



페이스메이커의 도덕적 정당성에 관한 비판적 고찰*

김용선** · 박성주***

A Critical Review on the Moral Justification of the Pacemaker in Sport

Kim, Yong-Sun · Park, Sung-Joo

요약

이 논문의 목적은 존 롤즈의 『정의론』을 토대로 스포츠 속 페이스메이커를 정의(正義) 측면에서 비판적으로 고찰하는 데 있다. 이러한 목적을 위해, 먼저 롤즈가 주장하는 ‘공정으로서의 정의’ 개념을 분석함으로써 스포츠에서 작동하는 정의의 기준과 역할은 무엇인지 규명하였다. 다음으로 롤즈가 제시한 ‘원초적 입장’에서 스포츠 속 공정의 개념을 도출하고, 롤즈의 정의의 두 원칙인 ‘평등한 자유의 원칙’과 ‘차등의 원칙’을 적용하여 스포츠에서의 페이스메이커 전술이 공정으로서의 정의에 부합하는지 검토하였다. 끝으로 오늘날 스포츠에 산재되어 있는 다양한 불평등과 양극화의 문제점을 살펴보고, 이를 극복하기 위해 롤즈의 정의론 관점에서 스포츠 정의 실현의 방향성을 모색하였다. 오늘날 스포츠에 만연해 있는 승리지상주의와 결과중심주의는 스포츠 속 양극화 현상을 만들어내고 있으며, 이는 불공정한 경쟁과 불평등한 결과를 야기함으로써 미래 스포츠에 위기를 불러올 수 있다. 따라서 공정과 평등의 가치를 통한 스포츠 정의 실현은 스포츠 존속의 문제와 직결된 중요한 과제이다.

※ 주제어 : 페이스메이커, 롤즈, 스포츠 정의, 공정, 평등

Abstract

The purpose of this article is to critically examine the pacemaker in sport from the perspective of sport justice professed in John Rawls' A Theory of Justice. For this purpose, the criteria and role of justice in sport are clarified, initially, by analyzing Rawls' concept of "justice as fairness." Subsequently, the concept of fairness in sport is identified from the "original position" presented by Rawls. Moreover, considering the two principles of Rawls' notion of justice, "principle of equal liberty" and "difference principle," the author investigates whether the pacemaker tactics in sport are consistent with the principle of justice as fairness. Finally, the problem of various inequalities and polarizations prevalent in sports nowadays is examined, and the direction to be taken to realize sport justice through a fair distribution of sport values and moral obligations to everyone involved in sport is suggested. Win-at-all-costs as well as result orientation, which pervade today's sports scene, are creating polarization in sport. This situation may well lead to unfair competitions and unequal outcomes with a potential crisis in future sport activities. As a result, the realization of sport justice via the values of fairness and equality is an important task directly related to the continued existence of sport activities.

※ Key words : pacemaker, Rawls, sport justice, fairness, equality

* 이 논문은 김용선의 박사학위 논문 일부를 수정·보완하여 작성하였음.

** 제1저자, 국민대학교 대학원 체육학과, 박사 / Kookmin University, Ph.D.

*** 교신저자, 국민대학교 체육대학, 교수, sjpark54@kookmin.ac.kr / Kookmin University, Professor

I. 서론

지난 2018년 평창 동계올림픽에서 한국의 L선수는 스피드 스케이팅 신설 종목인 매스스타트(mass start)에서 금메달을 차지했다. 최초로 시행된 매스스타트 올림픽 경기에서 금메달을 따낸 L선수뿐만 아니라 함께 출전한 후배 선수인 J선수 또한 대중의 주목을 받았는데, L선수의 '페이스메이커(pacemaker)' 역할을 충실히 수행하며 금메달 획득에 큰 도움을 주었기 때문이다. 페이스메이커란 중·장거리 경주에서 다른 선수를 위해 속도를 조절하여 그 선수가 경기에서 좋은 기록을 낼 수 있게 하는 조력자를 말한다. J선수는 경기 초반부터 선두에서 선수들을 이끌며 경기의 페이스를 전략적으로 조절했다. 종료가 얼마 남지 않은 순간, 힘이 빠진 J선수가 후미로 물러나자 동시에 L선수가 선두로 치고 나왔다. 선두에서 공기저항을 받아내며 후미 그룹과의 간격이 크게 벌어지지 않도록 레이스를 펼친 J선수의 전략적 희생 덕분에 L선수는 선수들 그룹 안에서 공기저항을 덜 받으며 힘을 비축하였고 막판 스피트를 통해 금메달을 획득할 수 있었다.

경기 후, 이러한 L선수와 J선수의 팀플레이에 대한 여론은 둘로 나뉘었다. 대부분 같은 나라 선수간의 전략적인 팀플레이가 이뤄낸 멋진 경기였다고 두 선수를 칭찬했다. 그러나 선수로서 평생 한 번밖에 없을 수 있는 올림픽 결승 무대에서 상대적으로 경력이 적은 후배 선수는 자신의 실력을 맘껏 펼칠 수 있는 권리를 침해당했다며, 일방적인 '희생 강요'라는 주장도 제기되었다. 또한 매스스타트는 엄연히 개인 경기임에도 불구하고 팀플레이를 펼치는 것 자체가 모순적이며 스포츠맨십에도 어긋난다는 비판이 일어났다. 더군다나 올림픽 현장에도 "경쟁은 개인의 경쟁이지 국가 간의 경쟁이 아니다"라는 조항이 있어 국적이 같다는 이유로 선수들이 역할을 나눠 한 선수가 다른 선수의 메달 획득을 위해 희생하는 것은 올림픽정신에 어긋난다는 지적을 받으며 스포츠 속 페이스메이커 논란이 사회적 이슈로까지 불거졌다.

스포츠 속 페이스메이커에 대한 논란은 평창 동계올림픽 이전에도 있었다. 대표적인 사례는 2003년 4월 런던 마라톤 대회에서 영국의 여성 마라토너 폴라 래드클리프(Paula Jane Radcliffe) 선수가 2시간 15분 25초의 세계기록을 세우며 우승을 한 경기이다(김화성, 2008.04.17). 그 경기에 래드클리프는 남자 페이스메이커 5명에 둘러싸여 결승선까지 달리며 세계 신기록을 달성할 수 있었다. 당시 많은 전문가는 여성 선수 경기에 성별이 다른 남성 선수를 페이스메이커 역할로 경기에 참여시킨 것에 대해 문제를 지적했으며 래드클리프의 세계기록에 이의를 제기하기도 했다. 하지만 세계마라톤연맹은 그러한 이의제기를 수용하지 않으며 래드클리프의 기록에 문제가 없음을 공식화하였고, 이는 마라톤 경기에서 페이스메이커의 존재를 사실상 인정한 계기가 되었다(김화성, 2008.04.17).

이처럼 페이스메이커는 스포츠에서 승리추구를 위한 정당한 전략적 행위인지, 혹은 공정성을 훼손하는 부당한 행위인지에 대한 상반된 입장이 존재한다. 스포츠는 공정과 경쟁의 가치를 동시에 추구해야 하는 복잡하고 다면적인 특성을 가진 곳이기 때문에 동일한 문제를 두고 다양한 해석이 늘 일어난다. 스포츠에서 이기려고 노력하는 것은 중요한 가치이다. 즉, 경쟁에서의 승리는 모든 참여자가 공통적으로 추구하는 목표이기 때문에 스포츠 경기에서 이기기 위해 최선을 다하는 것은 정당한 행위이자 선수로서 의무이기도 하다(박성주, 2007). 그리고 스포츠에서의 공정의 가치는 스포츠의 궁극적인 목적인 승리가 어떻게 추구되어야 하는지와 관련되어 있다. 그렇다면 스포츠에서 페이스메이커는 승리추구를 위한 정당한 전략적 행위로 보아야 하는 것일까, 아니면 공정의 가치를 훼손하는 페어플레이에 위반되는 행위로 보아야 하는 것일까?

이 논문의 목적은 존 롤즈(John Rawls)의 『정의론(A Theory of Justice)』을 토대로 스포츠 속 페이스메이커를 정의(justice) 측면에서 비판적으로 고찰하는 데 있다. 이러한 목적을 위해, 먼저 롤즈가 주장하는 '공정으로서의 정의' 개념을 분석함으로써 스포츠에서 작동하는 정의의 기준과 역할은 무엇인지 규명하고자 한다. 다음

으로 롤즈가 제시한 ‘원초적 입장’에서 스포츠 속 공정의 개념을 도출하고, 롤즈의 정의의 두 원칙인 ‘평등한 자유의 원칙(principle of equal liberty)’과 ‘차등의 원칙(difference principle)’을 적용하여 스포츠에서의 페이스메이커 전술이 공정으로서의 정의에 부합하는지 검토하고자 한다. 끝으로 오늘날 스포츠에 산재되어 있는 다양한 불평등과 양극화의 문제점을 살펴보고, 이를 극복하기 위해 롤즈의 정의론 관점에서 스포츠 정의 실현의 방향성을 모색하고자 한다. 오늘날 스포츠에 만연해 있는 승리지상주의와 결과중심주의는 스포츠 속 양극화 현상을 만들어 내고 있으며, 이는 불공정한 경쟁과 불평등한 결과를 야기함으로써 미래 스포츠에 위기를 불러올 수 있다. 따라서 공정과 평등의 가치를 통한 스포츠 정의 실현은 스포츠 존속의 문제와 직결된 중요한 과제이다.

II. 롤즈의 정의론과 스포츠에서의 정의

2012년 밴쿠버 동계올림픽, 쇼트트랙 1500m 남자경기에 우리나라 이정수, 성시백, 이호석 세 명의 선수가 결승에 진출했다. 결승선을 앞두고 마지막 코너를 도는 순간, 이호석 선수가 막판 스피트를 올리며 위협을 무릅쓰고 안쪽으로 파고들다 앞에 있던 성시백 선수와 충돌했다. 두 선수 모두 넘어지면서 이정수 선수만 결승선을 통과하며 금메달을 목에 걸었다. 결국 2위로 달리던 성시백 선수는 5위, 3위로 달리던 이호석 선수는 실격처리 됐다. 이 경기가 끝난 후, 금메달을 향한 선수들의 과도한 경쟁이 역대 동계올림픽 사상 처음으로 한 종목에서 금, 은, 동메달을 싹쓸이 할 수 있는 기회를 놓쳤으며 이호석 선수의 지나친 욕심에 대한 질타뿐만 아니라 코치진의 작전 부재를 지적하는 언론보도들이 속출했다. 그렇다면 이호석 선수는 승리를 위해 마지막까지 혼신의 힘을 다하지 말았어야 하고, 코치진은 누가 1위를 하고 누가 3위를 할 것인지에 대한 작전을 미리 지시했어야 하는 것일까? 이호석 선수의 양보가 스포츠맨십인 것일까? 금, 은, 동 싹쓸이를 위한 작전은 스포츠에서 정당한 행위이고 공정한 경쟁일까? 1등 선수를 만들기 위한 3등 선수의 희생은 정의로운 것일까? 스포츠에서는 무엇이 정의로운 행위일까?

1. 정의의 발생 조건

위에서 언급한 밴쿠버 동계올림픽 쇼트트랙 경기상황을 공리주의적 관점에서 본다면, 감독이 특정 선수에게 페이스메이커 역할을 지시하는 것이 결과적으로 금, 은, 동메달을 모두 획득할 수 있는 가능성을 높이고, 따라서 개인의 이익과 행복의 양을 전체적으로 증진시킬 수 있는 정의로운 행위가 될 수 있을 것이다. 하지만 롤즈는 아마도 감독의 그러한 작전 지시는 특정 선수의 희생이 따르기에 정의롭지 못한 행위라며 비난할 것이다. ‘정의(justice)’ 문제에 대해 집중적으로 연구한 미국의 철학자 존 롤즈(John Rawls)는 1971년 그의 연구 결과들을 집대성한 대표적 저서인 『정의론(A Theory of Justice)』을 출간함으로써 학계에 수많은 논쟁을 일으켰다. 롤즈는 『정의론』에서 사회 다수의 이익을 위하여 소수에게 희생을 강요하는 공리주의적 정의의 허점을 지적하고, 공리주의를 대신할 실질적인 사회정의의 원리로서 의무론적 성격과 계약론적 성격을 띠는 ‘공정으로서의 정의(justice as fairness)’를 제시하였다.

롤즈는 모든 사람이 받아들일 수 있는 정의를 공정한 절차에 의한 합의에서 찾고자 했는데, 이때 공정한 절차를 보장하기 위해 롤즈가 도입한 장치가 원초적 입장(original position)이다. 그는 원초적 입장에서 사회 구성원이 합의할 정의의 원칙들이 우연적 불평등에 의해 왜곡되지 않고 타당성을 가질 수 있도록 자신들에 대한 특수한 사실, 즉 타고난 소질, 재산, 사회적 지위 등을 알지 못하게 하는 ‘무지의 베일(veil of ignorance)’이라

는 조건을 제시했다(Rawls, 1971). 이 무지의 베일이 사회 구성원 모두가 평등하고 자유로운 존재라는 것을 나타내 주는 역할을 수행한다. 롤즈는 무지의 베일이라고 불리는 원초적 입장에서 도출되는 정의의 원칙에는 누구나 찬성할 것이라고 보았다. 롤즈가 원초적 입장에서 도출하고자 하는 정의의 제1원칙은 평등한 자유의 원칙이고, 제2원칙은 차등의 원칙과 공정한 기회균등을 보장해 주는 원칙이다. 이는 누구나 사상, 양심, 집회, 소유, 신체의 자유를 보장받아야 한다는 것을 말하며, 능력주의 경쟁을 통해 만들어진 새로운 불평등은 다시 기회의 평등을 위협하므로 ‘차등의 원칙’에 의해 사회적, 경제적 불평등을 정당화시켜주는 조건을 제시함으로써 삶의 기회를 평등하게 보장해 주자는 것이다(황경식, 2018). 롤즈에 따르면, 평등한 자유의 확립과 차등의 원칙에 의한 기회균등의 공정한 보장은 사람들의 자존감을 높여주며, 사회적 협동의 효율성을 증대시키고 인간의 상호존중을 불러일으켜 누구도 차별받지 않으면서 인격적으로 동등하고 인간답게 살아갈 수 있는 정의로운 사회를 달성하게 해준다(선우현, 2012; Rawls, 1971).

우리사회의 어떤 분야에서도 구성원 모두가 같은 출발선에 서서, 동시에 출발하여 경주하기란 쉽지 않다. 어떤 재능을 갖고 어떤 환경에서 태어나느냐에 따라 삶의 출발선도 달라진다. 그러한 상황에서는 공정한 기회를 평등하게 보장한다 하더라도 선천적 재능, 경제적 환경과 사회적 배경에 따라 그 결과는 달라질 수밖에 없을 것이다. 롤즈는 태어날 때부터 타고난 능력이나 자질 등을 ‘자연적 운’이라 하고, 좋은 부모, 가정 형편, 사회적 지위, 경제적 부, 태어난 국가 등을 ‘사회적 운’이라 칭하며, 이와 같은 우연적이고 임의적인 요소에 의해 결과가 지배되는 것은 도덕적으로 정당하지 않으며 그에 따른 결과 역시 결코 정의롭지 않다고 생각했다(Rawls, 1971). 이는 스포츠에서도 마찬가지인데, 선수들의 유전적으로 타고난 신체적 조건과 운동능력 같은 자연적 운과 선수들이 태어난 가정, 부모의 재산, 사회적 지위, 국적 등과 같은 사회적 운은 경기 결과와 선수의 성취에 결정적인 영향을 미친다. 그렇기 때문에 이러한 불평등한 타고난 운들을 단지 원천적이고 자연적인 사실로만 생각하고 방치한다면, 그 결과에 대해 모두가 받아들일 수 있는 정의를 실현하기란 어렵다. 따라서 롤즈는 타고난 운과 사회적 운을 무지의 베일로 덮어 ‘운의 중립화’의 조건을 갖춘 평등한 최초의 입장인 원초적 입장에서 구성원들 간의 합의에 의해 정의의 원칙들을 채택하는 공정으로서의 정의를 주장하였다.

2. 공정으로서의 정의

롤즈의 공정으로서의 정의관은 자연적 운과 사회적 운에 따른 결과의 혜택이 개인의 이익뿐만 아니라 공동의 이익이라는 결과에 도달할 수 있도록 원칙에 따라 제도를 기획하고 서로 합의해야 함을 기초로 한다(Rawls, 1971). 즉, 타고난 재능을 공동의 운으로 간주하고 재능에 의한 성취의 영역까지도 공동자산으로 확대하여 모든 구성원의 이익을 위해서 사용하고 분배해야 한다고 생각했다. 요컨대, 롤즈는 정의의 기본 관념을 공정으로 확정하고, 좋음보다는 옳음에 우선성을 두었으며, 원초적 입장에서 공정한 절차와 합의에 의해 구성되는 절차중심의 정의를 강조했다.

롤즈는 자연적 운과 사회적 운 중에서 사회적 운은 사회제도나 정책을 통해서 완화시키거나 악화시키는 조정이 가능하다고 보았다(황경식, 2018). 스포츠 역시 선수들의 사회적 운을 단순화시키거나 악화시키기 위해 경기의 구성적 규칙과 규제적 규칙을 통해 불평등한 외적 조건들을 공평하게 조정하고자 한다. 하지만 현실적으로 완전한 평등의 조건을 만들어낼 수는 없다. 결국 선천적, 환경적, 사회적 요인에 의해 불평등함이 존재할 수밖에 없는 스포츠 구조 속에서 무엇을 평등하게 조정하고, 무엇을 불평등하게 적용시켜 어떻게 공정성을 달성하는지에 따라 스포츠에서의 정의 실현의 여부를 판단할 수 있을 것이다. 따라서 롤즈가 제시한 공정으로서의 정의는 스포츠가 추구해야 하는 실재적인 정의 실현에 시사하는 바가 크다. 무엇보다 공정성은 스포츠에서

정의의 중심 개념이며, 스포츠에서 공정성은 정의와 구분되는 것이 아니라 공정성 그 자체가 곧 정의를 의미하기도 한다(김식, 2015; 임석원, 2017). 스포츠에서 공정으로서 정의를 실현하기 위해서는 경기 결과에 결정적 영향을 미치는 자연적, 개인적, 사회적, 환경적 운에 대한 중립화 조건이 요구되기에 롤즈가 제시했던 원초적 입장의 상황과 같은 장치가 필요하다. 하지만 스포츠에서 요구되는 공정으로서의 정의는 단순하게 이성적, 이념적 고찰의 대상이 아니라 스포츠 사회라는 공동체를 유지할 수 있도록 도덕적 기능으로서 현실적이고 실제적인 것이어야 한다. 따라서 스포츠에 존재하는 다양하고 복잡한 불평등 요소들을 어떤 방식으로 제거할 것인가가 현실적이고 실제적인 스포츠 속 정의를 구현하기 위한 핵심 과제일 것이다.

올림픽 헌장은 스포츠 활동이 인간의 권리이며 모든 인간은 어떠한 차별 없이 스포츠를 할 수 있어야 함을 올림픽 이념의 기본 원칙으로 밝히고 있다. 스포츠에서의 정의 실현을 위해서는 먼저 스포츠공동체 모든 구성원들이 어떠한 차별도 받지 않아야 하고, 평등한 자유를 보장받아야 한다. 즉, 롤즈의 정의의 제1원칙이 스포츠에서 수용되어야 한다. 모든 선수들이 평등한 자유와 권리를 보장받았다면, 스포츠 경쟁에 참여하는 공정한 기회를 평등하게 가질 수 있어야 한다. 즉, 롤즈의 정의의 제2원칙인 차등의 원칙과 공정한 기회 균등의 원칙이 스포츠에 적용되어야 할 것이다. 롤즈는 타고난 재능과 같은 자연적 우연의 요인에 따라 발생한 사회 구성원들의 불평등은 도덕적으로 정당화될 수 없음을 지적한다. 왜냐하면 우리사회가 모든 구성원들에게 동일한 출발선을 제공하더라도 결국 능력을 발휘하는 경쟁에서는 타고난 재능이 뛰어난 구성원이 승자가 될 수밖에 없다고 생각했기 때문이다(선우현, 2012).

이러한 맥락에서 롤즈의 차등의 원칙은 스포츠에서 정의 실현을 위해 중요한 시사점을 가진다. 즉, 자신이 얻게 된 자연적 운에 따른 사회적 보상의 일부를 사회의 약자와 공유하는 원칙이 스포츠에도 수용될 필요가 있다. 스포츠에서는 선수들의 타고난 운동능력, 신체조건, 태어난 국가, 훈련 환경, 경제력 등의 다양한 우연적 요인들이 경기 결과에 직·간접적으로 큰 영향을 미치고, 그 결과에 대한 보상은 이러한 운들을 가진 이들이 독차지한다. 만약 롤즈의 차등의 원칙에 따라 선수들의 자연적, 사회적 운에 의한 이득을 분배한다면, 이러한 운에 의해 발생하는 선수들 간의 불공평함이 정당화될 수 있다. 가령 엄청난 액수의 고액 연봉을 받는 프로선수들에게 많은 세금을 부과하고, 그 세금이 경제적으로 취약한 선수들에게 지원되어 그들이 노력을 통해 경쟁에 참여할 수 있는 기회를 얻을 수 있다면 불공평한 자연적 운과 사회적 운에 따른 고액 연봉은 정당화될 수 있을 것이다. 물론 롤즈의 차등의 원칙을 스포츠에 적용하였을 때, 최소 수혜자 계층의 경계선을 어디에 그어야 하는지, 그리고 수혜를 받게 되는 선수들의 기회와 결과가 또 다른 불공정을 낳을 수 있다는 문제도 제기될 수 있다. 하지만 스포츠에 존재하는 불평등한 자연적 운과 사회적 운을 이기적으로 사용하지 않고 서로에게 이익이 되도록 조정함으로써 공정한 기회의 균등을 통해 절차적 정의를 실현한다는 점에서 롤즈가 제시한 정의의 두 원칙은 스포츠 정의 실현에 큰 의의를 가진다.

III. 롤즈의 정의론 관점에서 본 스포츠 속 페이스메이커

전통적 정의론자들은 정의를 결과주의적 관점에서 평가하였지만, 롤즈는 절차의 공정성이 보장된다면 어떤 결과도 공정하고 정의롭다는 절차주의적 관점에서 과정과 절차의 공정성을 중요시했다. 또한 구조적으로 발생하는 다양한 사회적 불평등 속에서 분배적 정의를 실현하기 위해서는 구성원 간의 실질적인 합의가 필요하며, 그 합의를 도출하기 위해서는 개인들이 모두 동의할 수 있는 '원초적 입장'을 강조했다.

대부분의 사람들은 새로운 제도나 원칙을 만드는 과정에서 자신의 환경과 이득을 고려하여 자신에게 유리한 쪽으로 선택하거나 결정한다. 만약 5명의 사람이 1000만 원의 돈을 달리기 경주를 통해 나눠 갖는다고 가

정해보자. 1등부터 5등이 각각 얼마의 돈을 가져갈 것인지를 합의한다고 할 때, P라는 사람이 나머지 네 사람의 달리기 능력을 이미 알고 있고, 그들보다 달리기를 잘한다는 사실을 파악했다면 당연히 P는 1등이 1000만 원을 모두 가지고 나머지는 보상이 없게 하자고 할 것이다. 그렇기에 롤즈는 다섯 명 모두 각자 달리기를 얼마나 잘 하는지, 몇 등을 할 수 있을지에 대한 정보가 전혀 없는 상태에서 1등부터 5등이 얼마를 가져갈지를 합의해야 가장 정의로운 결정이 나올 수 있다고 생각했다. 이처럼 합의 당사자들이 어떤 결정이 자신에게 유리하고 불리한지를 모르는 상황을 롤즈는 ‘무지의 베일(veil of ignorance)’이라고 명명했다. 즉, 무지의 베일은 합의 당사자들의 지위, 재산, 능력 등의 사회적, 자연적 여건들이 자신에게 유리하게 작동하지 못하도록 막는 역할을 하는 것이다. 그리고 이러한 무지의 베일이 가정된 ‘원초적 입장(original position)’에서 이루어지는 합의만이 사회적 약자를 보호할 수 있고 정의를 실현할 수 있다고 보았다(Rawls, 1971). 그렇다면 롤즈의 입장에서 볼 때, 페이스메이커는 무지의 베일을 쓴 원초적 입장에서 합의된 정의로운 것일까?

최초의 페이스메이커는 사람이 아닌 사냥개였다. 1825년 제임스 메트카프라는 사람이 1마일(약 1.6km) 달리기 4분 기록을 깨기 위해 그 당시 자신이 키우던 사냥개를 풀어놓고 쫓아 달리던 것에서 페이스메이커의 유래를 찾을 수 있다(김화성, 2008.04.17). 이후에도 4분의 벽을 깨기 위한 많은 선수들의 도전이 지속되었는데, 결국 1954년 영국의 배니스터 선수는 두 명의 페이스메이커의 도움으로 1마일을 3분 58초에 달리며 세계기록을 세울 수 있었다(김화성, 2008.04.17). 이처럼 페이스메이커는 스포츠에서 인간의 한계를 극복하기 위한 하나의 방법으로 시작되었다. 따라서 스포츠에서의 페이스메이커 수용은 인간의 한계를 극복하기 위한 의미 있는 노력과 도전으로도 볼 수 있으나, 페이스메이커를 담당하는 혹은 담당해야 하는 선수는 경기에 승리하기 위해 최선을 다하는 선수가 아닌 단지 누군가의 승리를 돕기 위한 수단적 도구가 된다는 점에서 윤리적인 논쟁이 제기된다.

오늘날 스포츠에서 이기는 것은 부와 명예라는 물질적 가치와 직접적으로 연결되어 있기에 팀과 선수들에게 승리는 그 무엇보다 중요한 목표가 되었다. 이로 인해 스포츠에서 공정의 가치는 승리의 가치보다 우선순위에 밀리게 되었고, 선수들 간의 경쟁은 더욱 치열해졌으며 선수와 지도자들은 승리라는 목표를 위해 다양한 전략, 전술, 기술, 용품들을 개발하고 사용한다(이승원·채승일·김진훈·이호근, 2016). 고된 훈련을 통해 체력과 기술을 증진시키며 자신의 경기력을 키워나가는 것 외에도 기능성 용품, 각종 건강보조제, 최첨단 훈련 장비 등 경쟁에서 이기기 위한 다양한 방법들을 활용하고 있다. 페이스메이커도 이러한 맥락에서 등장한 것으로 볼 수 있는데, 중·장거리 기록경기에서 이기기 위한 수단과 도구로서 페이스메이커는 활용되고 있다.

페이스메이커는 우승이 유력한 선수의 경기 템포를 유지하도록 보조하고, 동시에 경쟁자들의 템포를 흐트러뜨려 빨리 지치게 만드는 승리 도우미 역할을 한다. 일반적으로 경주 초반에 페이스메이커가 선두권으로 치고 나감으로써 다른 경쟁 선수들의 체력을 고갈시키는 역할을 담당하기에 페이스메이커 자신은 오버페이스를 할 수밖에 없다. 그 사이 같은 팀 선수는 페이스를 안전하게 유지하며 힘을 비축하다 후반에 전력을 다할 수 있게 된다. 주로 마라톤, 사이클, 빙상 종목 등 장거리 기록경기에서 페이스메이커는 전략과 전술의 일종으로 받아들여지고 있다. 세계육상연맹은 2001년 페이스메이커를 규칙으로 명문화 하였으며, 특히 마라톤 종목에서는 기록 경신을 위해 페이스메이커를 공개적으로 훈련과 시험에 이용하고 있다. 42.195km를 달리는 마라톤 경기에서는 페이스메이커 선수를 다른 선수들과 뚜렷이 구별할 수 있도록 색이 다른 유니폼을 입게 하거나 특별한 등번호를 배정하는 등 페이스메이커 존재를 공식적으로 인정하고 있는 분위기이다. 국내에서도 대한육상경기연맹은 2011년 아프리카 케냐 출신 앤더슨 키프로노치르 선수를 첫 페이스메이커 선수로 영입하였고, 세계 규모의 육상대회에서 메달 획득을 위해 페이스메이커와 함께 훈련에 임하고 있다(양승남, 2011.01.17).

이처럼 스포츠에서 페이스메이커의 수용은 일종의 전술적 측면에서 당연시되고 있는 상황이다. 그렇다면 스

포츠 속 페이스메이커는 공정성 측면에서 정당한 것일까? 스포츠는 경쟁에 참여한 모든 선수들이 기량을 겨룸에 있어 기본적으로 동일한 조건을 가져야 한다는 공정성 원칙을 전제로 한다. 경쟁에 참가한 선수가 결정적인 이점을 주는 무언가를 사용하고 있다면 그것은 경쟁의 근본적이고 기본적인 전제에 해당하는 공정성에 어긋난다(박성주, 2021). 팀 경쟁이 아닌 개인 경쟁의 경기에서 의도적으로 특정 선수가 이길 수 있도록 돕는 행위는 엄연히 불공정한 행위에 해당되며 모든 선수들이 동일하게 페이스메이커를 가질 수 없다는 점에서 페이스메이커는 스포츠의 공정성 원리에 위배된다고 볼 수 있다.

또한 대부분의 페이스메이커는 개인의 자발적 선택에 의한 역할이라기보다는 팀워크라는 명분 아래 승리할 수 있는 선수를 위해 희생을 ‘당해야’ 하는 역할이며, 또한 금전적 이유로 페이스메이커의 역할을 담당할 수밖에 없다는 점에서 정의(正義)의 문제가 제기될 수 있다. 페이스메이커를 수행하는 선수는 경쟁에 참가한 선수로서 기본적으로 가져야 할 평등한 기회를 제공받지 못하며, 이기기 위해 최선을 다할 수 있는 개인의 자유권도 침해당하는 것이다. 달리 말해, 페이스메이커는 경기에서 승리하기 위해 경쟁하는 것이 아니라 승리할 선수를 보조하기 위해 경기에 참여하는 것이다. 어떤 선수는 이기기 위해 경쟁하고, 어떤 선수는 이길 수 있는 선수를 돕기 위해 경기에 참여한다면, 이는 개인의 의지와 관계없이 선수들 간의 경기 참여 목적에 대한 불평등을 야기하고, 모든 참가자는 경기에서 이기기 위해 최선을 다해야 한다는 스포츠 본연의 원칙에도 위배되는 것이다.

하지만 이러한 비판에 대해 선수의 능력에 따라 그에 걸맞은 보상을 받는 것은 정당한 것이라고 반박하며 스포츠에서의 페이스메이커 사용을 옹호하는 입장도 있다. 즉, 페이스메이커 선수는 페이스메이커 역할에 걸맞은 보상을 받는 것이고, 페이스메이커의 도움을 받아 승리한 선수는 그에 걸맞은 보상을 받는 것은 정의(正義)의 이념에 부합한다는 것이다. 흔히 이것을 능력주의(meritocracy)라고 부르는데, 능력에 따라서 지위의 배분과 보상이 이루어지는 체계를 뜻한다. 스포츠는 사회 다른 어떤 분야보다 능력주의가 실현되는 곳이라는 믿음이다. 즉, 사람들은 스포츠란 개인의 능력과 업적에 따라 지위와 보상을 당연히 차별적으로 배분하는 곳이며 모든 경기는 선수들의 능력을 공정하게 평가하는 장치라고 생각한다. 그렇기에 선수들은 돈, 명예, 인기 등의 분배에서 더 많은 몫을 차지하기 위해 자신의 경기력을 향상시키려 노력한다. 개인의 능력을 통한 성취는 도덕적 정당성을 얻게 되며, 이는 곧 결과의 공정과 연결된다(함규진 역, 2020). 달리 말해, 스포츠 속 능력주의 시스템은 모든 선수들이 승리라는 동일한 목표를 위해 공정한 경쟁을 펼치고 결과로서의 승패는 겸허히 받아들여야 함을 정당화한다. 따라서 능력에서 높은 평가를 받은 선수, 즉 경쟁에서 이긴 선수에게 주어지는 특별한 대우와 특별한 지위도 도덕적 정당성을 얻게 된다는 것이다.

그러나 특정 선수의 페이스메이커 사용은 자신의 순전한 노력이 아닌, 혹은 자신의 노력에 비해 손쉽게 능력을 향상시키는 수단이 된다는 점에서, 공정성뿐만 아니라 능력주의 가치에 위배되는 행위가 될 수 있다. 스포츠에서의 공정성은 어떤 선수든 승리할 수 있는 기회를 가지고, 어떤 선수든 똑같은 조건에서 경쟁할 때 유지될 수 있다. 따라서 특정 선수가 유리한 조건에서 출발하거나 경쟁할 수 있는 특권을 갖는다면 그것은 불공정한 것이다. 오로지 승자만이 찬양받는 오늘날 스포츠에서 페이스메이커는 남들보다 더 유리한 출발선에서 시작하여 더 빨리 결승선에 도달할 수 있게 만드는 능력이 누군가에 의해 독점되어 있다는 것을 의미한다. 더욱이 문제는 페이스메이커를 담당해야 하는 선수는 스포츠에서 주변인으로만 머물 수밖에 없는 인격적 존재 부정을 겪어야 한다는 것이다. 김문정(2018)의 지적처럼, 능력주의에 따른 성공과 실패는 결국 인간을 어떻게 볼 것인지를 문제와 직결되어 있으며 자신의 실력과 자신의 승리만이 유일한 가치로 추구되고 경쟁적 재화로 간주되면, 스포츠 속 구성원간의 불평등과 양극화는 더욱 심화될 수밖에 없다.

흔히 정의(justice)와 공정(fairness)은 상호 교환이 가능한 동일한 의미로 통용된다. 스포츠에서의 공정도 정

의와 유사한 개념으로 페어플레이 정신으로 불리기도 한다. 아리스토텔레스가 정의(正義)란 비례적 평등이거나 산술적 평등이라고 언급한 것처럼, 평등은 정의 실현에 있어 핵심적인 요소이다. 물론 선수 간 능력과 실력의 차이를 무시하고 결과를 동일하게 하는 기계적 평등을 공정하다고 할 수는 없을 것이다. 사실 스포츠 속 공정은 능력주의 실현에 강조점을 두고 있지, 평등의 실현에는 이상(理想)을 두고 있지 않기 때문에 승자와 패자의 격차가 벌어진다고 해서 크게 문제 삼지는 않는다(임다연·박성주, 2021).

그러나 스포츠는 순수한 능력주의가 실현되는 평평한 운동장이 아니며 스포츠에는 이미 많은 불평등한 요소가 존재한다. 경제적으로 부유한 국가의 선수들과 상대적으로 가난한 국가의 선수들 간의 경쟁이 온전히 공정하다고 할 수 없으며 훈련시설, 영양공급, 전문 코치진과 보조인력, 동기부여 측면에서도 선수들은 모두 평평한 조건을 가지지 못한다(임다연·박성주, 2021). 어찌 보면 스포츠는 평등의 실현과는 본질적으로 거리가 멀다. 왜냐하면 스포츠의 목적이 경쟁자들 간 서로 평등하지 않은 신체적, 정신적, 기능적 능력을 측정하고, 비교하고, 순위를 매기며 승패라는 분명한 결과를 통해 적절한 불평등을 만들어내는 것이기 때문이다. 물론 어떤 것을 평등한 것으로 여기고 어떤 것을 불평등하게 여길 것인지에 관한 실질적인 기준은 각각의 상황이나 제도에 따라, 그리고 목적에 따라 다양하게 평가될 수 있을 것이다. 이러한 점에서 롤랜드(2002)는 스포츠에서는 적절하게 평등한 것들은 평등하게 대우하고 적절하게 불평등한 경우들은 불평등하게 대우해야 한다고 주장한다.

롤즈(1971)는 그의 저서 『정의론』에서 원초적 상태에 있는 사람들은 무지의 베일로 인해 평등한 입장이라는 가상의 전제를 통해 모두가 동의할 수 있는 평등한 자유의 원리와 차등의 원리로 구성된 정의 이론을 제시하였다. 롤즈의 정의론은 현실의 불평등을 무지의 베일로 감춰 놓는다면 누구나 동의할 수 있는 평등에 관한 정의 원리를 도출할 수 있을 것이라는 아이디어에 기초하는데, 이를 반대로 해석하면 현실의 불평등이 정의의 원리를 함의하는데 결정적인 걸림돌이 된다는 것을 의미한다(신중섭, 2021). 현실의 불평등은 우리에게 불가피하게 주어진 사실이다. 마찬가지로 실제 스포츠에는 이미 많은 불평등적 요인들이 불가피하게 존재한다. 그렇다면 스포츠는 왜 불평등한 것인가가 아니라 스포츠 속 불평등을 어떻게 평가할 것인가, 즉 어떤 불평등은 받아들일 수 있고 어떤 불평등은 받아들일 수 없는가가 우리가 직면한 과제이다.

롤즈는 이에 대해 모든 사람들에게 기회는 공정하게 주어져야 하며, 최소 수혜자에게 최대의 이익이 돌아갈 때 불평등은 받아들일 수 있는 정당한 불평등이라 주장한다. 달리 말해, 불평등이 유리한 처지에 있는 사람들에게만 이익이 되고 최소 수혜자에게는 이익이 되지 않는다면 그러한 불평등은 받아들일 수 없는 부당한 불평등이라는 주장이다(손철성, 2019). 이러한 롤즈의 정의론 관점에서 볼 때, 선수들 사이의 선천적 능력과 사회적 여건의 차이 때문에 부, 명예, 지위와 같은 스포츠의 외재적 가치의 분배에서 불평등이 발생하더라도 최소 수혜자라고 할 수 있는 페이스메이커를 포함하여 스포츠 구성원들의 처지가 더 나아질 수 있다면 스포츠 속 페이스메이커도 도덕적으로 정당화될 수 있다. 하지만 이러한 분배의 불평등이 페이스메이커 선수의 이익을 증진하거나, 스포츠 구성원들에게 이로움을 주어 더 좋은 스포츠를 만드는 데 기여하지 못한다면 스포츠에서의 페이스메이커는 정의롭지 못한 것이다.

롤즈는 정의의 제1원칙으로 ‘평등한 자유의 원칙’을 제시하며 사회 구성원 누구나 최대한 평등하게 자유에 대한 권리를 갖고 있음을 주장한다(Rawls, 1971). 페이스메이커 선수가 경기에 참여하게 되는 과정과 그 목적을 살펴본다면, 평등한 자유에 대한 권리를 강조한 롤즈의 정의의 제1원칙이 제대로 작동하지 않고 있음을 알 수 있다. 페이스메이커 역할을 맡고 있는 선수들은 자신의 역할에 대한 적절한 보상을 약속받으며 주로 경제적 목적으로 경기에 참가한다. 물론 경기의 경험을 쌓기 위하여 자발적으로 참여하는 경우도 있지만, 대부분 특정 선수의 승리를 위해 순위권 밖에 있는 선수들이 전략적으로 페이스메이커로 동원된다. 페이스메이커는

승리를 위해 경쟁에 참여하는 선수가 아니라 승리하려는 선수를 돕기 위해 임시로 고용된 보조자인 셈이다. 즉, 페이스메이커 선수는 평등한 입장에서 경기할 수 있는 권리와 경기에 최선을 다할 수 있는 자유마저 상실함으로써 롤즈가 제시하는 평등한 자유의 원칙에 벗어나며 공정으로서의 정의 이념에도 부합하지 않는다.

따라서 페이스메이커는 선수 개인의 자유라고 할 수 있지만 페이스메이커에게 실질적인 자유는 없는 셈이다. 달리 말해, 스포츠에서 모든 선수들이 평등하고 자유로운 기회를 가질 수 있을 것이라고 생각하지만, 실제로는 실력 있는 특정 선수들이 대부분의 경쟁적 자원을 독차지하고 있으며 스포츠가 요구하는 특정한 능력을 갖추지 못한 선수는 자신의 존재 가치를 인정받지 못함으로써 결국엔 인간 존엄성마저 심각한 손상을 입게 된다. 이러한 점에서 페이스메이커는 스포츠 속 선수들 간 차별과 불평등을 더욱 강화하고 재생산하며 공정한 기회균등의 이념을 훼손하기에 이에 대한 심도 있는 윤리적 평가가 필요하다. 오늘날 스포츠에서 돈, 명예, 인기, 사회적 지위 향상을 위한 경쟁이 갈수록 격화되고 있다. 이는 경쟁적 자원에 있어 선수들 간 배분의 격차로 이어져 결과적으로 공정하지 못한 스포츠 풍토를 만들어내고 있다. 시장적 가치가 인간적 가치를 대체하고 승리와 업적만이 미덕이 되어버린 오늘날 스포츠계의 구조와 그 운영방식을 반성적으로 고찰하고, 당장 드러나진 않지만 스포츠의 공정성 가치를 황폐화시키고 있는 스포츠 속 불평등과 양극화를 해결할 방안에 대해 진지하게 고민할 시점이다.

VI. 결론

스포츠에서 승리는 모든 참여자들에게 공통적인 목적이자 강한 내적 동기로 작용하는 자연스러운 욕구이다. 선수들의 끊임없는 도전, 고통스러운 훈련을 이겨내는 극기, 인내, 투지, 결단력 등은 스포츠를 통해 얻을 수 있는 긍정적 가치들로 승리를 향한 선수들의 열정, 의지와 함께 표출된다. 하지만 이러한 승리는 공정성과 함께 추구될 때 비로소 그 가치가 성취될 수 있다. 왜냐하면 스포츠에서 공정성은 선수 사이에 경쟁을 성립시키는 근본적 조건으로 스포츠의 본질적 요소이기 때문이다. 즉, 스포츠에서 공정성은 모든 참여자들에게 평등한 기회를 제공하고, 합의된 규칙을 동등하게 적용하며 그에 따른 합당한 결과를 분배하는 역할을 담당하는 것이기에, 스포츠는 공정성을 기반으로 구성되었다고 할 수 있다(박성주, 2021). 롤랜드의 주장처럼, 스포츠에서 공정성은 규칙의 준수, 평등한 경쟁, 정당한 결과뿐만 아니라 좋은 스포츠가 되기 위한 도덕적 의무도 포함하는 특수한 규범이다(Loland, 2002). 이처럼 스포츠에서 승리는 그 자체가 목적인 내재적 선(善)이며(김정효, 2015), 이러한 내재적 선을 ‘어떻게’ 성취할 것인가는 스포츠 정의 실현에 가장 핵심적인 사항이다.

이 논문은 스포츠에서 전술의 하나로 받아들여지고 있는 페이스메이커의 도덕적 정당성을 롤즈의 정의론 관점에서 비판적으로 고찰하는 데 그 목적을 두었다. 많은 스포츠경기에서 페이스메이커는 승리를 위한 전략으로서, 또는 팀의 승리를 위한 희생의 미덕으로서 이해되며 무비판적으로 수용되고 있다. 그러나 스포츠 속 페이스메이커는 롤즈가 실현하고자 하는 정의 측면에서는 결코 바람직한 것이 될 수 없다. 롤즈가 제시한 정의의 제1원칙인 평등한 자유의 원칙에서 볼 때, 페이스메이커 역할의 선수는 모든 선수에게 기본적으로 보장되어야 하는 평등한 자유를 갖지 못한다. 롤즈의 정의론을 계승한 법철학자 로널드 드워킨(Ronald Dworkin)은 진정한 평등권이란 평등한 배려를 받을 권리라고 주장하였다(박경신 역, 2015). 스포츠에서의 페이스메이커는 자신의 승리를 위해 경기에 최선을 다하는 것이 아니라 누군가의 승리를 위해 최선을 다해야 하는 선수들로, 승리를 향해 최선을 다함으로써 얻게 되는 스포츠의 내재적 선을 추구할 수 있는 자유권도, 진정한 평등권도 가질 수 없게 되는 것이다.

또한 롤즈는 재능 있는 선수에게 핸디캡을 줌으로써 공정한 분배를 이루려는 것이 아니라, 승리한 선수가

불운한 선수와 승리의 결과를 나누는 방법을 제시함으로써 정의를 실현하고자 했다(Rawls, 1971). 즉, 유전적으로 엄청난 운동능력을 타고나 가장 빠르게 달릴 수 있는 선수에게 납이 들어간 신발을 신게 하자는 것이 아니라, 그 선수가 자신의 능력껏 전속력으로 잘 달릴 수 있게 하되 그 결과에 대한 보상은 승리한 선수에게만 전부 돌아가는 것이 아니라, 엄청난 능력을 타고나지 못해 승자가 되지 못하는 선수들과 나누자는 것이 롤즈가 주장하는 공정으로서의 정의이다(함규진 역, 2020). 하지만 무엇보다 중요한 것은 페이스메이커를 이용해 더 잘 달릴 수 있는 선수를 만들기 이전에 스포츠에 참여하는 모든 구성원들이 평등적 입장에서 인간적 존엄성과 자유를 보장받는 것이 우선되어야 한다. 이것이 롤즈가 평등한 자유의 원칙을 정의의 제1원칙으로 내세운 이유이다. 스포츠 속 페이스메이커는 공리주의적 관점에서 본다면 승리를 위한 전략적 행위로 용인될 수 있겠지만, 좋음보다 옳음에 우선성을 부여하는 롤즈의 정의 관점에서 본다면 선수가 목적이 아닌 수단적 도구로 사용되기에 페이스메이커는 도덕적으로 정당화될 수 없다.

정의란 무엇일까? 이 질문에 답하기 어려운 이유는 정의가 하나의 완결된 이념인 것처럼 보일 수 있지만 실제 정의는 환경과 상황에 따라 변화하는 이념이기 때문이다. 과거부터 오늘날까지 시대의 변화에 따라 정의가 변할 수 있었던 원동력은 인간의 존엄성과 평등의 가치였다(김인회, 2019). 인간은 존엄하고 그 존엄성에는 차별이 없어야 한다는 사실, 이 사실이 정의의 실체, 내용, 형식을 바꾸는 원천이었다. 인간 상호작용의 산물인 스포츠 역시 인간의 존엄성과 평등의 가치를 최우선으로 두고 있으며 자신과 경쟁하는 상대방을 동등한 인격체로서 대우하고 타인에 대한 존중을 무엇보다 강조해왔다. 하지만 오늘날 스포츠는 승리지상주의와 결과 중심주의가 점점 최우선 가치가 되어가고 있으며 경쟁의 우위를 차지하기 위해서라면 타인에 대한 존중과 평등의 가치는 간과되고, 그로 인해 스포츠 속 불평등과 양극화 현상은 더욱 심화되어 스포츠 본연의 가치마저 훼손되고 있다. 스포츠에서의 중요한 가치들이 서로 충돌될 때 스포츠에 참여하는 모든 구성원들 스스로가 정의감을 갖기 위한 노력과 서로의 이해관계 안에서 나타나는 부정의에 대하여 비판하고자 하는 태도, 그리고 그것을 스포츠 현장에서 실천하고자 하는 의지가 어느 때보다 절실하다.

정의가 역동적으로 변화하는 이념이듯, 스포츠 속 정의도 상황에 따라 변화하는 가치일 것이다. 그러나 스포츠 정의의 핵심은 공정의 가치이며, 공정의 가치는 스포츠의 존립을 지탱하는 본질적인 요소이다. 이러한 점에서 자유주의적 평등을 주창한 롤즈의 공정으로서의 정의 이론은 스포츠가 추구해야 하는 정의 실현에 중요한 시사점을 가진다. 스포츠에서 정의는 스포츠공동체의 도덕적 규범으로서 다수의 이득을 위해 소수에게 희생을 강요하는 것이 아니라 상호 간의 이익을 도모하는 협동체가 될 수 있도록 작동해야 한다. 우리사회에서의 정의는 사회 구성원 모두의 기본적인 권리와 의무를 명시하고 적절한 분배의 몫을 정해줄 수 있는 역할을 수행해야 한다(황경식, 2013). 마찬가지로 스포츠에서의 정의도 모든 구성원들이 보장받아야 하는 권리와 갖추어야 할 의무를 제시하고, 구성원들에게 적절한 분배의 몫이 돌아감으로써 스포츠의 내재적 가치가 지켜질 수 있도록 그 역할을 수행할 수 있어야 할 것이다.

참고문헌

- 김문정(2018). 제로섬 사회에서의 악물 인지향상과 공정성. **철학논총**, 94, 419-437.
- 김식(2015). 레비나스 타자윤리에 근거한 스포츠에서의 정의. **한국체육학회지**, 54(3), 13-30.
- 김인회(2019). 정의의 미래 “공정”: 부패동맹의 해체와 적폐청산. 서울: 도서출판 준평.
- 김정효(2015). **스포츠윤리학**. 서울: 레인보우북스.
- 박경신 역(2015) / 로널드 드워킨. 정의론 -법과 사회 정의의 토대를 찾아서-. 서울: 민음사.

- 박성주(2007). 스포츠에서의 약물복용에 대한 공정성 논쟁. **한국체육학회지**, 46(6), 31-40.
- 박성주(2021). **스포츠윤리: 주제와 쟁점**. 서울: 도서출판 북스힐.
- 선우현(2012). **평등**. 서울: 책세상.
- 손철성(2019). 우리는 왜 평등을 추구하는가?: 분배적 정의의 출발선으로서 평등에 대한 고찰. **시대와 철학**, 30(1), 175-207.
- 신중섭(2021). 공정과 능력주의에 대한 비판적 분석. **철학연구**, 159, 139-164.
- 이승원, 채승일, 김진훈, 이호근(2016). 페어플레이의 정당성에 관한 연구. **한국체육학회지**, 55(1), 521-529.
- 임다연, 박성주(2021). 스포츠 속 공정에 관한 비판적 고찰: McKinnon의 주장을 중심으로. **한국체육학회지**, 60(1), 1-12.
- 임석원(2017). 스포츠에서의 공정성과 평등. **철학탐구**, 46, 201-231.
- 함규진 역(2020) / 마이클 샌델. **공정하다는 착각**. 서울: 미래엔.
- 황경식(2013). **사회정의의 철학적 기초**. 서울: 철학과 현실사.
- 황경식(2018). **존 롤즈 정의론**. 서울: (주)쌤앤파커스.
- Loland, S. (2002). *Fair Play in Sport: A Moral Norm System*. New York: Routledge.
- Rawls, J. (1971). *A Theory of Justice*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 김화성(2008.4.17.). ‘육상용병’ 페이스메이커의 세계. 동아일보. <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=262&aid=0000001138>.
- 양승남(2011.01.17.). **마라톤, 아프리카 페이스메이커 영입**. 스포츠경향. http://m.sports.khan.co.kr/view.html?cat=view&art_id=201101172019143&sec_id=530101&pt=nv#c2b.

* 논문접수일자 : 2021년 11월 07일

* 논문심사일자 : 2021년 11월 23일

* 게재확정일자 : 2021년 12월 02일