

스포츠 및 그 類似 概念의 定義와 分類에 關한 考察

林 繁 藏
(體育教育科)

1. 序

經濟成長이 급속히 이루어 지고 生活條件이 改善됨에 따라 생활의 여유를 보람되게 영위 하기 위한 手段으로써 스포츠 活動에의 參與가 현저히 增加하고 있다. 이러한 現象은 大衆 媒體인 T.V. 라디오를 비롯한 스포츠 新聞, 日刊新聞의 스포츠란 및 스포츠 週間雜誌를 통해서 그 情報이 交換되고 있다. 交換되는 情報의 內容 가운데에는 스포츠와 關連된 類似 概念의 用語들이 잘못 쓰여지거나 混同되는 경우가 허다하다. 用語의 混同은 비단 大衆 媒體의 경우에만 국한되는 것이 아니라 專門研究의 領域에서 까지도 擡頭되는 現象으로서, 一定한 概念의 定立없이 無秩序하게 用語가 使用되고 있는 것이 現實情이다. 이와 같은 廣 範하고 그리하면서도 散漫한 스포츠 및 그 類似概念에 대한 不明確性은 매스미디어에 있어서는 通用될지 모르지만, 多樣한 스포츠 現象의 完全한 理解에는 한층 體系적인 概念的 接近이 요구된다.

한편 스포츠의 大衆化 現象은 全世界的이어서, 이제는 스포츠 그 자체가 學問의 對象이 되어 發展해 나아가고 있는데, 스포츠 科學(sport science)이라고 불리우는 것이 그것이다. 스포츠 科學은 그 分科科學으로서, 스포츠 哲學, 스포츠 心理學, 스포츠 社會學, 스포츠 醫學 및 스포츠 美學 등이 있어, 그 畧이 커나아가고 있는 도중에 있다.

이와 같은 새로운 分野의 發展은 方向設定 過程에서 이루어지는 여러 陳述에 의하여 그 特徵이 規定되어지는 것이다. 方向設定은 여러 機能을 遂行하지만 주로 研究對象의 역사적 발자취, 研究내용 및 研究方法등을 提報해준다. 다시 말하면, 그것들은 研究領域의 範圍展 望, 研究課題의 範疇, 및 經驗的 研究의 方法을 示唆해 주는 것이다.

各種의 實用主義的 陳述의 現象과 더불어 用語의 概念, 定義 및 分類가 先入觀이나 偏見 과 密接히 結合되어 있는 것을 또한 종종 발견한다. 일단 一定한 概念이 考慮되어 方向設定이 이루어지면 우선 用語의 靜化作業이 따르게 마련이다. 이렇게 되면 커뮤니케이션이 증가되고 이와 더불어 主要概念의 定義는 關連된 研究 領域의 輪廓을 把握하는데 도움을 준다. 이와같이 主要概念들이 秩序整然하게 相互關連을 맺고 定立될 때 우리는 分類法을 갖게 되며, 그것이 이제는 逆으로 學問研究와 關連된 研究分野의 分類와 記述에 있어서, 상당한 價値를 차지하게 되는 것이다.

本小考에서는 스포츠의 類似概念을 놀이(play), 게임(Games) 및 스포츠(Sport)의 세 카테고리 區分해서 그 概念의 定義와 分類를 考察하려고 한다. 먼저 놀이에 대한 定義로서 Huizinga, Edwards 및 Caillois의 論을 살펴 보고, 게임에 관한 定義로서는 Caillois, Loy, Roberts外 및 Ibrahim의 見解를 찾아 본 다음, 끝으로 Kenyon, Lawther 및 Ibrahim의 스포츠에 關한 定義를 紹介함으로써, 놀이, 게임 그리고 스포츠의 特性과 그들 類似概念間의 相互關係를 說明한다. 그리고 定立된 概念을 對象으로 하여 Ibrahim의 놀이 分類, Roberts 外의 게임 分類, 그리고 Caillois와 McIntosh의 스포츠 分類들을 分析하고 評價한다.

2. 定 義

스포츠 및 그의 類似概念을 크게 세 카테고리로 區分해서 考察할 수 있는데, 그것은 놀이 (Play), 게임(Games) 및 스포츠(Sport)이다(Ibrahim, 1975: 34).

(1) 놀이(Play)

네델란드의 史學者인 Johan Huizinga는 놀이를 다음과 같이 定義하였다(1966: 13).

……놀이는 그 全體의 性格이 하나의 自由活動이라 할 수 있다. 말하자면 그것은 眞摯한 活動이 아닌 日常生活의 테두리 밖에서 成立하는 것으로 看做되며, 그러면서도 同時에 놀이를 하는 사람의 마음을 強熱하고도 徹底하게 사로잡아 沒頭케 한다. 놀이는 物質的 利害關係가 介在해 있을 수 없는 活動이며, 따라서 아무런 所得이 있는 것도 아니다.……

그러나 위의 定義에 이어지는 Huizinga의 (1966:13)

……그리고 그 自由行動은 특히 定해진 時間과 空間속에서 이룩 되는 것이며, 一定한 規則에 依據하여 秩序整然하게 進行되며, 共同體의 紐帶를 불러 일으키고, 그 自體로서는 秘密로 되기를 좋아하는 傾向을 가지고 있는지, 아니면 通常의인 世界와는 좀 다르다는 外觀에 依해서 浮刻된다.……

고하는 見解는 同意할 수 없는, 따라서 놀이의 카테고리에 包含시킬 수 없는 性質의 것이다. 왜냐하면 後者の 屬性은 앞에서 언급된 特性, 즉 놀이는 眞摯한 活動이 아닌 日常生活의 테두리 밖에서 成立하며, 아무런 所得이 없는 自由活動이라는 것에 矛盾되는 要素이기 때문이다. 그 例로써 動物에게서는 規則이라는 概念의 認識 없이도 놀이를 行하는 반면 彫刻이나 그림 그리기는 規則을 遵守한다해도 놀이라고 일컬어 질 수 없기 때문이다. 또한 놀이는, 비록 眞摯性에 束縛받지 않는 범위내에서 이지만, 作業, 健康의 維持等과 같은 日常生活의 他 活動에 적절히 附屬되어, 그 自體의 限界內에서 眞摯한 活動이 될 수도 있는 것이다. (Edwards, 1973:44)

이와 같은 後者의 屬性은 스포츠와 같은 隣接現象으로 부터 놀이를 區別하게 하여주는 進化的 附屬 要件들이라 할 수 있겠다. 그리고 Huizinga가 規定한 바와 같은 原初的 段階의 놀이가 共同體的 紐帶를 불러일으키고, 그 自體로서는 秘密로 되기를 좋아하는 傾向을 所有하고 있다는 特性에 對하여도 역시 首肯할 수 없는 점이 있다. 이러한 Huizinga의 主張은 놀이 行爲가 社會的으로 合法化된 機能이라는 特殊意味가 주어 졌을 때에야 비로소 가능한 것이기 때문이다.

이와 같은 점을 인정할 때 Edwards의 놀이에 대한 定義는 지금까지의 定義 가운데에서 가장 妥當한 것으로 받아 들여 질 수 있는 것으로 생각된다. 그는 놀이란

任意的 空間的, 時間的 限界內에서, 그리고 日常生活의 役割, 關心事 및 影響을 벗어나 分離된, 또한 놀이 그 自體의 限界와 脈絡內에서 要求되어지는 것 以上の 眞摯하고, 意圖的이며, 現實과 分離된 別個의 活動이다. (Edwards. 1973:49)

라고 定義하였다. 다시 말해서 놀이란 虛構的이고, 非生産的이며, 自由롭게 快樂을 追求하는 人間의 基本活動인 것이다.

(2) 게임(Games)

게임은 놀이나 他 類似現象으로 부터 區別되어 지지 않으면 안된다. 특히 여러 種類의 게임 중에서도 身體活動을 爲主로 하는 身體運動的 게임(Kinetic Games)은 우리에게 重要하며, 이는 身體活動을 主로 하는 身體運動的 놀이(Kinetic Play)로 부터 派生되어 進化한 것이다.

Caillouis (1961)는, Huizinga의 業積을 비록 古典的인 價値가 있는 것으로 놀이 評價 받을 만하나 Huizinga는 게임을 놀이와 區分하는데 失敗하였다고 主張하면서, 놀이의 特徵을 自由性, 分離性, 그리고 規則性의 세가지로 例擧하였고(Cailois, 1955:62-75), 그 後 이에 세가지 特性을 더하여 다음과 같은 여섯 가지의 特性으로 規定하였다(1961:9-10).

1. 自由性: 놀이는 義務的인 活動이 아닌 것으로서 만일 義務가 따르는 活動이라면 즉시 氣分轉換의 娛樂으로써 놀이가 지니는 魅力과 快樂性을 喪失하게 된다.
2. 分離性: 事전에 미리 規定되고, 確定된 空間과 時間의 限界內에서 이루어 지는 制限된 活動이다.
3. 未確定性: 活動의 推移가 確定되어있지 않고, 또한 結果가 事전에 獲得되지 않으며, 새로운 것에 對한 어느 程度 行動의 許用範圍는 活動者의 創意에 맡겨 진다.
4. 非生産性: 아무런 商品, 財貨 또는 새로운 類의 物質을 創造하지 않으며, 活動者間에 이루어지는 財物의 交換을 除外하고는, 活動의 初期와 同一한 狀態로 終結짓는다.
5. 規則性: 通常의 法律適用이 一時 停止된다는 合意下에서 活動이 成立되며, 活動의 場에 있어서는 새로운 法의 制定이 이루어져서 그것이 唯一하게 通用되는 것으로 看做된다.
6. 虛構性: 現實生活과 對照되는 다른 次元의 現實 또는 自由로운 非現實性의 特殊認識에 의하여 同伴되는 活動이다.

앞에서 언급한 바와 같이, 위의 여섯가지 놀이의 特性 가운데서 規則性, 未確定性, 및 分離性 등이 놀이의 特性으로 看做되는 사실에는 많은 논란의 여지가 있으며, Cailois 자신도 놀이와 게임의 區分을 明確히 規定하였다고는 볼 수 없는 것으로 評價된다. 오히려 위의 여섯가지 놀이의 特性은 게임의 特性으로 받아들여 질 수 있는 性格의 것이라 할 수 있다.

이에 더하여 Loy, J.W., Jr.(1969:60)는 게임을 위의 自由性, 分離性, 未確定性, 非生産性, 秩序(規則性), 그리고 虛構의 여섯가지 特性, 즉 놀이가 所有하는 여섯 要素에 더하여 競爭性을 그 構成의 必須要素로 所有한다고 主張하면서 게임을 다음과 같이 定義하였다.

게임은 單純 혹은 複合의인 身體技能, 戰術, 또는 確率에 의하여 結果가 決定지워지는 놀이 形態의 競爭이다.

Loy(1969:60)는 競爭性을 “둘 또는 그 이상의 相對 사이에 發生하는 霸權을 위한 겨룸”이라고 定義하고, 둘 또는 그 이상의 相對를 廣義로 解釋하여 生物 이진 無生物이진 모두 包含시켜서 人間과 自然의 他對象物間의 競爭까지도 이에 包含시키고 있다. 이리하여 競爭關係는 다음과 같은 關係를 包含하고 있다고 하였다.

1. 個人과 個人間의 競爭, 例: 拳鬪競技, 또는 100m달리기.
2. 팀과 팀의 競爭, 例: 하키 게임, 또는 요트 競走.
3. 個人 또는 팀과 自然界의 生物體 間의 競爭, 例: 鬪牛 또는 노루 사냥.
4. 個人 또는 팀과 自然界의 無生物 間의 競爭, 例: 速度를 겨루는 카누 競技者 또는 登攀遠征.
5. 個人 또는 팀과 絕對的 基準 間의 競爭, 例: 自動車競走에서의 世界記錄을 세우려고 企圖하는 個人, 또는 全勝의 記錄을 세우려고 애쓰는 籠球팀. 이는 또한 人間對 時間, 空間, 그리고 人間 對 人間 自身の 概念으로 標準化 할 수도 있다.

Roberts, Arth 그리고 Bush등 (1974:138-148)은 文化人類學의인 立場에서 게임을 論하여 科學的 研究(人類學)는 게임의 歷史的 發達에 關한 知識과 說明을 可能케 하였으며, 게임의 世界的 分布狀況과 多樣한 여러 社會에 있어서 게임의 機能的 義意를 糾明할 수 있게 하였다고 報告하였다. 이와 같은 知識의 蓄積은 社會에 있어서의 게임의 位置를 把握하는데 크게 도움이 되고있다. 또한 그들은 게임을 정의하여 “게임은 다음과 같은 特性을 所有한 레크리에이션 活動”이라 하였다(1974:138).

1. 組織化된 놀이
2. 競爭
3. 둘 또는 그 이상의 相對便
4. 勝負決定을 위한 基準
5. 規則의 認定

그래서 그들은 이와 같은 定義를 充足시키지 못하는 레크리에이션 活動, 다시 말해서 非競爭的인 水泳, 팅이치기 그리고 실뜨기 등은 行樂으로 區分하고 있다.

이를 다시 綜合하여 Ibrahim (1975:38)은 게임 가운데에서 주로 身體技能의 게임을 對象으로 해서 定義하기를

게임은 兩側, 혹은 그 以上の 相對사이에, 勝負의 決定基準은 미리 定한 規則에 依據한다고 同意한, 組織의이며, 競爭의인 身體運動의 놀이라고 하였다.

다시 말해서 게임은 虛構의이고, 非生産的이며, 現實生活와 分離된 非現實의 世界이고, 그 結果는 豫測 할 수 없고, 規則에 依하여 統制되며, 結果는 身體技能, 確率 또는 戰術의 思考能力에 의해서 決定되는 競爭的인 人間의 活動이라 할 수 있다.

(3) 스포츠(Sport)

스포츠는 비록 놀이나 게임이 가지는 特徵의 要素를 內包하고 있다 하여도 그 것과는 別히 別個의 存在이다. 스포츠의 가장 두드러진 特徵은 恒常 身體의 活動에 關連된다는 점이다. 이와 같은 스포츠의 身體의 運動의 側面은 결코 看過할 수 없는 必要不可缺의 要素이며, 이의 缺如는 한마디로 말해서 스포츠 活動이 될 수 없는 것이다.

Kenyon (1974:22)은 스포츠를 “組織化되고 競爭的인 總體로서의 身體活動”이라 定義하였다. 즉 스포츠란 놀이나 게임 보다 한층 體系가 잡혀서 高度의 組織性을 띤 競爭的인 活動이며 특히 그 活動이 身體의 一部分만을 驅使하는 動作이나 運動에 그치는 活動이 아닌 人間의 全行爲가 動員된 身體活動이라는 것이다.

스포츠는 典型的으로 게임에서 부터 進化되어 나온 것이다. 즉 게임에 一定한 規則이 成立되고, 遂行過程과 結果가 正確히 記錄되고, 成文化되면 그때에는 게임이 스포츠가 되는 것이다. 새로운 놀이나 게임이 하룻밤 새에 考察될 수도 있다. 그러나 스포츠는 급작히 考察되는 것이 아니라, 慎重하고도 間接的인 進化 過程을 通하여 이룩되는 產物인 것이다.

그리고 Lawther (1972:2-3)는 스포츠를

快感과 餘暇善用을 위하여 活動 그 自體를 追求하며 또한 普遍的으로 一定의 傳統的인 形態 혹은 一連의 規則에 따라 遂行되는 多少 活潑한 身體活動.

이라 하였다. 다시 말해서 Lawther는 스포츠를 文化的 產物이며 놀이의 한 種類이나, 놀이의 한 特殊範疇에 屬하는 것으로 본 것이다. Lawther의 이와 같은 定義는 完全性(exhaustiveness)과 排他性(exclusiveness)이란 두 基本的인 論理의 基準에 어긋나기 때문에 肯定할 수 없는 점이 內在해 있다.

이것은 무엇을 意味하느냐 하면, 스포츠의 모든 定義는 스포츠를 完全히 包含시켜야 하며 또한 非스포츠는 排除되어야 한다는 것이다. 예를 들면 Lawther의 定義는 傳統的으로 스포츠로써 行하여 오던 모든 身體의 活動은 다 스포츠에 包含시킬 수 있기 때문이다. 이렇게 되면, 舞蹈이나 어린이들의 身體運動의 놀이를 스포츠에 包含시켜야 할 것이다. 이

점에 있어서 우리는 舞踊이나 돌차기(또는 말 놀이)가 스포츠라는데 同意할 수 없게 되는 것이다.

이와 같은 점을 考慮할때 우리에게 있어서는 定義 以上の 것이 必要하게 되는데 그것은 스포츠의 實際에 關한 理論인 것이다. 왜냐하면, 理想的으로 理論이란 觀察, 記述, 그리고 主로 說明을 爲한 概念上의 構成을 把握하게 해 주기 때문이다. Ibrahim (1975:27)은 이러한 背景下에서 스포츠의 名目的 定義를 다음과 같이 提案하고 있다. 즉,

스포츠는 人間表現의 한 形態인데 歷史的으로 身體的 놀이로 부터 由來하며, 文化的으로 是認을 받은 基本的인 餘暇活動이다. 스포츠의 目標은 미리 同意한, 따라서 仲裁되어지는 一連의 規則을 通한 競爭的인 狀況에서 獲得된다.

다시 말해서 스포츠란 虛構의이고, 非生産的이며, 現實生活와 分離된 世界이고, 그 結果를 豫測할 수 없고, 規則에 의해서 統制되며, 結果는 戰術과 結合된 身體技能과 身體技倆에 의해서 決定되는 競爭的 人間의 表現活動인 것이다.

(4) 스포츠와 놀이 및 게임의 관계

위에서 살펴본 세가지의 關聯된 類似現象 가운데에서 가장 原始的인 形態의 것이 놀이이다. 놀이는 가장 素朴하고, 單純하며, 未發達된 水準에 놓여있는 人間의 基本活動이며, 게임이나 스포츠의 基礎가 된다.

게임은 놀이가 發達하여 좀더 組織化되고 役割分化가 이루어진 形態의 人間 活動이라 할 수 있다. 즉 秩序觀念이 뚜렷하지 못한 놀이에 規則을 適用시켜 組織化하고, 快樂의 欲求 充足을 滿足시키는 個別性的 屬性을 所有한 놀이가 競爭의 要素를 導入하여 複數의 概念이 確立된 것이 게임이라 할 수 있다. 이와 같은 게임은 놀이가 스포츠로 이어지는 中間段階의 橋梁의 役割을 맡고 있는 活動이며 스포츠의 基礎單位가 된다.

한편 스포츠는 게임이 더욱 組織化 되고, 役割의 分化가 多樣하며, 多種의 規範과 多岐한 形式的 規範을 所有한 形態의 人間 表現 活動이며, 위의 關聯된 세 形態의 人間活動 중 에서 가장 近來에 發達된 것이다. 이러한 스포츠는 身體技能과 그 能力을 誇示하는 側面이 強調되는 點에 다른 두 類似現象과 뚜렷이 區分된다. 즉 놀이나 게임은 精神的, 그리고 確率的인 形態의 活動이 比較的 相當한 部分을 占有하고 있을 수 있으나, 스포츠에는 主로 身體的 活動을 爲主로하여 身體的 技倆을 中心課題로 行하여 지는 活動인 것이다.

이상에서 살펴본 놀이, 게임 및 스포츠가 所有하는 特性을 比較하면 다음 <表 1>과 같다.

이상의 각기 다른 特性을 所有한 세가지 類似概念의 論理的 關係는 또한 다음 <그림 1>과 같이 圖解할 수 있다.

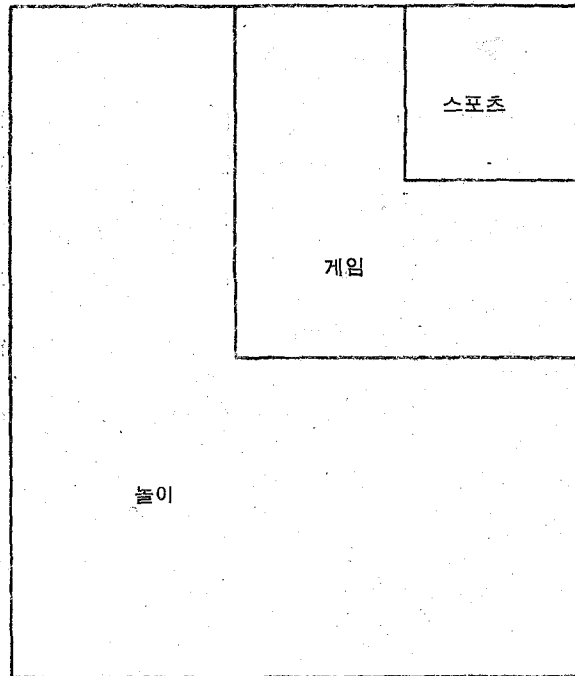
이에서 알 수 있듯이 모든 스포츠는 게임이 發展된 것이나, 모든 게임이 다 스포츠가 되

는 것은 아니고, 또한 모든 게임은 놀이가 發達된 것이지만 모든 놀이의 形態가 다 게임이 되는 것은 아니다.

〈表 I〉 놀이, 게임 및 스포츠의 특성비교

놀이	게임	스포츠
1. 虛構性 2. 非生産性 3. 自由性 4. 快樂性	1. 虛構性 2. 非生産性 3. 分離性 4. 未確定性 5. 規則性 6. 競争性 7. 單純 혹은 複合的인 身體技能, 戰術 또는 確率에 의한 結果의 決定	1. 虛構性 2. 非生産性 3. 分離性 4. 未確定性 5. 規則性 (多種의 規範과 多枝한 形式的 規範) 6. 競争性 7. 戰術과 結合된 單純 혹은 複合的인 身體技能에 의한 結果의 決定 8. 身體的 技倆(自然의 妨害物을 克服하는 大筋活動의 脈絡內에서 發達된 身體技能과 그 能力)

(Santomier, J.)



(Loy, McPherson, and Kenyon.)

〈그림 1〉 놀이, 게임 및 스포츠의 관계

3. 分 類

(1) 놀 이

놀이, 게임 및 스포츠와 같이 人間の 基本活動에 對한 몇가지 分類方法이 여러 사람에게 의해 試圖되었다. Ibrahim (1975:34)은 놀이를 運動形(Kinetic Form), 知能形(Mental Form) 그리고 社會形(Social Form)의 세 基本形으로 分類하였다.

運動形: 基礎的 身體 運動能力이나 技能이 活動의 內容; 競走, 줄넘기, 나무타기, 굴렁쇠 굴리기
 知能形: 知的 思考의 能力이나 合理的인 選擇이 活動의 內容; 고누, 오목, 장기
 社會形: 他人과의 相互作用이나 社會的 役割 및 地位의 遂行; 소꿉놀이, 병정놀이
 이 活動의 內容

이는 Roberts. 等 (1974:139)의 게임 분류와 같이 三分形의 것으로서 우리는 주로 身體運動的인 게임이나 스포츠의 基本活動이 되는 運動形 놀이에 대하여 關心을 기울이게 된다.

(2) 게 임

Roberts, Arth 그리고 Bush(1974:138-148)는 게임을 身體技能的 게임(Games of Physical Skill), 戰術的 게임(Games of Strategy) 및 確率의 게임(Games of Chance)의 세가지로 分類하고 그 特性을 다음과 같이 들었다.

1. 身體技能的 게임: 게임의 結果가 活動者의 身體的 運動能力에 의해 決定되는 게임. 例: 마라톤競走, 화살던지기 等
2. 戰術的 게임: 게임의 結果가 合理的인 選擇에 의하여 決定되는 게임. 例: 고누, 오목, 장기, 바둑 等
3. 確率的 게임: 게임의 結果가 推定(推測 또는 豫想) 혹은 外部의 人工物에 의해 決定되는 게임. 例: 주사위, 빙고, 팽팽이 等

그 후 Roberts와 Sutton-Smith(1969:117)는 이에 더하여, 우리에게 親近한 周邊의 게임은 위의 세 카테고리가 混合된 複合形이라 考察하고, 다음과 같은 7가지 結合된 形態의 게임 分類를 提示하였다.

1. 純粹 身體技能的 게임: 力道, 달리기
2. 身體技能과 戰術的 게임: 野球, 籠球 等
3. 身體技能과 確率的 게임: 짝짓기
4. 身體技能, 戰術 및 確率的 게임: 보물섬
5. 純粹 戰術的 게임: 오목, 고누, 장기

- 6. 戰術과 確率의 게임 : 화투, 윗, 포커, 마이다
- 7. 純粹 確率의 게임 : 뽕뽕이, 빙고, 주사위

(3) 스포츠

① Caillois의 分類

Caillois (1961)는 Huizinga의 놀이에 대한 定義로 부터 派生하는 세가지 疑問點을 提起하였다. 즉, 그는 Huizinga에 있어서, 첫째로 非組織的인 놀이와 組織的인 스포츠 間의 關係, 둘째로 技能的인 게임과 確率의 게임 間의 關係, 셋째로 競爭的인 게임과 非競爭的인 게임 間의 關係를 糾明하는 問題가 解決되어야 한다고 主張하였다. 이와 같은 問題點을 解明하고 Huizinga의 놀이 概念을 補完해서 한거름 더 나아가 自身の 게임 分類 카테고리를 考察하여 提示하였는데, 비록 그는 게임을 對象으로 하여 分類를 試圖하였으나 넓게 스포츠 까지도 包含시키고 있다.

Caillois는 成人에 있어서 게임에는 다음 <表 II>와 같은 네가지 主要 形態가 存在한다고 分類하였다(1961:36)

<表 II> 게임의 分類

	경	쟁	확	률	의	태	모	형
PAIDIA 떠들석함 흥청거림 웃고즐김	경주	규 제 없 음	동전 앞뒤 알아마추기		요술 놀이 술래 놀이 병정 놀이 가면 놀이 가장 놀이		뎀 돌기 말 타기 그네타기 회전목마타기 춤추기	
연날리기 혼자두는 장기 혼자하는 카드 놀이 글자 넣기 수수께끼	권투, 검도 축구, 탁구 당구, 바둑, 장기 콘테스트 스포츠 전반		돈 걸기 뽕뽕이 단순, 복합 및 연속적, 복권 뽑 기		연극 대부분의 구경거리		투 우 순회축제 스 키 등 반 줄 타기	
LUDUS								

위의 <表 II>에서 보면 水平的인 分類는 非組織的인 놀이와 組織的인 스포츠 間의 關係에 대한 問題點을 취급한 것이고, 垂直的인 分類는 다른 두가지 問題點 즉 技能的인 게임과 確率의 게임 間의 關係에 대한 問題點 및 競爭的인 게임과 非競爭的인 게임 間의 關係에 대한 問題點을 다루고 있다.

Caillois는 그의 水平的인 分類에서 PAIDIA에서 LUDUS로의 漸進的인 變化는 어린이의 自生的인 活動으로 부터 成人의 組織的인 놀이에로의 進步的인 形式化를 나타내주고 있다고 하였다(1961:27-35). 다시 말해서 PAIDIA의 原初的인 段階의 놀이 活動이 차츰 LUDUS로 향하여 移動하면서 높은 段階의 高度한 水準으로 進化하여 나아가는 것을 意味하고 있다.

한편 Caillois (1961:14-26)는 그의 垂直的 分類에서 게임을 心理的 態度, 즉 活動의 原動力이 되고있는 衝動과 願望의 欲求에 의해서 Agon, Alea, Mimicry 및 Ilinx의 4개 카테고리 리로 나누고 그 特徵을 다음과 같이 들었다.

競爭(Agon) 어느 一定分野에서 自己自身の 優越性을 나타내려는 欲求가 이의 原動力이며, 個人이나 集團으로 競技 또는 競爭의 形態를 취한다. 勝敗가 明確하므로 異義를 提起하지 않도록 平等한 機會와 條件이 人爲的으로 設定된다. 競爭의 對象은 스피드, 持久力, 筋力, 記憶力, 技術, 正密性 등과 같은 能力的 資質, 즉 技能인데, 一定 限界內에서 아무의 도움없이 자기 스스로 最高의 能力을 發揮함으로써 優劣을 겨룬다. 따라서 勝利에의 意欲은 共通된 規則에 의해서 統制되어지지 않으면 안된다. 規則에 따른 優劣性의 證明은 끊임없는 努力, 適切한 訓練 및 強靱한 意志를 前提로 한다. 이와 같은 Agon은 人間生活의 存在意義에 의하여 하나의 理想을 具現하게 해주는 것이며, 바로 이점에 놀이의 本質 또는 精神이 되고 있다. 이 精神이 日常生活에 土着될 때 社會는 進歩하고 文化는 頽廢함이 없이 健全性을 維持할 수 있는 밑바탕이 된다. 能力本位와 萬人平等의 現代社會는 어느 社會보다도 이 Agon의 社會라 할 수 있다.

確率(Alea) 運이나 偶然에 結果를 맡기는 確率의인 놀이로서, 아곤(agon)과 마찬가지로 平等하고 共通의인 規則에 의하나, 아곤(agon)이 오로지 自身の 能力에 依存하여 勝利를 追求하는데 反하여 알레아(alea)는 活動者의 能力을 전면 否定하고 運數나 財數와 같은 偶然性에 一切를 맡긴다. 알레아(alea)의 規則은 平等한 競爭을 保障하지만, 人間의 能力, 人爲的인 影響力, 등이 一切 그 過程에 關與하는 것을 排除하므로써, 安全한 平等의 一時的 實現을 圖謀한다. 活動者는 自身の 能力이외의 것에 모든 것을 내어 맡기고 運이나, 偶然의 確率에 期待를 걸고 依存한다. 아곤(agon)이 自身の 意志로서 責任을 甘受하는 것에 대하여 알레아(alea)는 意志를 拋棄하고 運命에 몸을 내어 맡긴다. 이 점이 아곤(agon)의 未確定性과 類似하여 아곤(agon)의 結果가 내기나 賭博의 對象이 되어 아곤(agon)을 알레아(alea)에로 結付시킨다.

擬態(Mimicry) 模倣, 模倣 또는 假裝의 놀이로서 自身の 人格을 一時的으로 忘覺하고 僞裝해서 別個의 人格으로 化하므로써 他人이 되어 느끼는 解放의 기쁨이 活動의 原動力이 된다. 그러나 眞경 他人으로 轉化되는 것이 아니라, 어디까지나 一時的으로 他人의 行世를 취하는 것이고, 그것을 믿고 認定해 주는 虛構의 狀況이 規則을 代身한다. 즉, 虛構, 想像, 模倣의 意識이 共通的으로 通用되지 않으면 안된다. 映畫나 演劇은 이의 典型的인 形態인데 스포츠가 구경거리로 되어 選手와 觀衆의 同一視와 같이 아곤(agon)과 미미크리(mimicry)가 結合되는 경우도 많다.

冒險(Ilinx) 感覺이나 知覺의 安定을 破壞하고 意識狀態를 混亂에 빠뜨려 어지러움이나 짜릿한 眩氣를 追求하는 놀이이다. 그네, 미끄럼, 맴돌기, 急速回轉, 超高速의 追求등에 의해, 一時的으로 現實과 自身과의 關係를 統制하고 있는 知覺이나 意識을 混亂시키므로써 가벼운 恐怖(panic)를 즐기는 것이다. 일링스(ilinx)는 이렇게 意識이나 知覺을 無力케 하므로써 完全히 現實로 부터 脫皮한다. 物理的 運動에 의한것, 心理的인 것, 알콜이나 麻藥, 등에 의한 化學的 藥物에 의해서 일링스(ilinx)의 狀態로 誘導할 수 있는데, 自己의 意識에 의한 統制를 無力케 하는 危險을 同伴하기 때문에 이를 阻止할 裝置나 準備가 必要하게 된다.

이상 4가지의 Caillois 分類 카테고리 가운데에서 아곤(agon)과 일링스(ilinx)만이 스포츠의 카테고리에 適用될 수 있는 것으로 여겨진다. 설령, 스포츠 가운데에서 알레아(alea)나 미미크리(mimicry)의 要素가 發見된다 하더라도 이를 스포츠 카테고리의 主構成成分으로 看做할 수는 없기 때문이다.

그래서 알레아(alea)는 테이블 게임(table games)의 主構成 要素로 適用되며, 마찬가지로 미미크리(mimicry)는 演劇의 主構成 要素로 看做되어 진다. 왜냐하면, 알레아(alea)는 競爭性を 內包하고 있을지 모르나 보통 身體運動의 側面이 缺如되어 있으며, 미미크리(mimicry)는 이 모두를 함께 缺如하고 있기 때문이다.

② McIntosh 의 分類

McIntosh (1976:9-14)는 Caillois의 分類 가운데에 包含되어 있는 스포츠의 性格을 批判하고 現代社會에서 스포츠가 차지하는 여러 側面에서의 關聯性を 考察한 다음, 主로 組織화된 스포츠를 對象으로 하여 分類를 試圖하였다.

그에 의하면, 스포츠의 本質은 相對便 또는 自己自身 및 物理的 環境에 挑戰해서 自己의 卓越性を 追求해 나아가려는 努力의 過程에서 얻어지는 즐거움이라고 主張하므로써 Caillois의 아곤(agon)의 概念을 보다 폭 넓게 解釋하고, 바로 그 점에서 스포츠의 位置를 發見하려 하였다. 즉 McIntosh는 놀이가 相對나 自己 혹은 物理的 環境에 挑戰하여 이에 따른 障礙를 克服하려는 努力에 基礎를 두고 行하여질 때 그것이 곧 스포츠이며 獨自의 滿足과 價値를 가져온다 하였다(1976:12). 그리하여 그는 스포츠 分類의 優越性 追求를 爲한 欲求에 따라 細分하여 技能 스포츠(skill sport), 鬪爭 스포츠(combat sport), 克服 스포츠(conquest sport) 그리고 律動的 舞踊體操(eurhythmics)의 4가지를 提示하였다. (1976:12-13)

技能 스포츠 미리 同意한 限界內에서 自己 또는 自己 팀이 相對方이나 相對팀에 比하여 優越하다는 點을 證明하려는 것은 모든 競爭 스포츠의 目的이며 目標이다. 活動의 主體者가 그 自己의 卓越性を 證明하려는 運動의 技能分野는 多樣하고도 可變의이다. 달리기 코스, 축구장, 테니스코트, 수영장 및 당구대 등등의 기타 수 많은 特定 場所는 活動의 主體에게 相異한 才能과 能力을 一人, 二人 또는 大集團이나 팀을 構成해서 各者가 選擇한 分野의 競爭에서 優越성을 爭取하기 위해 最善을 기울이는 機會를 提供한다. 이와 같은 活動은 陸上競技, 各種의 球技 등 스포츠의 많은 部分을 占有하고 있다.

鬪爭 스포츠 제2의 카테고리인 鬪爭 스포츠이다. 이것 역시 競爭者의 目的은 相對方에 對한 自己의 優越성을 立證하려는 活動이다. 手足이나 身體를 통한 相對方과의 直接的인 人格의 接觸이나 劍 또는 棒을 통한 人格의 間接的인 接觸이 鬪爭 스포츠가 獨者的인 카테고리를 이루는 가장 두드러진 特徵이다. 鬪爭 스포츠에 있어서는 自己와 相對가 密接하게 相互 關聯되어 있으며 技術의 單位는 이 兩者의 活動 全體가 包含된다.

克服 스포츠 제3의 카테고리인 克服 스포츠라 부를 수 있다. 여기서의 挑戰은 相對方의 個人이나 集團에 의해서 提供되는 것이 아니고 環境이나 狀況에 의해서이다. 登山은 한 克服 스포츠의 例이다. 비록 環境 그 自己가 때때로 擬人化되는 경우가 있을 수 있으나, 가장 純粹한 克服 스포츠의 實例이다. 그 이유는 克服 스포츠를 擇하는 大部分의 參加者는 單純히 非人格의인 自然에의 挑戰에 魅了되기 때문이다. 水泳, 자전거경주, 하이킹, 캠핑 등 餘他的 多數活動은 克服 스포츠에 參加할 機會를 提供해 주고 있다. 대개의 非競爭的인 教育體操은 克服 스포츠로서의 魅力를 附與한다.

律動的 舞踊體操 제4의 身體活動 카테고리로서 스포츠라고 할 수는 없으나, 이의 類似性 때문에 스포츠에 包含해서 考慮할 必要가 있는 것이 律動的 舞踊體操이다. 이와 같은 活動形態의 目標은 卓越성이나 優越性의 追求가 아닌, 身體運動이나 身體知覺을 驅使하고 享受하는 過程을 통하여 人間의

理念이나 感情을 表出하고 傳達하는 것이다. 舞蹈, 舞蹈劇, 律動的 舞蹈體操와 或種의 體操가 이 categorie에 歸屬된다.

이와 같은 McIntosh의 分類는 스포츠를 活動 그 自體가 아닌, 스포츠가 가져다 주는 滿足의 動機나 特性에 의한 것으로서 네번재의 律動的 舞蹈體操를 除外하고는 대체로 스포츠를 分類하는 category로서 매우 妥當性 있는 分類方法으로 받아들여 지고 있다. 다만, 律動的 舞蹈體操와 舞蹈은, 앞에서 言及된 스포츠의 定義에 따르면, 스포츠에 包含시킬 수 없는 데 왜냐하면, 그러한 形態의 活動에는 競爭性이 內包되어 있지 않기 때문이다.

4. 結 語

이상에서 스포츠 및 그와 關聯된 세 類似概念에 대한 定義와 그 特性 및 相互關係性을 살펴 본 다음 이들에 대한 分類 category를 分析하고 評價하였다.

結局, 놀이란 虛構의이고 非生産的인 自由活動으로서 快樂을 追求하는 人間의 基本活動으로 게임의 基礎가 된다. 게임은 놀이에 規則이 設定되고, 한층 組織化된 形態로서 競爭性이 必須要素가 되는 人間 活動인데 스포츠의 基礎가 되며 基本單位가 된다. 한편 스포츠는 典型的으로 놀이나 게임으로 부터 進化되어 나온 人間의 表現活動으로서 게임에 一定한 規則이 成文化되고, 社會의 한 制度로 是認된 것으로 가장 두드러진 特性은 身體的 運動活動에 關聯된다는 점이다.

이들 놀이, 게임, 스포츠의 세 類似概念은 한마디로 말해서 놀이가 進化하여 게임이 되고 게임이 더욱 發展해서 스포츠가 된다고 할 수 있다. 3個 類似概念 중 가장 原初的의 段階는 놀이인데 게임과 스포츠의 基本이 되고, 第2의 段階는 게임이며, 第3의 段階는 스포츠이다. 그러나, 어느 한 段階의 支配的인 現象이 다른 두 段階의 重要性和 그 存在意義를 否定하지는 않는다. 그래서 비록 最上位 水準의 活動이 支配的이어도 다른 두 水準의 活動은 그 機能을 繼續 發揮하는 것이다.

한편 위와 같은 概念의 準據下에서 分類된 세가지 類似概念 중에서 活動의 形態를 基準으로 하여, 놀이는 運動形, 知能形, 社會形의 세 基本形으로 分類되고 게임은 身體技能, 戰術 및 確率의 게임으로 分類된다. 活動者의 心理的 態度를 그 分類基準으로 하면 게임 및 스포츠는 競爭, 確率, 擬態, 그리고 冒險의 네 category로 分類된다. 또한 스포츠를 心理的 動機나 特性에 基礎를 두고 分類하면 技能, 鬪爭, 克服 스포츠의 3category로 分類된다.

그리하여, Ibrahim과 Roberts外 等の 分類는 形態的, 構造的 接近에 의한 分類方法이고 McIntosh는 價值的, 教育的인 側面에서 接近한 分類이며, Caillois는 한층 現實的인 接近이다. 그래서 McIntosh에 있어서는 歷史性이 강한 반면, Caillois에 있어서는 社會學的인 側面이 強調되는 것이 그 特徵이다.

參 考 文 獻

- Caillois, Roger. 1955. *Diagnosis*, 12 (Winter). Cited in John W. Loy, Jr. and Gerald S. Kenyon, *Sport, Culture, and Society*, pp. 44-55. N.Y.: Macmillan Publishing Co., Inc., 1969.
- Caillois, Roger. 1961. *Man, Play, and Games*. Translated by Meyer Barash. New York: The Free Press.
- Edwards, Harry. 1973. *Sociology of Sport*. Homewood, Illinois: The Dorsey Press.
- Huizinga, Johan. 1966. *Homo Ludens*. 5th Edition. Translated by Leyden. Boston: Beacon Press.
- Ibrahim, Hilmi. 1975. *Sport and Society*. Long Beach, Cal.: Hwong Publishing Company, Inc.
- Kenyon, Gerald S., 1974. "A Sociology of Sport: On Becoming A Sub-Discipline." In *Sport and American Society*. 2nd Ed., edited by George H. Sage. Reading, Massachusetts: Addison-wesley publishing Company.
- Lawther, John D., 1972. *Sport Psychology*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, Inc.
- Loy, John W., Jr. 1969. "The Nature of Sport" In *Sport, Culture, and Society*. eds. by John W. Loy, Jr. and Gerald S. Kenyon, New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Loy, John W., Jr., McPherson, Barry D., and Kenyon, Gerald S. 1978. *Sport and Social Systems*. Reading, Massachusetts: Addison-wesley Publishing Company.
- McIntosh, Peter C. 1976. "Theories of How and Why." in *Sport in the Sociocultural Process*. 2nd Edition. Edited by Marie Hart. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown Co. Publishers.
- Roberts, John M., Arth, Malcolm, and Bush, R. Robert. 1974 "Games in Culture." In *Sport and American Society*. 2nd Edition. Edited by George H. Sage. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Roberts, John M. and Sutton-smith, Brian. 1969. "Child Training and Game Involvement." In *Sport, Culture, and Society*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Santomier, James. Nd. Sociocultural Perspectives of Physical Activity I course outline, University of Oregon (Typewritten.)

A Study of the Definitions and the Classifications of Sport and its Related Concepts

By Burn Jang Lim

This study aims to clarify and to classify sport and its related phenomena, with which it is often confused.

The definitions of the three similar concepts treated in this paper are as follows: *Play* is any activity that is free, separate, unproductive, and governed by rules and make-believe. *Games* are any form of playful competition in which the outcome is determined by physical skill, strategy, or chance, employed singly or in combination. *Sport* is any institutionalized game demanding the demonstration of physical prowess.

The phenomenon of play is basic to the other two. The second phenomenon is game. The third phenomenon, which is the most recent of the three, is sport. The mere dominance of a phenomenon does not negate the importance and existence of the other two. Therefore, the dominance of sport does not negate the existence of play and game. Thus, all sports are games but not all games are sport, and all games are play but not all forms of play are games.

Hilmi Ibrahim suggested three forms of play: Kinetic form, mental form, and social form. Roberts et al. classified games into three categories: games of physical skill, games of strategy, and games of chance. Calillois advocated that four types of games exist among adults: Agon (competition), Alea (chance), Mimicry (simulation), and Ilink (vertigo). Although his classification started with games, which are not sport, Calillois carried it into the realm of sport. Peter McIntosh suggested four categories of sport: skill sport, combat sport, conquest sport, and eurhythmics. The fourth category is not in our opinion a sport.