



사회인야구동호인들의 팀 이탈 및 재참여 요인에 대한 귀납적 범주분석

배정섭¹ · 서광봉² · 이민석³

¹한양대학교 · ²경민대학교 · ³연세대학교

A inductive categorical system on the process of team deviation of community baseball member

Jungsup Bae¹ · Kwangbong Suh² · Minseok Lee²

¹Hanyang University · ²Kyungmin University · ³Yonsei University

Abstract

The purpose of this study was to explore the process of those who leave baseball clubs. Therefore, this study was meaningful to provide basic data for community baseball members or club leaders to enjoy baseball in the long term. For this purpose, in-depth interviews were conducted with those who left baseball, and inductive category analysis was used. In order to ensure the quality of the research in the process of data collection and analysis, triangulation, member check, and peer debriefing were conducted. As a result of the study, it was found that 'lack of enthusiasm' showed the 'lack of opportunities' and 'lack of athletic ability compared to others'. 'Time and physical conflicts' were analyzed by 'lack of facilities', 'high cost and much more time than other sports'. Also, 'in the confrontation of values to pursue', 'conflict with team members' and 'obsession with competition rather than fun' were shown. Also, in the re-participation of baseball players in society, "change in baseball rules for social workers", "advancement into other leagues" and "efforts to improve skills" were formed. In addition, each of the sub-factors includes 'flexible line-up management', 'move to league according to ability', 'moving to near physical league', 'increase of skill through lesson' and 'utilization of mercenary league' appeared.

Key words : inductive categorical system, team deviation, re-participation, community baseball member

주요어 : 귀납적 범주 분석, 심층면담, 팀 이탈, 사회인야구 동호인

Address reprint requests to : Suh, Kwang Bong

Kyungmin University, 545, Seobu-ro, Uijungbu, Kyunggido, Korea

Tel: [REDACTED] E-mail: judoskb@hanmail.net

Received: October, 28, 2018 Revised: December, 9, 2018 Accepted: December, 24, 2018

I. 서론

1. 연구의 필요성

최근 대중들의 라이프스타일은 지속적인 경제성장과 국민소득의 증가 및 주 5일 근무제의 도입으로 노동 중심의 삶에서 삶의 가치를 추구하는 형태로 변모하였다(윤소영, 2010). 이에 과거에 비해 누릴 수 있는 여가시간이 증가하였고, 이로 말미암아 여가활동에 대한 대중들의 수요가 높아지고 있다. 특히 건강에 대한 관심이 높아지고 있는 가운데(이계석, 최성범 및 한태용, 2014), 스포츠를 여가로 선택하는 이들 또한 증가하고 있다(황선환, 이문진, 2013). 즉, 다양해진 여가로 하여금 단순히 자유시간의 활용이 아닌 가치관을 찾고, 삶의 질을 높이는 목적으로의 스포츠에 대한 참여가 두드러지고 있는 것이다(석부길, 고경진 및 지민준, 2013).

특히 여가로서의 스포츠는 국민들의 건강과 체력증진을 통한 행복한 삶을 영위할 수 있도록 도와주고, 국가적으로도 경쟁력을 증진시킬 수 있는 특성이 있기 때문에 그 중요성이 커지고 있다(문화체육관광부, 2015). 이에 관련된 연구가 다수 진행되고 있다. 김예성(2018)은 노년기의 여가스포츠 참여가 사회통합감 증진에 기여한다고 했고, 김선주(2018)는 여가스포츠를 참여하는 대학생들은 참여에 대한 만족감을 통해 심리적 웰빙에 이를 수 있다고 하였다. 또한 임성호 및 문한식(2017)은 다문화가정 초등학생들의 스포츠여가활동이 의사소통 및 또래관계에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

즉, 선행연구들을 통해 여가로서의 스포츠는 연령을 막론하고 긍정적인 영향을 준다는 것을 확인할 수 있다. 하지만, 이러한 장점들이 존재함에도 불구하고, 여가스포츠 활동을 꾸준히 영위하는 데는 한계점이 있기 마련이다. 이와 관련하여 황선환 및 한승진(2012)은 여가스포츠 활동에

대한 여가제약요인으로 시설환경, 부정인식, 여건부족, 부상위험 및 시간부족 등을 제시했고, 이중 시설환경적 요인에서 참여자들의 가장 높은 인식이 나타났다고 보고했다. 여기에 전성범, 이명철 및 이철원(2017)은 스포츠 여가활동은 동반자가 필수적이지만, 인원수 및 시간을 비롯한 장소가 맞지 않는다면 지속적인 참여가 원활할 수가 없고, 상호 간에 기술적인 수준이 차이가 난다 하더라도 제약이 발생할 수 있다고 했다. 이에 여가스포츠를 참여하다가 이탈하는 요인을 살펴볼 필요성이 있다.

이러한 흐름에서 2011년 이후 600만 명 이상의 관람객을 유치하며 명실공히 대한민국을 대표하는 관람스포츠의 대명사였던 야구 또한 참여스포츠로의 전이가 활발히 이루어지고 있다. 문화체육관광부(2016)에 따르면 야구는 동호인 수로는 약 16만 명으로 축구, 생활체조, 배드민턴, 테니스, 게이트볼에 이어 6번째이고, 클럽 수 역시 약 5,000개로 축구, 생활체조, 게이트볼, 배드민턴, 탁구, 볼링에 이어 6번째로 많은 것으로 확인되었다. 또한 사회인야구포털인 게임원(2018)에 의하면 현재 등록되어 있는 사회인야구동호인은 약 53만 명임과 동시에 약 2만8천여 개의 클럽이 있다고 했다. 이렇듯 야구는 여러 스포츠들 가운데 주요 생활스포츠로 발돋움했다고 할 수 있다.

하지만 사회인야구의 특성 상 개개인의 성향과 출전시간 및 포지션 등 추구하는 바가 다른 이유로 팀이 해체되거나 갈리는 상황이 자주 발생하고 있다(황형주, 2016). 일반적으로 팀으로부터의 이탈은 엘리트스포츠에서 빈번하게 발생하는 것이 일반적이지만, 스포츠 관련 동호회에서도 여러 이유들로 인해 발생하고 있는 것이다. 가령 엘리트선수의 경우 개인능력의 인지 및 부상에 의한 신체적 요인, 정서적으로 미래에 대한 불안감이나 이탈 및 새로운 육구의 생성을 비롯하여 지도자와의 관계 및 군 문제 등의 사회문화적 요인에 의해 탈사회화가

발생할 수 있다(이두용 및 박창범, 2012).

반면, 동호회의 경우 엘리트스포츠와의 차이 점이 크기 때문에 다른 양상을 보일 것이다. 특히 사회인야구는 여타 스포츠와 비교하여 많은 인원이 모여야 경기를 치를 수 있고, 포지션과 타순에 따라 참여의 정도가 다를 수 있는 차별성이 있다. 즉, 사회인야구는 현대시민들이 여가활동을 하는데 있어 각광받는 아이템으로 부상했지만, 여러 제약들로 인해서 동호회로부터 이탈하는 이들이 발생하고 있다. 또한 대부분의 스포츠에서의 팀에서의 이탈과 관련된 연구가 엘리트 스포츠인들을 중심으로 이루어졌기에 동호회로부터의 이탈 과정과 함께 다시금 참여할 수 있는 개선사항 등을 탐색할 필요성이 있다.

이와 관련하여 주우영(2012)은 야구동호회 참가자들의 재참여에 대한 연구에서 참여 동기 중 모험추구와 건강증진이 재참여의도에 유의미한 영향을 미쳤다고 보고했다. 이는 사회인야구동호인들이 건강과 더불어 야구를 통해 즐거움과 만족감을 얻고, 자신의 능력을 보여줌과 동시에 스틸과 흥분감을 느끼기 위해 참여를 한다는 것을 확인 할 수 있다. 즉, 시간제가 아닌 이닝이 완료되어야 승부가 결정짓는 야구만이 가진 속성을 비롯하여 정적인 상황에서도 자신에게 주어진 타석에서 타격을 하는 특유의 스틸을 느끼기 위해 지속적으로 야구를 한다고 볼 수 있다. 그리고 이러한 속성은 참여스포츠로서의 야구를 다시금 찾게 되는 원동력이 될 수 있기에 팀을 이탈하는 이유와 결부하여 재참여 요인을 분석할 필요성이 있다. 무엇보다 꾸준한 여가스포츠에 대한 참여는 건강증진을 통한 삶의 질을 향상시킬 수 있기에 그 가치가 높다고 할 수 있다. 또한 사회인야구에 대한 이탈 및 재참여 요인을 파악한다면 장기적 차원에서의 스포츠참여를 독려할 수 있다는 부분에서 그 의미가 클 것이다.

2. 연구의 목적 및 연구문제

본 연구의 목적은 사회인 야구 동호인들 중 동호회로부터 이탈하는 이들의 이탈 및 재참여 요인을 탐색하는 데 있다. 이에 야구를 즐기는 동호인 혹은 동호회를 운영하는 이들에게 장기적으로 야구를 즐길 수 있는 기초적인 자료를 제공하는데 본 연구의 의의가 있다. 이에 본 연구에서는 아래와 같은 연구문제를 중심으로 본 연구를 진행하였다.

첫째, 사회인야구동호인들은 어떠한 이유로 팀을 이탈하는가?

둘째, 사회인야구 동호인들이 사회인야구를 이탈한 후 재참여를 위한 요인에는 어떠한 것이 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 연구대상을 선정하는 과정에서 사회인야구를 즐기다가 중도 이탈한 동호인 중 연구자와 친분이 있는 대상으로 부터 소개를 받는 방식인 눈덩이 표집법(snowball sampling)을 선택하였다. 이에 개인적인 친분이 있는 최초 2명의 연구대상자를 시작으로 본 연구에 적합한 참여자를 선정하였고, 2018년 8월 6일부터 2018년 9월 7일까지 자료수집을 비롯한 분석을 실시하였다. 연구대상자는 사회인야구를 참여했던 동호인 중 리그에서 2년 이상 등록하며 활동한 대상으로 한정하였다. 최초의 연구대상자는 부족한 실력으로 시합에 못나가면서 사회인 야구를 이탈한 34세 이○○와 과거에 비해 늘어난 지출과 시설의 부족으로 팀을 떠난 45세 이○○로 이들은 언젠가는 사회인야구를 다시금 하고 싶은 의지를 지를 지니고 있었다. 이후 34세 이○○와 함께 야구를 했던 33세 조○○와 45세 곽○○

을 소개 받았고, 이들 역시 34세 이○○와 비슷한 이유로 사회인 야구를 그만둔 것으로 확인되었다. 한편, 45세 이○○의 지인인 42세 천○○과 45세 임○○은 각각 소요시간과 비용으로 사회인야구를 그만둔 것으로 나타났다. 즉, 이러한 과정거지면서 총 10명의 연구대상자가 모집되었지만, 연구를 진행하는 과정에서 지속적인 면담이 불가능한 대상자를 제외한 총 8명이 최종연구대상자로 선정되었다.

표 1. 연구참여자의 특성

구분	성명	나이	경력	리그지역	직업
1	임○○	45	3	서울	자영업
2	이○○	34	2	서울	의사
3	유○○	28	2	인천	회사원
4	천○○	42	8	경기	회사원
5	이○○	45	18	서울	자영업
6	곽○○	38	2	경기	공무원
7	김○○	28	3	경기	대학생
8	조○○	33	3	서울	대학원생

2. 자료수집

본 연구에서는 연구 참여자의 동의 후 심층면담(in-depth interview)을 실시하였다. 면담 전 연구의 목적과 의도에 대한 설명과 함께 동의를 얻어 녹음기록을 습득할 수 있었다. 면담의 경우 첫 번째 면담은 비구조화된 면담을 실시했고, 질문의 주제는 사회인야구를 이탈한 이유와 만약 사회인야구를 다시 하기위해 개선되어야 할 사항을 중심으로 진행하였다. 이어진 2차면담에서는 구조화된 면담을 통해 연구의 범위를 좁혀나갔다. 면담을 진행하는 과정에서 기존에 친분이 있었던 대상자의 경우 라포형성이 불필요했지만, 해당 대상자를 통해 알게 된 연구참여자는 보다 연구에 필요한 면담내용을 얻기 위해 공통된 관심분야라 할 수 있는 프로야구 및 메이저리그에 관한 대화를 곁들여 라포를 형성하였다. 면담은 각각 40분에서 1시

간 정도가 소요되었고, 2차면담 후 추가적으로 필요한 사항은 모바일메신저나 전화통화를 통해 얻을 수 있었다. 또한 연구를 진행하면서 대상자들과 면담시간 외에 진행되었던 내용 중 연구와 적합한 내용의 경우 분석에 활용하였고, 사회인야구 포털 사이트인 게임원(2018, www.gameone.kr), 야구 포털 사이트 중 하나인 엠엘비파크(2018, http://mlbpark.donga.com/mp)를 비롯하여 선행연구 및 인터넷뉴스를 통한 정보를 활용하였다.

3. 자료 분석

본 연구에서는 귀납적 범주분석을 통해 결과를 도출하였다. 이를 위해 우선 대상자들의 심층면담을 통한 자료를 전사(transcription)하였고, 각 연구 대상자들의 사례에 따른 사례기록(case record)과 개인별 종합기록(multi-profile)을 정리했다. 이후 정리된 자료 내 유사한 내용을 토대로 부호화(coding) 및 범주화를 실시하였다. 즉, 사회인야구에 대한 이탈 이유와 재참여를 위한 개선점과 관련하여 핵심적인 키워드를 중심으로 주제를 기재한 후 관련 주제들을 통해 상징적인 문구로 하위범주를 하였고, 관련성이 있는 하위범주들을 통해 상위범주를 완성하는 과정을 거쳤다(양갑렬 및 박동곤, 2002). 이러한 일련의 과정을 통해 본 연구에서 추구하는 최종적인 주제를 도출하였다.

4. 연구의 윤리성 및 진실성

연구대상자들에게 심층면담을 진행하기 전 연구의 목적을 설명한 후 연구 참여 동의서에 서명을 받은 후 연구를 진행했고, 이름을 포함한 개인적 자료에 대한 부분을 익명으로 보장한다는 점을 사전에 밝혔다. 또한 수집된 자료를 분석하는 과정에서 타당도 및 신뢰도를 확보하기 위해 삼각측정법(triangulation)을 실시하였다(Flick, 2004). 또한 질적 연구를 수행한

경험이 있는 여가학 전공교수 1명과, 사회인야구를 10년 이상 경험한 박사 1명 및 박사과정 2명을 비롯한 사회인야구리그 운영자 1명을 통해 동료검증(peer debriefing)과 구성원 간 재검토(member check)를 진행했다(Spall, 1998).

Ⅲ. 결과

본 연구의 목적을 달성하기 위해 사회인야구를 즐기다가 이탈한 8명으로부터 심층면담을 진행했고, 연구대상자로부터 얻은 면담내용을 전사한 후 상위범주와 하위범주로 나눈 결과는 <표 2>와 같다. 사회인야구 이탈이유에 대한 상위범위에서는 ‘열정이 미치지 못한 실력’, ‘시간과 물리적 조건에 대한 갈등’ 및 ‘구성원과의 대립’이 확인되었고, 이에 대한 하위범주의 경우 ‘출전기회의 부재’, ‘타인에 비해 운동능력 부족의 인지’, ‘비싼 비용과 부족한 시설’, ‘기타 스포츠에 비해 많은 소요시간’, ‘팀 내 구성원들과의 마찰’ 및 ‘재미보다는 승부에 집착’이 도출되었다. 또한 사회인야구의 재참여를 위한 개선점에서는 상위범주로 ‘사회인야구 룰의 변화’, ‘다른 리그로의 진출’ 및 ‘실력향상의 노력’이 구성되었고, 이에 대한 하위요인으로는 ‘탄력적인 타선의 운영’, ‘실력에 맞는 리그로의 이동’, ‘물리적으로 가까운 리그로 이동’,

‘레슨을 통한 실력의 증가’ 및 ‘용병리그의 활용’이 나타났다.

1. 사회인야구에 대한 이탈 이유

1) 열정에 미치지 못한 실력

사회인동호인들은 통상적으로 연회비를 내고 1년간 팀에서 진행되는 연습과 시합에 참여한다. 그중에서도 가장 비중이 있는 활동은 리그경기라 할 수 있다. 하지만 야구의 경우 한 경기에 9명이나 투수가 지명타자로 활동할 시 10명만이 선발라인업에 들어갈 수 있다. 이에 보통 사회인야구팀이 최소 20명인 이상 10명은 후보가 될 수밖에 없다. 즉, 경기에 나설 수 있는 인원이 한정되어 있기 때문에 각 팀에서는 원칙을 세워 경기운영을 하고 있다. 가령 리그경기에 우선적으로 출전할 수 있는 조건으로 회비의 납부, 연습 참여 및 리그게임 참여의 빈도 및 시합 참가의사의 속도를 중심으로 선발라인업을 형성한다고 했다. 하지만 팀이 이기기 위해서는 상대적으로 실력이 좋은 선수들이 시합에 출전하는 게 현실이다. 이에 실력은 다소 떨어지지만, 회비를 납부하고 연습과 경기에 매번 열심히 참여하는 인원은 불성실하지만 실력이 좋은 동호인 때문에 시합참가에 대한 불이익을 받을 수밖에 없다.

표 2. 심층면담 결과

요인	상위범주	하위범주
사회인야구에 대한 이탈 이유	열정이 미치지 못한 실력	출전 기회의 부재
		타인에 비해 운동능력 부족의 인지
	시간과 물리적 조건에 대한 갈등	비싼 비용과 부족한 시설
		기타 스포츠에 비해 많은 소요시간
구성원과의 대립	팀 내 구성원들과의 마찰	
	재미보다는 승부에 집착	
사회인야구에 대한 재참여를 위한 개선점	사회인야구 룰의 변화	탄력적인 타선의 운영
	다른 리그로의 진출	실력에 맞는 리그로 이동
		물리적으로 가까운 리그로 이동
	실력향상의 노력	레슨을 통한 실력의 증가
		용병리그의 활용

사실 제가 돈 받고 야구하는 프로야구 선수도 아니고, 회비는 꼬박꼬박 내고 연회비도 20만원씩이나 하는데 시합 때마다 벤치만 지키고 있으면 정말 답답하죠. 연습도 매번 나가고, 참석도 자주하는데 결국에는 잘하는 애들만 시합에 나가니 서서히 안 나가게 되더군요(이○○, 34세).

또한 팀의 일정을 시합으로 운영하는 경우 유일하게 야구를 할 수 있는 수단이 리그경기이지만, 이런저런 이유로 경기에 출장하지 못하거나 간혹 한 타석 정도만을 소화할 경우 높은 이탈의도를 보이는 것으로 확인되었다.

처음에는 마냥 텔레비전에서 보는 야구를 실제로 한다는 것 자체가 너무 좋았어요. 하지만 현실은 그렇지 않았죠... 만년 2군 선수의 느낌을 이해한다고 해야 하나.. 시합은 고사하고, 매번 벤치에서 파이팅만하고 경기가 끝날 쯤 한 타석 나왔다가오는데 그 타석마저도 삼진 먹고 들어오면 허탈 그 차제였어요(조○○, 33세).

야구라는 스포츠의 특성 상 어렸을 때부터 참여 스포츠로서 즐기기 보다는 관람스포츠로 시작하여 참여스포츠로 전환된 동호인들이 많은 편이다. 이에 야구에 대한 룰은 이해하더라도 실제 플레이가 몸에 익숙하지 않은 이들이 많기 마련이다. 이에 야구에 대한 관심으로 사회인야구를 접했다가 신체적 한계점을 인지한 이들 역시 사회인야구에서 멀어져가는 모습을 보였다.

야구라는 스포츠가 참 선천적인 능력이 중요한 것 같아요. 아무리 연습하고 구르고 손에 물집이 잡히도록 배팅 연습을 해도 시합 때 공이 안 맞더라고요. 잘 하지 못하니 하위타선에서 시합에 많아봤자 두세 번 타석에 나갈까.. 그 기회에서 매번 못하니 저 자신한테도 화가 나고 팀원들한테도 미

한하고.. 정말 좋아하는 야구가 슬슬 싫어지더라고요. 처음에는 유니폼을 입고 운동장에 나가는 것 자체가 설레고 시합 전날 밤 잠도 설칠 정도였는데 언제부턴가는 두려워졌어요(곽○○, 38세).

2) 시간과 물리적 조건에 대한 갈등

사회인야구의 경우 부족한 구장으로 인해 지속적인 경기를 위해서는 리그에 가입을 해야 하고 이 때 리그가입금을 내야하는 것으로 확인되었다. 이 때 각 팀들은 보통 300만원에서 350만 사이의 리그비를 지출하는 것으로 확인되었고, 여기에 후기리그, 토너먼트 및 팀 장비를 위해 지속적인 지출이 필요하다고 하였다. 즉, 개인장비를 제외하고도 사회인야구를 하기 위해서는 1인당 최소한 20만 원 이상의 비용을 지불하는 것으로 확인되었다. 그리고 이러한 소비구조는 여가를 즐기는데 부담으로 다가가 이탈을 유도하는 것으로 확인되었다.

흔히 골프를 부르주아 스포츠라고 하잖아요. 사실 야구도 못지않거든요. 글러브, 스파이크, 헬멧, 배팅장갑에 배트까지 풀세트로 맞추면 100만원은 기본으로 나가요.. 거기에 연회비 내야지 회비에 경기 끝나고 회식까지 하면 정말 지출이 만만치 않아요.. 결혼하기 전이야 저를 위해서 이것저것 쓴다지만 애까지 키우는 마당에 장비는 고사하고 나가는 것 자체가 부담이죠(임○○, 45세).

사회인야구에 대한 수요가 갑작스럽게 증가하다보니 수요를 감당할 시설의 확충은 이루어지지 않고 있는 것이 현실이다. 이에 개별적인 연습을 진행하거나 시합을 진행할 수 있는 공간이 부족하고, 연습장이나 경기장을 대관할 경우 비용이 발생하기 때문에 야구를 자유롭게 즐길 수 있는 여건이 부족하다고 할 수 있다.

예전에 천하무적야구단이 방영된 이후에 사회인야구팀이 우후죽순 생겼거든요.. 근데 시설에 대한 공급이 못 따라가니 인기 있는 리그는 대기까지 걸어야 해요. 당연히 리그 비도 많이 올랐죠.. 시합을 뛰기 위한 리그가 이러하니 연습할 곳이 있겠어요.. 돈을 투자해서 레슨을 받거나 연습장이 딸려있는 리그에 들어가지 않는 이상은 힘들다고 봐야죠.. 예전에는 연습도 자주하고, 팀원끼리 호흡도 맞추면서 실력이 느는 재미가 있었는데 팔랑 2시간 시합만하고 집에 가니 흥미가 사라졌어요(이○○, 45세).

사회인야구를 할 수 있는 공간이 적다보니 새롭게 야구장이 만들어지는 장소 역시 수도권에서도 교통이 불편한 곳이 많기 마련이다. 이에 야구를 하기 위해 투자하는 시간이 늘어날 수밖에 없고, 자가 차량이 없을 경우 참여가 쉽지 않은 상황이다.

제가 집은 인천인데 야구는 양평까지 가서 했었거든요.. 별 수 있나요.. 처음에는 집하고 가까운 곳에서 했다가 리그비가 너무 비싸져서 팀이 리그를 옮겼어요.. 왕복 4시간에 경기시간이 2시간 반이면 아침에 나가서 저녁에 들어와요.. 도저히 집에 미안해서 못나가겠더라고요. 친한 사람들하고 뛰었던 팀이라 아쉽긴 한데 어쩔었어요.. 누가 그러더라고요. 사회인 야구 개근은 이혼사유라나 (천○○, 42세).

3) 구성원과의 대립

사회인야구팀이 형성되는 과정에서는 원래 친분이 있는 이들끼리 만드는 경우도 있지만, 직장 혹은 학교 및 비슷한 지역의 인원이 모여서 만들어지는 경우가 있었다. 이에 상호간에 잘 모르는 사람들끼리 모일 수 있고, 야구경기의 특성 상 개개인의 고과가 분명하게 나타나기 때문에 구성원 간의 마찰이 발생하는 것이 확인되었다.

학교 다니다 보면 한 반에 있는 친구들과하고 다 친하지는 않잖아요. 사회인야구도 마찬가지로요. 모르는 사람들 끼리 모이니 다 친할 수가 있나요. 거기에 시합 때 실책이라도 하면 서로 질책하기 바빠요. 그리고 땅볼치고 슬슬 걸어 다니는 친구들 보면 답답하죠.. 한 2년 째였나요.. 사회인야구팀 안에서도 패를 갈라서 서로 욕하더라고요. 그 꼴 보기 싫어서 요즘에는 프로야구만 봅니다(유○○, 28세).

사회인야구팀마다 추구하는 경향이 있기 마련인데 보통은 이기는 야구와 즐기는 야구로 나뉘 수 있다고 하였다. 즉, 가장 잘하는 선수를 라인업에 배치하여 경기를 이기는 것과 열심히 참여하고 있는 인원을 구성하여 지더라도 열의 있는 회원을 중심으로 경기를 치리는 형태를 예로 들 수 있다. 하지만 일부 팀의 경우 원래는 후자의 방향성으로 나아가다가도 결국에는 이기는 야구로 선회하여 일부 열성적으로 참여하는 인원의 사기를 저하시키는 사례가 발생하는 것으로 나타났다.

처음에는 다 그래요.. 즐기는 야구를 하자고요.. 그런데 이 말이 지켜지는 거 한 번도 본적이 없어요. 결국에는 원칙 다 배제하고 무조건 잘하는 사람 집어넣어서 이기려고 하죠. 저처럼 열심히 연습하고 꼬박꼬박 돈도 제 때 내는 사람이 스타팅에 올라가는 게 맞는데 참가신청도 안하고 시합 10분 전에 선출이 오면 그 친구를 쓰는 거예요. 그 친구 오면 제가 시합에 못 뛰는데 좋을 리가 없죠.. 그리고 그런 것도 한 두 번이지 일 년 내내 그래서 마음을 접었죠(곽○○, 38세).

2. 사회인야구에 대한 재참여를 위한 개선점

1) 사회인야구 룰의 변화

사회인야구팀을 운영하는 과정에서 가장 힘든 일 중의 하나는 경기 때 라인업을 구성하는

것이라 할 수 있다. 이는 모두가 같은 비용을 내고 경기장에 오지만 시합에 참여하고 참여하지 못하는 인원이 정해지기 때문이다. 이에 타선을 탄력적으로 구성한다면 수비를 하지 못하더라도 경기에 참여할 수 있기 때문에 참여의지를 높일 수 있는 것으로 확인되었다.

간혹 연습시합을 하면 참석한 사람들을 다 뛰게 해주기 위해서 가령 1번 타자부터 13번 타자로 한다면 라인업을 좀 더 탄력적으로 운영하거든요. 물론 시합 때 적용을 하면 긴장감은 좀 떨어지겠지만, 저처럼 시합에 못나가는 사람들은 오히려 배팅이라도 칠 수 있으니까 좋을 것 같아요. 대타로 나가면 항상 긴장도 되고 한 번의 기회에 더 잘해야 된다는 부담감이 크거든요. 처음부터 적으로 두세 번 정도는 오늘 칠 수 있다는 보장이 중요한 것 같아요(곽○○, 38세).

2) 다른 리그로의 진출

사회인야구는 크게 1부부터 4부로 구성되어 있다. 가장 큰 차이는 실력이라 할 수 있다. 보통 선수출신의 제한으로 리그의 범위가 구분된다. 즉, 자신의 실력보다 높은 리그에 있는 경우 출전의 기회가 줄어들 수밖에 없기 때문에 리그의 이동을 고려해 볼 수 있다.

저 같은 경우는 3부에 오래 있었거든요. 근데 요즘에는 선출들로 많이 들어오고 팀들이 레슨을 많이 받으면서 예전보다는 실력들이 너무 좋아졌어요.. 다른 이유도 있겠지만 제 실력이 따라가지 못하더라고요. 오히려 아래 등급의 리그에 들어가면 더 재밌게 할 수 있을 것 같아요(이○○, 45세).

사회인야구에 대한 수요가 많아짐에 따라 사회인야구에 대한 정보만을 다루는 커뮤니티도 존재하는 것으로 확인되었다. 또한 이러한 커뮤니티에서 자신의 지역에 있는 리그 혹은 팀

을 검색할 수 있는 것으로 나타났다. 이에 자신이 선호하는 위치에 있는 리그로 이동한다면 참여스포츠로서의 야구를 더욱 길게 즐길 수 있을 것이다.

저 같은 경우 집하고 팀이랑 너무 멀었거든요.. 고등학교 친구들과하고 만들었던 팀이라 오랫동안 나갔다가 결혼하고 나서는 못가게 됐는데 만약에 집하고 가까운 곳이 있으면 다시 하고 싶다는 생각을 해요(천○○, 42세).

3) 실력향상의 노력

사회인야구에 대한 인기와 함께 사회인야구인들을 대상으로 레슨을 하는 교습소 또한 증가한 양상을 보이고 있다. 즉, 경기에 나서기 위해서는 경쟁을 해야 하고, 가장 이상적인 방법은 자신의 기량을 향상시키는 것이라 할 수 있다. 이에 레슨을 통해 자신의 실력을 높인다면 보다 잦은 출전으로 하여금 참여의지를 높일 수 있을 것이다.

주위에 같이 야구했던 형들의 경우 레슨을 받으러 가는 걸 볼 수 있었어요.. 프로출신한테 받는다고 하던데 확실히 갔다 오면 다르긴 다른가 봐요. 저 같은 경우는 돈이 부족해서 레슨까지 받을 생각이 없었는데 취업하고, 돈 벌면 레슨 받아서 일취월장 후에 다시 도전해보고 싶기는 해요(김○○, 28세).

최근에는 팀에 구애받지 않고 시간 날 때마다 참여할 수 있는 용병리그도 성행하고 있는 것으로 확인되었다. 즉, 커뮤니티를 중심으로 포지션별로 대상자를 모집하여 선착순으로 팀을 구성한 후 경기를 치르는 방식으로 운영하고 있다. 이에 실력향상과 더불어 부족한 경기출전을 위해 용병리그의 활용을 고려해 볼 수 있다.

평일을 중심으로 용병리그가 있다고 들었어요. 야구라는 게 일단 게임을 많이 뛰어야 실력이 늘거든요. 최대한 많이 치고받아야 실제 경기에서도 실력이 나오기 마련이죠. 저야 평일에는 시간을 내서 엄두가 안 나지만 좋은 대안이 될 수 있을 것 같아요(조○○, 33세).

IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 사회인 야구 동호인들 중 동호회로부터 이탈 및 재참여 요인을 탐색하는데 있다. 이에 야구를 즐기는 동호인 혹은 동호회를 운영하는 이들에게 장기적으로 야구를 즐길 수 있는 기초적인 자료를 제공하는데 본 연구의 의의가 있다.

연구결과 사회인야구의 이탈 이유 중 ‘열정에 미치지 못하는 실력’에서는 ‘출전 기회의 부재’와 타인에 비해 ‘운동능력 부족의 인지’가 분류되었고, ‘시간과 물리적 갈등’은 ‘시설의 부족과 비싼 비용’ 및 ‘기타 스포츠에 비해 많은 소요시간’이 분석되었다. 또한 ‘구성원과의 대립’에서는 ‘팀 내 구성원들과의 마찰’과 ‘재미보다는 승부에 집착’이 나타났다. 이러한 결과는 전이경, 원영신 및 이재희(2004)가 제시한 목표상실, 연령증가, 운동에 대한 실증 및 2차 직업으로 전환 등으로 대표되는 엘리트스포츠선수들의 이탈과는 다른 양상을 보이고 있음을 확인할 수 있다.

또한 기존의 여가로서의 스포츠를 즐기는데 있어 제약요인으로 시설, 여건부족, 부상위험, 시간부족 등이 제기되어 왔다(황선환, 이문진, 2013). 이와 관련하여 다른 요인보다도 시설, 여건부족 및 시간부족의 경우 상대적으로 사회인야구에 대한 수요에 비해 부족한 야구장으로 인해 소요시간이 많이 걸리는 야구장이 있는 리그에 참여하거나 근거리에서 비용이 부담되

는 팀에서 야구를 함으로써 이탈을 한 사례를 통해 결과가 부합되는 것을 확인할 수 있었다.

특히 본 연구의 결과는 ‘사회인 야구 동호회 운영에 대한 감독의 어려움’에 대해 연구한 전상완 및 이종하(2017)의 연구에서 현재 사회인 야구 동호회의 감독들이 팀이 추구하는 가치의 대립과 출전과 포지션 배분으로 대표되는 회칙에 의한 갈등으로 인해 고충을 겪고 있다는 부분과 상충된다. 즉, 출전기회가 한정적인 야구의 특성 상 사회인야구에서 포지션 및 출전의 여부는 팀을 이탈하는 데 가장 큰 요인이라는 것을 알 수 있다.

사회인야구에 재참여를 위한 개선사항에서는 상위요인으로 ‘사회인야구 룰의 변화’, ‘다른 리그로의 진출’ 및 ‘실력향상의 노력’이 구성되었다. 또한 각각의 하위요인으로는 ‘탄력적인 라인업의 운영’, ‘실력에 맞는 리그로의 이동’, ‘물리적으로 가까운 리그로 이동’, ‘레슨을 통한 실력의 증가’ 및 ‘용병리그의 활용’이 나타났다. 이와 관련하여 Park, Rhim, Kim, Kim, & Yoo (2014)는 대중들이 스포츠에 대한 재참여를 위해서는 동기부여가 중요하다고 밝힌바 있다. 즉, 앞서 제기한 이탈요인을 해소할 수 있는 제도적 장치 혹은 방안이 제시된다면 다시금 사회인야구를 즐기고자하는 동기가 발생할 수 있을 것이다. Lim & Yang (2015)은 스포츠를 즐기기 위해서는 자신감과 만족감이 동반되어야 한다고 했다. 즉, 사회인야구인들이 부족한 실력으로 인해 출전기회가 줄어들면서 야구에 대한 자신감과 만족감이 떨어졌을 수 있다. 이에 실력에 맞는 리그로 옮기거나 레슨을 통해 실력을 향상시킨다면, 높아진 자신감과 만족감으로 하여금 지속적인 참여를 기대할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 우선 기존의 엘리트 스포츠 선수들의 이탈의 경우 부상, 신체적 조건, 운동능력, 진로에 대한 걱정이 주류를 이룬 것과는 달리 실력의 부족, 시간과 물리적 갈등 및 구성원과의 대립으로 대표되는 사회인야구의 만

의 이탈요인을 추출할 수 있었다. 특히 구성원과의 대립의 경우 생활체육농구동호회 구성원의 갈등과 관련된 연구를 진행한 김한범 및 구창모(2017)의 연구에서 팀의 승리를 추구 하는 것에 대한 가치와 다수의 구성원들의 참여를 통한 즐거움의 가치가 상존한다는 것과 이 두 가지의 가치가 충돌 하면서 갈등이 발생한다는 부분에서 공통점을 확인할 수 있었다. 즉, 구성원과의 대립은 생활체육에서 존재하기 마련이고, 이를 최소화하기 위해서는 시즌 전에 팀의 방향성을 설정한 후 원칙적인 운영이 필요할 것이다.

또한 이탈요인을 최소화 하고 향후 사회인야구로의 복귀를 위해 리그에서는 타선의 탄력적인 운영을 통해 다수의 선수들을 출전하고자 하는 팀의 수요를 얻을 수 있을 것이다. 또한 이탈한 이들의 경우 실력과 거리를 고려한 리그의 이동을 염두 할 필요성이 있고, 레슨과 용병리그 참여를 통한 실력향상이 동반된다면 참여의지를 살릴 수 있을 것이다. 여기에 사회인 동호회의 지속적 참여행동에 대해 연구한 윤석과 황지현(2015)의 결과에서 지도자의 리더십이 팀 신뢰 및 몰입으로 하여금 지속적으로 참여할 수 있다고 보고한 만큼 사회인야구 팀을 운영하는 감독은 팀 구성원들과 지속적인 커뮤니케이션을 통한 니즈를 파악하여 출전에 대한 불만사항을 최소화해야 할 것이다.

본 연구의 제한점 및 제언으로 본 연구에서는 귀납적 범주분석을 통해 사회인야구 동호인들의 이탈요인 및 재참여를 위한 개선점을 중심으로 연구했지만, 향후 연구에서 근거이론 및 사례분석을 통한 질적연구를 실시하거나 연구대상자가 충분할 경우 양적연구를 통한 결과를 제시한다면 보다 사회인야구 동호인들이 지속적으로 여가스포츠를 즐길 수 있는 요인을 제시할 수 있을 것이다. 둘째, 본 연구에서는 연구대상을 수도권에서 활동하고 있는 사회인야구인 중 이탈한 이들을 선정했지만, 향후 연

구에서 전국단위로 대상자를 확장한다면 보다 의미 있는 결과를 얻을 수 있을 것이다.

참고문헌

- 게임원(2018). www.gameone.kr
- 김선주(2018). 여가스포츠 참여 대학생의 여가만족과 심리적 웰빙의 관계. **한국체육학회지**, 57(2), 291-302.
- 김예성(2018). 노년기 여가스포츠 참여가 사회통합감에 미치는 영향에 대한 연구: 서울 및 경기 지역 노인복지관 이용자를 대상으로. **스포츠사이언스**, 36(1), 67-76.
- 김한범, 구창모(2017). 생활체육 농구동호회 구성원의 갈등과 협상된 정체성의 형성. **한국체육학회지**, 56(6), 59-69.
- 문화체육관광부(2015). **여가백서**. 서울: 문화체육관광부(문화부).
- 문화체육관광부(2016). **체육백서**. 서울: 문화체육관광부(문화부).
- 석부길, 고경진, 지민준(2013). 레저스포츠 참여동기, 선호유형에 따른 레저스포츠 플래너 필요성 인식에 관한 연구. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 7(1), 50-58.
- 엠엘비파크(2018). <http://mlbpark.donga.com/>
- 양갑렬, 박동곤(2002). 기간제 체육교과전담 출신 초등학교사의 직무만족에 따른 체육수업 실태 분석. **한국체육교육학회지**, 6(2), 83-97.
- 윤석, 황지현(2015). 사회인야구 동호회의 지도자 리더십과 팀 신뢰, 팀 몰입 및 지속적 참여행동의 관계. **한국체육과학회지**, 24(2), 745-758.
- 윤소영(2010). 행복의 본질적 요소로서 여가경험에 대한 접근. **여가학연구**, 8(1), 45-60.
- 이계석, 최성범, 한태용(2014). 여가스포츠 활동 참여자의 여가만족이 여가몰입 및 여가이득

- 에 미치는 영향. *한국체육학회지*, 52(2), 423-431.
- 이두용, 박창범(2012). 육상선수의 스포츠로 부터의 탈사회화에 관한 연구. *한국체육과학회지*, 21(5), 169-183.
- 임성호, 문한식(2017). 다문화가정 초등학생들의 스포츠여가활동 참여와 또래관계에서 의 사소통의 매개효과 검증. *한국체육학회지*, 56(4), 443-456.
- 전상완, 이종하(2017). 사회인 야구 동호회 운영에 대한 감독의 어려움: 비판이론. *한국체육학회지*, 56(3), 363-376. W
- 전성범, 이명철, 이철원(2017). 기술수용모델(TAM)을 통한 여가스포츠 참여자의 여가 제약협상과 O2O(Online to offline) 스포츠 매칭 플랫폼 수용 관계 분석. *한국체육학회지*, 56(4), 523-535.
- 전이경, 원영신, 이재희(2004). 올림픽 메달리스트들의 탈사회화와 재사회화에 관한 연구. *한국체육학회지*, 43(1), 141-150.
- 주우영(2012). 야구동호회 참가자의 참여동기가 재참여에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 황선환, 이문진(2013). 여가스포츠 유형에 따른 여가 제약협상전략과 여가제약의 관계. *여가학연구*, 11(1), 83-100.
- 황선환, 한승진(2012). 여가스포츠활동 유형별 여가 제약 분석. *한국콘텐츠학회*, 12(9), 422-433.
- 황형주(2016). 사회인야구 동호인의 성취목표성향이 조직갈등 및 운동지속의도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
- Flick, U. (2004). Triangulation in qualitative research. *A companion to qualitative research*, 3, 178-183.
- Lim, J. S., & Yang, C. H. (2015). Relationship between Sports Confidence and Class Satisfaction according to Adolescents Participation in Marine Sports. *Journal of the Korea Convergence Society*, 6(4), 169-176.
- Park, S. S., Rhim, Y. T., Kim, M. J., Kim, S. K., & Yoo, J. I. (2014). The influence of perceived risk on participation motivation and re-participation intention in marine sports. *Journal of Coastal Research*, 72(sp1), 96-100.
- Spall, S. (1998). Peer debriefing in qualitative research: Emerging operational models. *Qualitative inquiry*, 4(2), 280-292.