서 00대학까지 거리가 상당해요. 왔다 갔다 해야 돼서 정해져 있는 훈련 시간을 맞추지를 못했어요. 새벽 4시에 일어나서 운동을 하고 아침에 빵 쪄가리를 들고 학교에 와서 학교 생활하고, 대학 생활은 잘 하지도 못하고 바로 또 태릉으로 가는 거예요. 가면은 이제 오후 훈련이 거의 다 끝나가요. (중략) 그런데 저희 파트 선생님이 저를 일대일로 봐주셨어요. 물론 본인의 책임이기도 하지만 어떤 분이 나의 지도자로서 나에게 좀 관심을 주시고 나를 좀 책임져주려고 해주시는 게 되게 많이 느껴지고 고마웠어요. 본인은 식사도 못하거나 늦게 하셔서 걸으려는 좀 싫은 티를 내실 수도 있을 것 같은데도 저를 되게 케어해 주시는 부분에 있어서 되게 고마움을 많이 느꼈던 게 첫 번째로 생각이 나고.

두번째로는 제가 초반에 슬럼프 아닌 슬럼프를 겪고 팀을 바꿨어요. 새로운 팀에 코치 선생님이 저를 되게 잘 파악을 하셨던 것 같아요. 저의 기량적인 측면을 잘 케어해 주신 것도 있지만 그런 과정 속에서 뭔가 정신적인 부분에서 많이 지지를 받았다고 생각이 들거든요. 그런 게 좀 많이 생각이 나는 것 같아요. 정신적인 지지를 하고, 개인적으로 관심을 보이고, 뭔가 '내가 너를 책임진다' 이런 느낌을 받게.

(조준중 교사. 심층면담)

고등학교 때 강00 형이라고, 그 형이 저랑 같은 종목을 했는데 쪽 같이 이렇게 봤거든요. 같은 종목이니까 시합도 같이 뛰고 그러면서 보면 사람 됨됨이나 이런 것도 참 좋고 나도 참 저 형처럼 되면 좋겠다. 00대학인데 운동도 열심히 잘 하고 참 부럽다. 이런 생각을 많이 했던 것 같아요

(이전문 교사. 심층면담)

이러한 모습은 선수와 지도자 간의 인간적인 유대와 신뢰를 강조하며 최근 권위주의적 코칭의 대안으로 떠오르고 있는 선수중심코칭의 모습과 유사하다(Phil, 2018).

나. 저부담-목적경쟁 : 진지여가형

1) 개념 및 목적 : 나도 체육인

오늘날 사회에서는 개인의 직업뿐 아니라 그가 향유하는 여가가 그 사람이 누구인가를 말해주기도 한다. 때문에 많은 사람들이 단순히 남는 시간을 소모하기 위한 일상적 여가를 넘어 많은 시간과 노력을 투자하여 전문가 못지 않은 수준에 도달하고자 하는 전문적, 진지한 성격의 여가에 참여하고 있다(이문진, 2017). 저부담-목적경쟁은 이전 절의 유형과 마찬가지로 활동 자체의 즐거움이나 자기표현 등 내재적 참여 동기에 의해 시작되지만 활동에 수반되는 위험부담은 낮은 경쟁이다. 참가 여부를 자발적으로 선택할 수 있는 과외체육의 장면에서 주로 나타나며 때로는 정규 수업이 이 유형의 경쟁에 참여하는 계기로 작용하기도 한다.

저는 스포츠 시간(정과 내 학교스포츠클럽 활동)에 선생님이랑 농구를 했었는데, 그때 처음 해보고 농구가 너무 좋아가지고. (중략) 작년에 완전 농구라는 한 종목에 너무 빠져 있어가지고 거의 일주일 내내, 점심시간 때도 나가서 하고, 주말에도 애들끼리 만나서 하고, 학교 끝나면 애들끼리 또 해서 하고, 맨날 하루 종일 농구를 했었어서 그래서 제일 기억이 나요.

(김농구 학생. 심층면담)

약간 엄마한테 미안하지만 제가 그 축구공이랑 엄마보다 시간을 좀 많이 보낸 것 같기도 하고. 저 가끔씩 안고 자기도 하거든요. 힘들거나 슬플 때도 운동장 가서 막 혼자 공차기도 하고 그런 게 또 생각이 나니까 (중략) 요즘에는 주 4회? 이것도 좀 적은 거예요. 원래 주 7일 다 했어요. 맨날 맨날 친구들 불러서 할 때도 있고, 즉석에서 저쪽에서 모르는 사람이 하고 있으면 가 가지고 '저희 시합 한번 하실래요?' 이런 식으로 해서 맺어진 인연도 되게 많아요.

(이축구 학생. 심층면담)

뭔가 운동을 하면, 제가 제일 잘하는 거기도 하니까. 전 자신감이 생기는 게 좋아하는 걸 할 때라고 생각을 하거든요. 그것도 그렇고 운동을 할 때 좀 저다운 걸 하는 것 같은 느낌?

(이축구 학생. 심층면담)

이 축구 학생의 경우처럼 때로는 전문 운동 선수가 아니더라도 스포츠가 자신의 정체성을 구성하는 하나의 요소로 편입되기도 한다.

잘하지 못했어. 솔직히 말하면 잘하지 못했는데 되게 관심이 많았어. 나도 놀랐거든. 나도 잊고 지내다가. 내가 성적이 좀 좋았어. 그래서 예전에 홍대부고 시험 볼 때 아니 이렇게 성적이 좋은데 왜 체육교육과를 (시험) 봤냐고. 그 때 대답을 중고등학교 때 CA 활동을 운동으로 했다 그랬더니 그분들이 다 납득하시더라고요. 운동을 되게 좋아했던 애였구나. 내가 관심이 되게 많았었고. 그게 사실 부모님 영향을 되게 많이 받아

(권배려 교사. 심층면담)

저부담 목적경쟁에 참여하는 참가자들의 목적은 대개 운동 기능의 발전, 종목에 대한 정서적 애착과 동료의식 형성이 주를 이루었다.

애들이 체육 시간에 경험했던 운동, 스포츠 경험을 통해서, 그게 애들한테 너무나 중요한 몰입감과 어떤 재미를 선사했기 때문에 그걸 통해서 애들이 나중에, 혹은 현재 중학교 시절부터 고등학교, 대학교, 성인이 돼서도 자기가 취미 활동으로 스포츠를 꼭 하나는 골라서 할 수 있게끔 만드는 그 정도?

(김사랑 교사. 심층면담)

'1인 1스포츠' 그래서 평생 스포츠의 기틀을 마련하는 게 중고등학교라고 나는 (생각해요). 그래서 학교에서 학생들이 다 다르잖아. 나한테 맞는, 내가 사실 여러 종목을 (개설)한 이유가 뭐냐 하면 한 종목으로만 하면 애들의 수요를 맞출 수가 없어. 근데 다양한 종목으로 이렇게 해서 선택을 해봐라 그러면 애들이 선택의 폭이 있다보니까 자기한테 맞는 걸로 찾아가거든요. 그래서 모든 학생들이 고등학교 3년 동안에 하나라도 정 붙이고 열심히 하면 그게 나중에 사회에 나가서 평생 스포츠로 이어질 수도 있고 아니면 그걸 계기로 '스포츠가 되게 재미있구나' 해갖고 다른 종목이라도 예를 들어서 배드민턴을 해봤는데 이게 재밌다 하다가 이제 우연치 않은 기회에 필라테스도 할 수 있고 그런 하나의 그런 징검다리, 발판 역할을 좀 해줘야 되지 않을까

(권배려 교사. 심층면담)

2) 지도 특성 및 양상

가) 교사의 열의

진지여가형 경쟁의 지도는 교사가 시간과 노력을 할애하여 자신이 좋아하고 오랜 기간 참여해 온 종목에 대한 애정을 전수하고자 하였다. 종목별, 수준별로 다양한 경쟁의 장을 마련하기 위한 노력도 있었다.

스포츠 클럽은 근데 뻑세게 했죠. 개네들은 실제 아주 제가 그냥 막, 실제 이룰테면 배구는 체육관도 없었는데 그냥 우레탄 바닥이었는데 배구하는 학교 섭외해가지고 이제 제가 이제 배구를 그동안 많이 해왔으니까 알음알음 해가지고 배구하는 학교 가 가지고 개네들한테 막 배우게 하고, 실제 거의 뭐 매일 애들 데리고 다니면서 해가지고 전국대회까지 나왔었던 그런 경험이 있어요. 근데 결국에는 애들도 수원 대회에서 우승하고 경기도 대회에서 우승하고 이러니까 강해지더라고요. 얘기하지 않아도 애들이 더 알아서 열심히 하고. (중략) 그래서 제가 지금 이렇게 손목 이런 데가 성하지 않아요. 막 밖에서 추운 데서 볼 때려주고 이래가지고.

(오감성 교사. 심층면담)

굉장히 자투리 시간 이용해서 이것저것 많이 했었어요. 이벤트 식으로 해서 탁구 데이도 하고 배드민턴 데이도 하고 족구 데이도 하고, 아침에 그 얼리버드 뭐 축구반 해서 아침에도 축구했다. 그리고 아침 웨이트반도 했었어. 아침에 7시까지 학교 오라고 그래서 웨이트하고 밥 먹이고. 예산에서 컵밥이랑 닭가슴살 같은 걸로 해서 애들 밥 먹이고 그것도 막 종류 바뀌가면서. 그다음에 아침 축구반을 내가 했었어. 근데 그때 많이 모였었어요. 애들이 그래서 인문고 교장 선생님이 딱 우리를 이렇게 보고 나를 부르더라고요. 선생님 진짜 대단하다. 인문고 교장 선생님이 아침 일찍 오시잖아. 애들이 일찍 등교해서 내가 애들 이렇게 하고 훈련시키는 거 보고 진짜 대단한 사람이라고 어떻게 그렇게 하냐고

(권배려 교사. 심층면담)

진짜로 대회하고 리그하는 거는 반대항으로 넘어가면 그때는 이제 붙여놔요. 몇 월 몇 일, 몇 교시 무슨 경기고 결과. 득점 누구. 아예 진짜 프로 팀에서 하듯이 그렇게. 그러면 이제 우리 반 애들끼리 엄청 친해지고 엄청 끈끈해져요. 코로나 때문에 더 일부러 이런 식으로 바꾼 것도 있는데 예전에는 그렇게 다 반별로 했었어요. (학급 안에서) 팀 나눠서 하는데 애들이 자기네들끼리 너무 안 친해지고 그래서. 내적 경쟁보다 외적 경쟁을 해야지 애네들끼리 더 서로 친해지고 대화를 하겠다 싶어서 웬만한 애들은 다 절반 이상은 거의 선수를 한 번씩 뛰게끔 경기를 여러 번 하게 하고, 그걸 한 바퀴 돌리고 난 다음에는 점심시간에 챔피언스리그를 했어요. 하고 싶은 애들만 모았다가 40명 넘게 와서 여자 리그 남자 리그 따로 돌리고 이걸 진짜 친선. 그런데 애들은 더 미쳤죠. 왜냐

면 퀄리티가 잘하는 애들이 많이 와서 엄청 (높고), 대신 몇 반 대 몇 반의 경쟁 구도가 사라지고 그냥 이제 참관, 관전하러 오는 애들도 재밌는 거예요.

(홍열정 교사. 심층면담)



2학년 얼티미트 챔피언스리그

스포츠리그지원단

	10/20(수)	10/21(목)	10/22(금)
아침 8시 5분까지 집합완료	빨강 파랑	파랑 노랑	노랑 빨강
정심 12시까지 집합완료	하양 노랑	빨강 하양	파랑 하양

*경기시작 5분전까지 중앙현관 집합완료

그림 7. 수업과 교내 체육행사의 연계(홍열정 교사. 현지문서)

나) 승리의 기법

학생들의 요구에 맞추어 기능 습득 위주의 지도가 이루어졌다.

학교 스포츠클럽에 대해서 얘기를 하자면 아이들한테 좀 더 실력을 쌓으라고 하죠 그 즐거움보다는. 왜냐하면 애네들은 이게 만약에 교내 스포츠클럽이면 제가 얘기하지 않아도 지들끼리 실력을 쌓기 위해서 어마어마하게 노력을 합니다. 방과 후에 나와가지고 체육관 쓰게 해주세요 하고 난리가 납니다 아시겠지만. 근데 학교 대표 애들이 나가는 그런 스포츠 클럽 애들한테는 조금 더 엄격하게 실력을 쌓으라고 가르치는 편이에요. 왜냐하면 이겨야 좋으니까 이게 단순히 즐기는 거 넘어서 이겨서 즐기는 게 더 좋으니까.

(오감성 교사. 심층면담)

방신웅, 우효동, 황선환(2015) 진지한 여가 수준의 높고 낮음, 여가 전문화 수준의 높고 낮음을 기준으로 네 집단을 설정하고 이들 집단의 삶의 질을 비교·분석하였다. 여가 전문화와 진지한 여가는 때로는 유사한 개념으로 여겨지지만 여가 전문화 수준이 높고, 진지한 여가 수준은 낮은 집단의 삶의 질 가장 낮게 나타났다. 장기간의 참여를 통해 해당 활동에 필요한 지식이나 기능의 숙련도가 높더라도 활동에 대한 정체성을 형성하지 못한다면 레크리에이션 전문화와 진지한 여가의 시너지 효과를 발현할 수 없음을 밝혀내었다.

다. 저부담-수단경쟁 : 유희오락형

1) 개념 및 목적 : 상처받지 않는 수업

유희오락형 경쟁은 경쟁에 따르는 위험부담이 전혀 없거나 적고, 신체활동량의 증대나 학생들의 만족 등 활동 이외의 목적을 위한 수단으로서의 경쟁이다. 주로 체육 수업에서 활용되며 일부 스포츠 클럽에서도 발견된다.

경쟁 활동을 할 때 우려스러웠던 거? 아무래도 자기 애들끼리 서로 욱하거나 험담하거나 자기 팀에 있는 좀 실력 부족한 애들은 소외시킬까 봐, 그게 상처가 될까 봐 그런 게 가장 우려스러웠던 거였고

(김사랑 교사. 심층면담)

안 하려는 친구들이 있긴 있어요. 분명히 있고 되게 소극적인 친구들이 있는데 개들은 되게 누적되어 온 애들이거든요. 체육 수업 거기서 어떤 교사의 탓을 하기는 그렇지만 이게 되게 방치됐었던 애들인데 개네들을 이렇게 막, 그러니까 개네들이 약간 제가 보기에는 또 상호작용도 잘 못하는 애들이 있어요. 사실 학급에 그런 애들을 따로 떨어뜨려 놓고 이렇게 할 수도 없고 그런 게 되게 어려워요. 근데 대부분의 한 70~80% 애들은 이렇게 분위기만 여건만 잘 만들어주면 알아서 잘 돌아가는데 꼭 한 10% 정도 되는 친구들은 이게 누적된 그런 실패 경험, 대회, 체육 수업에 대한 그런 소외 경험,

(오감성 교사. 심층면담)

너무 말이 안 되는 게, 아니 정말 잘하는 애인데 조를 잘못 만나가지고 애가 나락으로 떨어지는 그건 아니잖아요. 개는 개인 경쟁력이 있는 건데 그건 아닌 것 같고. 그래서 수행평가는 사실 그냥 기본 기능의 최소한만 보는 거지 거기서 수행평가 거기서 막 뭐 이렇게 경쟁시켜가지고 점수 주고 이런 거는 아니에요.

(오감성 교사. 심층면담)

저부담-수단 경쟁의 목적은 패배의 아픔 경감, 경쟁의 폐해 중화. 혹은 학생들이 기피하는 활동(체력운동, 기능연습)을 보다 흥미로운 방식으로 제공하는 것이다.

교육 안에서는 경쟁이 먼저 있을 수가 없다라고 생각을 해요. 그냥 즐거움과, 화합하고, 아이들끼리랑 같이 이렇게 어울리는 그런 속에서 그게 먼저 충분히 아이들의 스포츠 활동에 대한 가치로 습득이 되고, 그리고 나서 점차적으로 이제 스포츠 활동이 좀 심화되면서 학년이 올라갈수록 나중에 와서 경쟁하는 것을 스스로 배울 수 있도록. 경쟁부터

배워서 그냥 달리기 하면 1등만 하려고 하는 학부모들의 모습이라든지 이런 것들은 굉장히 큰 문제잖아요. 그런 것들을 교육적으로 순화시키고 좀 완화시키고 싶은거고
(이전문 교사. 심층면담)

학교에서 경쟁이 아이들에게 어떤 열패감이라든가 열등감을 주는 그런 경쟁이 아니라 뭔가 자꾸 '내가 이거밖에 안 된다' 이런 게 아니라 자꾸 도전할 수 있는, 그런 식의 경쟁이어야 되는데 학교 교육 내에서는 우리가 사실 그러지 못해 왔잖아요. 그래서 그거에 대한 우려도 크고
(오감성 교사. 심층면담)

경쟁 영역의 단점 중에 하나가 운동을 잘하는 아이들만 많이 드러나고 부각 받는 그런 게 없잖아 있으니까. 그런 아이들이 아니라 좀 다른 아이들, 다른 그룹의 아이들도 얼마든지 부각되고 드러날 수 있다는 걸 좀 알려주고 싶어서 표현 수업을 계속하려고 하는 이유도 있는 것 같아요.
(김사랑 교사. 심층면담)

2) 지도 특성 및 양상

가) 욕설은 안돼

이 유형의 지도는 경쟁이 유발하는 부정적 행동을 억제하는 것에 초점을 맞추어 이루어졌다. 이러한 모습 또한 학생들이 활동에 깊이 몰입하고 있음을 반증하고, 교육의 기회를 제공하는 긍정적 현상으로 인식하는 교사들도 있었으나 대부분의 연구 참여 교사들은 이러한 행동들을 최소화하기 위한 다양한 전략을 활용하고 있었다.

Q. 경쟁 활동을 지도하면서 가장 어려웠던 점은 무엇입니까?

- A. 지나치게 몰입한 나머지 부상을 입거나 서로 감정 상하는 경우가 나타나기도 합니다
A. 미성숙한 아이들이기에 경쟁상황에서 타인을 비난하고, 서로 감정 상하고, 패배 후 지나치게 속상해하고 분노하는 경우가 많음. 이 경우 꼭 개별상담을 통해 교훈을 주고자 함.

(일반 M-2, W-7. 온라인 설문)

상대 팀한테. 상대가 예를 들어서 과감하게 파울이 들어왔으면 막 흥분해가지고. 중학생들이 오히려 더 허세가 있어가지고 그런 거 한 번 당하면 막 짜려 보면서 그러니까 그런 거는 절대 하지 말라고, 그렇게 알려주고 그랬죠.

(이성실 교사. 심층면담)

욕은 안 돼. 욕 절대 안 돼요. 근데 아이들이 착하게 한두 번 지적받으면 또 안 하긴 해가지고. 그리고 절대 안 되는 건 비신사적인 행동. 예를 들어서 자기 팀에 어떤 아이가 찬스가 났는데 골을 못 넣었어요. 그러면은 '아!!(비난)' 이러는 아이들이 간혹 있어요. 그러면 (경기를) 못하게 하죠.

(조존중 교사. 심층면담)

평소에는 막 신앙심도 있고 되게 평화롭게 하는데 시합만 하면 애가 완전 미치는 거예요. 개 때문에 자기 팀 애들이 애 눈치를 보는 거야. (중략) '그렇게까지 해서 이겨야만 할 이유가 뭐가 있냐?' '이거 이겨서 뭐? 국가대표 대항전이야 뭐야?' 이러면서 계속 얘기하고 애들 있는 데서 면박을 좀 줬죠 그랬더니 애가 약간 좀 이렇게 (누그러지기는) 하더라고요 1학년이니까. 그래서 얹혀놓고 다 같이 있을 때 한 번 더 얘기했어요. 시합에서 이기는 게 물론 기분 좋고 즐겁지만 그게 다가 아니라고

(김사랑 교사. 심층면담)

나) 승리의 공평한 기회

유희오락형 경쟁 지도의 또 다른 특성으로는 뉴스포츠, 네트형 게임 등 신체접촉이 적고 누구나 할 수 있는 쉬운 종목을 학습내용으로 선정하여 사전 경험의 차이를 최소화하고 공평한 승리의 기회를 제공하고자 하였다.

공정한 경쟁이 이루어질 수 있는 환경 및 팀 조성이 필수이다.

(일반 W-11. 온라인 설문)

누구나 쉽게 할 수 있고 좀 새로운 종목이라서 재미있어 했던 것 같아요. 싫어했던거는, 싫어했던거.. 그것도 애들이 약간 재미없어 하는 종목인 것 같은데 축구 같은 거 하면 별로 안좋아했던 것 같아요. 여자애들은 특히. 축구는 참 수업하기가 힘든 것 같아요 잘 하는 애들만 잘하고 그들만의 리그가 되니까

(조협동 교사. 심층면담)

경쟁이 1:1로 경기를 하는거보다 팀대 팀의 경우가 많잖아요. 그런데 팀의 구성을 어떻게 하느냐에 따라서 경쟁 수업의 질이 굉장히 달라지는 것 같아요. 왜냐하면 학생들의 흥미도라든가, 뭔가 그런 비슷비슷한 정도의 경쟁이 지속적으로 이루어져야 재밌는데 똑같은 농구 3on3를 했을 때 어떤 학급에서는 꾸준하게 A팀이 너무 잘했고 B팀이랑 C팀은 고만고만하지만 너무 A팀에 비해서 많이 떨어져가지고 많이 실력이 상승하지 않아서 결과적으로는 A팀 학생들은 농구를 자기들은 정말 잘한다고 되고 당연히 경기를 운영하는 방식이나 농구의 문화에 대해서는 다 알게 되었지만 A팀은 흥미도가 굉장히 높고 B랑 C팀은 농구에 대한 흥미도는 오히려 굉장히 낮아지고 자신감도 낮아지고, 나중에 농

구는 자신과 별개이기 때문에 더 이상 하지 않을 것같은 그런 결과가 나왔던 수업이 가장 실패? 아쉬웠던 수업이고

(이정성 교사. 심층면담)

기능이 안 되는 애들 개네들을 유망주를 시켜가지고 유망주 상대 팀의 유망주 두 명을 고르게 해서 그 유망주는 테니스 라켓을 쓰게 했어요. 야구할 때요 야구할 때 그럼 개네는 자신감이 생기는 거죠. 라켓을 쓰니까 빵 치면 무조건 안타니까 그럼 자기도 우리 팀에 뭔가 보탬이 되겠구나 해서 쫓지 않고 열심히 하고 그리고 이제 mvp로 뽑히는 애는 야구 배트를 거꾸로 치게 했어요. 손잡이로

(김사랑 교사. 심층면담)

일부 스포츠클럽에서는 학생들의 선호라는 이유로 ‘아나공 수업’이 이루어지기도 하였다.

예전 학교에서는 교육과정 내에 스포츠 클럽 있잖아요. 그거 할 때는 거의 그냥 원하는 애들이 들어오니까 그냥 이제 시험 위주로만 돌렸어요. 지도는 딱히 안 하고 그냥 붙여놓고 시험 시키고 붙여놓고 시험 시키고 그럼 한 시간이 금방 가니까 그렇게 했었는데

(김사랑 교사. 심층면담)

경기도 적당히 탄력적으로 ‘선생님 쉬고 싶어요’ 그러면 그럼 30분 우리 하고, 5판 3선 승 딱 하고 쉬자. 예를 들어 자유 시간을 준다든지 그런 식으로 어떻게든 애들의 분위기를 맞춰가지고.

(권배려 교사. 심층면담)

또한 특히 수업 맥락에서는 경쟁의 결과에 대한 피드백 제공을 최소화함으로써 승패에 집착하는 모습을 감소시키고자 하는 모습도 나타났다.

저는 결과를 게시하지 않아요. 누가 이겼고 뭐 자기들끼리만 기억하게 하고 전체 순위 이런 건 없어요. 그러고서 그냥 끝내버려요. 승패에 큰 의미를 두지 않게. 물론 애들은 기억하죠. ‘우리 전패야’ 이런 거는 기억을 하는데, 그런데 그걸 이제 강조하지 않아요. 몇 등 몇 등 몇 등 이렇게 해가지고 하지를 않고, 그냥 참여도로 평가를 하고 1 2 3등 점수가 없어요.(홍열정 교사. 심층면담)

라. 고위험-수단경쟁: 이전투구형

1) 개념 및 목적 : 노동이 된 스포츠

이전투구형 경쟁은 한정된 진학 및 진로의 기회를 쟁취하는 수단으로서 참여하는 경쟁이면서 경쟁에서 탈락했을 시의 위험부담이 큰 경쟁이다.

저도 그런 예전에 경험이 있기는 하지만 그 스트레스라는 게 어마어마해요. (중략) 운동하는 아이들이 경기 실적이라든지 메달 하나 따고 상장을 하나 따는 거에 의해서 대학을 가거나 실업팀으로 가는 이런 것들이 왔다 갔다 하잖아요. 그런 시스템 안에 놓여 있기 때문에 그런 생각 그런 스트레스가 많을 수밖에 없고. (중략) 아이들한테 그 스포츠가 즐거운 활동이 되는 게 아니라 노동이 되는 거거든요. (이전문 교사. 심층면담)

체육 특기자 엘리트 스포츠의 경쟁은 굉장히 치열하거든. 아파도 뛰어야 돼. 부상을 당할 수도 있잖아. 어디가 아프면 근데 개네들의 세계에서 경쟁은, 부상은 낙오야. 특히 고3들한테는 살벌하지. 애네들한테는 정말. 피도 눈물도 없는.(권배려 교사. 심층면담)

연구자 : 그러면 체육활동을 좋아하는 정도를 상중하로 표현한다면?

참여자 : 체육활동 선호도는.. 중? 처음에는 좋았어요. 그런데 너무 오래 하니깐.

연구자 : 몇 살 때부터 (선수 생활을) 한 거예요?

참여자 : 늦게 시작했어요. 중학교 3학년 때 시작했는데 너무 똑같은 훈련을 맨날 하다 보니까 정신적으로 너무 피폐해지는? (중략) 솔직히 이제 재밌거나 이렇진 않은데도 계속하는 이유는, 제가 만약에 다른 길을 간다고 하더라도 제가 어쨌든 몇 년이라는 긴 시간을 여기에 투자를 했으니까. 제 전공을 살려서 다른 쪽으로 편입을 하든지 해야 되니까, 일단은 미래가 불투명해서 계속 하는 거예요. 이걸 고등학교 내내 해서 시간이 아까운 것도 있고

(김펜싱 학생. 심층면담)

이러한 상황에서는 상대 팀뿐 아니라 팀 동료도 경쟁 상대로 인식하는 경향이 나타났다.

저희는 개인 종목이다 보니까 진짜 같이 생활하는 애들이랑도 솔직히 경쟁을 할 수밖에 없어서 그것 때문에 스트레스 진짜 많이 받았어요. 제가 저도 물론 기분이 너무 안 좋지만 제가 그 친구를 이겼을 때 그 친구가 저한테 기분이 나빠서 다른 생활면에서 나타나는 행동을 제가 봤을 때도 그걸로도 너무 속상하고 약간 스트레스예요.

(김펜싱 학생. 심층면담)

시합 때도 그렇지만 또 연습 때도 경쟁자라는 게. 이게 경쟁인데 경쟁하는 아이들끼리에서 그 심리, 눈에 보이지 않는 어마어마한 그 심리 싸움이 굉장히 많아요. 선배들이 구타하고 눈치 주고 이런 건 없지만 사소한 거 가지고 후배들한테 눈치를 준다든지 그래서 아이가 기가 죽게 한다는 거죠. 근데 절대 눈에 드러나지 않는.

(이전문 교사. 심층면담)

2) 지도 특성 및 양상

가) 승리지상주의

이전투구형 경쟁에서의 성공을 판단하는 유일한 기준은 승리이다. 패배했을 때 재도전의 기회가 없는 경우도 존재하였다.

연구자 : 그러면 뭔가 학생이 운동을 하면서 경험했던 경쟁의 상황을 되게 잘 나타내줄 수 있는 물건이나 사진 같은 게 혹시 있어요?

참여자 : 그냥 제가 연습 경기든 시합이든 이렇게 경쟁했을 때? 심판기요. 왜냐면 심판기에 노골적으로 점수가 드러나 있고 그걸로 인해서 누가 승이고 누가 패인지도 알 수 있고 점수가 저희는 딱 나와 있어서. 저희는 개인전을 뛰면 점수가 총 15점을 먼저 채우는 사람이 이기는 건데, 그래서 예를 들어서 이 사람이 이겼으면 15대 8 이렇게 점수가 딱 나와 있으니까 그냥 누가 봐도 그걸 알 수 있어서.

연구자 : 그러면 그 심판기를 보면 좀 어떤 느낌이 드세요?

참여자 : 냉정하다. 게임 전반적인 내용을 봤을 때 이긴 사람이 그냥 뽀록, 운으로 지른 게 많은데 이긴 걸 수도 있고, 진 사람은 진 대신에 경기 내용이 정말 좋았을 수도 있는데 심판기 결과로만 봤을 때 그런 걸 전혀 판단할 수가 없으니까 완전 냉정한 것 같아요.

(김펜싱 학생. 심층면담)

스포츠 클럽 가서 조금 느꼈던 건데 오히려 학생들보다 선생님이 더 흥분하는 그런 경우를 되게 많이 봤어요. 옛날에 농구 스포츠 클럽 데리고 나갔는데 저는 아이들을 경기에서 한 번씩 다 뛰어줘보고, 코트에 한 번 나가보고 하는 경험이 진짜 중요하다고 생각을 하거든요. 근데 (다른 학교는) 이게 이겨야 되니까 잘 뛰는 애만 계속 뛰어주는 거예요. 경쟁 활동에서 이기는 게 최고니까 너네 잘하는 애들만 뛰어 이런 것들이 좀 별로여서

(신나라 교사. 심층면담)

8강 못 들면 대학 못 가. 8강을 가기 위해서 정말 수단과 방법을 가리지 않아 (중략) 나 사실 경쟁 별로 안 좋아하거든. 그리고 나는 그렇게까지 경쟁을, 사실 운동을 하면서 그렇게까지 경쟁을 해본 적이 없어. 근데 애들이 그렇게 하는 거 보면 정말 내 속으로는 진짜 대단하다고 생각하는데 나도 어느 순간부터 그 세계에 동화가 돼버린 거예요. 그러면서 내가 애들을 이렇게 푸시를 하는 거를 느낀거야. 애들이 힘들면 위로를 해줘야 되는데, '야 당연한 거 아니냐' '야 운동이 안 힘들고 느냐? 뭐 약간 이런. 나도 좀 변한 것 같아 운동부 감독하면서 굉장히 애들을 이렇게, 그 치열한 세계를 보면서 나도 솔직히 좀 강해졌다기보다는 좀 변했지.

(권배려 교사. 심층면담)

나) 넘을 수 없는 선

학교운동부 지도를 맡은 연구 참여 교사들은 이전투구형 경쟁의 모습에 안타까움을 표하면서도 학생 선수들의 지도는 코치나 감독의 전적인 권한이기에 함부로 개입할 수 없다는 입장이었다.

저는 이제 운동부 같은 경우는 사실은 제가 전문 지도자가 아니라서 코치님이 이제 관리를 하시니까 특별히 제가 지도 부분에 대해서 간섭할 수 있거나 어느 피드백을 줄 수 있는 부분은 없고

(오감성 교사. 심층면담)

나는 운동부 지도를 안 하지. 왜냐면 코치 선생님들이 지도하니까. 나는 이제 보통 훈수만 두지 이렇게. 피드백이 간단한 거. 운동부 지도는 내 영역이 아니야. 사실 그렇죠. 오버하는 거야. 그 지도하는걸 나도 잘 모르기도 하고.

(권배려 교사. 심층면담)

저는 이제 기술적인 측면은 우리 이제 코치들이 있어요. 코치 두 분이 계시는데 또 저도 제가 보는 눈이 있어서 저도 입이 근질근질 하기는 하는데 웬만하면 특별한 경우 아니면은 기술적인 부분에 대해서 제가 알가알부하지는 않거든요. 대신에 코치들이랑 따로 얘기할 때는 좀 그런 얘기들을 하죠.

(이전문 교사. 심층면담)

엘리트 선수 경력이 없는 교사들은 물론, 국가대표 경력이 있는 이전문 교사조차 기술적인 측면의 티칭에 있어서는 코치에게 권한을 일임하는 모습이 나타났다. 물론 이는 지도자의 역할과 권위를 존중하기 위함이다. 하지만 때로는 이러한 모습이 체육교사와 운동부 지도자 간의 단절로 이어

질 위험도 존재한다.

그리고 그런 게(방과 후 사제동행 체육활동) 가능했던 이유가 운동부가 있으면은 예를 들어 축구부가 있다든지 야구부가 있으면 불가능한 일인데.

(이전문 교사. 심층면담)

특기자 애들이 이제 체육관을 쓰다 보니까 우리가 따로 연습할 수 있는 시간이 주말밖에 시간 안 됐어. 평일에는 개네(운동부)가 쓰니까. 개네가 점심 저녁을 먹고 나서 쉬는 시간이 한 시간 정도 있거든 1시간 반 정도? 그거를 하려고 그 6시까지 기다려야 되겠지. 근데 그게 사실은 쉽지가 않지 애들한테. 그래서 그런 환경적인 부분 때문에 농구를 좀 활성화시키고 싶었지만. 우리 학교에는 굉장히 어떻게 보면 잘 하면 체육관이 너무 잘 돼 있으니까 농구를 좀 잘 활성화 시킬 수 있을 것 같은데 그걸 좀 못했어요.

(권배려 교사. 심층면담)

권배려 교사와 이전문 교사의 사례처럼 단위학교에 존재하는 운동부가 오히려 그 종목의 활성화를 가로막는 요인이 될 수도 있다.

한편, 이러한 경계 짓기는 체육교사와 운동부 지도자 사이뿐 아니라 종목과 종목 간에도 나타났다.

어떤 한 아이가 수영을 잘하지만 또 다른 종목도 잘 할 수 있거든요. 다양한 종목을 선택하고 자기가 할 수 있는 범위 내에서 할 수 있도록 하는 그런 시스템을 막고 있는 게 이 학교 운동부 시스템이라고 생각을 하거든요. 일반 학교에서도 마찬가지죠. 거기에 올 인하게 만들잖아. (중략) 기초 체력이라든지 이런 좋은 재능이 있는 아이가 있다면은 서로 막 데려가. 데려가면 거기서 끝인 거예요. 그것만 해야 되는 거야. (중략) 그게 종목 이기주의라고 저는 표현을 하는데

(이전문 교사. 심층면담)

3. 유형별 경쟁의 교육적 의미와 지도 방안

연구 결과 2장에서는 이전 장에서 살펴본 교사와 학생의 경쟁 인식이 학교체육 현장에 투영되어 실천되는 양상을 살펴보았다. 이를 위해 학교 현장에서 나타나는 다양한 경쟁의 모습들을 활동의 목적과 활동에 수반되는 위험부담이라는 두 축으로 이루어진 사분면에 위치시켜 살펴보았다. 어느 한 유형이 무조건적으로 옳거나 그른 것은 아니다. 활동이 이루어지는 맥락에 따라 의미 있는 배움을 촉진하는 교육적 경쟁이 되기도 하고 반대로 경쟁의 부정적 측면을 부각하는 비교육적 사태를 유발하기도 한다. 본 장에서는 학교체육 경쟁 사분면을 구성하는 두 축의 양 극단에 위치하는 네 가지 경쟁의 교육적 장점 및 난점을 살펴보고, 두 축이 만나 형성하는 유형별 경쟁의 교육적 지도 방안을 탐색하고자 한다.

가. 경쟁의 교육적 장점 및 난점

1) 고위험 경쟁

학교체육 경쟁 사분면을 구성하는 가로축의 한쪽 극단에는 경쟁의 결과가 학교 성적, 상급학교 진학 혹은 취업 등의 선발 여부 등 참가자의 이익과 불이익에 작용하여 어떤 참가자에게는 큰 부담으로 작용할 수 있는 종류의 경쟁이 있다. 대학수학능력시험과 같은 고부담 시험(high stakes testing)과 유사하게 경쟁의 결과로 인해 개인의 삶을 완전히 바꾸어 놓을 중요한 결정이 내려지기도 한다.

작년엔가 재작년에 교육과정이 약간 바뀌어가지고 선생님 기억하시나 모르겠는데, 3학년 애들이 (체육 성적을) 1등급부터 9등급까지 내야 됐어요. 그랬는데 그러니까 애들이 갑자기 확 예민해지더라고요. (오감성 교사. 심층면담)

대회가 1년 중에 여러 개가 있잖아요. 우리끼리 하는 말이 '다 망쳐도 돼. 그래도 체전만 잘하면 돼.' 왜냐하면 체전에서 연봉이 책정되고 그게 가장 국내에서 큰 대회니까 가

장 인정받고 하니까 약간 그런 마인드가 있어요.

(조준중 교사. 심층면담)

대학을 진학 할 때는 무조건 고등학교 3학년 성적이 우선이에요. 예를 들어서 1~2학년 때 금메달을 땀다가 고3 때 메달을 하나도 못 딴 사람이랑 1, 2학년 때 메달을 하나도 못 따다가 고3 때 동메달 하나를 딴 사람이 있으면 무조건 동메달 딴 사람이 우선권이예요. (중략) 그래서 다들 전반적으로 고등학교 3학년 되면 많이 성적이 저조해져요. 후배들이 많이 치고 올라오고. 자주 그랬던 것 같아요.

(김펜싱 학생. 심층면담)

중학교(선수)는 좀 즐길 수 있지. 입시랑 전혀 아무 관계가 없기 때문에. 근데 최소한 고등학교나 아니면 프로를 가는 대학생들의 그런 세계는 정말 피터져. 치열해. 진짜 애네는 8강 못 들면 대학 못 가. (중략) 기회가 총 6번 있거든요. 처음에 못 들 수 있다 쳐. 두 번째, 세 번째 들어가면 애들이 점점 표정도 바뀌고 굉장히 스트레스 받아요. 경쟁에서 뒤쳐지면 대학을 못가. 사실 고등학생 때 큰 문제거든요. (중략) 더 절망스러운 건 뭘지 알아? 수능 망치면 재수 하면 되잖아. 또 망치면 삼수하면 되잖아. 애네들은 그런 게 없어. 자기 학년에서 못 가면 못 가지. 재수, 삼수가 없는 애들이야. 애들은 이제도 자체가 그렇게 만든 거야. 밑에 학년 애들도 올라오니깐. (중략) 우리나라 체육특기자 입시 제도는 모 아니면 도예요. 개네들이 만약에 그 체육특기자가 안 돼서 다른 대학으로 간다? 갈 수는 있겠지 지방에 미달나는 과.

(권배려 교사. 심층면담)

종목의 특성이나 지원 대학에 따라 입학 전형은 조금씩 상이하였지만 현재의 체육특기자 입시제도는 대체로 고등학교 재학 기간의 수상경력을 기준으로 학생을 선발한다. 과거에 비해 완화되었다고는 하지만 여전히 출신 대학을 기준으로 개인의 역량을 가늠하는 문화가 만연한 우리 사회에서 대학 입시는 개인의 교육뿐 아니라 직업 선택 등 진로에도 영향을 미치는 매우 중요한 문제이다.

물론, 일반 학생을 위한 입시 제도에서도 고등학교 재학 기간의 학업성취나 활동을 평가하며 일부 대학은 특정 학년의 성적에 가중치를 두기도 한다. 정시 전형의 평가 요소인 대학수학능력시험은 1년에 1회만 응시할 수 있어 매년 극도의 불안과 긴장을 호소하는 학생과 학부모의 이야기가 언론에 보도된다. 따라서 이러한 고위험 경쟁이 야기하는 문제는 학생선수들에게만 국한된 것은 아니다. 하지만 김펜싱 선수와 권배려 교사가 제시한 사례처럼 단기간의 성과를 바탕으로, 재도전의 기회를 제한하는 평가 제도는 경쟁의 중요도와 위험부담을 한층 높이는 요인이다.

경쟁에서의 승리는 단순한 노력 그 이상의 무언가를 요구한다는 점에서 (Simon, 2021) 고위험 경쟁은 승리의 가치를 제고하고 최소의 기준이 아닌 더 높은 성취목표의 달성을 위해 노력할 동기를 부여한다는 장점이 있을 수 있다(박세훈, 2010).

어떤 선생님이 그렇게 얘기를 해 주신 것 같아. '야 너희들이 운동을 정말 열심히 제대로 했다면, 운동을 게을리 하지 않고 최선을 다해서 했다면 그것만큼 다른 뭘 하더라도 성공할 수 있다' (중략) 극한의 어떤 노력과 한계에 가본 사람만이 또 다른 분야의 한계를 갈 수 있는 가능성이 그래도 조금 더 있지 않을까? 왜냐하면 너무 어렵거든요. 공부에서도. 어떤 분야가 어렵고 덜 어렵고 이런 거라기보다 거기까지 가게 꾸준한 성실한 노력, 인내 이런 게 없으면 안 되잖아요.

(이전문 교사. 심층면담)

이전문 교사의 응답처럼 고위험 경쟁 상황을 경험한 이들은 일상적인 수준을 훨씬 뛰어넘는 인내, 의지, 성실 등의 덕목을 함양하기도 하며, 이러한 삶의 태도가 다른 분야나 활동에 참여할 때 긍정적으로 전이되기도 한다. 하지만 상식적인 수준에서 생각해보다도 일정 수준 이상의 부담은 특히 어린 학생들에게 스스로의 가능성을 제약하는 장애물이 되기도 하며, 고위험 경쟁에 탈락했을 때의 위험도 항상 도사리고 있다.

'저 형 때문에', '나는 저 형을 못 넘어' 그러니까 이게 완전히 벽이 되어버리는 아이들도 있어요. 아예 뛰어넘지를 못하는 거예요. 저 형을 충분히 이길 수 있는 능력을 갖고 있는데, 그 심리적인, 자기를 억제하는 그런 것 때문에. 너무 안타까운. (중략) 또 다른 문제는 여기서 떨어진 애들은 완전히 그냥 뒀.. 물론 안 그러는 애들도 있기는 하지만 그 동안 공부를 거의 배제하고 그렇게 지내온 아이들이었기 때문에 직업 선수가 되지 못하고 중도에 포기하는 애들은 굉장히 심각한 문제예요.

(이전문 교사. 심층면담)

이겨도 불안해요. 왜냐하면 다음에 또 이겨야 되니까. 지면 더 스트레스. (중략) 우리 코치 선생님 다 프로 출신들이거든. 그 사람들이 매 시즌 계약을 해야되는데 계약 불가 통보를 사무국에서 하는 거야. 사무국장이 'OO씨 고생했는데 올해는 우리가 계약 안하기로 했다' 그러면 그 다음부터는 완전 실업자 돼. 되게 충격이 크대. 다른 팀 알아보는데 다음 팀에서 받아주면 좋은데 그게 아니면 굉장히. 그 사람들은 평생 해오던 업을 놓아야 되는 상황이. 그런 경쟁인 거야 그 사람들의 경쟁은.

(권배려 교사. 심층면담)

권배려 교사가 제시한 코치의 사례처럼 고위험 경쟁은 높은 수준의 헌신, 시간과 노력의 투자를 요구하기 때문에 그러한 경쟁의 장에서 탈락했을 때 경험하는 심리적, 현실적 충격의 강도도 높다. 때문에 이 유형의 경쟁에서는 무슨 수를 써서라도 승리하고자 하는 승리지상주의의 모습이 나타날 가능성이 크며, 체육전문인으로서의 진로를 꿈꾸는 일반 학생들의 진입을 차단하는 요인으로 작용하기도 한다.

(부모님께서) 공부를 좀 하는 애니까 공부로 (대학을) 갔으면 좋겠는데 왜 그렇게 힘든 짓을 하려고 하나.

(이태권 학생. 심층면담)

이태권 학생은 학생선수는 아니지만 태권도를 오랜 기간 수련하여 일반 고 학생을 위한 전형을 통해 체육관련 학과로의 진학을 준비하고 있었다. 그가 목표로 하는 대학은 서울 시내 주요 대학으로 손꼽히는 학교였으며, 본격적인 선수 생활을 하려는 것도 아니다. 그럼에도 그는 학업 성적이 우수한 자녀가 체육 전공을 선택한 것에 대한 부모님의 우려 섞인 말을 들어야 했다. 어쩌면 이것은 오늘날에도 스포츠 분야가 낙오와 탈락의 부담을 안고 있는 고위험 경쟁의 장으로 여겨지는 반증일 수 있다.

2) 저부담 경쟁

고위험 경쟁의 반대편 극단에는 경쟁의 결과가 참가자들에게 어떠한 영향도 미치지 않는 저부담 경쟁이 존재한다.

우리끼리는 그냥 게임인데, 재미있자고 하는건데, (중략) 저는 경기를 경쟁으로 보는 것 보다는 그냥 애들이랑 노는 거라고 보는 것 같아요. 그래서 딱히 우리 팀이 꼭 이겨야 될 이유가 별로..

(김농구 학생. 심층면담)

선수를 하기 전에 했던 스포츠 경기에서는 어차피 제 진로가 아니다보니까 제가 딱히 부담감을 느껴야 될 이유가 없어서. 그냥 이기면 그냥 마냥 기분 좋은 거고, 져도 나는 이거랑 안 맞나 보다 하고 넘길 수 있는데

(김펜싱 학생. 심층면담)

가끔 전 되게 신기한 게, 동호회에서 정말 목숨 걸고 축구하고, 배우고 하는 거 보면, '아니 여기서 뭐가 나와?' 약간 이런, '왜 저렇게 열심히 하는 거지?' 이렇게 되게 신기해요.

(신나라 교사. 심층면담)

엘리트 선수 출신인 신나라 교사의 눈에는 다소 의아한 장면으로 비춰졌으나, 저부담 경쟁이라고 해서 참가자들의 노력이나 헌신의 크기가 결코 작다고만은 할 수 없다. 오히려 저부담 경쟁은 학생들이 패배의 부담에서 벗어나 보다 안전한 환경에서 도전하고, 활동의 내재적 가치를 체험하는 장이 될 수 있다.

학교가 안전하게 실패할 수 있는 실험의 장이라고 생각을 하는데, 아이들이 학교에서 실패했을 때 어떻게 다시 일어날 수 있고, 실패하면 어떤 기분이 들고, 이 감정을 내가 어떻게 소화시키고 결국은 나를 발전시키기 위해서는 어떤 프로세스를 거쳐서 이걸 동력으로 삼아야 하는지를 학교에서 연습해 볼 수 있잖아요. 저는 경쟁이라는 환경에 아이들을 안전하게 노출시켜 봐야 한다고 생각해요.

(홍열정 교사. 심층면담)

하지만 이 유형의 경쟁은 경쟁이 그 자체로 학생들의 흥미를 유발하는 바, 학생들의 '바쁘고, 행복하고, 착한' 모습에 안주할 위험이 존재한다.

아무래도 재미있다가 마는 허망한 느낌이 많이 들었어요. 옛날에 배드민턴 수업을 했는데, 배드민턴이 애들이 미치잖아요. 그냥 뭐 풀어만 놓으면 자기들끼리 난리 치잖아. 그래서 저는 한번 완전 개인 평가 개인 시합 평가로만 돌려서 애들이 자기 오더지 같은 거를 한 장씩 다 쥐가지고 애들이 애랑 a랑 뜨면 그 다음에 b랑 뜨고, '야 나랑 안 하는 애들이 누구야' 이러면 가서 막 계속 붙게끔 했어요. 그래서 한 시간 동안 계속 정신 없이 자기들끼리는 막 운동해 근데 저 혼자 가만히 앉아가지고 애들 구경하는데 되게 외롭다 심심하다 자기들끼리만 신난 느낌 그리고 분명 그 안에서 뭔가 교육적인 지도를 분명히 제가 했었어야 되는데 그런 걸 그냥 안 하고 넘겨버렸던 것 같아요. 기본 룰만 가르치고.

(김사랑 교사. 심층면담)

또한, 단순히 과도한 경쟁으로 인한 부정적 모습을 사전에 차단하기 위하여 경쟁의 결과가 중요하지 않다고 강조하는 것은 일종의 회피일 수 있다. Simon(2021)은 이러한 태도를 뛰어난 그림이나 소설을 두고 그것들이 당장의 정치, 경제, 사회 문제를 해결하지 못한다는 이유로 '단지 예술

일 뿐'이라며 무시하는 것과 같다고 하였다.

보통 애들이 체육은 열심히만 하면 그냥 다 a 주는 거 아니야? 약간 이런 식으로 생각하는 경우가 있어요. 저희는 abc 그냥 등급만 나오잖아요. 하지만 그 안에서 정말 열심히 해서 a를 받은 애들이 있고 열심히 하지 않았는데도 만약 a를 받게 된다면 노력하지 않아도 (성적을) 얻을 수 있구나라는 잘못된 신념? 관념을 심어줄 수 있는 거라고 생각을 하거든요.

(신나라 교사. 심층면담)

교육청에서 이게 무슨 경쟁이 심화됐다고 그래서 갑자기 무슨 스포츠클럽 대회 규모를 축소하거나 아니면 뭐 3학년이나 뭐 이런 애들 실력 좋은 애들을 경기에서 배제한다거나 뭐 이런 말도 안 되는 조치들을 막 취했거든요. 안타깝죠 그런 거 보고 있으면. (중략) 이 시대 흐름이 자꾸 그런 것들을 죄악시하기 때문에 어른들이 애들한테 그런 거 가르치면 안 된다는 이상한 편견들이 지금 상식으로 이렇게 일종의 합의가 돼가지고, 인식적인 합의가 돼가지고 이게 사회를 그렇게 인식을 하고 있기 때문에 저는 쉽지 않을 것 같아.

(오감성 교사. 심층면담)

경쟁을 즐기고, 좋아하고 이런 텐션 자체가 다 다른 거예요. 그러면 너무 힘들어. 그래서 그러면 '야 너 적당히 하고 싶어? 내가 적당히 경쟁 만들어줄게' 하면 이제 또 좋아하는 애들은 진짜 '선생님 재미없어요', '다른 데 가서 할래'

(권배려 교사. 심층면담)

체육을 좋아하는 아이들을 제가 요즘 놓치고 있다고 생각을 하는 게, 경쟁 스포츠에서 항상 중간이나 중하위권 아이들에 맞춰서 애네를 중간까지 혹은 여기(중상위)까지 끌어올려서 즐기게 하는 게 제 지금 수업의 목표인데, 여기를 처음부터 넘어가 있는 애들이 있잖아요. 애네를 놓치고 있는 건 아닐까?

(홍열정 교사. 심층면담)

3) 목적으로서의 경쟁

학교체육 경쟁 사분면을 구성하는 세로축의 한쪽 극단에는 게임 자체에 대한 애정(love of the game), 활동에 참여함으로써만이 얻을 수 있는 동지애, 스릴, 개인적 탁월성의 획득과 같은 내재적 동기에 의해 이루어지는 목적으로서의 경쟁이 있다.

다른 교과 경쟁 있어? 없잖아. 우리는 독특한 교과라 굉장히 달라. 물론 수학 한 문제 더 맞고 이런 게 경쟁일 수는 있겠지만 그것은 1차원적인 경쟁이고 우리는 굉장히 고차원적인 경쟁을 이야기하는 거죠.

(권배려 교사. 심층면담)

목적으로서의 경쟁은 경쟁이 아닌 다른 어떠한 형태의 상호작용을 통해서 얻을 수 없는 극정적 경험을 추구한다.

감정 에너지를 고양할 수 있는 아주 유력한 수단이나 도구는 경쟁 활동인 거는 분명한 것 같아요. 애들 가르쳐보면 우리는 그것을 즉각적으로 확인할 수가 있으니까. 학교에서 애들이 경쟁을 했을 때 어떤 식으로 애들이 반응하고 애들이 어떤 식으로 이렇게 막 격양되고, 고양되고, 감정이 막 충만해져 가는지 (중략)

승리. 요즘에 이런 말 하면 되게 막 거부감 가질 수 있는데 어떤 승리에 대한 갈망 그 거에 대한 갈증 그런 것들을 채워주는 거죠. 그게 되게 좋은 것 같아요. 우리는 늘 학교에서 확인을 하는데. 체육대회나 뭐 스포츠클럽 대회 이렇게 열어보면 애들이 그 순간 그 장면에서 강력하게 요구하는 거는 승리하는 거거든요. 그것을 통해서 엄청난 에너지를 받아가고. 근데 다른 활동들은 적어도 그런 만족감을 주지 못하니까.

(오감성 교사. 심층면담)

그러나 이러한 목적으로서의 경쟁에 참여하기 위해서는 높은 자발성과 활동의 지속성을 요구하며 다른 가치로운 목표를 간과할 수 있다는 교육적 난점도 존재한다.

자기가 좋아하는 운동을 해서, 또 더 잘해서 그걸로 막 세계적인 선수가 될 수 있으면 좋죠. 근데 그건 환상이잖아요. 근데 왜 그 환상을 계속 심어주냐고요. 그냥 즐겁게 사는, 어떤 하나의 자기 실현의 기제로서 그 자기 실현이라는 게 올림픽 금메달이 아니거든요. 그냥 내 삶의 즐거운 충전 역할을 해주면 그게 나의 자기 실현을 위한 하나의 기제가 되는 거잖아요. 스포츠라는 게 그런 거거든요. 어떤 사람한테는 올림픽 금메달이 될 수 있지만. 각자가 자신의 거기에 다 만족하게 할 수 있도록 학교 체육에서 그런 걸 가르쳐야 된다고, 스포츠의 가치라는 게 그런 거다라는 물론 그런 가치만 있는 건 아니지만. 근데 우리는 이상하게 올림픽 메달이라든지, 국가대표라든지 이런 사람들이 굉장히 대단한 사람인 것처럼

(이전문 교사. 심층면담)

4) 수단으로서의 경쟁

목적으로서의 경쟁의 반대편에는 활동 자체에 내재된 의미 이외의 모든 것을 달성하기 위한 수단으로서의 경쟁이 있다. 부나 명예와 같은 외재적 보상도 있지만 학교에서는 교육적 목적을 달성하기 위하여 스포츠 경쟁이 수단으로 활용되기도 한다. 학교폭력 예방대책의 일환으로 등장한 학교스포츠클럽 활동의 활성화 정책이 한 예이다. 일반적으로 어떤 활동이 다른 목적의 수단으로 행해질 때 우리는 그 활동이 수단적 지위로 ‘격하’되었다는 표현을 쓰기도 한다. 하지만 인간의 활동은 내재적 가치와 외재적 가치를 동시에 지니며 학교 현장에서 여러가지 교육적 목표를 달성하기 위한 수단으로 활용되면서 스포츠가 지닌 가치를 인정받을 수도 있는 것이다.

협동심. 같이 하는 그게 굉장히 의미가 있어. 그렇게 하면서 애들이 배우는 거야 내가 봤을 때는. 우리가 사실 사회적인 그런 사회성 이런 거를 가르치는데 가장 좋은 방법 중에 하나가 그래서 경쟁

(권배려 교사. 심층면담)

어떠한 활동이 다른 목적의 수단으로 활용될 때에는 그 목적을 달성할 수 있는 다른 수단이 등장했을 때 언제든지 대체될 수 있으며 수단적 활동이 그 자체로 목적으로 전도되는 교육적 난점이 존재할 수 있다.

나의 성공을 위해서, 나의 대학 진학을 위해서, 그것도 스포츠가 가지고 있는 교육적인 가치 자체를 가르치고 그걸 통해서 아이들이 잘 성장해 가는 제가 아까 말씀드린 자기 실현의 기제로서의 학교 체육보다는 그냥 체육 특기자로 대학 진학하고 성공하기 위해서 그런 식의 어떻게 보면은 1차적인 아니면은 도구적인 목적으로 체육 교육이 완전히 전도돼 있다라는 거죠.

(이전문 교사. 심층면담)

지금까지의 논의를 종합하여 네 가지 경쟁의 교육적 장점 및 난점을 정리하면 [표 23]과 같다.

표 22. 경쟁의 교육적 장점 및 난점

	교육적 장점	교육적 난점
고위험 경쟁	- 성장의 동기 부여	- 실패의 위험 - 승리지상주의
저부담 경쟁	- 도전을 허용하는 안전한 환경	- 안주와 회피
목적 경쟁	- 활동의 내재적 의미 추구	- 높은 수준의 자발성과 헌신 요구 - 다른 가치로운 목표의 간과
수단 경쟁	- 교육 목적 달성의 보조 및 촉진 - 유용성	- 대체 가능성 - 수단과 목적의 전도

나. 유형별 경쟁의 지도 방안

1) 자아실현형 : 좋은 선수를 넘어 좋은 사람으로

“저는 그저 ‘샤크’로만 남고 싶지 않았어요. 스테판 커리부터 해서 훌륭한 선수들이 계속 나오고 있잖아요. 농구선수 샤크도 언젠가는 사람들의 기억에서 사라지겠죠. 하지만 샤킬 오닐 ‘박사’는 영원히 사람들의 입에 오르내릴 겁니다(O’Neal, 2019).”

NBA 역사상 가장 성공적인 선수 중 한 명으로 꼽히는 샤킬 오닐이 2019년 월스트리트 저널과의 인터뷰에서 남긴 말이다. 오닐은 농구에 대한 애정과 재능을 겸비한 최고의 선수였지만 그런 그에게도 노화와 은퇴는 피할 수 없는 것이었다. 유년기까지 포함한다면 인생의 대부분을 농구 선수로 살아왔던 그의 삶이 180도 달라진 순간이

있을 것이다. 그러나 그는 공부와 투자를 병행하며 인생의 2막을 성공적으로 피워내었다.

자아실현형 경쟁은 학생들로 하여금 자신이 가진 독특한 재능을, 그 자체가 주는 내재적 즐거움으로 추구하도록 하는 경쟁이다. 하지만 아무리 확고한 의지에 의한 것이라고 하더라도 지나친 조기전문화는 학생선수들이 스포츠 이외에 경험할 수 있는 다양한 활동의 폭과 깊이를 제한하는 결과를 낳기도 한다. 이는 프로 운동 선수로서 성공하지 못했을 때의 위험을 높이는 것은 물론, 성공한 선수가 된다고 하더라도 20대 후반, 30대 초반의 이른 나이에 운동 이외에는 아무런 경험이 없는 채로 사회에 나가야 하는 위험을 내포한다.

저는 가장 첫 번째는 무조건 공부. 제가 공부를 막 잡아다가 시킬 수는 없으니까 하여튼 귀에 못이 박히도록 학부모하고 학생들한테 계속 얘기를 하죠. 그리고 왜 그래야만 하는지. 00이 같은 애들은 아마 마음속으로는 '저는 운동 잘하는데 선생님은 왜 자꾸 저보고 공부를? 저는 대학도 안 가요' 그럴 수 있죠. (중략) (선수 생활) 이후에 너의 삶에 대해서 어떻게 생각하는지. 100세 시대라고 하니까 가치 있는 삶은 어떻게 보면 그 (선수생활) 이후가 될 수도 있고, 수영을 잘하는 거는 잠깐이지만 수영 이후에 너의 삶에 대해서 고민을 하지 않으면 나중에 정말 후회할 수 있다.

(이전문 교사. 심충면담)

초등학교 코치 선생님이 여자분이셨는데 본인이 이제 똑같은 과정을 겪은거예요. 엘리트 체육을 하면서 그런 편견들 있잖아요. 엘리트 스포츠를 하면은 애네는 공부도 안 하고 그냥 하루 종일 운동에만 매진하는 약간 그런 것들. 진짜로 그렇게 (선수)생활하면서 애들 성적이 나빠지고 그거를 싫어하셨어요. 그래서 공부도 좀 시키시고. 그때 당시에는 지금처럼 학생 선수가 필수로 공부해야 되는 그런 게 없었는데도 불구하고 저희한테는 그렇게 공부를 많이 시키셨고, 어느 정도 성적이 나오지 않으면은 실제로 경기에도 잘 안 뛰게 해주는. 그렇게 선생님이 성적을 좀 중요하게 생각하셔서 다른 학교 친구들보다는 기초 공부를 좀 많이 했던 편이고

(신나라 교사. 심충면담)

이전문 교사는 아무리 뛰어난 기량을 갖춘 학생선수라고 하더라도 기초적인 수준의 학업 역량을 갖추는 것을 강조하였으며 신나라 교사를 지도했던 코치는 학생선수의 최저학력제도가 도입되기 훨씬 이전에 그와 유사한 방침을 정하여 실시하고 있었다. 수많은 학생선수를 지도해오면서 그 중

많은 수가 프로 선수로 활약할 기회조차 얻지 못하는 경우를 목격해왔기 때문이다.

한편, 권배려 교사는 교과 학습은 물론 학생선수들이 일상생활을 살아가는 데 도움이 되는 라이프 스킬, 그리고 스포츠를 통해서 배울 수 있는 또 다른 의미의 공부에 대해서 고민하고, 이를 자신이 지도하는 운동부 학생들에게 전달하고자 하였다. [그림 8]은 권배려 교사가 농구부 학생을 대상으로 운영하는 인문적 체육교육 프로그램의 일환으로 대학에서 주최한 농구 전문 기자의 강연에 참여했을 때의 사진이다. 학생들은 대학생들로 가득찬 강의실이 어색한 듯 머뭇거리며 들어왔지만 이내 강연에 집중하고 흥미롭게 청강하는 모습이였다.

3년간 농구부 고3 학생들의 수시 원서 접수를 지도하였다. 올해 바뀐 점이 있다면 고3 학생들이 스스로 원서 작성, 자기 소개서 작성, 각종 증빙자료 출력, 인터넷 접수, 우편물 발송까지 거의 모든 것을 스스로 해냈다.

(권배려교사. 현지문서)

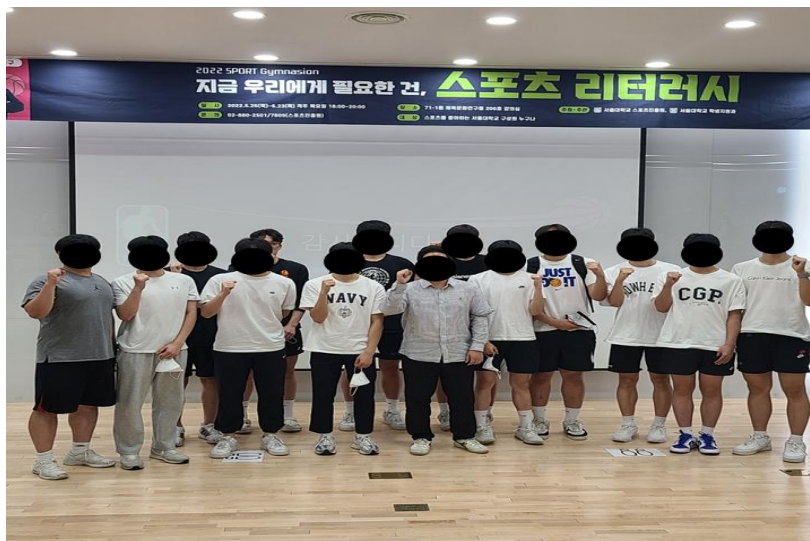


그림 8. 학생선수 대상 인문적 체육 프로그램

물론, 이전문 교사 또한 ‘공부’의 의미를 교과 학습에만 한정된 것은 아니었다.

아이들이 그런 의미에서 공부를 좀 많이 할 수 있도록. 공부라는 게 그냥 피상적인, 형식적인 공부도 공부겠지만 자신의 삶이라든지 인생의 어떤 거시적인 측면을 바라보고 그 큰 틀에서 인생의 계획에 정말 작은 한 부분이 운동. 선수로서 모든 걸 볼 게 아니라 (중략) 너희들은 충분히 더 다른 것까지 잘 할 수 있다.

(이전문 교사. 심층면담)

(체육교육의) 최종 목표는 좋은 삶을 살기 위한 힘을 길러주는 것이 궁극적인 목표고. (중략) 스포츠를 즐기면서 좋은 삶을 살 수 있는. 최종 목표는 그건 것 같아요.

(이성실 교사. 심층면담)

자신이 하는 일을 소중하고 가치롭게 여기는 것은 직업인으로서 마땅히 갖추어야 할 미덕이다. 하지만 자아실현형 경쟁에서 경험하는 스포츠의 체험이 뛰어난 선수를 넘어 온전한 사람이 되어가는 노력의 일환으로 행해지는 호울링(최의창, 2018)으로서 행해질 수 있다면 더욱 바람직할 것이다.

2) 진지여가형 : 기법의 능숙을 넘어 심법의 성숙으로

최근 생활체육 참여자가 증가하면서 일부 생활체육 센터에서는 기존 회원들이 신규 회원들을 대상으로 부리는 텃세와 견제가 이슈가 된 적이 있다⁵⁾. 이는 여가로서 운동에 참여하는 참가자들이 운동을 ‘잘’ 한다는 것의 의미를 운동 기능의 능숙에 한정하여 인식하는 경향과도 무관하지 않다.

책을 사서 같이 보기도 했었어요. (중략) 아이들이 모르는 그런 기술들에 대해서 쓴 책이 있었어요. 손00이라는 농구 칼럼리스트가 쓴 책이었는데. 그런 거 한 번씩 읽혀서 발표해보라고 하고 했는데 좀 쉽지는 않았죠. 농구를 좋아한다고 해도 자기들이 하는 걸 좋아하니까.

(조협동 교사. 심층면담)

진지여가형 경쟁은 결과에 대한 압박에서 벗어나 활동에 몰입한 내재적 즐거움을 추구한다는 점에서 교사와 학생의 순수한 열의와 애정이 잘 드

5) “‘떡 안 돌렸더니 밀치고 발로 차고’...‘수영장 텃세’를 아시나요?”, 뉴스1, 2022년 8월 1일 수정, 2022년 8월 8일 접속. <https://www.news1.kr/articles/4758239>.

러나는 장이다. 일부 연구 참여 교사들은 종목에 대한 열정이 가득한 학생들에게 운동을 직접 하는 것 뿐 아니라 스포츠의 문화적 차원을 다양한 방식으로 향유하도록 지도하고자 하였다.

좋은 경쟁 바람직한 경쟁을 시켜주기 위해서는 교육적인 시도가 필요하잖아요. 그래서 스포츠 관련 시쓰기나 스포츠 광고 그리기나 그런 인문적인 체험 활동을 교내 시상이랑 연결해가지고 그런 걸 하게 하는 거죠. 백일장 글쓰기라든가 그걸로 시상도 했다. 그렇게까지 하면 문화에 대해 더 알 수 있게. 감성과 정서를 자극시켜서 이게 왜 필요한지를 좀 더 내면화시킬 수 있는 계기가 되니까. 근데 그거를 그냥 하라고 하면 애들은 너무 싫어하니까 시상이랑 연계해서 시상 계획에 분명히 포함을 시켜서. 보통 시상 계획에 선생님들이 팝스라든가 아니면 뭐 체육대회에서 시상 학급만 많이 내시는데 그것도 좋지만 그것보다는 나는 인문적인 그런 시도들을 시켜주는 게 더 바람직할 것 같아 왠지.

(김사랑 교사. 심층면담)

아무래도 여전히 경쟁 활동의 성격 자체가 경쟁이기 때문에 어떤 경쟁 활동을 실제로 했을 때 좀 스포츠맨십에 반하는 행동이 나올 수밖에 없단 말이에요. 그래서 저는 경쟁 활동을 실제로 몸으로 하는 것뿐만이 아니고 아이들이 그 활동과 연계된 간접 체험이 같이 이루어지면 좋겠다는 생각이 좀 들거든요. 그래야 선생님이 생각하는 어떤 교육적 목표가 조금 더 효과적으로 아이들에게 전달이 될 수 있을 것 같아요.

(조준중 교사. 심층면담)

홍열정 교사는 대학시절부터 다양한 운동부에서 활동하며 선수로서도 활약하였지만 운동을 함께 할 새로운 집단을 조직하고, 타 대학과의 대회를 기획하여 운영하고, 밤을 새워 편집한 영상과 사진을 선물하는 등 ‘나누기’ 향유의 모습을 적극적으로 실천하는 교사였다. 그는 학생들도 자신이 가진 애정을 친구들과 나눌 수 있기를 희망하였다.

수업으로 치면은 판을 만들어주고 팀 빌딩을 하는 것까지가 제가 제일 좋아하는 부분. 제가 선수로 뛰는 것보다 저는 제가 이렇게 (판을) 만들어 놓는 것까지가 좋아요. 그런데서 보람을 느끼고. 저는 그걸 찍고 있거나 응원을 하고 있거나 하는 경우가 많아서. (중략) (학생들에게) 나만 즐겁고 거기서 끝나는 게 아니야. 네가 즐거움을 느꼈으면 친구들도 그 즐거움을 맛보게 해줘야 하지 않을까? 제가 지금 교사를 하고 있는 거랑 같은 이유. 체육을 좋아하는 애들은 너네는 좋아하는데 친구들은 왜 안 좋아할까? 애네한테도 맛을 보여주면, 그래서 다 같이 하면 더 재밌지 않겠니? 왜냐면 팀 스포츠를 계속 하니까 한 번에 몇 명만으로는 재미를 느낄 수 없다는 걸 애네도 알잖아요. 어떻게든 애들 느는 것도 자기들이 보면서 막 뿌듯해 해요.

(홍열정 교사. 심층면담)



[그림 9] 당당중학교 스포츠클럽 지원단 활동 모습(홍열정 교사. 현지문서)

연구참여 학생들 또한 하나의 종목에 오랫동안 참여하면서 종목의 정신이나 경쟁을 대하는 태도의 변화가 일어나기도 하였다.

검도에서 많은 걸 배웠던 것 같아요. 왜냐하면 검도는 예의를 굉장히 중요하게 생각하고, 일단 모든 무술이 그렇듯이. 그거 하면서 이겨도 최선을 다하고 저도 최선을 다하고, 상대방 배려하면서 게임을 하고, 그 게임이라고 하기엔 애매하지만. 상대방 배려하면서 하고 이겨도 잘했다. 저도 잘했다. 이런 식으로 이렇게 마인드를 많이 심어줬던 것 같아요. (관장님이) 얘기해 주시는 것뿐만 아니라 분위기 자체가

(한검도 학생. 심층면담)

되게 멋있고 사람이 막 되게 좋아 보이는 사람들 있잖아요. 패배 같은 거에 연연하지 않고 진짜 승부를 즐길 줄 아는 사람들. 그런 사람들 보면 진짜 멋있고 저도 본 받아야겠다. (화가 날 때에도) 이런 생각하면서 참는 것 같아요.

(이축구 학생. 심층면담)

3) 유희오락형 : 놀이의 즐거움을 배움의 기쁨으로

철저한 학습목표와 배우고자 하는 교훈에 대한 사전 지도 없이 단순한 경기는 지양되어야 함.

(일반 W-7. 온라인 설문)

경쟁적인 팀스포츠 위주로 운영되는 학교스포츠클럽은 물론, 정규 체육 수업에서도 교사와 학생이 가장 선호하는 활동이 경쟁 활동이다. 연구참여 교사와 학생 모두가 재미, 즐거움 등의 단어를 떠올렸다. 그런데 연구결과 1장에서 살펴본 바와 같이 교사와 학생이 경쟁 활동을 바라보고 선호하는 이유는 다소 차이가 있었다.

경쟁을 제일 선호하는 것 같아요. 왜냐하면 아이들이 제일 즐겁고 역동적으로 참여할 수 있게 할 수 있는 것 같아서. 크게 동기부여를 하지 않아도 아이들이 동기가 부여가 되어 있으니깐 그런 것 같아요.

(이성실 교사. 심층면담)

제가 아까 미니 게임 형식으로 뭔가 만들어가지고 지도를 한다고 했잖아요. 저는 그 활동들이 그냥 다 애들이 즐거워하고 재미있어 하니까 그게 가장 성공적이었던 경험이 아닌가. 그래서 계속 그런 거를 지속적으로 사용하고 있는 거고

(신나라 교사. 심층면담)

나 같은 경우에는 선호하는 영역이 경쟁 같은, 그러니까 이게 뭔가 애들한테 기술을 가르치는 것보다는 이미 중학교 때 좀 배웠던, 누구나 다 손쉽게 알 수 있는 그런 거를 좀 꺼내 가지고 게임 위주로 하는 경우. 그게 이제 가장 편한. 내가 편하고 애들도 편한 거야. 서로 편한 거야. 애들 새로운 걸 한번 익혀보자 하고 하면 사실 운동을 배우려면 집중적으로 배워야 되는 게 맞는 거잖아. 근데 이것을 일주일에 1시간, 2시간 가지고는 애들도 지치고 가르치면 나도 지치거든 (중략) 애들이 좀 경험했던 그런 운동을 하더라도 애들이 완벽하게 아는 건 아니야. 가르쳐 주는 거야. '야 배드민턴에서 룰이 이렇게 되는데, 그래서 너는 항상 서브할 때마다 위치를 바꿔야 되고' 이런 부분들 애네 잘 모르거든. 다 까먹고 '아 맞다' 이렇게 해서 하거든. (중략) 사실 그것만 해도 나는 충분, 굉장히 좋은 교육이라고 생각하거든요.

(권배려 교사. 심층면담)

솔직히 그 때 막 운동을 한다 이런 건 아니고 그냥 논다 이런 느낌이.

(한검도 학생. 심층면담)

정규 체육수업의 경우 학생들의 흥미나 기능수준, 경쟁에 대한 태도 등이 상이하고 활동에 할애할 수 있는 시간도 제한적이기 때문에 이들을 대상으로 강도 높은 경쟁 활동을 지도하기는 쉽지 않다. 하지만 교사들은 유희오락형 경쟁의 장점이 교사의 편의에 의한 것은 아닌지, 학생들의 우호적인 반응이 어떠한 이유에서 연유하는가에 주의를 기울이고, 경쟁활동의 재미가 일시적이고 소모적인 성격의 것에 머물지 않고 의미 있는 배움이 이루어질 수 있도록 다양한 경쟁의 유형을 직·간접적으로 체험할 수 있게 해야 한다.

선생님은 그런 라바콘에다가 뭐 예쁜 마음, 어진마음 나오잖아요. 아니면 티셔츠에도 어진마음 이런 거 쓰시고 그래서 그런 게 그런 어떤 약간 전시 효과가 있긴 있을 것 같아서 저도 예산이 좀 있었으면 조기에 그런 거 막 박아가지고 하려고 했는데 그건 못했

고. 그리고 어떤 분들은 막 칭찬카드 그런 카드를 애들한테 이렇게 쥐 가지고 상점 주듯이 그렇게 하시는 분들도 있었는데 저는 그거는 제가 관리상 너무 그 관리하는 거에 시간 너무 뺏길 것 같아서 안 했고 근데 이렇게 뭔가를 카드 같은 걸 붙여놔서 애들이 그걸 계속 보면서 생각할 수 있는 지점을 3초에서 5초 10초라도 줄 수 있게 하는 건 되게 좋은 것 같아요 (김사랑 교사. 심층면담)

4) 이전투구형 : 개인의 품성에서 집단의 윤리로

이전투구형 경쟁에서는 경쟁을 바라보는 개인의 태도를 변화시킴과 동시에 그러한 태도를 유발하는 고부담 경쟁의 구조를 완화할 필요가 있다. 탁민혁(2018)은 제도가 발생시키는 ‘문제’현상을 행위자들의 ‘품성’문제로 개인화하는 사이, 제도 자체의 작동기제에 대한 분석을 간과해왔음을 지적한다.

일단 있으니까 우리가 그걸 바꿀 수 있는 건 아니니까 그냥 그 현실에서 얘기해 주는 거지만 우리 고등학교 체육 특기자들한테 이런 경쟁의 아름다움을 부각시키는 건 좀 어려워. 제도가 좋지 않은데 어떻게 우리가 해? 우리가 그 상황에서 즐길 수 있다고 생각해? 절대 못 즐겨. 페어 플레이 이런 거 얘기는 해줄 수 있지. 이해는 좀 할 거야. 그러면 멋있죠 이렇게 할 수 있지만 개네들의 그런 플레이어서 그런 걸 신경 쓰고 운동을 할 수는 없지.

(권배려 교사. 심층면담)

애들이 리그전 단체 시합할 때 평가에 이제 목숨 거는 애들 있잖아요. 네 아예 애초에 목숨 못 걸게 완전 리그전 점수를 비슷하게 줬었어요. 5점, 4점, 3점 정도. 서로 그러니까 그 리그전 팀별 경기에서 이제 만약에 1등을 했어 그러면 5점만 받는 거예요. 거기 (모둠평가)에서 점수의 당락이 결정되지 못하게 대신에 개인 기능 평가에서 점수를 높게 줬죠. 그리고 기능 평가는 두 번 정도 시험 볼 수 있게 해서 실수를 만회할 수 있게 도와줬고. 그런 식으로 하니까 점수에 대한 부담감이나 스트레스는 안 받더라고요. (중략) 평가에 넣는 게 최고다 왜냐하면 그 전에는 맨날 '야 애들아 이러면서 뭐 해야지', '협력해야지', '팀구호 외쳐야지', '그게 중요한 거야 너희들끼리 시너지' 어찌고 저찌고 해봤자 시합이 막 불타기 시작하면 애들이 막 성질내고 서로 막 욕하고 상대방 비방하잖아요. 근데 이런 게 있으니까 이 시스템이 있으니까 아이들끼리 욕하다가도 약간 좀 자정 작용이 생겨

(김사랑 교사. 심층면담)

표 24. 경쟁영역 수행평가 기준표

■팀별리그전 평가 - 평가요소	등급	평가기준
- 매 경기 시작 전 팀구호 외치기 - 득점 시 팀원과 하이파이브 - 리그전 승률 5할 이상 - 누적 득점 15점 이상 기록 - 팀원 전원 안타 - 팀 홈런 1회 이상	A	평가요소중 5가지 이상 만족
	B	평가요소 중 3-4가지 만족
	C	평가요소 중 2가지 이하 만족

(김사랑 교사. 현지문서)

한편, 현행 학교운동부 시스템에 강한 비판의식을 드러내었던 이전문 교사는 학생들에게는 학업을 강조하며 목표 달성에 실패했을 때를 대비하도록 하는 한편, 학교운동부 정책과 관련된 연수, 정책 간담회 등에서 대안을 제시하는 활동을 지속적으로 하고 있었다.

물론 저는 이 미시적인 이 학교 운동부를 가르치는 교사로서 아이들을 이 시스템 안에서 어쩔 수 없이 가르쳐야죠. (중략) 또 다른 한편 거시적으로는 비판하는 거죠. 왜냐하면 이런 갈등을 왜 교사가 겪게 하고 아이들이 아무 문제의식 없이, 학부모들이 이런 식의 어떤 무분별한 경쟁 속에서 정말 도태되고 탈락하고. 성공하는 애들도 있지만은. 이렇게 자라도록 하느냐라는 거에 대한 어떤 비애가 너무 큰 거예요 저는. 그게 충분히 완벽할 수는 없다고 치더라도 충분히 더 나아질 수 있거든요. 제도와 정책이라는 게 제일 중요한 부분이 저는 그런 부분이라고 생각을 해요.

(이전문 교사. 심층면담)

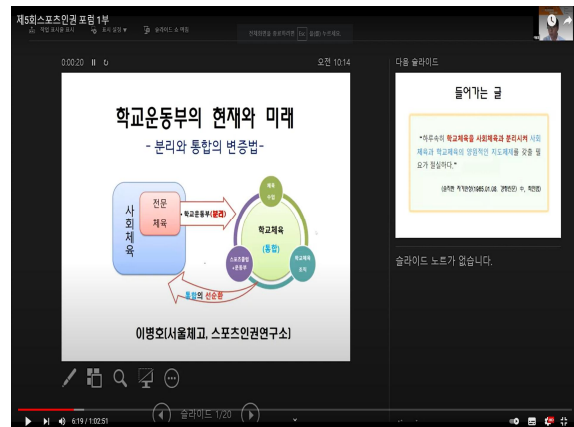


그림 8. 이전문 교사 강연자료

4. 종합논의

본 연구에서는 중등 학교체육에서 경쟁의 교육적 의미와 지도 방안을 탐색하기 위하여 교사와 학생이 경쟁에 대하여 지니고 있는 인식을 알아보고, 정규 체육수업과 정과 외 체육의 맥락을 나누어 경쟁 활동의 교수·학습 실천 양상을 살펴보았다. 본 장에서는 연구 결과를 종합적으로 해석함으로써 논의 및 시사점을 제시하고자 한다.

가. 교사와 학생의 경쟁 인식에 관한 논의

Arnold(1989)는 경쟁이 승리 추구와 규범 준수라는 양립불가능한 가치 체계로부터 도출되어 근본적으로 이론(異論)의 여지가 있는 규범적 개념(essentially contested normative concept)이라고 하였다. 때문에 우리 삶에 다양한 형태의 경쟁이 산재함에도 이에 관한 학문적 연구들은 수백 년 간이나 결론을 내리지 못하고 팽팽하게 대립해왔다(Johnson & Johnson, 1999). 전통적으로 경쟁적인 스포츠를 주된 교육내용으로 채택해 온 체육교육 분야에서도 경쟁의 효과와 폐해에 관한 주장이 엇갈리고 있는 실정이다(김용승, 1999)

체육교육에서의 경쟁을 양날의 검에 비유한 일부 연구(장경환, 2019; Hastie & Mesquita, 2017)를 제외한 대부분의 선행연구는 경쟁의 긍정적 혹은 부정적 효과 중 하나의 측면에 초점을 맞추어 이루어졌다. 스포츠 경쟁의 이상적인 모습은 주로 이론적 수준에서 탐색 되었으며 현장의 실천을 살펴보는 연구는 주로 수업, 학교스포츠클럽, 학교운동부 등 단일한 맥락에서 과열된 경쟁으로 인한 부정적 효과에 초점이 맞추어져 있었다. 본 연구는 경쟁이 지닌 양면성에 주목하고, 스포츠 경쟁의 효과에 영향을 미치는 상황적 요인을 탐색하기 위하여 학교체육의 다양한 맥락을 종합적으로 살펴보려고 하였다.

본 연구의 참여자들 또한 지난 삶의 경험과 개인의 철학에 따라 일상적 의미의 경쟁에 대한 양가적 인식을 지니고 있었다. 경쟁의 과열에 대한 우

려도 있었지만 경쟁의 배제 또한 인간이 지닌 자연스러운 감정을 억누르고 개인이 지닌 잠재력을 펼쳐내보일 기회를 박탈하는 것으로 인식되었다. 또한 이들은 스포츠 경쟁을 유희적이고 협력적인 일련의 과정이자 배움과 성장을 위한 하나의 수단으로 인식하였다. 이는 스포츠가 경쟁의 이상이자 원형으로서 사회의 경쟁 윤리에 교육적인 시사점을 제공할 수 있다는 최의창(2018)과 Simon (2021)의 입장과 궤를 같이 하는 것이었다.

나. 경쟁 활동의 교육적 지도 방안에 관한 논의

체육 철학 및 스포츠 교육학 분야에서는 스포츠에 불박한 경쟁성을 윤리적, 교육적 맥락에서 풀어내기 위한 연구가 꾸준히 이루어져 왔다(권민정, 2008; 장경환, 2019; 장성수, 2007; 김성훈 외, 2012; Aronld, 1989; Aggerholm et. al., 2018; Kretchmar, 2012; Shields & Bredemeier, 2009). 특히 Aggerholm 외(2018)는 정과 체육의 맥락을 고려한 경쟁 활동에의 접근 전략을 제시하기도 하였다.

본 연구는 학교라는 제도적 공간 안에 교육뿐 아니라 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 기능이 병존함에 주목한다(장상호, 1997). 예를 들어 학교에서 치르는 시험은 학습의 정도를 파악하여 추후의 지도 방향을 정립하는 교육적 기능도 수행하지만 때로는 선발과 같은 사회적 기능도 수행하는 것이다. 마찬가지로 학교에서 이루어지는 축구 경기가 어떤 학생에게는 가벼운 기분전환에 불과하지만 어떤 학생에게는 자신의 정체성을 구성하는 중요한 요인이 될 수도 있다. 본 연구에서는 이와 같은 현실을 전제하되, 학교체육을 구성하는 하위 맥락들이 궁극적으로는 학생들의 배움과 성장을 지원하는 교육적 지향으로 나아가기 위한 방안을 제시하고자 하였다.

이러한 방안으로는 첫째, 학교체육의 맥락 간 연계를 통해 다양한 경쟁의 장에 학생들을 노출시키고 그것이 지속될 수 있는 구조적 여건을 마련해야 한다. 니체의 놀이와 아곤 개념을 문화철학적 관점에서 조명한 정낙림(2019)은 아곤(경쟁)의 가치는 경쟁의 종식이 아닌 지속에 있다고 하였다. 경쟁이 가치로운 활동으로 지속되기 위해서는 경쟁을 종식시킬 정도의

독점적이고 배타적인 승자를 허용하지 않는 동시에 하나의 경쟁이 또 다른 경쟁을 촉발할 수 있도록, 경쟁을 제도적으로 종식시키는 것도 거부해야 한다는 것이다. 본 연구의 참여자들 또한 학교 내외의 다양한 체육활동을 연계함으로써 승자와 패자의 구분으로 종결되는 것이 아닌 다음의 기회를 기대할 수 있는 경쟁의 장을 마련하고자 하였다.

둘째, 운동을 직접 하는 것 이외에 스포츠 경쟁의 문화적 차원에 대한 직·간접적 교수 활동이 이루어져야 한다. 체육교육에서 경쟁적인 활동이 축소 및 배제되어야 한다는 주장의 가장 강력한 논거 중 하나는 경쟁 스포츠가 운동 기능이 낮은 학생의 소외를 가져온다는 것이다. 그러나 이러한 관점은 경쟁을 ‘잘’ 한다는 것의 의미를 운동 기능의 능숙함에 한정된 결과이다. 본 연구에서도 정과체육에 비하여 의무 교육으로서의 성격이 약화되는 정과 외 체육의 맥락에서는 운동을 ‘잘’ 가르치고, ‘잘’ 배우고 싶은 교사와 학생의 마음이 기능의 향상에 치중하는 경향으로 나타나기도 하였다. 하지만 권배려, 홍열정 교사는 운동 기능이 낮은 학생도 나름의 방식으로 경쟁 활동에 참여하고 즐길 수 있도록 향유 방식의 다양성을 존중하였다. 또한 조준중 교사와 김사랑 교사는 선수나 감독의 일화, 올림픽의 비하인드 스토리 등 일반 학생들은 직접 경험해보기 어려운 차원의 경쟁을 소개하기도 하였다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

스포츠의 개념이 점차 비경쟁적인 신체활동을 포함하는 범주로 확대되고 교육과정의 패러다임도 신체활동 중심으로 전환되었지만 여전히 경쟁은 스포츠를 스포츠답게 만드는 요소로 인식되며(장성수, 2000) 학교체육의 교육내용이자 방법으로 널리 활용되고 있다. 그러나 그 과정에서 발생하는 소외와 갈등, 승리지상주의와 공격성 등의 부작용에 대한 우려도 함께 존재한다. 따라서 스포츠가 지닌 교육적 잠재력을 온전히 실현하는 일은 그것이 지닌 경쟁성을 어떻게 다루어 내는가에 달려있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

본 연구의 목적은 학교체육에서 ‘경쟁’이라는 신체활동 가치에 대한 인식과 실천을 정과체육, 과외체육, 전문체육의 맥락으로 나누어 살펴봄으로써 체육교육에서 경쟁이 지니는 교육적 의미와 지도 방식을 탐색하는 데 있다. 이를 위한 연구 문제로는 첫째, 중등 체육교사와 학생은 경쟁을 어떻게 인식하고 있는가? 둘째, 중등 학교체육에서 경쟁은 어떻게 지도되는가? 셋째, 학교체육에서 경쟁을 교육적으로 지도하기 위한 방안은 무엇인가?를 설정하였다. 위의 연구 문제에 관한 결과 및 논의를 종합하여 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 연구 참여 교사와 학생은 일상적인 의미의 경쟁에 대하여 양날의 검과 같은 양가적 인식을 지니고 있었다. 인간의 경쟁심은 자연스러운 감정이지만 그것이 지나치면 싸움의 씨앗이 되기도 하며, 현대 사회의 작동 원리로서 피할 수 없는 것이면서도 절차적, 기계적 공정성의 환상에 매몰될 위험도 존재하였다. 한편, 이들은 스포츠 경쟁에 대하여 경쟁이되 유희적, 협력적 특성을 지니는 순환적 과정이자, 성장과 배움을 위한 수단으로 인식하였다. 이들이 인식한 경쟁의 명과 암은 올바른 의미의 경쟁을 가르치고 배워야 할 필요성을 제기하였으며 스포츠 경쟁이 그러한 잠재력을

지니고 있음을 확인하였다.

둘째, 학교체육의 제 맥락에서 이루어지는 경쟁 활동의 지도 양상은 활동에의 참여 동기와 활동에 따르는 위험부담에 따라 자아실현형, 진지여가형, 유희오락형, 이전투구형의 네 가지로 분류되었다. 자아실현형은 고위험 경쟁 속에서도 활동 자체에 대한 애정을 간직하고, 체육 전문인으로서의 정체성을 형성하며 스스로가 지닌 소질과 잠재력을 온전히 발휘하는 장이 되는 경쟁이다. 이 유형의 지도는 일차적으로 경기력의 향상을 위한 선택과 집중식 훈련이 주를 이루었으며 이로 인해 발생하는 심리적 탈진을 보살피는 지도자의 개인적 관심과 배려로 이루어졌다. 진지 여가형은 경쟁의 결과에 따르는 보상이나 위험부담의 크기가 작아 활동의 결과에 대한 부담에서 벗어나 활동에 참여함으로써만이 얻을 수 있는 즐거움이나 소속감 등의 내재적 가치를 추구하는 경쟁이다. 이 유형의 지도는 종목에 대한 교사와 학생의 열의를 바탕으로 보다 높은 수준의 기술 및 전술을 연마하는 방식으로 이루어졌다. 유희오락형은 경쟁으로 인한 부작용을 최소화하고 학생의 학습을 촉진하기 위한 수단으로서 스포츠의 경쟁적 속성을 일부 제거하여 놀이나 게임의 형태로 제공되는 경쟁이다. 이 유형의 지도는 경쟁 상황에서 발생할 수 있는 부정적 행동이나 태도를 억제하고 기능 수준이 낮은 학생을 포괄하여 모두에게 공평한 성공의 기회를 제공하는 방식으로 이루어졌다. 이전투구형은 성적이나 진학, 진로 등의 지위를 획득하기 위한 수단으로 활용되는 고위험 경쟁이다. 이 유형의 지도는 주어진 제도 속에서 어쩔 수 없이 승리를 추구하는 모습으로 이루어지되, 체육교사의 권한을 벗어나 상당부분 전문 체육 지도자에게 일임되어 있었다.

셋째, 유형별 경쟁의 교육적 의미 및 지도 방안은 활동의 맥락을 구분하는 두 축의 양 극단이 지닌 교육적 장점을 살리되 난점을 보완하는 방향으로 제시되었다. 첫째, 자아실현형 경쟁은 고위험 경쟁이 제공하는 성장의 동력을 뛰어난 선수를 넘어 훌륭한 사회인이자, 전인의 지향을 향해 활용해야 한다. 둘째, 진지여가형 경쟁은 운동을 ‘잘’ 한다는 것의 의미를 기법의 뛰어남에 한정하지 않고 심법적 차원의 성숙으로 확장하여야 한다. 셋째, 유희오락형 경쟁은 활동의 즐거움이 일시적이고 소비적인 쾌락을 넘

어 배움과 성장의 기쁨으로 이어질 수 있도록 해야 한다. 넷째, 이진투구형 경쟁은 활동에 참여하는 개인의 품성과 더불어 부정적인 태도나 일탈 행동을 유발하는 구조적 문제에 관심을 기울여야 한다.

2. 제언

가. 현장 실천을 위한 제언

본 연구에서는 교사와 학생의 경쟁 인식, 교수·학습의 실천 양상 및 교육적인 지도를 위한 방안에 대해 살펴보았다. 지금까지의 연구 결과와 논의를 바탕으로 현장 적용과 실천을 위해 다음과 같이 제언한다.

첫째, 본 연구에서 나타난 자아실현, 진지여가, 유희오락, 이진투구로서의 경쟁을 활동의 목적과 학습자의 특성을 고려하여 적절하게 활용할 필요가 있다. 이제 막 스포츠에 입문한 학생들에게 프로 선수 수준의 경쟁심과 헌신을 요구하는 것도 적절하지 않지만 평생을 함께할 반려운동으로서, 혹은 전공이나 직업으로서 스포츠에 접근하는 학생들에게 활동의 중요성을 지나치게 축소하는 것도 교육적이지 못한 조치이다. 이를 위해 경쟁의 개념을 놀이와 게임 수준의 약한 경쟁으로부터 대교경기와 전문체육 수준의 강한 경쟁까지의 연속선상에서 파악할 필요가 있으며 학생의 발달단계와 기능수준, 참여동기를 고려하여 다양한 경쟁의 모습을 교육적으로 펼쳐내어야 한다.

둘째, 학교 내외의 자원을 활용하여 학교체육을 구성하는 하위 맥락들이 유기적으로 연계된 경쟁 활동의 장을 마련해야 한다. 중등 학교체육은 초등체육과 평생체육을 이어주는 가교로서, 초등체육 수준에서 다룬 기본 움직임 기술과 게임 유형에 대한 이해를 심화하여 실천전통으로서의 스포츠 문화에 입문하는 장이다. 본 연구에서 정규 체육 수업과 연계하여 학급, 혹은 새로운 단위의 팀을 조직하여 틈새 리그를 운영하고, 이것이 자연스럽게 교외 대회에 출전하는 학교스포츠클럽 활동으로도 이어졌듯 학생들에

게 다양한 경쟁을 체험할 수 있게 하는 체육 교사의 기획력이 요청된다. 또한, 스포츠강사, 감독, 코치 등 학교체육의 울타리 안에서 활동하는 지도자들과의 소통을 통하여 단위 학교 스포츠 교육의 목적과 방향성을 공유할 필요가 있다.

셋째, 학습자의 경쟁 태도 및 참여 유형을 진단하고 분석해낼 수 있는 도구를 개발하여 경쟁 활동 지도의 참고 자료로 활용하여야 한다. 본 연구에서 나타난 네 가지 유형의 경쟁은 경쟁의 중요도와 활동의 목적이라는 상황적 요인에 의해 구분되어 제시되었다. 그러나 본 연구에서 살펴본 바와 같이 동일한 상황에서도 경쟁 상대 및 규칙에 대한 인식, 경쟁을 통해 궁극적으로 나아가고자 하는 지향점 등 참가자 각자의 가치관이나 경쟁관에 따라 전혀 다른 행동 양식으로 나타나기도 한다. 따라서 학생들이 지니고 있는 경쟁 태도 및 인식을 가늠하여 경쟁 활동 지도의 시작점으로 삼아야 할 것이다.

나. 후속 연구를 위한 제언

마지막으로 본 연구의 결과와 논의를 바탕으로 후속으로 진행되어야 할 연구에 관해 다음과 같이 제언한다. 첫째, 유형별 경쟁의 지도 전략을 반영한 프로그램을 개발 및 적용하고 그 효과를 탐색하는 연구가 필요하다. 본 연구에서는 기존의 긍정 혹은 부정이라는 이분법적 접근을 벗어나 경쟁 활동의 실천에 영향을 미치는 상황적, 구조적 요인을 고려한 지도 전략을 제시하고자 하였다. 다만, 본 연구에서 제시된 지도 전략은 연구 참여 교사 각자의 노하우를 종합하여 제안된 것이기에 한 단위, 학기, 혹은 연단위로 활용할 수 있는 장기적 교육 프로그램을 개발하여 그 효과를 평가하는 후속 연구가 요청된다.

둘째, 참여 및 비참여 관찰, 담화 분석 등의 자료 수집 방법을 추가적으로 활용하여 교사와 학생의 경쟁 인식이 교육 활동의 실천을 둘러싼 사회문화적 영향요인 속에서 어떻게 형성되고 변화되는지를 추적하는 연구가 필요하다. 관련 선행연구를 살펴보면 초등체육 수업에서 교사의 발화가 암

목적으로 지시하는 특정한 사고방식이나 사회적 실천을 탐색한 연구(안양옥, 차민철, 장경환, 2021)는 있었지만 입시나 진로 등 보다 복잡한 사회적 실천이 개입되고, 교수자와 학습자 간의 권력 비대칭이 완화되는 중등 체육에서의 양상을 살펴본 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구에서 면담을 통해 살펴본 교사와 학생의 경쟁 인식 및 실천이 실제 현장에서 어떠한 모습으로 나타나는지를 살펴보는 후속 연구가 필요하다.

셋째, 경쟁 활동의 지도 방식이 학생의 학습으로 어떻게 연계되는지를 교사와 학생의 상호작용 속에서 파악하는 연구가 필요하다. 본 연구의 결과 일반적 의미의 경쟁에 대한 교사와 학생의 인식은 대체로 유사하였으나 교육적 의도를 담은 교사의 지도가 학생들에게는 온전히 전달되지 않는 모습도 나타났다. 본 연구에 참여한 학생들은 연구참여 교사와 최소 1년 이상 수업을 통해 교류하였지만 코로나-19의 영향으로 기존의 일반적인 경쟁활동 지도 방식과는 다소 상이한 방식으로 활동이 진행되었으며, 타인과의 접촉과 신체활동이 크게 제약된 상황에서 경쟁 활동에 대한 갈증과 즐거움을 더욱 크게 느꼈을 수 있다. 따라서 후속 연구에서는 한 명 혹은 소수의 교사와 이들이 지도하는 다양한 경쟁 성향의 학생들을 참여자로 하여 교사와 학생의 상호작용을 통해 발현되는 교수·학습의 양상을 탐색할 필요가 있다.

참 고 문 헌

- 강성민(2013). 실천으로서 스포츠의 내재적 선에 대한 탐구. 미간행 박사 학위 논문. 서울대학교 대학원, 서울.
- 강수돌(2013). 팔꿈치 사회: 경쟁은 어떻게 내면화되는가. 서울: 갈라파고스.
- 강영일, 남석희(2014). 비경쟁적 협동게임 적용 체육수업이 학습자의 인성에 미치는 영향. **초등교육연구논총**, 30(2), 69-87.
- 강유원, 신현군, 김석환(1995). 경쟁적 운동국면에 대한 체험적 이해. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 3(2), 1-21.
- 강준호(2005). 스포츠산업의 개념과 분류. **체육과학연구**, 16(3), 118-130.
- 교육부(2007). **중학교 체육 교육과정 해설서**. 서울: 교육과학기술부
- 교육부(2013). **학교체육 주요 업무 계획**. 서울: 교육과학기술부
- 교육부(2015a). **2015 개정 교육과정 총론 해설(중학교)**. 태백: 교육부
- 교육부(2015b). **체육과 교육과정**. 교육부 고시 2015-74호 [별책 11호]
- 교육부(2015c). **초·중등학교 교육과정 총론**. 교육부 고시 2015-74호 [별책 1호]
- 교육부(2015d). **학교스포츠클럽 리그 운영 지침서**. 서울: 교육부
- 교육부(2019). **2019년 방과후학교 운영 현황 통계**. 서울: 교육부
- 교육부(2021). **2021년 학교체육 활성화 추진 기본계획(안)**. 서울: 교육부
- 교육부, 문화체육관광부(2021). **학교체육 진흥법**. 법률 제17960호.
- 국립국어원(2020). **표준국어대사전**. <https://stdict.korean.go.kr>에서 검색
- 권민정(2008). 중등학교 체육수업에서 도전활동과 경쟁활동 영역의 적용 방안. **우리체육**, 2, 16-28.
- 권민정(2012). 학교스포츠클럽 정책의 전개과정 분석 및 교육적 담론. **한국체육학회지**, 51(5), 321-333.
- 권형일, 권민정, 손환(2012). 학교스포츠클럽활동에 참여하는 여중생의 클럽문화 탐색. **한국체육과학회지**, 21(6), 993-1006.
- 김경원(2011). 사회철학적, 문화사적 관점에서 본 인간의 경쟁심과 스포츠

- 경쟁. **체육과학연구**, 22(2), 1955-1966.
- 김기형, 박중길(2009). 대학 운동부 선수의 학업수행을 위한 교육과정 적용과 효과 탐색: 사례연구. **한국스포츠심리학회지**, 20(1), 87-107.
- 김동식(2021). 학생선수의 탄생: 우리나라 엘리트 체육시스템의 변천 과정. **한국초등체육학회지**, 27(1), 73-85.
- 김무영, 이승배, 문호준(2010). 한국 스포츠교육모형의 연구 동향. **한국스포츠교육학회지**, 17(2), 21-39.
- 김상목(2013). 경쟁활동의 경쟁가치 실현을 위한 수업방안. **한국체육교육학회지**, 17(4), 1-12.
- 김석희(2003). 대학 엘리트선수들의 오늘과 내일. **한국사회체육학회지**, 20(2), 981-990.
- 김선희, 허현미(2008). 학교스포츠클럽의 역할 및 활성화 방안. **한국사회체육학회지**, 33, 347-364.
- 김성곤(2014). 초등 체육수업에 있어서 경쟁 활동 지도의 교육적 의미와 성격. **한국초등체육학회지**, 19(4), 31-42.
- 김성훈, 김고운, 이안수(2012). 중학교 체육수업에서 경쟁 활동에 대한 학생들의 태도와 인식. **한국체육과학회지**, 21(4), 785-799.
- 김영갑(2015). 한국 스포츠문화의 현실과 과제(3): 엘리트스포츠의 작동 메커니즘과 지향점. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 23(2), 221-233.
- 김용승(2000). 스포츠의 "경쟁"과 심리학의 "경쟁"연구. **스포츠과학**, 겨울호, 43-50.
- 김용승, 김병현, 신동성, 문용린(2002). **청소년의 스포츠 참여를 통한 경쟁 교육(심리학적 관점에서)**. 서울: 국민체육진흥공단 체육과학연구원.
- 김용환(2012). 방과 후 체육활동의 의미와 교육적 가치 구현 방안. **한국체육교육학회지**, 17(2), 1-12.
- 김용환(2013). 경쟁활동의 경쟁가치 실현을 위한 수업방안. **한국체육교육학회지**, 17(4), 1-12.
- 김윤희, 김병준, 이옥선(2015). 신체활동과 인성향상을 위한 체육 수업모형

- 개발. **교육문화연구**, 21(1), 199-227.
- 김철민, 곽은창, 주병하(2016). 중학생이 바라본 학교스포츠클럽 활동의 교육적 가치 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 23(4), 51-70.
- 김한범, 권순용(2018). 학생선수의 운동부 정체성 형성과정과 의미. **한국체육과학회지**, 27(5), 261-274.
- 김현우, 김옥주.(2012). 영역형 경쟁 활동으로 적용한 플라잉디스크 얼티미트 (Ultimate) 경기의 체육수업 적용가능성 탐색. **한국스포츠학회지**, 10(3), 295-309.
- 김현우, 이기봉, 김충곤(2014). 창의적 체험활동으로서 학교스포츠클럽활동의 참여만족 및 교육적 효과 분석. **한국체육교육학회지**, 19(2), 31-45.
- 김홍식(2001). 제 6차 교육과정 고등학교 체육교과서에서 놀이·게임·스포츠의 개념 정의와 규칙의 문제. **한국체육학회지**, 40(4), 77-85.
- 나영일(2002). 탈육체성의 스포츠. **전통과 현대**, 20(여름호), 90-101.
- 남석희, 김주열, 박대권(2015). 초등학교 교사의 실천적 체육 수업 지식 구조 탐색: 경쟁활동을 중심으로. **한국초등체육학회지**, 20(4), 33-44.
- 류태호(2005). 학원스포츠의 과제와 전망. **한국스포츠교육학회지**, 12(2), 91-108.
- 류태호(2010). 중도탈락 학생선수 인권상황 실태조사. 국가인권위원회 발간자료.
- 문호준, 조남용(2004). 스포츠교육모형을 활용한 체육수업에서 심동적 영역 평가에 관한 내러티브 연구. **한국스포츠교육학회지**, 11(3), 67-83.
- 민형식(2020). 스포츠는 여학생을 어떻게 행복하게 하는가?: 여학생 운동향유 방식 탐색을 통한 운동소양 함양 방안 모색. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원, 서울.
- 박대권(2013). 협동적 게임을 적용한 체육수업 실행 연구. **학습자중심교과교육연구**, 13(5), 383-411.
- 박대권, 박창범, 김영식, 배준용(2013). 경쟁적 체육활동에서 나타나는 부

- 정적 언어의 영향: 학생들의 경험에 대한 근거이론 및 정신의학적 접근. **통합교육과정연구**, 7(2), 85-108.
- 박대원(2017). 경쟁활동 가치의 교육철학적 담론과 실천적 교육과정 탐색. **한국체육학회지**, 56(4), 252-268.
- 박대원, 김진필(2018). 체육실기 수업에서 여자 초등예비교사의 경쟁활동에 관한 인식과 실천 탐색. **학습자중심교과연구**, 18(16), 149-174.
- 박미림(2017). **초등학교에서의 건강교육은 얼마나 건강한가?: 초등체육 건강 활동 지도의 내실화를 위한 교육학적 탐색**. 미간행 박사학위 논문. 서울대학교 대학원: 서울.
- 박미림, 이옥선(2014). 초등학교와 중학교 체육과 교육과정 경쟁 활동영역의 연계성 탐색. **초등교육연구**, 27(1), 29-55.
- 박민영(2019). 리그 운영을 통한 초등체육 경쟁 영역 지도 사례. **우리체육**, 21, 5-10.
- 박민영, 엄우섭(2019). 스포츠교육모형을 적용한 초등학교 네트형 경쟁 수업의 실행 과정과 교육적 의미. **한국초등교육**, 30(4), 171-188.
- 박성주, 임현주(2011). 체육수업은 도덕교육에 공헌할 수 있는가? **체육과학연구**, 22(4), 2481-2491.
- 박세훈(2010). 미국의 고부담 시험의 가능성과 한계. **비교교육연구**, 20(5), 1-21.
- 박승욱(2001). 미식축구 선수들의 경쟁체험에 관한 연구. **한국체육과학회지**, 10(2), 147-154.
- 박용남(2018). 인성 친화적 학교문화 조성을 위한 포괄적 학교체육 운영 사례 연구. 미간행 박사학위 논문. 서울: 서울대학교 대학원.
- 박용남, 정현수(2018). 하나로수업모형 성장기: 연구동향에서 드러난 성과와 과제. **한국초등체육학회지**, 23(4), 167-182.
- 박용남, 홍연중(2015). 초등 체육과 교육과정 신체 활동 가치 영역별 연구동향과 과제. **한국초등체육학회지**, 21(1), 61-75.
- 박정준(2011). 스포츠는 인성을 길러줄 수 있는가?: 스포츠 인성교육의 이론적, 경험적 근거와 과제. **교육과정연구**, 29(3), 173-202.

- 박정준(2013). 인성 함양을 위한 스포츠 경쟁 메커니즘의 반성적 고찰. **교육과정연구**, 31(3), 281-297.
- 박종률(2003). 경쟁 스포츠 참여시 고등학생의 스포츠맨십 실태. **한국스포츠교육학회지**, 10(1), 77-93.
- 박종률(2008). 스포츠맨십 가치학습을 위한 실천가능한 체육교수전략 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 15(3), 1-23.
- 박주영, 신운정, 김지연(2012). 건강교실프로그램이 청소년의 체력 및 자아 존중감과 행복에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 21(3), 433-442.
- 박형신, 정수남(2013). 고도 경쟁 사회 노동자의 감정과 행위 양식. **사회와 이론**, 11, 205-252.
- 방신웅, 우효동, 황선환.(2015). 과연 진지하고 전문화된 여가가 삶의 질을 향상시키는가?. **한국여가레크리에이션학회지**, 39(1), 1-15.
- 배명훈(2012). 인문학적 체육수업을 위한 영역형 경쟁 교수·학습 프로그램 개발: 농구를 중심으로. **한국체육교육학회 학술발표대회 자료집**, 171-185.
- 배종희(2015). 초등 체육에서 스포츠 영화를 활용한 경쟁 활동 수업하기. **학습자중심교과교육연구**, 15(12), 23-41.
- 백승엽, 채창목(2015). 교육적 경쟁을 적용한 경쟁활동 수업이 초등학교 고학년 학생들의 스포츠 사회성에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 54(6), 175-184.
- 서광석, 권민혁(2016). 체육교사의 학교-지역스포츠클럽 연계 운영 경험에 관한 자문화기술지. **한국체육과학회지**, 25(5), 793-809.
- 서미옥(2011). 협동학습과 경쟁학습 선호에 영향을 미치는 변인들의 관계: 한국교육종단연구를 중심으로. **아시아교육연구**, 12(4), 1-23.
- 서지영, 김기철, 유창완(2015). 학교스포츠클럽 활동의 교육성과에 대한 교사 인식. **한국체육학회지**, 54(5), 301-315.
- 선혁규, 백종수(2019). 학생선수 학습권을 위한 주말리그제도 운영 성과와 과제. **한국체육교육학회지**, 23(4), 131-145.
- 성창훈(2003). 청소년 운동선수들의 스포츠맨십 측정도구 개발. **한국스포츠**

- 츠심리학지, 14(2), 129-144.
- 신현규(2011). 스포츠의 정의(definition)를 찾아서. **움직임의 철학: 한국 체육철학회지**, 19(1), 107-127.
- 송유진(2019). **협력학습에서 집단 간 경쟁이 과제참여 및 학습태도에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원, 서울.
- 안양옥, 차민철, 장경환(2020). 초등 경쟁영역 체육수업에서의 교사 발화에 관한 비판적 담론 분석. **한국초등체육학회지**, 26(4), 1-18.
- 여인성, 박찬희(1998). 스포츠에서의 승리와 경쟁의 윤리. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 6(1), 67-88.
- 오대균, 이기대(2014). 학교스포츠클럽 우수 운영 사례를 통한 교육적 운영 특성, 효과 및 요인 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 21(4), 55-79.
- 오승현(2017). **체육교육의 윤리학적 전환의 방향 탐색**. 미간행 박사학위논문. 서울대학교 대학원, 서울.
- 오승현(2019). 스포츠교육모형 적용 배구 수업을 통한 학급 공동체 역량 변화의 의미. **한국스포츠교육학회지**, 26(4), 51-72.
- 오승현(2020). 지역사회 자원을 활용한 학교스포츠클럽 참여 경험의 교육적 의미. **한국체육학회지**, 59(4), 95-111.
- 오승현, 조기희(2021). 학교 교육 주체들의 내재적 관점으로 평가된 학교 스포츠클럽의 교육적 성과와 과제. **한국융합과학회지**, 10(2), 25-44.
- 오찬호(2013). **우리는 차별에 찬성합니다: 괴물이 된 이십대의 자화상**. 고양: 개마고원.
- 오현정, 김래영, 이병준(2016). 중학교 체육교과서 경쟁 활동 영역 내용 분석. **교육연구논총**, 37(1), 57-77.
- 유정애(2007). 체육과 내용의 본질과 도구로써의 '신체활동'의 교육적 의미와 지향성 탐색. **교육과정평가연구**, 10(1), 253-272.
- 유정애, 진연경, 권민정(2019). 중학교 학생선수의 고입 내신 반영 제도 설계 방향. **한국스포츠교육학회지**, 26(1), 91-106.
- 윤기준(2021). 학교체육-생활체육 연계를 위한 스포츠교육학의 역할.

Asian Journal of Physical Education and Sport Science,
9(1), 27-38.

윤기준, 정현우(2018). 학교체육에서의 지역연계 실천 양상 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 25(3), 1-20.

윤미정(2011). 스포츠에서 경쟁의 의미. **한국체육학회지**, 50(3), 29-35.

윤민재(2020). 한국사회의 경쟁과 자기계발, 그리고 자아테크놀로지: 청년 세대 문제에 대한 연구. **인문사회** 21, 11(2), 1257-1269.

이규일(2012). 체육과 통합적 내용설계를 위한 '내용분석틀' 및 '수업내용' 탐구: 영역형 경쟁활동을 중심으로. **중등교육연구**, 60(4), 1169-1203.

이규일, 허창혁, 류태호(2011). 중고등학교 학생선수들의 중도탈락 원인 특성 및 개선 방안. **체육과학연구**, 22(3), 2189-2202.

이대중, 김대진, 임은주, 송호현(2018). 여중생의 학교스포츠클럽 배구부의 참여 경험과 교육적 의미 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 25(1), 147-169.

이대형(2012). 교육의 장으로서 학교운동부의 바람직한 발전 방향 탐색. **한국체육교육학회지**, 17(1), 1-16.

이문진(2017). 스키 참여자의 레크리에이션 전문화 과정. **한국체육학회지**, 56(1), 543-552.

이승배, 박윤혁(2011). 중학교 체육교과서의 영역형 경쟁 활동 내용구성 체제 분석. **한국스포츠교육학회지**, 18(1), 91-108.

이승범(2013). 방과후 무용활동 참여가 여자아동의 친사회성 및 학생건강 체력에 미치는 효과. **열린교육연구**, 18(2), 223-239.

이원희, 강현석(1999). 인성교육의 접근방식. 대구교육대학교 논문집, 34, 291-317.

이옥선(2016). 스포츠를 통한 방과후학교 라이프스킬 개발 프로그램의 실행 이해. **한국여성체육학회지**, 30(4), 231-253.

이용식, 오연풍(2014). 일반학생과 학생선수의 체육진흥을 위한 법정책 개선방안 연구. **한국체육정책학회지**, 29, 1-10.

- 이윤미(2005). 교육담론으로서의 경쟁. **교육비평**, 19, 146-177.
- 이윤미, 김명희(2008). 교육 담론으로서 '경쟁'을 사유하다. **초등우리교육**, 20-25.
- 이의재, 윤현수, 김진영(2020). 지역기반 협력적 거버넌스를 통한 학교 스포츠클럽 리그 운영 변화 탐색. **한국체육학회지**, 59(1), 131-143.
- 이정학(2019). 스포츠에서 경쟁의 이중적 가치에 대한 이해. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 27(2), 7-17.
- 이태구, 김규리, 박형란, 이한주(2011). 모의중계(Mock Broadcasting)을 통한 체육교과 감상 수업의 실행. **체육과학연구**, 22(4), 2429-2444.
- 이학준(2006). **생각하는 스포츠**. 서울: 북스힐
- 이학준(2018). 패배의 재해석: 인성교육적 함의. *Asian Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(3), 1-12.
- 이해령, 류태호(2021). '학생선수'개념의 의미 변천과 교육적 함의 도출. **한국스포츠교육학회지**, 28(2), 129-148.
- 이혁기(2010). **공부하는 학생선수 만들기의 함의와 실천적 과제**. 미간행 박사학위논문. 대구: 경북대학교.
- 이흥우(2009). **교육의 개념(주석·증보판)**. 서울: 문음사.
- 이흥우(2016). **교육의 목적과 난점(7판)**. 파주: 교육과학사.
- 임번장(2010). **스포츠사회학개론**. 서울: 레인보우북스.
- 임석원(2005). 경쟁 스포츠에서 페어플레이 담론. **한국체육학회지**, 44(5), 123-129.
- 임성철(2013). 한 체육교사의 학생주도 고등학교 학교스포츠클럽대회 운영 경험에 대한 자문화기술지. **한국체육교육학회지**, 18(1), 53-64.
- 임용석, 류태호(2014). 대학교 학생선수의 수업일상에 관한 질적연구. **한국스포츠교육학회지**, 21(3), 113-140.
- 장경환(2019). 2015 개정 교육과정 경쟁 영역의 지도 방향 고찰. **한국초등체육학회지**, 25(1), 1-18.
- 장사형(2008). 경쟁의 도덕성과 그 교육적 함의. **중등교육연구**, 56(3),

223-244.

- 장성수(1999). 스포츠에 내재된 절대적 가치에 기초한 체육교육으로의 접근. **한국체육학회지**, 38(1), 61-74.
- 장성수(2007). 체육의 경쟁성에 대한 철학적 이해. **한국체육학회지**, 46(4), 39-50.
- 장성수(2010). 교육학에 기초한 체육교육의 본질론적 고찰. **한국체육학회지**, 49(2), 1-10.
- 장성수, 임혜옥(2004). 체육에 있어서 스포츠내재성의 활용가능성에 관한 연구. **움직임의 철학 : 한국체육철학회지**, 12(1), 1-27.
- 장용규, 이정택(2011). PBL을 적용한 체육수업에서 초등학생의 경쟁가치 내면화과정 탐구. **한국초등체육학회지**, 17(2), 1-15.
- 전용균(2016). 가족형태에 따른 방과 후 운동이 아동의 스트레스 호르몬과 학업성취도에 미치는 영향. **한국웰니스학회지**, 11(2), 67-76.
- 정경환, 원영신, 조성원(2016). 다중흐름모형 (Multiple Streams Model) 을 적용한 체육계 비리 근절정책 형성과정 분석. **한국체육정책학회지**, 37, 125-145.
- 정문현, 진윤수(2017). 전국체육대회의 의미와 변화. **한국체육학회지**, 56(1), 1-10.
- 정성우(2015). 하나로 수업모형을 적용한 경쟁활동 핸드볼 수업의 사례연구. **교사교육연구**, 54(4), 681-690.
- 정일홍, 김무영, 정주혁(2011). 경쟁 활동 내용 영역의 비판적 고찰과 인문학적 접근. **한국체육교육학회 학술발표대회 자료집**, 177-189.
- 정지혜, 정혜리(2008). 방과 후 학교교육활동이 중학생의 신체적 자기개념, 학교적응, 자기효능감에 미치는 영향. **건강생활과학연구소**, 24, 17-37.
- 정찬기오, 이광우, 김복연(2010). 체육 교과 '경쟁 활동' 영역의 내용 체계. **중등교육연구**, 22, 185-222.
- 정현우(2017). 건강하고 활기찬 삶을 위한 학교체육의 방향 및 역할 탐색. **한국체육교육학회지**, 22(3), 1-16.

- 정현우(2018). 학생건강체력평가제(PAPS)는 학생 건강 증진에 도움을 주는가?. **스포츠과학**, 144, 75-81.
- 정현우, 윤기준(2020). 고등학교 학교운동부 학업-운동 병행 사례연구. **한국체육교육학회지**, 24(4), 127-141.
- 조남용, 이영국(2013). 국가주도 학생선수 육성제도의 개념과 현실을 토대로 한 개선방향 탐색. **한국초등체육학회지**, 19(3), 151-164.
- 조수경(2008). 청소년의 스포츠 경쟁관 개념 구조 탐색 및 측정 도구 개발. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원, 서울.
- 조영규, 송혜령, 김경아, 강재헌, 강주호, 송영희, 윤현자, 김혜순(2009). 서울특별시 초등학교에서 시행된 학교-기반 비만 중재 프로그램 “건강교실”의 비만도 개선 효과. **대한비만학회지**, 18(4), 146-157.
- 조용환(1999). **질적연구: 방법과 사례**. 서울: 교육과학사.
- 조원광(2013). 사회과학의 진화론 수용 비판: 경쟁의 공리와 진화론적 재별론을 중심으로. **경제와 사회**, 2013(3), 286-318.
- 조정규, 김달우(2014). 지역기반 학교체육사 연구: 1900-1949년 전주신흥학교의 학교체육활동 사례분석. **한국스포츠교육학회지**, 21(3), 1-15.
- 조쟁규(2000). 코메니우스 도덕교육관의 체육교육적 의의. **한국체육교육학회지**, 39(1), 125-137.
- 조한무(1997). 체육교육에서 협동학습의 탐색. **교육논총**, 14, 361-376.
- 지동철(2007). 의(義)로운 스포츠. 움직임의 철학: **한국체육철학회지**, 15(4), 121-134.
- 채성주(2007). 근대적 교육관의 형성과 “경쟁”담론. **한국교육학연구**, 13(2), 47-66.
- 최만희(2004). 협동학습과 경쟁학습의 학습태도에 대한 비교 분석. **한국체육교육학회지**, 9(2), 157-169.
- 최명수, 이제행(2011). 초등체육수업에서 신체활동가치 영역별 아동들의 재미경험. **한국체육교육학회지**, 16(3), 27-40.
- 최의창(2010a). **인문적 체육교육과 하나로 수업**. 서울: 레인보우북스.

- 최의창(2010b). 스포츠맨십은 가르칠 수 있는가?: 체육수업에서의 정의적 영역 지도의 어려움과 가능성. **한국스포츠교육학회지**, 17(1), 1-24.
- 최의창(2012). 전인적 선수발달과 인문적 코칭: 교육활동으로서 스포츠코칭의 목적과 방법 재개념화. **한국스포츠교육학회지**, 19(2), 1-25.
- 최의창(2018a) **스포츠 리터러시**. 서울: 레인보우박스
- 최의창(2018b). **코칭이란 무엇인가; 인문적 스포츠코칭 에세이**. 서울: 레인보우박스.
- 최의창(2020a). 메츨러 트랩 벗어나기: 새로운 스포츠교육론들의 탐색과 그 지형도 그리기. **한국스포츠교육학회지**, 28(1), 1-27.
- 최의창(2020b). 한국체육 개혁의 방향과 스포츠교육의 역할: 스포츠교육이 이끌어가는 한국체육 4.0을 지향하며. **한국스포츠교육학회지**, 27(1), 1-21.
- 최의창(2021.08.10.) 아레테 스포츠, ‘최고의 경쟁’에서 배운다. **스포츠경향**. <https://sports.khan.co.kr>에서 검색
- 최의창, 전세명(2011). 운동소양의 함양: 전인교육을 위한 초등체육의 목적 재검토. **한국체육학회지**, 50(1), 93-107.
- 최재영(2019). **초등학생 스포츠 리터러시 함양을 위한 체육 친화적 학급 운영 실행연구**. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원, 서울.
- 탁민혁(2018). 스포츠 관련 제도 연구를 위한 세 가지 개념도구. **한국스포츠사회학회지**, 31(1), 171-196.
- 표내숙, 정상훈, 박철용(2009). 중학생의 방과 후 스포츠 활동 참여가 신체적 자기개념 및 정서에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 48(3), 359-374.
- 하혁. (2021). 경쟁활동 가치 중심 체육수업에 대한 예비체육교사의 인식과 실천 과정 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 28(2), 111-127.
- 허창혁, 오교문(2013). 서울시 학교스포츠클럽 리그 운영에 관한 사례연구. **한국스포츠교육학회지**, 20(2), 51-70.
- 홍덕기, 류태호(2007). 인권으로 바라본 학생선수: 교육적 담론. **한국스포츠교육학회지**, 14(4), 131-154.
- 홍명기, 조한무(2016). 경쟁활동 체육수업에서 학생들이 경험하는 부정적

- 정서에 대한 근거 이론적 접근. *한국초등체육학회지*, 22(2), 95-109.
- 홍은숙(2007). *교육의 개념: 실천전통에의 입문으로서의 교육*. 서울: 교육과학사.
- 황승묵, 채창목, 김영식(2017). 초·중등 방과후 체육활동에 관한 국내 연구 동향. *한국초등체육학회*, 23(2), 113-128.
- 황정현(2018). 아리스토텔레스의 체육사상(17): 감정과 스포츠맨십 실천의 인과관계. *한국체육학회지*, 57(1), 1-9.
- (2019). What is the place of competition in elementary and secondary physical education curricula?. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(1), 61-64.
- Aggerholm, K., Standal, Ø. F., & Hordvik, M. M. (2018). Competition in physical education: Avoid, ask, adapt or accept?. *Quest*, 70(3), 385-400.
- Amade-Escot, C. (2006). Student learning within the didactic tradition. In D. Kirk, D. Macdonald, & M. O'Sullivan (Eds.) *The handbook of physical education*. (pp. 347-365). London: Sage.
- Armour, K. (2011). *Sport pedagogy: An introduction for teaching and coaching*. London: Routledge
- Arnold, P. J. (1984) Sport, moral education, and the development of character. *Journal of Philosophy of Education*, 18, 275-281.
- Arnold, P. J. (1989). Competitive sport, winning and education. *Journal of Moral Education*, 18(1), 15-25.
- Arnold, P. J. (1997). *Sport, ethics and education*. London and Herndon, VA: Cassell.
- Austin, M. (2013). Sport as a moral practice: An Aristotelian approach. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 73,

29-43.

- Barker-Ruchti, N. (Ed.) (2019). *Athlete learning in elite sport: A cultural framework*. London: Routledge.
- Barker-Ruchti, N., & Barker, D. (Eds.) (2016). *Sustainability in high performance sport*. London: Routledge.
- Bernstein, E., Herman, A. M., & Lysniak, U. (2013). Beliefs of pre-service teachers toward competitive activities. *Teacher Education Quarterly*, 40(4), 63-79.
- Bernstein, E., Phillips, S. R., & Silverman, S. (2011). Attitudes and perceptions of middle school students toward competitive activities in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30, 69-83.
- Bloom, G., & Smith, M. (1996). Hockey violence: A test of cultural spill-over theory. *Sociology of Sport Journal*, 13, 65-77.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1997). *Qualitative research for education (3rd ed.)* Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Brand, P. (1980). *Fearfully and wonderfully made*. Grand Rapids, MI: Zondervan Publishing House.
- Bredmeier, B. J. (1994). Children's moral reasoning and their assertive, aggressive, and submissive tendencies in sport and daily life. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 16, 1-14.
- Bredmeier, B. L., & Shields, D. L. (2019). Social justice, character education, and sport: a position statement. *Quest*, 71(2), 202-214.
- Boyd, W. (2008). 서양교육사 (이흥우, 옮김). 파주: 교육과학사. (원서출판 1921)

- Buckholz, T. G. (2012). 러쉬! 우리는 왜 도전과 경쟁을 즐기는가 (장석훈, 옮김). 서울: 청림출판. (원서출판 2011)
- Butcher, R., & Schneider, A. (1998). Fair play as respect for the game. *Journal of the Philosophy of Sport*, 25(1), 1-22.
- Caillois, R. (1991). 놀이와 인간 (이상률, 옮김). 서울: 문예출판사. (원서출판 1958)
- Carr, D. (1998). What moral educational significance has physical education? A question in need of disambiguation. In M. J. McNamee & S. J. Parry (Eds.), *Ethics and sport* (pp.99-116). New York: Routledge.
- Casey, A., Hastie, P., & Jump, S. (2016). Examining student-designed games through Suits' theory of games. *Sport, Education and Society*, 21(8), 1230-1248.
- Choi, H. S., Johnson, B., & Kim, Y. K. (2014). Children's development through sports competition: Derivative, adjustive, generative, and maladaptive approaches. *Quest*, 66(2), 191-202.
- Christensen, S. (2015). Healthy competition and unsound comparison: reforming educational competition in Singapore. *Globalisation, Societies and Education*, 13(4), 553-573.
- Coakley, J. (2001). 현대스포츠사회학 (구창모, 권순용 옮김). 서울: 대한미디어 (원서출판 1978).
- Creswell, J. W. (2015). 질적 연구방법론: 다섯 가지 접근. (조흥식, 정선옥, 김진숙, 권지성 옮김). 서울: 학지사.
- Dearden, R. F. (1972). Competition in education. *Journal of Philosophy of Education*, 6(1), 119-133.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.) (2011). *The sage handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Deutsch, M. (1949) A theory of co-operation and competition. *Human Relations*, 2, 129-152.
- Dey, I. (1995) Reducing fragmentation in qualitative research. In U. Keele (Ed.), *Computer-aided qualitative data analysis* (pp. 69-79). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Drewe, S. B. (1998). Competing conceptions of competition: implications for physical education. *European Physical Education Review*, 4(1), 5-20.
- Duda, J. L. (1992). Motivation in sport setting: A goal perspective approach. In G. C. Robert (Ed.), *Motivation in sport and exercise*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Dukes, S. (1984). Phenomenological methodology in the human sciences. *Journal of Religion and Health*, 23(3), 197-203.
- Eitzen, S. (1999). *Fair and foul: Beyond the myths and paradoxes of sport*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Ennis, C. D. (1996). Students' experiences in sport-based physical education: [More than] apologies are necessary. *Quest*, 48, 453-456.
- Feezell, R. (1986). Sportsmanship. *Journal of the Philosophy of Sport*, 13(1). 1-13.
- Fernandez-Rio, J., & Casey, A. (2021). Sport education as a cooperative learning endeavour. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(4), 375-387.
- Fielding, M. (1976). Against competition. *Journal of Philosophy of Education*, 10(1), 124-146.
- Flew, A. (1983). Competition and cooperation, equality and elites. *Journal of Philosophy of Education*, 17(2), 267-274.
- Gaffney, P. (2007). The meaning of sport: Competition as a form of language. In W. J. Morgan (Eds.), *Ethics in sport* (pp.

- 109-118). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Giesinger, J. (2011). Education, fair competition, and concern for the worst off. *Educational Theory*, 61(1), 41-54.
- Gilbert, P., McEwan, K., Bellew, R., Mills, A., & Gale, C. (2009). The dark side of competition: how competitive behaviour and striving to avoid inferiority are linked to depression, anxiety, stress and self-harm. *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 82, 123-136.
- Goetz, J. P., & LeCompte, M. D. (1984). *Ethnography and qualitative design in educational research*. San Diego: Academic Press.
- Gould, D., Jackson, S. A., & Finch, L. M. (1993). Life at the top: The experiences of US national champion figure skaters. *The Sport Psychologist*, 7(4), 354-374.
- Graham, G. (1995). Physical education through students' eyes and in students' voices: Introduction. *Journal of Teaching in Physical Education*, 14(4), 364-371.
- Griffin, R. (1998). *Sports in the lives of children and adolescents: Success on the Field and in Life*. Westport, CT: Praeger Publisher.
- Grineski, S., & Brown, L. (1992). Competition in physical education: An educational contradiction? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 63(1), 17-77.
- Gross, J. B., & Gill, D. L. (1982). Competition and instructional set effects on speed and accuracy of a throwing task. *Research Quarterly for Exercise and Sports*, 53, 125-132.
- Guttman, A. (2008). 근대 스포츠의 본질: 제례의식에서 기록추구로

- (송형석 옮김). 파주: 나남. (원서출판 1978).
- Hardman, A., & Jones, C. (2011). *The ethics of sports coaching*. London and New York: Routledge.
- Harvey, S., & O'Donovan, T. M. (2013). Pre-service physical education teachers' beliefs about competition in physical education. *Sport, Education and Society*, 18(6), 767-787.
- Harvey, S., Kirk, D., & O'Donovan, T. M. (2014). Sport Education as a pedagogical application for ethical development in physical education and youth sport. *Sport, Education, and Society*, 19(1), 41-62.
- Hastie, P. A., & Mesquita, I. (2017). Sport-based physical education. In C. D. Ennis (Eds.), *Routledge handbook of physical education pedagogies* (pp. 68-84). Abingdon and New York: Routledge.
- Hastie, P. A., Ward, J. K., & Brock, S. J. (2016). Effect of graded competition on student opportunities for participation and success rates during a season of sport education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(3), 316-327.
- Heffernan, M. (2014). **경쟁의 배신: 경쟁은 누구도 승자로 만들지 않는다** (김성훈 옮김). 서울: 알에이치코리아. (원서출판 2014).
- Helle, H. J. (2008). Soziologie der konkurrenz - Sociology of competition by Georg Simmel. *Canadian Journal of Sociology*, 33(4), 945-956.
- Hirst, P. (1993). Education, knowledge and practices. In R. Barrow & P. White (Eds.), *Beyond liberal education: Essays in honour of P. H. Hirst* (pp. 183-199). London: Routledge.
- Holt, N. (2008). *Positive youth development through sport*. London and New York: Routledge.
- Holt, N., Deal, C., & Pankow, K. (2020). Positive youth development through sport. In G. Tenenbaum & R.

- Eklund (Eds.), *Handbook of sport psychology (4th ed.)* (pp. 429-446). Hoboken and West Sussex: Wiley.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). Data management and analysis methods. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 428-444). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Huff, A. S. (2009). *Designing research for publication*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Huizinga, J. (1993). *호모 루덴스* (김윤수 옮김). 서울: 도서출판 까치. (원서출판 1955)
- Hyland, D. (1978). Competition and friendship. *Journal of the Philosophy of Sport*, 5(1), 27-36.
- Hyland, D. (1985). Opponents, contestants, and competitors: the didactic of sport. *Journal of the philosophy of sport*, 11(4), 63-70.
- Jehn, K. A., & Shah, P. P. (1997). Interpersonal relationships and task performance: An examination of mediation processes in friendship and acquaintance groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(4), 775.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, Minnesota: Interaction Book Company.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learnig together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic Learning (5th ed)*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Kai, J. (2012). The origin and consequences of excess competition in education. *Chinese Education & Society*, 45(2), 8-20.

- Kirk, D. (2006). Sport education, critical pedagogy, and learning theory: Toward an intrinsic justification for physical education and youth sport. *Quest*, 58(2), 255-264.
- Knight, C., Harwood, C., & Gould, D. (Eds.) (2018). *Sport psychology for young athletes*. London: Routledge.
- Kohn, A. (1998). *What to look for in a classroom: And other essays*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kohn, A. (2009). 경쟁에 반대한다: 우리는 왜 이기기 위한 경주에 삶을 낭비하는가? (이영노, 옮김). 고양: 산눈. (원서출판 1986)
- Kretchmar, S. (1973). *A phenomenological analysis of the other in sport*. Unpublished Ph.D. Dissertation. Univ. of Southern California.
- Kretchmar, R. S. (1975). From test to contest: an analysis of two kinds of counterpoint in sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2(1), 23-30.
- Kretchmar, S. (2012). Competition, redemption, and hope. *Journal of the Philosophy of Sport*, 39(1), 101-116.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Laker, A. (2001). *Developing personal, social and moral education through physical education: A practical guide for teachers*. London and New York: Routledge.
- Lambert, K. (2020). Re-conceptualizing embodied pedagogies in physical education by creating pre-text vignettes to trigger pleasure ‘in’ movement. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 20(2), 154-173.
- Layne, T. E. (2014) Competition within physical education: using sport education and other recommendations to create a

- productive, competitive environment, *Strategies*, 27(6), 3-7.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Loland, S. (2010). Fairness in sport. In M. McNamee (Ed.), *The ethics of sports*. (pp. 116-124). London: Routledge.
- Martens, R. (1993). 스포츠 경쟁불안 (김귀봉, 김승철 옮김). 서울: 성균관대학교 출판부. (원서출판 1990)
- McBride, F. (1975). Toward a non-definition of sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2, 4-11.
- McFee, G. (2004). *Sports, rules and values: Philosophical investigations into the nature of sport*. London: Routledge.
- McNamee, M. (2008). *Sports, virtues and vices: Morality plays*. Abingdon and New York: Routledge.
- McNamee, M. (2010). *The ethics of sports*. Abingdon and New York: Routledge.
- Meakin, D. C. (1986). The moral status of competition: an issue of concern for physical educators. *Journal of Philosophy of Education*, 20(1), 59-67.
- Metheny, E. (1977). *Vital issues*. Washington, DC: American Alliance for Health, Physical Education, and Recreation.
- Nelson, R., & Dawson, P. (2017). Competition, education and assessment: connecting history with recent scholarship. *Assessment & Education in Higher Education*, 42(2), 304-315.
- Ogilvie, B., & Tutko, T. (1971). Sport: If you want to build character, try something else. *Psychology Today*, 5, 60-63.
- Orlick, T. (1990). *In pursuit of excellence*. Champaign, IL:

Human Kinetics.

- Padgett, D. K. (1998) *Qualitative methods in social work research: Challenges and rewards*. CA: Sage.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods(3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Peshkin, A. (1988). In search of subjectivity: One's own. *Educational Researcher*, 17(7), 17-21.
- Phillips, S. R., & Bernstein, E. (2012). Competitive activities in physical education: How do students perceive fun? *Journal of Physical Education New Zealand*, 45(1), 19-22.
- Pill, S. (Ed.)(2018). *Perspectives on athlete-centered coaching*. London: Routledge
- Prvulovich, Z. R. (1982). In defense of competition. *Journal of Philosophy of Education*, 16(1), 77-88.
- Reid, H. (2012). *Introduction to the philosophy of sport*. Lanham, MD: Rowmand and Littlefield.
- Rossmann, G. B., & Rallis, S. F. (2003). *Learning in the field: An introduction to qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Rousseau, J. J. (2006). **에밀** (정봉구, 옮김). 파주: 범우.
- Russell, J. S. (2004). Moral realism in sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 31(2), 142-160.
- Sandel, M. J. (2020). 공정하다는 착각: 능력주의는 모두에게 같은 기회를 제공하는가 (함규진 옮김). 서울: 와이즈베리. (원서출판 2020)
- Schneider, R. C. (2009). *Ethics of sport and athletics: Theory, issues and application*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Siedentop, D. (2002). Sport Education: A retrospective. *Journal of Teaching in Physical Education*. 21, 409-418.

- Siedentop, D., Hastie, P. A., & van der Mars, M. (2020). *Complete guide to Sport Education*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Shields, D. L. L., & Bredemeier, B. J. L. (1995). *Character development and physical activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Shields, D. L., & Bredmeier, B. L. (2009). *True competition: A guide to pursuing excellence in sport and society*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Shields, D. L., & Bredmeier, B. L. (2010). Competition: Was Kohn right? *Phi Delta Kappan*, 91(5), 62-67.
- Shields, D., & Bredemeier, B. (2011). Contest, competition, and metaphor, *Journal of Philosophy of Sport*, 38(1), 27-38.
- Simon, R. L., Torres, C. R., & Hager, P. F. (2015). *Fair play: The ethics of sport(4th ed)*. Boulder: Routledge.
- Simon, R. L. (2021). *우리가 꼭 알아야 할 스포츠 윤리* (김태훈 옮김). 서울: 글로벌콘텐츠. (원서출판 2016)
- Singleton, E. (2003). Rules? Relationships?: A feminist analysis of competition and fair play in physical education. *Quest*, 55(2), 193-209.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Stanne, M. B., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999) Does competition enhance or inhibit motor performance: a meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 125(1), 133-154.
- Stewart, K., & Williams, M. (2005). Researching online populations: the use of online focus groups for social research. *Qualitative Research*, 5(4), 395-416.
- Stolz, S. A. (2014). *The philosophy of physical education*.

- Abingdon and New York: Routledge.
- Suits, B. (2010). Construction of a definition. In M. McNamee (Ed.), *The ethics of sports*. Abingdon and New York: Routledge.
- Tauer, J. M., & Harackiewicz, J. M. (2004). The effects of cooperation and competition on intrinsic motivation and performance. *Journal of personality and social psychology*, 86(6), 849.
- Thompson, J. (1995). *Positive coaching: Building character and self-esteem through sports*. Portola Valley, CA: Balance Sports Publishing.
- Thompson, J. (2003). *The double-goal coach*. New York: Quill.
- Toda, M., Shinotsuka, H., & McClintock, C. G. (1978). Development of competitive behaviors as a function of culture, age, and social comparison. *Journal of Personality and Social Psychology*, 36, 825-839.
- Torres, C. R., & Hager, P. F. (2007) De-emphasizing competition in organized youth sport: misdirected reforms and misled children. *Journal of the Philosophy of Sport*, 34(2), 194-210.
- Waid, J., & Uhrich, M. (2020). A scoping review of the theory and practice of positive youth development. *The British Journal of Social Work*, 50(1), 5-24.
- Werron, T. (2015). Why do we believe in competition? A historical -sociological view of competition as an institutionalized modern imaginary. *Distinktion: Journal of Social Theory*, 16(2), 186-210.
- Weiss, P. (1969). *Sport: A philosophical inquiry*. Carbondale: Southern Illinois University Press.

- Whitehead, M. (2010). *Physical literacy: Throughout the lifecourse*. New York, Routledge.
- Wolcott, H. F. (1994). *Transforming qualitative data: Description, analysis, and interpretation*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Wolcott, H. F. (2009). *Writing up qualitative research (3rd ed)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Wright, L. (1987). Physical education and moral development. *Journal of Philosophy of Education, 21*, 93-102.
- Yin, R. (2005). **사례연구방법(3rd ed.)** (신경식, 서아영, 송민채, 율김). 서울: 한경사.

Abstract

Competition in Secondary School Physical Education

- A Pedagogical Exploration from Teachers
and Students' Perspective

Minsook Kim

Department of Physical Education

The Graduate School

Seoul National University

The purpose of this study was to investigate how physical education(PE) teachers and students perceive and practice competitive activities in secondary school context in order to examine the pedagogical implication of competition in school PE. Research questions are as follows: (1) how do secondary PE teachers and students perceive competition?, (2) how are competitive activities taught in secondary school PE?, and (3) how can we teach competitive activity in an educative way?

Qualitative case study was conducted from July 2021 to August 2022(14 months). Participants were 10 secondary school PE teachers and 8 students(6 middle school students, 2 high school

students). Data were collected through online open-ended questionnaire, in-depth interview, and local documents. The collected data were analyzed using Creswell(2015)'s spiral data analysis method. Triangulation, member check, and peer debriefing were used in order to establish the trustworthiness of the study.

The findings are as follows. First, both teachers and students are well aware of the 'double-edges' of competition found in their everyday life: (1) natural motivation vs. source of conflict, and (2) modern world's principle vs. injustice in disguise. Their perception towards competition in sports and PE was different: it is a (1) playful, (2) cooperative, (3) cyclical, and (4) instrumental competition for student learning and growth.

Second, four approaches to teaching competitive activities in secondary PE was identified from the inter-relationship of two dimensions of context: high stake versus low stake, and intrinsic versus extrinsic motivation. These approaches were (1) self-actualizing, (2) serious leisure, (3) recreational play, and (4) hostile dog-eat-dog competition. Participants in Self-actualizing competition retains the 'love of the game' even in high-stake situations because it is a place to fully demonstrate their talent and potential as professional athletes. Participants in serious leisure competition actively seek intrinsic values such as pleasure, friendship and self-expression that can only be obtained by participating in that specific activity because they are free from the pressure of winning or losing. Participants in recreational play competition use competition as a means to facilitate specific learning goals such as increasing physical activity and motivation. Another type of recreational play

competition arose from teachers' concern about the negative aspects of competition, removing competitive elements as much as possible to avoid conflict. Participants in hostile dog-eat-dog competition pursue winning at all costs because of the high-risk high-return reward system for college entrance or career choices.

Third, suggestions on teaching of different types of competition were identified based on the contextual differences. Each type of competition found in this study has its unique pedagogical implications. (1) Self-actualizing competition should pursue educating a whole person through sports, rather than settling for a talented athlete. (2) Serious leisure competition should re-define the meaning of excellence in sports by taking into account the cultural, spritual aspect within sports practice. (3) Recreational play competition should transform the instant, shallow pleasure of play into a long-term joy of learning and growing. (4) Hostile dog-eat-dog competition should change the participants' attitudes toward competition as well as adjusting the systematic problems inherent in high-stake competition.

Finally, suggestions for practice in the field are as follows. First, teachers should be able to implement different modes of competition well suited for the purpose of the activity and characteristics of learners. Second, a whole-school approach encompassing regular PE classes and extracurricular activities, PE teachers and coaches is needed in order to provide students different types of competition varying in required skill level or intensity of competition. Third, it is necessary to analyze students' attitudes and motivation toward competition in order to obtain baseline information for teaching competitive activity.

Suggestions for future research are as follows. First, an action research developing, implementing, and assessing the effect of PE programs specifically designed for each type of competition. Second, it is necessary to identify how teachers and students' perception of competition are formed and changed over time due to social and cultural factors. Third, it is necessary to explore how teachers' teaching is linked to student learning within teacher-student interaction.

keywords : secondary school physical education, competition, teaching and learning

Student Number : 2019-25524