



## 스포츠에서 나타나는 반사회적 행위에 대한 용어 고찰 : 공격성과 비윤리적 행위를 중심으로\* \*\*

안재찬\*\*\* · 김지혁\*\*\*\*

### A Review of the Terms for Antisocial Behavior in Sports : Focusing on Aggression and Unethical Behavior

An, Jae-Chan · Kim, Ji-Hyuk

#### 요약

공격성과 분노는 인간이라면 누구나 내재하고 있다. 이러한 내용은 인간의 근원적 경향성과 관련되어 이야기될 수 있을 것이다. 이 연구주제는 연구자가 스포츠 참가에서 나타나는 인간의 공격성에 대한 의문을 가지고 시작되었다. 스포츠를 통하여 인간에 내재되어 있는 공격성을 순화 또는 정화하거나 반대로 스포츠 활동이 공격성을 증가시킨다는 것은 이미 잘 알려진 사실이며, 스포츠를 통하여 공격성이 줄어들거나 증가한다는 것은 스포츠와 공격성 사이에 불가분의 관계가 있음을 간접적으로 시사한다. 이에 스포츠상황에서 나타나는 공격성과 비윤리적 행위를 분노와 자기통제력, 공감능력, 자존감과 관련지어 문헌탐구의 방법으로 연구를 진행하였다. 그중 공격성과 분노의 원인을 감소시키는 기제인 공감능력에 주목하였고, 공감능력이 부족하면 발생하는 대표적인 것의 하나로 반사회적 인격장애를 확인할 수 있었다. 즉 스포츠의 내·외적 요인으로 윤리적으로 옳은 판단을 하지 못하고, 타인에 대한 공감능력이 결여된 이들을 지칭하는 ‘스포시오패스’라는 합성어를 제시하였다.

※ 주제어 : 공격성, 비윤리적 행위, 분노, 반사회적 인격장애

#### Abstract

Aggression and anger are inherent in every human being. These feelings can be talked about in relation to human fundamental tendencies. This research topic began with the researcher's question of human aggression during sports participation. It is already well known that sports activities purify the aggression inherent in humans through sports, or conversely, increase aggression. Reducing or increasing aggression through sports indirectly suggests that there is an inseparable relationship between sports and aggression. Accordingly, research was conducted on aggression and unethical behavior in sport situations as a method of literature exploration in relation to anger, self-control, empathy, and self-esteem. Among them, attention was paid to empathy ability, which is a mechanism that reduces the cause of aggression and anger. Moreover, antisocial personality disorder could be identified as one of the representative tendencies, which occur when empathy is insufficient. In other words, the compound word 'Spociopath' was presented, referring to those who did not make the right ethical judgments due to internal and external factors of sport activities and lacked empathy for others.

※ Key words : aggression, unethical behavior, anger, antisocial personality disorder

\* 이 논문은 2021년도 광주대학교 교내연구비에 의하여 연구되었음.

\*\* 이 논문은 2021년도 한국체육철학회 추계학술대회 발표내용을 수정·보완하였음.

\*\*\* 제1저자, 광주대학교 스포츠과학부, 교수 / Gwangju University Dept. of Sport Science, Professor

\*\*\*\* 교신저자, 광주대학교 스포츠과학부, 교수, jhkim@gwangju.ac.kr / Gwangju University Dept. of Sport Science, Professor

## I. 서론

인간은 누구나 공격성과 분노를 내재하고 있으며, 이는 인간의 근원적 경향성과 관련되어 이야기될 수 있다. 이 연구는 ‘스포츠 참가에서 나타나는 인간의 공격성’에 대한 의문을 가지고 시작되었다. 흔한 우스갯소리로 우리는 일상생활에서 성격이나 공격성에 대해 별다른 특이점을 보이지 않는 평범한 사람들도 ‘운전대를 잡으면 성격이 돌변한다’라는 이야기를 이따금 들어본 적이 있을 것이다. 또한 우리가 스포츠 활동을 참가하면서 연구자의 주관적인 경험과 주변에서 발생하는 상황을 빗대어 볼 때 스포츠에서 역시 앞서 말한 참가자의 성격이 돌변하는 장면을 어렵지 않게 목격할 수 있었다. 예를 들면, 스포츠 참가에서 몰입의 정도가 깊어지거나 스포츠 경기가 과열되면 이러한 상황이 나타나곤 하는데, 다양한 학문 분야에서는 이러한 현상에 대해 자신들의 전공에 따른 논리와 연구 결과로 그 원인을 분석하고 있다. 주된 연구 결과는 스포츠를 참가할 때 ‘호르몬 변화’(아드레날린, 코르티솔, 세로토닌, 도파민 등)에 따라 나타난다는 연구가 가장 활발하게 진행되었으며, ‘심리적 변화’(공감능력, 경쟁상황, 심리육구 등)에 관한 연구도 다수 연구되었다. 또한 사회적 흐름에 따라 ‘도덕과 윤리’(인성, 도덕성, 윤리 등)와 관련된 연구도 진행되었다. 하지만 연구자는 기존의 연구와는 시각적 차이를 두고 인간의 성격장애에 초점을 맞추고 그것들을 판단하는 실천하는 기준인 도덕성과 윤리와 관련성이 있다고 판단하였다.

따라서 이 연구는 선행연구 고찰을 통하여 인간의 공격성과 분노에 대해 알아보고 인간의 성격장애와 관련지어 스포츠에서의 비윤리적, 비도덕적 행동이 일어나는 기제를 탐구하여 이러한 현상의 새로운 명칭을 제시하는 데 목적이 있다. 이에 연구자 역시 연구의 내용이 스포츠심리학의 연구 분야와 상당히 관련되어 있음을 주지하고 있다. 하지만 스포츠 철학을 연구하고 발전시킴에 있어 어떠한 현상에 대한 새로운 명칭을 제시하는 것도 철학적 의의를 가지며, 해당 분야의 학문적 발전을 가져올 수 있을 것으로 판단하여 연구를 진행하였다.

선행연구의 내용들은 다음과 같다.

인간은 심리적 특성에 있어 ‘근원적 경향성’이라고 하는 일정한 자극에 반응하는 독특한 경향성을 가지고 있다. 이 근원적 경향성은 인간의 진화과정에 있어 소유욕, 공격성, 살생 등이 몸에 배어 경향성을 이루게 된다. 따라서 인간은 질투와 미움, 시기, 집착, 분노 등의 감정들을 갖게 되는 것이다.

그중에서도 공격성과 분노는 인간의 본성이기에 누구나 지닌 동시에 언제나 표출될 수 있는 감정 상태이며 행동적 특성이므로 적절한 관리와 대처를 하지 못하면 신체적, 정신적, 사회적인 문제를 초래한다는 것이 그동안 다양한 연구를 통해 일관되게 보고되고 있다(김옥주·송재훈, 2017). 예컨대 공격성과 분노는 다양한 심혈관계 질환과 불안, 우울 등의 부정적 정서를 유발하고, 주관적 안녕감을 감소시키는 것은 물론 대인관계의 손상과 약물남용의 원인이 되기도 한다. 또한 과도한 공격성과 분노는 반사회적 성격장애, 폭발성 장애, 품행 장애, 외상 후 스트레스 장애 등과 같은 심각한 사회문제를 일으키는 원인이 되는 것으로 알려져 있다.

이와 같은 공격성과 분노의 특성은 모든 인간에게 공통적으로 나타나기 때문에 운동선수들도 자유롭지 못하다. 오히려 운동선수들은 승리를 위해 끊임없이 노력하고 치열한 경쟁상황을 지속적으로 경험하면서 성취하지 못하고 패배하거나 좌절하는 등의 경험적 결과로 분노와 공격적 행동을 촉발하게 된다. 더욱이 운동선수들은 운동수행 과정에서 폭력이나 폭언을 빈번하게 경험하게 되어 공격적 성향이 더욱 촉진될 수 있고, 코치나 감독의 폭력적 행동이나 팀의 비도덕적인 분위기를 통해 공격성을 자연스럽게 학습하게 되는 특성이 있다. 또한 국민대학교 스포츠윤리연구소(2019)에 의하면 ‘엘리트 스포츠 선수들이 스트레스 지수가 높고 자기 통제력 지수가 낮은 직업군’이라고 밝히고 있다.

공격성을 유발하는 다양한 요인 중 가장 빈번하게 언급되고 있는 분노는 스트레스 상황에서 발생하는 자연

스러운 정서 반응으로 공격적 성향과 공격행동의 주요 유발인자로 알려져 있다. 분노가 공격성을 유발하는 주요 선행 인자라는 것은 운동선수에게도 동일하게 적용된다.

현대사회에서의 공격성은 스포츠를 통해 보다 극명히 드러나게 되는데, 스포츠가 개개인의 본능적 충동의 억제를 전제로 문명화된 현대사회 속에서 인간의 원초적이고 근원적인 흥분과 공격적 본성을 드러낼 수 있는 공공연한 장(場)이 되기 때문이다(이종길·강석범·양재식, 2019).

고대 올림픽 종목에서 판크라티온과 같은 전투(combat) 스포츠가 성행하였던 것은 스포츠가 공격성을 드러낼 수 있는 주요 매개이자 분출구가 되어왔음을 짐작할 수 있다. 더불어 스포츠는 공격적 행위가 유일하게 허용되는 유일한 대중적 인간 활동이며, 나아가 인간의 공격본능을 규칙안에서 건전하게 발휘하고 해소하는 방법으로 제시된다는 점은 스포츠와 공격성의 밀접한 연관성을 직관적으로 보여주는 사례가 될 수 있다(이종길·강석범·양재식, 2019).

스포츠의 가치 중 하나인 승리라는 목적을 달성하기 위해 경기상황에서 심각한 경쟁이 발생하며, 승리에 대한 불확실성은 선수들에게 불안과 초조함을 가져오기 때문에 스포츠 상황에서 공격 성향이 나타날 가능성은 다분하다(정용민, 2009). 또한 스포츠의 특성상 지도자에게 폭력이나 폭언을 경험한 선수들은 이러한 상황에 무더지게 되어 부적절한 공격적 성향이 표출되는 경향도 많아지게 된다(이준석, 2018: 재인용).

스포츠 경기에서 참가자의 공격성이 발현되는 기제는 크게 두 가지로 구분될 수 있으며, 첫 번째는 공격자의 분노를 바탕으로 상대에게 상처를 주는 것을 목적으로 하는 적대적 공격성의 경우이며, 두 번째는 상해나 고통을 주기보다는 외적인 보상이나 목표를 성취하고자 하는 과정에서 의도치 않게 상해를 일으키는 수단적 공격성의 경우를 말한다. 두 경우 모두 경기장 내에서 선수들의 공격성은 사회의 다른 영역에 비해 비교적 자유로운 방식으로 표출되며, 또한 행위에 대한 처벌도 해당 경기에서 경고받거나 경기에서 배제되는 수준으로 미미한 제재를 당하게 된다(이종길·강석범·양재식, 2019).

일반적으로 공격성은 타인을 해하려는 목적을 가지는 행동으로 정의되며, 개인이나 사물에 대한 의식 또는 무의식적인 가해 행위, 타인에게 상해를 가할 목적인 신체적·언어적 행동, 그리고 정서까지 포괄하는 행위를 의미한다(박은희, 2010). 따라서 스포츠 상황에서 상대에게 패배했을 때 느껴지는 좌절감과 이로 인해 활성화 되는 생리적 각성수준, 또한 높아지는 부정적 감정 등으로 인하여 공격성이 표출되기도 한다(곽금주, 1992).

스포츠에서의 공격성은 스포츠 참가에서 경기중이나 훈련 중에 불안감, 초조함 등의 불안정한 정서에서 발생하여, 경쟁상황에서 상대를 해하려는 목적으로 신체 및 언어적 행동을 의식적이나 무의식적으로 가해하는 행위라고 할 수 있다. 이러한 공격성은 스포츠 참가에 있어 규칙 위반 및 비신사적 행위를 발생시키고 이는 스포츠에서의 비윤리적, 비도덕적 행위로 규정할 수 있다.

## II. 공격성, 스포츠에서 비윤리적 행위와의 관계

### 1. 분노와 자기 통제력

분노(anger)는 위협이나 부정적 평가에 대한 반응으로서 불안과 더불어 스포츠 수행에 영향을 미치는 대표적인 정서이다. 분노의 단계에 관한 내용은 다음과 같다. 일반적으로 분노를 표현하는 방법은 분노 감정을 직접 표출하는 분노표현, 분노감정을 억지로 억압하는 분노억압, 분노감정을 적절하게 표출하거나 제어하는 분노조절의 세 가지 방법으로 구분된다. 이 세 가지 방법 중 분노표출과 분노억압은 역기능적 표현 방법이고 분노조절을 순기능적 표현 방법이다.

전통적으로 분노 상황에서 개인의 분노행동(분노표현방식)은 크게 세 가지, 즉 분노표출(anger-out), 분노억제(anger-in), 분노조절(anger-control)로 유형화되어 왔다(성장훈, 2016: 재인용). 성장훈(2016)에 따르면 '분노표출은 타인이나 대상에게 신체 행위나 비난, 언어적 폭력, 극단적 모욕 등으로 직접 표출하는 것을 말하며, 분노억제는 분노를 외현적으로 드러내지 않고 자기 내부로 돌리거나 분노 유발상황과 관련된 사고와 기억 혹은 분노 감정 자체를 부정하는 것을 의미한다. 반면에 분노조절은 분노를 진정시키기 위해 여러 방략을 사용하여 노력하며 상대의 권리와 감정을 존중하면서 비공격적인 방식으로 분노 감정을 전달하는 것을 말한다'라고 언급하고 있다.

유사한 개념으로 노여움이 있는데 '노여움은 상대 선수에게 상해를 입히려는 생각이나 노여움을 표시하려는 생각 등은 원래의 운동과제 수행에 집중된 정신을 혼란에 빠뜨리게 되어 결과적으로 경기력을 약화시키게 되며, 노여움과 공격적인 반응은 각성수준을 크게 증가시키며 주의력 집중과 경기력에 부적인 영향'을 미치게 된다(정용민, 2009).

그렇다면 스포츠에 참여하면 우리는 앞서 말한 근원적 경향성의 해소와 스트레스 해소, 신체 단련에 효용성이 있다고 알고 있지만, 이와 상반되는 연구 결과도 있으며, 관련 연구들은 다음과 같다. 이학준(2014)의 「스포츠의 두 얼굴」이라는 연구에서 보면 다음과 같은 내용이 있다.

#### 긍정적 측면

첫째, 스포츠 활동은 부정적 정서를 감소시키고 긍정적 정서를 증진시키며 타인에 대한 정서적 공감 능력 함양을 통해 도덕적 정서 발달의 바탕을 마련해 준다. 둘째, 스포츠 활동 자체는 주의력, 집중력 등 지적 기능 발달의 생리적 토대가 되며 다양한 스포츠 경기 속의 전략, 팀 활동 과정은 전략적, 창의적 사고 기술과 비판적, 도덕적 판단 능력을 함양할 수 있는 환경을 제공해 준다. 셋째, 스포츠 활동은 부정적 행동 및 일탈 방지, 친사회적 행동 및 생활기술의 발달, 도덕적 성품을 발달시킴으로써 스포츠를 통한 인성 발달에 직접적인 기여를 할 수 있다(박정준, 2011).

#### 부정적 측면

스포츠는 도덕으로 바람직하지 못한 특징을 가지고 있기 때문에 체육교육은 도덕교육에 단지 부정인 영향을 미친다고 주장한다. 스포츠장에서 일어나는 폭력, 속임수, 약물복용, 비신사적 행동 등을 문제 삼는다. 경험 연구 결과로 볼 때, 스포츠에서 승리(성공)하기 위해서 스포츠 참여자는 공격성, 이기적 심성, 괴성, 비사회성 등과 같은 비도덕적 인성을 불가피하게 소유해야 한다고 주장한다. 스포츠에서 이루어지는 경쟁 자체가 반사회 행동을 증진하고, 승리에 대한 지나친 집착은 많은 도덕 문제들을 만들어 내고, 스포츠는 우리 문화에서 나타나는 부정적 가치를 반하는 역할을 하며, 운동선수에게 주어지는 특별한 신분과 대우는 그들의 도덕성 발달을 오히려 방해한다고 주장한다(박성주·임현주, 2011).

정리하면 스포츠는 인간에게 내재된 있는 공격성을 순화 혹은 정화할 수도 있지만 이와 반대로 스포츠 활동이 인간의 내면의 공격성을 드러내고 증폭시킬 수 있다는 것은 이미 잘 알려진 사실이며, 스포츠를 통하여 공격성이 줄어들거나 증가한다는 것은 스포츠와 공격성 사이에 불가분의 관계가 있음을 간접적으로 시사하는 것이다. 이는 스포츠의 본질 중 하나인 경쟁에는 인간의 공격성이라는 의미가 포함되며, 스포츠에서 수비와 공격이라는 제한된 소극적인 의미가 아닌 인간의 본능 즉 인간이 가지고 있는 근원적 경향성과 스포츠 참가에서의 발현되는 공격성이라는 적극적인 의미를 지니는 것이다(최영준·이병찬, 2016: 재인용).

이러한 스포츠에서의 공격성 표출은 경기상황이나 경기의 중요성에 따라 부정적 감정의 유발 등으로 폭력으로 변질 수 있으며 스포츠를 관람자에게도 같은 공격감과 심리적 불안 및 긴장을 증가시킬 수 있다(정용

민, 2009: 재인용). 이와 관련된 선행연구는 다음과 같다.

Martin(1976)은 32명의 남자 농구선수와 레슬링선수를 대상으로 회화 욕구불만 테스트를 시행한 결과 경쟁 후 선수들의 공격성이 낮아졌다고 보고하였고, Kingsmore(1968)는 농구나 레슬링 경기 관람자의 공격성은 경기 관람 후 감소하였다고 언급하였다. 또한 이한규(1984), 정호원(1996), 정영린(1987), 류관순(1989)은 스포츠 활동은 비행 감소에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과를 나타내었다. 한편, 안영필, 신영균, 조만태(1997)는 중·고등학교 운동선수와 일반학생을 대상으로 한 연구에서 운동선수가 일반학생보다 비행 접촉과 비행 수준이 오히려 높았으며, 박장평(1986)은 운동 경험이 있는 남학생은 외벌방향의 공격성, 여학생은 내공적 공격성이 운동을 경험하지 않은 학생들보다 높고, 임상용과 윤상택(1995)은 중, 고등학교 운동선수들이 일반학생보다 비행수준이 높으며, 성차에 있어서는 남학생의 경우 운동선수가 비운동선수보다 비행수준이 높으나 여학생의 경우에는 차이가 없다고 보고하고 있다. Brown(1982)은 공격적 스포츠 행동의 정당성에 대한 조사에서 스포츠에 자주 참여한 남녀대학 선수들은 참여하지 않은 자보다 공격 행동을 하려는 의도가 높았으며, Neron(1977)은 스포츠 활동은 비행에 부정적인 영향을 미친다고 주장하였다. 이와는 별개로 이종호, 이창규, 김동철(1999)은 남자 중학교 운동선수와 일반학생 간의 신체적, 언어적 공격성은 차이가 없다고 언급하였으며, 권순용(1992) 역시 그의 연구에서 운동선수와 일반학생 간의 비행은 차이가 없다고 하였다.

## 2. 공감능력 그리고 자존감의 관계<sup>1)</sup>

앞서 언급한 바와 같이 스포츠는 분명 타자성을 가지고 있으며, 이 타자와의 규칙을 전제로 경쟁을 하는 것이다. 하지만 스포츠의 본질 중 하나인 경쟁에는 인간의 공격성이라는 의미가 포함되며, 우리는 스포츠 활동을 통하여 인간에 내재된 있는 공격성을 순화 또는 정화하거나 반대로 스포츠 활동이 공격성을 증가시킨다는 것은 이미 잘 알려진 사실이다(최영준·이병찬, 2016: 재인용).

이러한 관점에서 McFee(2004)는 스포츠를 ‘도덕적 실험장(moral laboratory)’이며, 스포츠에서의 장면이 다른 상황들과 비교하여 도덕적인 문제들에 대해 상대적으로 생각과 체험의 기회를 더 많이 제공한다’라고 하였다. 이처럼 스포츠는 도덕적 가치를 내재하고, 직간접적으로 체험할 수 있음에도 불구하고 스포츠의 또 다른 가치인 경쟁과 상충할 수밖에 없다.

다시 말하면, 스포츠에서의 경쟁은 자기 발전의 동기를 제공하고 인간이 본능적으로 가진 성취욕을 해소·발산하는 역할을 하며, 스포츠 경쟁에서 이기기 위해서는 인내하며 끈기 있게 기술과 전략을 연마해야 하고, 파트너 혹은 팀원들과 서로 협력하며 책임 있게 서로와 상호작용해야 하는 긍정적인 영향도 존재한다(박정준, 2011). 하지만 이와 반대로 경쟁의 과정에서 발생하는 기대에 대한 불충족, 좌절과 절망, 고통, 수치심, 모멸감과 같은 부정적 정서에 저항하는 기제로서 욕설과 야유, 비난, 헐박과 같은 부정적 영향도 존재하며, 특히 승리에 집착하게 되면서 자신의 이익과 관심 등 주관적 이기성에 의한 행동 성향이 강해지고 이것은 도덕적 판단을 방관하거나 부정적인 행동으로 나타나고 있다(박종률, 2003).

일반적으로 공격성은 인간이 성장하면서 자연스럽게 학습되는 특성을 보이고 있으며, 동시에 개인의 사회적·심리적 부적응을 초래할 뿐만 아니라 폭력적인 성향으로 확대될 가능성을 내포하고 있다(정주혁·소영호, 2007). 공격성에 대한 정의는 학자마다 다르게 정의된다. 우선 공격성에 대해 Buss(1966)는 ‘어떠한 유기체에게 유해한 자극을 주는 행동’이라 정의하였고, Bandura(1973)는 ‘신체적인 것, 심리적인 것을 포함해 사람에게 해

1) 이 절은 최영준, 이병찬(2016)의 「대학학생선수, 체육전공학생, 일반학생의 인성과 공격성의 관계」를 수정·보완하였음.

를 입히거나 물건을 파괴하는 행동’, Goldstein(1981)은 ‘자신 혹은 타인에게 고통, 상처를 주려는 목표를 가진 의도적인 행위’, Berkowitz(1993)은 ‘타인에게 물리적 혹은 정신적 해를 입히려는 의도적인 성향’, Siever(2008)은 ‘좌절 또는 실패가 원인이 되는 적대적이거나 유해적, 파괴적인 행동’으로 정의하였다.

또한 서수균과 권석만(2002)은 ‘다양한 다른 상황에서 공격적으로 변하는 비교적 지속적인 준비성, 즉 타인에게 해를 입히려는 의도적인 성향’이라 하였으며, 윤진주, 강신영, 이복주(2005)는 ‘공격성은 관찰할 수 있는 공격자의 행동만을 가지고 정의하는 것과 의도 및 동기를 포함시키는 방식이 있다’라고 하였다. 학자들의 다양한 정의를 정리하면, 공격성은 ‘다양한 상황에서 자신을 포함한 유기체에게 고통을 수반하는 물리적, 정신적 해를 입히려는 의도적인 성향’이라고 할 수 있다. 이러한 공격성은 스포츠에서의 비도덕적인 상황과 직접적으로 연결될 수밖에 없다. 이는 승리에 대한 압박감이 크고 경기 규칙이나 방법이 반칙과 폭력에 허용적인 상황이라면 상대방에게 비도덕적 행위를 할 가능성이 높아질 수밖에 없으며(Duda, Olson & Templin, 1991), Kirker, Tennenbaum & Mattson(2000)은 ‘경쟁환경, 시합의 중요도, 경기중 주요 사건, 관중의 반응, 팀 내의 도덕적 분위기 등이 공격성과 관련된다’라고 보고하였다. 또한 상대에 관련 없이 ‘승리에 집착하는 경쟁이 높을 경우 구성원 간 갈등이 생길 여지가 높고, 특히 동료 관계에 있어 수평적이지 않고 상하적이거나 위계에 의한 권력 구조를 가진 팀에서는 승리 지향적 리더가 기능이 낮거나 소심하고 소극적인 선수들에게 폭력을 행사하는 경우가 발생된다’하였다(박종률, 2003). 특히 스포츠에서의 과도한 경쟁은 공격성 발현과 정적인 관계가 있는 것으로 보고되었다(최영준·이병찬, 2016). 그렇다면 스포츠윤리적 측면에서 혹은 페어플레이와 관련하여 공격성과 분노를 해결하는 방법은 무엇일까? 공격성과 분노에 대한 예방 차원의 노력 요소에 하나로 공감능력과 인성을 들 수 있다.

공감능력은 타인의 의도와 행동을 이해 및 수용하는 능력으로써 타인의 감정 상태를 구별하고 도움을 주는 행동을 포함하여 이타적 행동을 유도하고, 구성원 간 정서적 유대감 형성에 매우 주요한 역할을 한다. 이러한 특성이 있는 공감능력은 대인관계 능력, 사회성, 이타적 행동 등과 긍정적인 관련이 있는 것으로 알려져 있다. 특히 높은 공감능력은 반사회적 행동과 우울 및 불안을 감소시키고, 공격성을 감소시키는 효과가 있다는 것이 일련의 연구를 통해 밝혀졌다. 이와는 반대로 낮은 공감능력은 공격적 성격, 반사회적 성격장애, 분열성 성격장애 등과 같은 조현병을 유발하는 것으로 알려져 있다.

또 하나의 스포츠에서 비윤리적 행위를 예방할 수 있는 것은 무엇일까? 최근 유명스포츠 선수들의 과거 학교폭력 문제와 이성 교제 문제, 성폭력 등으로 인하여 사회적 이슈가 되고 있고, 이는 스포츠계는 큰 고민거리 중 하나로 떠오르고 있다. 이러한 사건에서 떠오르는 것이 바로 선수의 인성 문제이다. 일반적으로 인성이란 인간 본성으로 성격이나 개인의 특성 등으로 도덕성과 유사하게 설명하고 있고(이준석, 2018), 스포츠 상황에서는 스포츠퍼슨십이나 스포츠맨십, 페어플레이와 관련지어진다.

인성교육의 부재는 운동선수의 부적절한 인성을 방관하고 이는 곧 스포츠 선수들로 하여금 부도덕한 행위를 나타나게 하는데, 이와 관련하여 Beller와 Stoll(1995)은 ‘경쟁상황을 자주 경험하는 운동선수들은 그렇지 않은 사람들에 비해 도덕적 사안에 관한 판단 능력이 낮으며, 이는 부도덕한 품성을 더욱 강화시킨다’라고 주장하였다. 앞서 언급한 일련의 사회적 사건들과 같이 올바른 인성을 갖지 못한 선수는 스포츠 이외의 상황에서도 부적절한 행동이나 언행이 잦고 스포츠 참가 시 폭력성과 공격성 표출과 더불어 비윤리적 행위를 할 수 있는 가능성이 크다.

또한 스포츠 활동 과정에서 경험하게 되는 규칙 준수, 상대방에 대한 배려, 협동성과 책임감은 스포츠 참여에 있어 자신뿐만 아니라 타자를 존중, 배려하는 태도를 형성시키며 올바른 인성을 갖추는 데 이바지한다(최영준·이병찬, 2016). 그러나 기존의 형식을 벗어나는 스포츠의 다양한 변화와 프로스포츠의 흥행과 함께 경쟁

의 심화, 맹목적 승리지상주의와 같은 가치가 강조됨에 따라 현실적으로 스포츠가 바람직한 기능과 역할을 할 수 있는지에 대한 의문과 함께 스포츠의 역기능에 대해서도 많은 우려를 나타내고 있다. 이에 대하여 Shields & Bredemeier(1995)는 ‘스포츠 활동은 인격 형성에 아무런 영향을 줄 수 없으며, 심지어는 폭력성, 차별의식, 이기심 등 바람직하지 않은 품성을 더욱 강화한다’라고 주장하였다(최영준·이병찬, 2016).

박성주(2021: 223-224)의 저서 『스포츠윤리 주제와 쟁점』에 스포츠와 도덕성에 대한 부정적 견해와 이를 반박한 내용이 잘 나타나 있다. 스포츠와 도덕성에 대한 부정적 견해와 반박은 세 가지로 나뉘는데, 첫 번째는 도덕과의 무관련성이다. 스포츠는 단지 즐거움을 추구하는 단지 하나의 놀이기기 때문에 우리의 일상과 직접적인 연관을 지을 수 없다는 견해이며, 반박의 내용은 스포츠는 이미 우리의 일상이 되었고, 허구가 아닌 우리 삶의 영역과 닮아 있으므로 도덕적 관점에서 해석되어야 한다는 것이다. 두 번째는 전이의 문제인데 스포츠가 도덕성 발달을 장려할 수 있지만, 실제 삶의 부분으로 전이될 수 있는지에 대한 의문이다. 이에 대한 반박은 스포츠를 통해 도덕적 문제의 대처 방법을 경험, 학습할 수 있다면, 스포츠 밖의 현실에서도 적용 가능하다는 점이다. 마지막으로 비도덕적 특성에 대해서는 스포츠는 오히려 참여자들의 도덕성 발달을 저해한다는 내용이며, 이에 대한 반박은 도덕성은 모든 스포츠의 핵심적 가치이며, 참여자가 잘못 사용하는 데서 비롯된 것이지 스포츠 자체의 도덕성 문제는 아니라는 것이다.

위의 내용들을 종합하여 보면, 운동선수의 성향은 선천적으로 타고나는 기질임과 동시에 환경과 학습 과정을 통해 후천적으로 습득되고 있음을 알 수 있다(이준석, 2018). 따라서 스포츠에서의 분노와 공격성에 따른 비윤리적 행위의 개선을 위해서는 스포츠 윤리교육의 중요성이 대두되는 이유이기도 하다. 스포츠 윤리교육은 스포츠에서 나타나는 도덕적 문제에 대한 사리분별과 그것의 기저에 있는 품성(성품) 즉 인성에 대한 향상에 그 목적이 있다. 또한 우리가 타인과 맺는 관계와 상호작용을 통한 공감능력을 향상시키는 것에도 많은 도움을 줄 수 있을 것이다.

또 다른 하나는 자존감의 회복이다. 정용민(2009)의 연구에 따른 불안과 공격성, 자존감과 공격성, 불안과 자존감은 어떤 관계는 다음과 같다.

#### 불안과 공격성과의 관계

스포츠에서 공격이나 폭력은 선수들의 지나친 승부의식과 정서불안 및 자제력의 부족으로 인해서 일어난다고 볼 수 있다. 공격성 수준이 높은 이들의 불안을 대처하는 방식으로 상황에 대해 공격적으로 대응하는 경향이 나타나며, 높은 수준의 불안은 공격적인 이들의 싸움체계를 자극하는 요인으로서 공격성을 유발하는 원인이 될 수 있다.

#### 자존감과 공격성과의 관계

자존감과 공격성의 관계에 있어서 낮은 자존감이 공격행동을 초래한다는 주장이 오래전부터 있었다. 자존감이 높은 사람들은 자신에 대해서 기본적으로 긍정적인 평가를 안정되게 유지하고 있으며, 자신의 단점에 대해서 솔직히 인정 높은 자존감은 공격성 감소에 영향을 줄 뿐 아니라, 건전한 인간관계의 바탕이 되고 친사회적 행동에 영향을 미친다.

#### 불안과 자존감과의 관계

많은 연구에서 자존감이 낮아질 때 극한 불안이 표현되므로 자존감과 불안은 연관됨을 알 수 있다. Greenberg 외(1992)는 자존감이 개인을 불안으로부터 보호하며 자존감이 위협을 받으면 불안이 증가한다고 하였다. 즉 자이존중감이 낮은 사람은 타인에게 부당한 대우를 받는다고 느끼기 때문에 적대감을 품고 상처를 입히는 공격적인 행동을 보이는 경향이 있으며, 타인과의 관계에서 공동의식을 가지지 못하며

부조화와 방어를 가짐으로 보다 공격적이고 파괴적인 행동을 취한다. 반면에 높은 자존감은 사회적으로 일탈된 행동을 덜 하게 되어 사회에 잘 적응할 수 있으며, 타인에 대하여 자기 자신을 잘 지킬 수 있고, 타인에 대한 적절한 배려를 할 수 있는 등 대인관계를 잘 할 수가 있다. 또한 타인과의 관계에서 공동의 식을 가지며 타인을 수용, 이해하여 문제해결을 강조한다. 자존감은 일탈의 원인인 동시에 결과이므로 공격성을 감소시키기 위해서는 낮은 자존감을 향상시키는 것이 가장 효과적인 방법으로 증명되고 있으며, 높은 자존감은 공격성 감소에 영향을 줄 뿐 아니라, 건전한 인간관계의 바탕이 되고 친사회적 행동에 영향을 미치고 있다.

위의 연구 결과와 같이 낮은 자존감은 오히려 공격성과 불안을 초래한다. 이러한 낮은 자존감은 공감능력의 결여를 가져오고 결국은 일탈행위인 비윤리적인 행동과 스포츠 참가에서의 공격성을 높아지게 만든다. 따라서 스포츠 선수의 자존감 회복은 공격성의 감소와 타인에 대한 공감능력을 향상하게 시켜 스포츠에서의 비윤리적인 행위와 공격성을 감소시킬 수 있다.

### III. 스포츠에서의 반사회적 인격장애

이렇게 스포츠 참가에서의 공격성, 분노와 관련하여 비윤리적 행위들이 발생하는 원인과 해결방안에 관해 탐구해보았다. 그중 공격성과 분노의 원인을 감소시키는 것 중에 공감능력이라는 것에 주목하여야 한다. 공감 능력이 부족하면 발생하는 것의 대표적인 것 중 하나로 반사회적 인격장애를 들 수 있는데, 반사회적 인격장애는 전인구의 약 3% 정도로 이는 스포츠장에서도 마찬가지로 나타날 수 있다.

반사회성 성격장애(Antisocial personality disorder)는 지속적으로 타인의 권리를 무시, 침해하는 행동 양상이 생활 전반에 나타남과 동시에 타인을 향한 폭력, 사회적 규칙의 미준수, 공감능력의 부족, 자기중심적이고 착취적인 대인관계와 관련된 성격특성을 나타내는 장애이며, 반사회성 성격장애의 유병률은 일반 인구에서 2-3%로 보고되고, 남성의 경우 약 3%, 여성의 경우 약 1%로 추정되고, 또한, 전 세계 교도소 수감자 중 47%가 반사회성 성격장애로 진단받는다. 이는 범죄행위와 반사회성 성격장애 간의 관련성이 높음을 시사한다(윤민혁·이중환·임종민·광호완·장문선, 2018: 재인용). 반사회성 인격장애는 도덕, 사회규범, 타인의 권리와 감정에 대한 만연적 지속적 무시(pervasive and persistent disregard)로 정의된다. 반사회성 인격장애를 가진 사람은 자신의 이익이나 즐거움을 위하여 해로운 방식으로 타인을 이용하는 데에 있어 거리낌이 없고, 종종 타인을 조종하거나 기만하게 된다.

반사회성 인격장애 성향의 사람들은 충동적이고 무모하며 사고가 결여되어 있거나 행동의 결과에 대하여 무시하는 경향이 있다. 자신의 안전은 물론 타인의 안전에 대하여서도 반복적으로 무시하거나 위협하며, 자신과 타인을 위험에 처하게 할 수 있다. 따라서 스포츠에서 비윤리적인 행동이 반사회성 성격장애와 무관하다고 볼 수는 없을 것이다.

사회에서의 유사한 개념은 다음과 같다. 반사회성 성격장애를 이야기할 때 언급되는 것은 사이코패스와 소시오패스다. 사이코패스와 소시오패스에 대한 정의는 다음과 같다.

사이코패스는 대중적으로 반사회적·비도덕적인 인물을 가리킬 때 흔히 사용되는 용어로서, 통상 사이코패스(psychopath)와 소시오패스(sociopath)라는 용어의 차이는, 사이코패스는 유전적 요인으로 인해 발생하는 선천적인 것이며, 타인의 고통에 공감할 수 없고, 법적·윤리적 개념이 형성되지 못하여 옳고 그름을 판단하지 못하는 이를 뜻한다(오정환, 2015). 반면 소시오패스는 후천적인 영향에 의해 탄생하며 옳지 못한 행동이라는



사실을 알고 있지만, 자신의 이익을 위해 잘못된 행동을 하는 이들을 뜻한다. 이러한 반사회적 인격장애와 마찬가지로 스포츠에서도 같은 현상이 나타나고 있다. 이는 스포츠와 체육교육의 효용성과는 무관하게 후천적으로 스포츠에서의 어떠한 내·외적 요인으로 윤리적 판단을 하지 못하고 스포츠 경기에 참가하는 자를 의미한다. 따라서 앞서 언급한 후천적으로 스포츠의 내·외적 요인으로 윤리적으로 옳은 판단을 하지 못하고, 타인에 대한 공감능력이 결여된 이들을 지칭하는 ‘스포시오패스’라는 합성어를 제시한다.

스포시오패스(sporciopath = sport + sociopath)스포츠 참여(경쟁)에서 반사회적 인격장애를 보이는 사람.

명칭 제시의 이유는 사이코패스와 소시오패스를 비교하였을 때, 스포츠 참가에서 반사회적 성격장애에 대한 것은 후천적이며, 나쁜 행동임을 알고 있음에도 자신의 이익을 위해 잘못된 행동을 하는 소시오패스에 부합한다고 볼 수 있기 때문이다. 이에 따라 ‘소시오패스’에 대한 정의를 ‘스포시오패스’에 적용하여 보았다.

1. 소시오패스는 지속적인 반사회적, 충동적 행동과 타인을 고려하는 능력의 결여를 특징으로 하는 성격장애의 일종이다.

2. 스포시오패스는 스포츠에 참가하여 지속적인 비스포츠적, 충동적 행동과 타인을 고려하는 능력의 결여를 특징으로 하는 스포츠 참가 시 나타나는 성격장애의 일종이며, 타인에 대한 공감능력이 결여되어 스포츠에서 비윤리적, 비도덕적 행위를 보인다.

#### IV. 결론 및 제언

우리는 각기 다른 성격을 지니고 살고 있다. 하지만 사회에서 이 성격의 특징을 완화하며 서로에게 피해를 주지 않는 어떠한 일정한 틀 안에서 삶을 영위한다. 하지만 이러한 성격장애가 사회 이슈로 대두되면서 여러 가지의 사회적 문제점을 나타내고 있다. 이 연구는 이러한 성격장애를 기반으로 스포츠에서 발생하는 비윤리적, 비도덕적 행위에 대해 알아보고 이 현상을 나타낼 수 있는 용어를 제시하였다. 스포츠 참가에서 발생하는 공격성과 분노는 어쩌면 경쟁이라는 스포츠의 가치 아래 희석될 수 있다. 하지만 자기 통제력을 상실한 체 정상적인 범주를 넘어서고, 그 행동이 반복적이며, 타인에 대한 공감능력이 부족한 사람에게서 나타나는 비윤리적, 비도덕적 현상이 나타난다면 그것을 표현할 수 있고, 더 나아가 정의할 수 있는 용어의 필요성에 대한 정당성을 부여받을 수 있을 것이다.

따라서 연구자는 이 현상에 대해 ‘스포시오패스’라는 용어를 제시한다.

‘스포시오패스(sporciopath = sport + sociopath)스포츠 참여(경쟁)에서 반사회적 인격장애를 보이는 사람’이다.

물론 스포시오패스라는 용어가 스포츠장에서 성격장애를 가진 사람이 행하는 비윤리적, 비도덕적 행위를 전체를 대표하고 정의하는 할 수는 없을 것이다. 하지만 이러한 현상에 대해 최소한의 의문을 가지고 그 행위를 나타낼 수 있는 용어를 제시하는 것에 대한 의의를 갖을 수 있을 것이다. 후속 연구를 통해 이러한 현상을 정의할 수 있는 더 적합한 용어가 정립되기를 기대하고 희망한다.

#### 참고문헌

곽금주(1992). 공격영화시청에 따른 공격스크립트의 활성화-아동과 청소년의 비교-. 한국심리학회지: 임상,

5(1), 85-98.

국민대학교 스포츠윤리연구소(2019). **프로스포츠 스포츠윤리교안**.

권순용(1992). **스포츠의 사회통제적 요인과 운동선수 비행의 관계**. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원.

김옥주, 송채훈(2017). 체육전공 대학생의 취업스트레스, 분노표현, 사회적지지 간의 관계 분석. **한국발육발달학회지**, 25(1), 59-70.

류판순(1989). 스포츠 참가가 청소년 비행에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 28(2), 119-128.

박성주(2021). **스포츠윤리 주제와 쟁점**. 서울: 북스힐.

박성주, 임현주(2011). 체육수업은 도덕교육에 공헌할 수 있는가?. **체육과학연구**, 22(4), 2481-2491.

박은희(2010). **사회적 기술 훈련 프로그램이 유아의 공격성 및 또래 유능성에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문. 대구대학교 교육대학원.

박장평(1986). 스포츠활동과 공격성에 관한 연구. **강원대학교 체육과학연구소 논문집**, 11, 47-74.

박정준(2011). 스포츠는 인성을 길러줄 수 있는가?: 스포츠 인성교육의 이론적, 경험적 근거와 과제. **교육과정연구**, 29(3), 173-202.

박종률(2003). 체육수업을 통한 고등학생의 스포츠맨십 인식 변화. **한국체육학회지**, 42(3), 295-305.

서수균, 권석만(2002). 자존감 및 자기에 성향과 공격성의 관계. **한국심리학회지: 임상**, 21(4), 809-826.

성창훈(2016). 스포츠 경쟁 상황에서 분노행동의 유형 및 측정구조. **체육과학연구**, 27(4), 997-1008.

안영필, 신영균, 조만태(1997). 청소년 선수 경험과 비행과의 관계. **스포츠과학연구논문집**, 15, 75-83.

오정환(2015). 의사자유 존부에 대한 신경과학 연구의 발견이 형법상 책임개념에 미치는 영향 -독일에서의 논의를 중심으로-. **가천법학**, 22(1), 237-264.

윤민혁, 이종환, 임종민, 광호완, 장문선(2018). 반사회성 성격장애 경향군의 사회인지 결함. **한국임상심리학회지**, 37(3), 276-288.

이종길, 강석범, 양재식(2019). 스포츠경기의 상황요인에 따른 공격적 감성의 집단적 표출 유형과 특성: 국가대항전 경기의 기사와 댓글을 중심으로. **한국융합학회논문지**, 10(12), 345-352.

이종호, 이창규, 김동철(1999). 남자 중학생의 스포츠활동 양상에 따른 언어적·신체적 공격성에 관한 연구. **체육과학연구지**, 17(1), 23-29.

이준석(2018). 대학운동선수의 인성, 완벽주의 성향 및 공격성의 구조적 관계. **한국체육과학회지**, 27(2), 203-219.

이한규(1984). **스포츠에서 일탈행동에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원.

임상용, 윤상택(1995). 스포츠 참여와 청소년 비행에 관한 연구. **체육과학연구**, 1, 184-208.

정영린(1987). **청소년의 스포츠활동 참가와 비행의 관계**. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원.

정용민(2009). 고등학교 운동선수의 사회불안, 스포츠 경쟁불안, 자존감이 공격성에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 18(4), 401-414.

정주혁, 소영호(2007). 체육계열 대학생의 공격성이 우울 및 분노수준에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 46(3), 43-54.

정호원(1996). **스포츠참여와 청소년비행에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 대학원.

최영준, 이병찬(2016). 대학학생선수, 체육전공학생, 일반학생의 인성과 공격성의 관계. **한국체육과학회지**, 25(1), 527-542.

Bandura, A. (1973). *Aggression: a social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- Beller, J., & Stoll, S. (1995). Moral reasoning of high school student athletes and general students: An empirical study versus personal testimony. *Pediatric Exercise Science, 7*, 352-363.
- Brown, J. M. (1982). *Attitude to wards violence and self reports of participation in action contact sports*. Unpublished manuscript, Lafayette College.
- Buss, A. H. (1966). Instrumental of aggression, feedback and frustration determinants of physical aggression, *Journal of Personality and Social Psychology, 3*, 153-162.
- Duda, J. L., Olson, L. K., & Templin, T. J. (1991). The relationship of task and ego orientation to sportsmanship attitudes and the perceived legitimacy of injurious acts. *Research Quarterly for Exercise and Sport, 62*, 79-87.
- Goldstein, R. (1981). Battered wife syndrome: overview of dynamics and treatment. *American Journal of Psychiatry, 12*, 341-350.
- Greenberg, J., Solomon, S., Pyszczynski, T., Rosenblatt, A., Burling, J., Lyon, D., Simon, L., & Pinel, E. (1992). Why do people need self-esteem? Converging evidence that self-esteem serves an anxiety-buffering function. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*(6), 913-922.
- Kingsmore, J. (1968). *The effect of professional wrestling and professional basketball contests upon the aggressive tendencies of male spectators*. unpublished doctoral dissertation. University of Maryland.
- Kirker, B., Tenenbaum, G., & Mattson, J. (2000). An investigation of the dynamics of aggression: Direct observation in ice hockey and basketball. *Research Quarterly for Exercise & Sport, 71*, 373-386.
- Neron, T. (1977). *La violence and hocky, Rapport Final De L' Etude Sur Le violence Dans Le Hockey Amateur Au Quebec*: Quebec Government Press.
- Martin, L. A. (1976). Effects of competition upon the aggressive responses of college basketball players and wrestlers. *Research Quarterly, 47*, 388-393.
- Siever, L. J. (2008). Neurobiology of aggression and violence. *Am J Psychiatry, 165*(4), 429-442.

---

\* 논문접수일자 : 2021년 11월 09일

\* 논문심사일자 : 2021년 11월 23일

\* 게재확정일자 : 2021년 12월 02일