

승마동호인의 상징자본 형성 과정에 관한 내러티브 탐구

이원일¹

¹용인대학교

A Narrative Inquiry into the Formation of Symbolic Capital among Equestrian Hobbyists

Lee, Weon-Il¹

¹Yongin University

Abstract

The purpose of this study is to explore the process by which equestrian hobbyists form symbolic capital through their participation experiences, interpreting these phenomena based on Pierre Bourdieu's theory of symbolic capital. The study examines how equestrianism functions not merely as a leisure activity but as a mechanism for reconstructing the participants' social status and identity. To achieve this, six equestrian hobbyists with over three years of experience and proficiency in obstacle jumping were selected as participants. The study adopted the narrative inquiry method proposed by Clandinin and Connelly (2000), utilizing in-depth interviews and participant observation. The results are as follows: First, participants entered the field of equestrianism viewing it as an object of admiration and a "distinct world," experiencing initial unfamiliarity and hierarchy within the stable culture. Second, the gradual acquisition of skills—from walk to obstacle jumping—and the consumption of high-end equipment and horses served as boundaries defining a "real equestrian" and as mechanisms for identity verification. Third, the gaze of others and exposure through social networking services (SNS) reinforced the participants' self-discipline to "show proficiency," transforming their equestrian experience into socially recognized symbolic capital. In conclusion, this study confirms that participation in equestrianism is a process of subject formation, where individuals distinguish themselves from others and acquire symbolic status through the intersection of physical embodiment, consumption, and social recognition.

Key words : equestrianism, symbolic capital, narrative Inquiry, distinction, habitus, serious leisure

주요어 : 승마, 상징자본, 내러티브 탐구, 구별짓기, 아비투스, 진지한 여가

Address reprint requests to : Lee, Weon-Il

E-mail: sky2014@hanmail.net

Received: January, 30, 2026 Revised: March, 19, 2026 Accepted: March, 29, 2026

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회에서 승마(equestrianism)는 전통적인 스포츠, 여가, 문화의 경계를 넘나드는 실천으로 이해되어 왔다(이원일, 2025a). 특히 전문적 기술 습득과 국제대회 상위권 진입을 위해 수십억 원을 호가하는 마필이 요구될 만큼의 막대한 비용 구조(김학수, 2025년 2월 24일), 그리고 특정 공간과 제도에 대한 접근성을 요구하는 특성은 승마에 사회적으로 차별화된 이미지와 상징성을 부여해 왔다(이원일, 2013). 이러한 맥락에서 승마는 단순한 스포츠나 여가 활동을 넘어, 참여자의 사회적 지위를 드러내는 상징적인 ‘하이엔드 레저’로 자리 잡고 있다.

승마가 여타 스포츠와 확연히 구분되는 점은 높은 경제적 장벽과 그에 따른 배타적 회소성에 있다. 실제로 국제대회 상위권 진입을 위한 마필은 수십억 원을 호가하며(김학수, 2025년 2월 24일), 이러한 비용 구조는 승마를 쉽게 접근할 수 없는 차별화된 영역으로 위치시키고 있다. 더 나아가 승마 참여는 단순한 기술 습득을 넘어서 에르메스 등의 마구 소유를 통한 소비의 차별화(채민기, 2014년 3월 26일), 복장과 에티켓을 포함한 신체의 규율, 회원제 클럽을 기반으로 한 커뮤니티 형성을 통해 사교와 비즈니스의 장으로 기능하고 있다. 이처럼 승마는 고가의 소비, 세련된 매너, 배타적 네트워크가 결합된 실천을 통해 참여자의 사회적 위치를 공고히 하는 복합적 문화 기제로 작동하고 있다.

이와 같은 현상은 부르디외(Pierre Bourdieu)의 장(field) 이론과 자본(capital) 개념을 통해 보다 정교하게 해석될 수 있다. 부르디외(1978)는 스포츠를 단순한 신체 활동이 아니라 특정한 규칙과 위계, 그리고 자본이 작동하는 하나의 사회적 장(field)으로 보았다. 이 장에서

개인의 실천은 경제자본, 문화자본, 신체화된 아비투스(habitus)의 결합을 통해 구성되며, 이러한 자본의 차이는 참여자 간 위계를 형성하고 ‘구별짓기(distinction)’를 생산하는 핵심 기제로 작동한다. 이러한 관점은 승마와 같이 높은 경제적 진입 장벽과 특유의 문화적 규범을 지닌 스포츠를 이해하는 데 유효하다. 승마 참여는 단순한 기술 습득을 넘어, 특정한 취향과 신체 수행, 그리고 소비 양식을 통해 자신을 타자와 구별하는 사회적 실천으로 해석될 수 있다.

국내 사회학계의 연구 역시 이러한 부르디외의 관점을 명확히 뒷받침한다. 장미혜(2001)는 한국 사회의 문화 소비와 취향이 개인의 온전한 자유의지가 아니라, 자신이 속한 계급적 위치에 따라 위계화된다는 점을 실증한 바 있다. 이는 스포츠 참여 또한 단순한 신체 단련이나 여가 선택을 넘어, 어떤 종목을 향유하고 어떤 방식으로 소비하느냐에 따라 개인의 사회적 지위와 문화자본을 가시화하는 핵심적인 상징 기제로 작동함을 시사한다.

특히 부르디외(1984)의 『구별짓기』에서 보여지듯 특정 스포츠를 향유하는 행위는 내면화된 성향 체계인 아비투스를 가시화함으로써 타자와 자신을 차별화하는 전략적 기제로 작동한다. 이러한 이론적 토대는 고도의 숙련된 기술과 막대한 경제적 비용, 그리고 특유의 상징적 장비가 결합된 승마의 다층적 구조를 분석하는 데 매우 유효하다. 실제로 국내 언론 매체들은 승마를 1인당 국민소득 3만 달러 시대의 ‘새로운 레저’로 조명하면서도, 여전히 이를 ‘귀족 스포츠’라는 프레임 안에서 다루고 있다(김현지, 2024년 7월 5일). 이는 승마가 한국 사회에서 단순한 기술 습득의 차원을 넘어, 타인의 인정을 통해 효력을 발휘하는 ‘상징자본(symbolic capital)’의 장으로 기능하고 있음을 보여주는 방증이다.

이와 관련하여 특정 스포츠가 단순한 여가를

넘어 사회적 구별짓기와 자본 형성의 핵심 기제를 일관되게 지적해 왔다. 실례로 스포츠 참여가 경제·문화자본에 의해 위계화된다는 사실이 실증된 바 있다(김수정, 이명진, 최선훈, 2014; Stempel, 2005; Wilson, 2002). 특히 골프와 같은 특정 종목은 상류층의 아비투스를 매개로 계급적 동질성을 확인하고(권기남, 2010), 배타적인 사회적 관계망을 구축하여 삶의 질에 기여하는 수단으로 활용된다(박진경, 송석환, 2021). 나아가 스포츠는 신체화된 아비투스나 소비문화가 결합된 상징적 실천의 장으로 해석된다. 기존 연구들은 스포츠를 개인의 선택과 사회구조를 잇는 코드화된 신체 행위(김학덕, 이형일, 2005; 김정호, 2012b)이자, 기능적 참여를 넘어선 상징적 소비의 장(김숙영, 2003; 이강우, 2008)으로 규명하였다. 이러한 논의는 승마가 고도의 신체적 수행과 상징적 소비, 그리고 사회적 인정의 순환 과정을 통해 참여자의 정체성을 구축하는 메커니즘임을 분석하는 데 유효한 이론적 토대를 제공한다.

한편, 승마 연구 또한 질적으로 심화하는 경향을 나타내고 있다. 이원일(2013)은 승마 동호인을 대상으로 한 연구에서 승마가 '진지한 여가(serious leisure)'로 인식되며, 반복적 참여와 공동체적 상호작용을 통해 참여자의 삶에 지속적인 의미를 부여함을 보고하였다. 또한, 실천공동체(community of practice) 관점에서 승마 참여자들이 기술 습득, 감정적 교감, 관계 형성을 통해 '승마인'으로서의 정체성을 확립해 가는 과정을 심층적으로 규명하였다(이원일, 2025b). 이들 연구는 승마공동체가 학습과 정체성이 결합된 사회문화적 공간으로 기능함을 입증하였다. 그러나 기존 연구들은 주로 공동체 내부에서의 학습과 정체성 형성 과정을 분석하였으며, 그 정체성이 공동체 외부의 사회적 인정과 결합하여 어떠한 상징적 위상(symbolic status)으로 연결되는지에 대한 논의는 상대적으로 미흡하였다. 즉, 승마 참여자가

기술의 숙련, 고가의 장비 소비, 그리고 타인의 시선을 통해 획득한 인정을 어떻게 '상징자본(symbolic capital)'으로 바뀌어 가는지, 그 변화 과정을 탐색한 연구는 아직까지 이뤄진 바가 없다.

이에 본 연구는 부르디외(1978, 1984)의 상징자본 이론을 바탕으로 승마 동호인의 참여 경험을 내러티브 탐구(narrative inquiry)를 통해 심층적으로 분석하고자 한다. 따라서 본 연구의 목적은 참여자의 경험을 시간적, 서사적 흐름 속에서 재구성함으로써, 기술의 체화, 소비의 차별화, 사회적 인정의 획득이 상호작용하여 상징자본으로 축적되는 과정적 메커니즘을 밝히는 데 있다.

이를 달성하기 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 승마동호인은 어떻게 자기 정체성을 어떻게 구현하는가? 둘째, 승마 실천 과정에서 어떻게 차별적 기호와 상징적 의미를 획득하는가? 셋째, 승마공동체의 구성원은 어떠한 메커니즘을 통해 권력적 효과를 지닌 상징자본으로 전환되는가?

II. 연구방법

본 연구에서 수행하고자 하는 승마동호인의 상징자본 형성 과정은 승마 참여 과정에서 경험되는 다양한 상호작용과 의미 부여 속에서 이뤄진다. 따라서 본 연구의 관심은 상징자본의 결과 자체보다 그것이 어떠한 경험의 흐름과 해석을 통해 형성되는가에 있다. 이러한 점에서 내러티브 탐구는 참여자의 경험을 시간적 맥락 속에서 재구성하고 개인의 경험과 사회문화적 의미가 교차하는 지점을 분석하는 데 적합한 방법론이다(Clandinin & Connelly, 2000). 따라서 본 연구에서는 연구참여자가 '자신의 경험을 어떻게 해석하고 이야기하는가?'에서 형성되는 과정적 산물이라는 점에서 내러티브

접근이 요구된다.

1. 연구참여자

본 연구의 목적을 달성하기 위해 승마동호인의 참여 경험과 상징자본 형성 과정에 대한 내러티브 탐구에 부합하는 연구참여자들 유목적 표집법(purposeful sampling)에 따라 최종적으로 6명으로 선정하였다. 일반 승마 동호인들이 경험하는 사회문화적 맥락을 심층적으로 이해하기 위해, 특정 학교나 전문 선수 집단이 아닌 일상 속에서 승마를 지속하고 있는 일반 성인을 연구참여자로 선정하였으며, 구체적인 기준은 다음과 같다.

첫째, 연구참여자는 모두 승마클럽에 소속된 동호인으로, 취미 및 여가의 목적으로 승마에 참여하고 있으며 최소 3년 이상 지속적으로 승마를 수행한 경험을 보유한 자로 선정하였다. 둘째, 평보, 속보, 구보 등 기초 기술 습득 단계를 거쳐 동호인 수준에서의 최고 단계인 장애물 기승까지 경험한 자로 선정하였다. 셋째, 안장, 부츠, 의류 등 개인 승마 장비를 구비하고 실제 소비 경험을 보유한 자로 선정하였다. 넷째, 본인의 승마 활동을 주변 지인 또는 SNS 등을 통해 공유한 경험이 있는 참여자로 선정하였다. 다섯째, 연구 주제의 특성상 승마 참여 경험을 시간의 흐름에 따라 구체적으로 서술할 수 있으며, 승마를 통해 형성된 인식 변화와 사회적 반응을 심층적으로 전달할 수 있는 참여자를 중심으로 선정하였다. 연구참여자와 충분한 라포(rapport)를 형성하기 위하여 이들이 주로 운동하는 경기도 안산 A 승마장, 경기도 용인 B 승마장, 경기도 양평 C 승마장을 주기적으로 방문하여, 승마 활동과 관련된 일상적 대화를 지속적으로 나누었다.

표 1. 연구참여자 특성

가명	성별	연령	승마 경력	활동 승마장
A	여	30대	6년	A 승마장
B	여	40대	5년	B 승마장
C	여	30대	4년	C 승마장
D	남	40대	7년	B 승마장
E	여	50대	9년	A 승마장
F	남	30대	5년	C 승마장

2. 자료수집

본 연구에서 승마동호인의 참여 경험과 상징자본 형성 과정에 대한 내러티브 탐구를 위해, 주된 자료는 심층면담을 통해 수집하였다. 심층면담은 2025년 5월부터 2025년 9월까지 약 4개월간 이루어졌다. 면담 횟수는 참여자 1인당 평균 2회로 실시되었으며, 1회당 약 60~90분 정도 진행되었다. 비구조화된 면담 방식을 적용하였으며 일상대화에 대한 회고적 기술, 연구참여자들의 개인이야기 등을 추가적으로 수집하였다(Carspecken, 1996, Tedlock, 2000). 연구자는 구체적으로 참여자가 승마를 시작하게 된 계기, 승마 기술을 습득해 가는 과정, 승마 관련 장비와 소비 경험, 그리고 승마 활동에 대한 주변인의 반응과 사회적 인식 변화를 시간의 흐름에 따라 자유롭게 이야기할 수 있도록 면담을 진행하였다. 1차 면담에서는 승마 참여의 전반적인 경험과 주요 사건들을 중심으로 이야기를 청취하였으며, 2차 면담에서는 1차 면담 자료를 바탕으로 추가적인 질문, 경험 과정에서의 의문점, 그리고 승마 참여를 통해 참여자가 인식하고 느낀 변화를 더욱 심층적으로 수집하였다. 한편, 본 연구에서는 심층면담 자료를 보완하기 위해 2차 자료를 함께 수집하였다. 2차 자료로는 참여자가 실제로 사용하는 승마 장비, 승마 활동 관련 SNS 게시물, 클럽 활동 자료 및 관련 사진·문서 등을 포함하였으며, 이는 연구참여자의 서사를 맥락적으로 이해하고 분석하는 데 활용되었다.

면담 질문지는 사전에 승마 동호인 및 고급 스포츠 참여 경험에 관한 선행 연구와 상징자본 이론에 근거하여 구성하였으며, 승마 감독 이면서 박사학위를 소지한 1인, 스포츠사회학 박사 1인의 동료 검토(peer review)를 통해 내용 타당성을 확보하였다. 모든 면담은 연구 참여자의 동의를 얻어 녹음 후 발화 내용을 그대로 전사(transcription) 하여 분석 자료로 활용하였다. 면담 과정에서 녹음되지 않은 비공식적 대화와 참여관찰 내용은 연구자의 회고(recollection)에 근거하여 사실적으로 기술하였다.

3. 자료분석

본 연구의 자료 분석은 Clandinin과 Connelly(2000)가 제시한 내러티브 탐구 방법에 근거하여 기술하였다. 우선 전사된 면담 자료를 반복적으로 읽으면서 연구참여자들의 승마 참여 동기, 기술 습득 과정, 장비 및 소비 경험, 그리고 사회적 반응과 인식 변화를 총체적으로 이해하며 이야기(text)를 구성하였다.

자료 분석 과정에서 먼저 넓게 바라보기(broadening) 단계에서는 연구참여자들이 경험한 승마 참여의 전반적인 흐름과 공통된 이야기 구조를 중심으로 서사를 전개하였다. 이 단계에서는 승마를 시작하게 된 계기, 기술 숙련의 단계, 승마 활동의 일상화 과정 등을 중심으로 연구참여자들의 이야기를 종합적으로 구성하였다.

이후 깊이 바라보기(burrowing) 단계에서는 승마 참여 경험이 참여자에게 어떠한 의미를 가지는지, 특히 승마 기술의 숙련과 장비·소비 경험, 그리고 주변인의 반응이 참여자의 자기 인식과 사회적 정체성에 어떠한 영향을 미쳤는지를 심층적으로 탐색하였다. 이 과정에서 승마 참여 경험이 단순한 취미 활동을 넘어, 연구참여자의 삶과 사회적 위치 인식에 변화를 가져오는 과정을 중심으로 분석하였다.

마지막으로 이야기하기(telling)와 다시 이야기하기(retelling)의 과정에서는, 연구참여자들의 경험을 시간적·서사적 흐름 속에서 재구성하였으며, 이를 통해 승마 공동체에서 상징자본이 형성되는 내러티브를 도출하였다.

4. 연구의 진실성

연구의 타당도와 신뢰도를 확보하기 위하여 Lincoln과 Guba(1985)가 제시한 사실적 가치(true value), 적용성(applicability), 일관성(consistency), 중립성(neutrality)의 기준을 적용하여 검토하였다.

첫째, 사실적 가치를 통해 내적 타당도를 강화하기 위하여, 연구 참여자의 면담 내용과 이에 대한 연구자의 해석 결과를 재확인하는 과정을 거쳤으며, 이를 통해 연구 결과의 일부를 수정·보완하였다. 둘째, 적용성을 통한 외적 타당도를 확보하기 위하여, 승마 동호인 활동과 승마 현장에 대한 이해를 갖춘 승마 지도자 2인과 연구 결과에 대해 총 2회에 걸쳐 논의를 실시하였으며, 그 의견을 연구 결과 해석에 반영하였다. 셋째, 일관성을 통한 신뢰도 강화를 위해 연구의 설계부터 자료 수집, 분석, 결과 도출의 전 과정에서 스포츠사회학 박사 1인, 승마 감독 1인과 지속적인 논의 및 감수 과정을 거치는 동료 검토(peer review)를 실시하였다. 넷째, 중립성을 확보하기 위하여 수집된 자료에 대해 연구자의 주관적 판단을 최소화하고, 연구참여자의 원자료를 가감 없이 제시하여 분석을 수행하였다.

Ⅲ. 결과

본 연구에서 6명의 연구참여자가 서술한 경험은 각기 다른 참여 동기를 지니고 있음에도 불구하고, 단순한 여가 활동의 기록을 넘어 공

표 2. 내러티브 탐구를 통해 도출된 승마동호인의 상징자본 형성 과정 요약

단계	핵심 경험	구체적 내용	상징자본 형성 의미
1. 동경과 진입	일상적 스포츠와 구별되는 승마의 이미지에 이끌림	승마를 '쉽게 선택할 수 없는 운동', '되고 싶은 모습'으로 인식함	승마가 초기부터 차별적 취향의 대상으로 의미화됨
2. 낯설과 위계 경험	승마장 문화의 규칙, 복장, 태도 속에서 초보성과 위축감 경험	기존 회원의 자연스러움, 장비 차이, 보이지 않는 위계 질서를 체감함	장(field)의 규범과 아비투스(aptitude)를 인식하며 내부자 되기 욕망이 형성됨
3. 기술 습득의 축적	평보-속보-구보-장애물로 이어지는 단계적 숙련	기술 단계가 단순 연습이 아니라 공동체 내 위치를 확인하는 기준으로 작동함	신체화된 문화자본이 형성되며 '진짜 승마인'의 자격이 부여됨
4. 장비·복식 소비의 심화	헬멧, 부츠, 의류, 안장 등 개인 장비 구입	장비 소비가 편의 차원을 자신감, 몰입, 소속감으로 연결됨	경제자본이 가시적 표식으로 전환되며 상징자본의 외형을 구성함
5. 타인의 시선과 SNS 노출	승마가 '부유함', '세련됨'의 이미지로 사회적으로 반응됨	주변의 질문, SNS의 칭찬과 동경, 선별적 이미지 업로드 경험	승마 경험이 사회적으로 승인되며 상징자본이 공적으로 가시화됨
6. 자기 규율화	더 잘 타고 더 잘 보이기 위한 자기 점검 강화	승마에 더 집중함, 고가의 장비 소비, 고가의 레슨 선택 등, 이미지 관리가 일상화됨	상징자본 유지 과정에서 자기 규율화된 주체가 형성됨

통된 의미 구조를 드러낸다. 이들의 이야기는 낯선 승마 세계에 진입한 참여자가 해당 문화의 규범과 실천을 체화하며 점차 내부자로 전환되고, 그 과정에서 스스로를 구별 짓는 정체성을 형성해 가는 과정을 보여주는 문화적 서사로 해석될 수 있다. 본 연구의 결과는 Clandinin 와 Connelly(2000)의 내러티브 탐구 방법에 따라 '이야기하기'와 '다시 이야기하기'의 구조로 구성되었다. 연구참여자 6명의 승마 참여 경험은 개인적 서사이면서 동시에 사회적, 문화적 맥락 속에서 상징자본이 형성되는 과정을 보여주고 있었으며, 그 결과는 다음과 같이 구성되었다.

1. 이야기의 시작: 대중적 스포츠에 대한 갈증과 '동경하던 스포츠'로의 진입

1) 승마 참여의 계기: 동경에서 현실로

연구참여자들의 서사는 대부분 일상적이고 대중적인 여가 활동에서 경험한 결핍 혹은 새로운 욕구에서 출발한다. 30~50대에 이르는 연구참여자들은 이미 헬스, 요가, 골프 등을 경험한 상태였으나, 기존의 활동은 체력 단련이

나 사교적 기능을 충족시키는 데에는 유용했지만, 자신의 정체성과 라이프스타일을 드러내기에는 한계를 지닌 것으로 인식되고 있었다.

이러한 맥락에서 참여자들이 승마를 처음 접하게 된 계기는 서로 달랐으나, 공통으로 승마를 “쉽게 선택할 수 있는 운동은 아니다”라고 인식하고 있었다. 이는 승마에 대한 단순한 호기심을 넘어, 특정한 상징성과 희소성에 기반한 동경의 표현으로 해석될 수 있다.

특히 참여자들은 기존에 경험한 골프, 테니스, 헬스 등과 비교하여 승마를 명확히 구별되는 활동으로 인식하고 있었으며, 승마가 지닌 이미지와 진입장벽이 다른 운동과는 차별화된다고 진술했었다. 이러한 인식은 승마가 단순한 신체 활동을 넘어, 자신을 타인과 구별 짓는 상징적 실천으로 기능하고 있음을 보여주며 이에 대해 다음과 같이 진술했었다.

“몸 관리 차원에서 필라테스, 요가를 오래 했어요... 승마는 처음엔 그냥 한번 해보고 싶다는 생각이었어요. 근데 막상 해보니깐, 이건 내가 알던 운동이랑은 좀 다르다는 느낌이 들었어요.” (연구참여자 A, 심층면담)

연구참여자 D는 코로나19 시기에, 기존에 즐기던 골프 활동이 제한되면서 승마를 대안적 여가로 접하게 되었으나, 그 과정에서 승마가 단순한 대체 활동을 넘어 상징적 이미지를 지닌 운동으로 인식되었다고 서술하였다.

“골프를 오래 쳤는데 코로나 때는 다 막혔잖아요. 근데 승마장은 거리두기 제한이 없었어요. 사람도 많지 않고요. 승마하면 어렸을 때부터 꼭 해보고 싶었어요, 그냥 운동이라기보다는 뭔가 상징적인 게 있었어요.” (연구참여자 D, 심층면담)

연구참여자 D와 E는 지인의 권유로 체험 프로그램을 통해 승마를 접하였으며, 연구참여자 E는 SNS를 통해 접한 승마 이미지가 강한 인상을 남기며 승마를 동경의 대상으로 인식하게 되었다고 진술하였다. 특히, 실제 기승 이전부터 승마를 ‘동경’이자 ‘되고 싶은 모습’으로 받아들이고 있었다.

“인스타에서 승마 사진을 봤는데, 그냥 운동 사진이랑은 분위기가 완전히 달랐어요. 말이랑 같이 있는 모습이 특히 부츠, 자켓, 헬멧이 인상적이었어요.” (참여자 E, 심층면담)

이처럼 참여자들의 승마 참여는 단순한 운동 선택이 아니라, 일상적 여가와 구별되는 세계로의 진입이라는 인식을 동반하고 있었다. 넓게 바라보기 단계에서 도출된 이러한 공통된 서사는, 승마가 참여자들에게 초기부터 ‘특별한 경험’으로 인식되고 있었음을 보여준다.

2) 승마장에서 경험한 낯섦과 위계감

승마를 시작한 이후, 연구참여자들은 공통적으로 승마장이라는 공간에서 낯섦과 긴장을 경험하였다. 말이라는 생명체와 직접 상호작용을 해야 하는 점, 승마장 내부의 규칙과 질서, 그리고 동호인들의 복장과 태도는 참여자들에게

새로운 환경으로 인식되었다. 연구참여자 A와 C는 처음 승마장에 들어섰을 때 주변 동호인들의 자연스러운 행동과 장비 착용 모습에서 이미 경험의 차이와 위계감을 느꼈다고 진술하였다.

“승마장은 고급스럽죠, 말도 크고 마장도 넓어서 처음에는 분위기에 위축되었어요. 기존 회원들은 말 이름 부르면서 자연스럽게 다가가더라고요.” (연구참여자 A, 심층면담)

“다들 장비도 다 갖추고, 말 다루는 것도 자연스럽고, 특히 승마 부츠나 헬멧이 멋져 보였어요...저는 뭔가 ‘초보 티’가 너무 나는 것 같았어요.” (연구참여자 C, 심층면담)

연구참여자 D는 승마장에서의 복장이 단순한 편의가 아니라, 해당 공동체의 기준과 규범을 드러내는 요소처럼 느껴졌다고 설명하였다.

“다들 자기 장비를 갖추고 승마를 하는데 굉장히 멋져 보였어요. 저는 그냥 청바지에 클럽 렌탈 장비를 착용했어요. 그때 ‘아, 나는 아직 이 세계 사람이 아니구나’라는 생각이 들었어요.” (연구참여자 D, 심층면담)

연구참여자 E는 승마장 내에서 말 배정, 교습 순서, 대기 방식 등에서 보이지 않는 질서를 체감했다고 진술하였다.

“누가 먼저 타고, 누구는 기다리고, 다들 자연스럽게 알고 있는 규칙이 있더라고요. 저는 그걸 몰라서 계속 눈치 보게 됐어요.” (연구참여자 E, 심층면담)

이러한 초기 경험은 참여자들에게 위축감과 부담으로 작용하는 동시에, 승마를 지속하기 위해 무엇을 익히고 갖추어야 하는지를 인식하게 만드는 계기가 되었다. 넓게 바라보기 단계에서 나타난 이와 같은 현상은, 이후 기술 습

득과 장비 구비로 이어지는 참여자들의 선택을 이해하는 중요한 맥락을 제공하였다.

“처음엔 분위기가 부담됐는데, 그래서 오히려 더 제대로 해보고 싶다는 생각이 들었어요. 나도 이 커뮤니티에 들어가 보자. 이런 느낌” (연구참여자 A, 심층면담)

2. 성장의 서사: 고가의 장비와 기술 습득에 따른 ‘진짜 승마인’

1) 평보에서 장애물까지: 기술 단계가 만들어낸 경계와 자기 인식

연구참여자 6명의 이야기를 깊이 바라보기 단계에서는 살펴보면, 승마 기술의 습득 과정은 단순한 기능 향상의 연속이 아니라, 자신이 ‘어디까지 와 있는지’를 끊임없이 확인하는 과정으로 나타났다. 연구참여자들은 공통적으로 평보, 속보, 구보, 그리고 장애물 기승으로 이어지는 기술 단계를 명확히 인식하고 있었으며, 각 단계는 승마 참여 경험에서 서로 다른 의미를 지닌 전환점으로 경험되었다. 평보 단계는 대부분의 연구참여자에게 승마 세계에 발을 들여놓는 초기 단계로 인식되었다. 이 단계에서 말 위에 올라타는 감각과 기본적인 균형 유지에 집중하였으며, 승마를 “배워야 하는 운동”, “어려운 운동”으로 처음 인식하게 되었다고 진술하였다.

“평보는 그냥 걷는 것 같지만, 롤링이 있어서 말 위에 앉아 있는 것 자체가 쉽지는 않았어요.” (연구참여자 A, 심층면담)

이후 연구참여자들은 속보 단계에 접어들면서 신체적 긴장과 두려움을 동시에 경험하였다. 말의 움직임이 빨라지면서, 승마가 단순한 체험이 아니라 훈련과 연습을 요구하는 활동이라는 인식이 형성되기 시작하였다.

“속보부터는 몸이 확실히 다르더라고요. 그냥 타는 게 아니라, 계속 자세를 교정하고 신경 써야 했어요. 처음에 경속보 배우다가, 기좌가 만들어지면 좌속보를 배우는데 참 오래 걸려요. 좌속보가 안되면 구보가 안되거든요”(연구참여자 C, 심층면담)

연구참여자들에게 구보 단계는 승마 참여 경험의 분기점으로 인식되었다. 연구참여자들은 구보를 성공적으로 수행한 이후, 자신을 ‘체험자’가 아닌 ‘승마를 하는 사람’으로 인식하게 되었다고 진술하였다.

“구보를 처음 했을 때, 드디어 이제 나도 그냥 체험만 하는 승마는 아니라는 생각이 들었어요. 새로 나온 무서운 놀이기구 탄 성취감에 비유할 수 있어요” (연구참여자 B, 심층면담)

연구참여자 D와 E는 구보를 경험한 이후, 승마에 대한 태도와 연습 빈도가 눈에 띄게 달라졌다고 설명하였다.

“구보까지 오니까, 대충 타면 안 되겠다는 생각이 들더라고요. 이때부터 본격적인 욕심이 생긴 거 같아요, 뭔가 보여주자... 주말에 아무리 바빠도 승마장 중심으로 스케줄을 짜기 시작했어요” (연구참여자 D, 심층면담)

최종적으로 연구참여자들에게 장애물 단계는 가장 분명한 기술적·심리적 경계로 인식되었다. 이 단계는 단순한 기술 습득을 넘어, 승마에 대한 책임감과 긴장감을 동시에 요구하는 단계로 경험되었다.

“장애물은 실수하면 바로 티가 나요. 못하면 낙마 위험도 크고요. 이때부터 레슨비도 올라가요. 장애물 레슨은 돈이 더 비싸요. 그래서 더 준비하게 되고, 더 연습하게

돼요.”(연구참여자 F, 심층면담)

연구참여자 E는 장애물 기승을 시작하면서 주변 동호인들의 시선과 반응이 달라졌다고 인식하였다.

“장애물 넘기 시작하니까 ‘주변에서...(중략)... 아, 이제 어느 정도 탄다’라는 말을 듣게 됐어요. 처음 장애물을 넘었을 때의 성취감은 하늘을 난다고 할까요”(연구참여자 E, 심층면담)

이처럼 승마에서의 기술 단계별 성취는 연구참여자들에게 단순한 연습 과정이 아니라, 승마공동체 안에서 자신의 위치를 가늠하게 하는 기준으로 작동하고 있었다.

2) 장비를 갖추는 과정: 소비를 통해 체감되는 ‘승마인’의 정체성

기술 단계가 진전됨에 따라 연구참여자들은 자연스럽게 개인 장비를 하나씩 구매해 나가기 시작하였다. 장비 구매는 단순한 편의나 안전의 문제가 아니라, 승마 참여 경험의 깊이를 드러내는 요소로 인식되었다. 초기에는 헬멧이나 장갑과 같은 기본 장비에서 시작하였으나, 이후 부츠, 승마복, 안장 등으로 소비 범위가 확장되었다. 연구참여자 D는 안장을 구매한 경험을 하나의 전환점으로 기억하고 있었다.

“솔직히 없어도 탈 수는 있는데, 안장을 내 걸로 갖고 나니까, 내가 진짜 승마인 같더라고요. 주위에 많이 이야기해요. 자기 안장을 갖는게 승마 실력이 향상되는데 중요하다고”(연구참여자 D, 심층면담)

연구참여자 A와 C는 장비 구매가 단순한 소비를 넘어, 승마에 대한 태도를 바꾸는 계기가 되었다고 진술하였다. 이들은 장비를 구비한 이후, 기승을 준비하는 과정과 연습 태도가 이

전과 달라졌다고 설명하였다.

“비싸긴 한데, 이걸 사고 나니까 괜히 더 열심히 하게 돼요. 예전에는 그냥 타고 오면 끝이었는데, 이제는 내 안장도 내가 왁스 칠하고요. 타기 전에 준비도 더 하고, 평소에 말에 대해 생각도 더 많이 하죠.”(연구참여자 C, 심층면담)

“말 장비를 계속 사게 되면서 ‘이제는 그냥 취미로 대충 탈 수는 없겠다’라는 생각이 들었어요. 괜히 레슨 취소나 지각하면 안 될 것 같고, 레슨도 더 집중하게 되더라고요.”(연구참여자 A, 심층면담)

이처럼 개인 장비를 갖추어나가는 경험은 승마를 ‘가볍게 즐기는 활동’에서 책임을 동반한 실천으로 전환하는 계기로 작용하고 있었다.

또한, 연구참여자 B와 E는 고가의 장비 소비가 승마장 내에서의 소속감과 관계 형성 방식에 변화를 불러왔다고 진술하였다. 장비를 갖춘 이후, 승마장 내에서의 대기 시간이나 말 관리 과정에서 주변 동호인들과의 상호작용이 이전보다 자연스럽게 이루어졌다고 진술하였다.

“장비를 갖추고 나니까 괜히 말 다루는 것도 더 조심하게 되고, 말 손질할 때도 옆 사람들하고 말이 트이더라고요. 주변 사람들이 대하는 태도도 달라졌어요.”(연구참여자 B, 심층면담)

“회원들끼리 하는 이야기가 주로 말 이야기, 장비 이야기예요. 무슨 말이 좋다. 장비가 어디 것이 좋더라, 가끔 서로 빌려주기도 하고요. 이러면서 자연스럽게 공감대가 형성되는 거 같아요.”(참여자 E, 심층면담)

이와 같은 과정에서 승마는 점차 비용이 수반되는 취미이자 지속적인 투자가 요구되는 활동으로 인식되기 시작하였다. 연구참여자들은

고가의 개인 장비를 하나씩 갖추어 가는 경험을 통해, 단순히 승마를 ‘배우는 사람’에서 벗어나 승마장 내 일상과 관계 속에 포함되는 존재가 되고 있다는 감각을 경험하고 있었다. 장비를 갖춘 이후, 연구참여자들은 기승 전 준비과정, 말 관리, 대기 시간 등에서 이전보다 자연스럽게 승마장 공간에 머물게 되었으며, 이러한 반복적인 경험을 통해 자신이 더 이상 외부인이 아니라 승마 공동체의 일원으로 진입하고 있음을 체감하고 있었다.

3. 타자의 시선과 자기 연출: ‘승마인’을 유지하기 위한 실천

1) 주변 사람들의 반응: ‘승마=부유함’이라는 사회적 제스처의 경험

연구참여자들은 승마를 취미로 언급한 이후, 주변 사람들의 반응이 단발적으로 끝나는 것이 아니라 유사한 질문과 표현이 반복되는 방식으로 누적된다고 진술하였다. 특히 “돈 많이 들지 않냐?”, “부자 취미 아니냐?”와 같은 발화는 가벼운 농담처럼 시작되지만, 대화가 이어질수록 참여자를 특정 이미지로 위치시키는 방향으로 확장되는 양상이 나타났다.

연구참여자 E는 이러한 반응이 거의 “공식 멘트”처럼 반복된다고 표현하면서, 승마가 언급되는 순간 대화의 초점이 ‘운동 자체’보다 ‘경제적 비용’과 ‘사회적 수준’으로 이동하는 경험을 설명하였다.

“제가 먼저 말 안 해도, 사람들이 알아서 ‘와 승마면 돈 많이 들겠다’라고 해요. 거의 공식 멘트처럼 나오는 것 같아요.”(연구참여자 E, 심층면담)

이처럼 승마는 참여자의 의도와 무관하게 ‘돈이 드는 취미’라는 사회적 코드로 인식되며, 연구참여자들은 그 반응이 반복될수록 “승마를

한다는 사실 자체가 나에게 대한 평가로 이어진다”라는 감각을 체감하게 되었다고 진술하였다.

연구참여자 A는 승마를 취미로 말하는 순간, 대화가 ‘취미 공유’에서 ‘검증’에 가까운 질문으로 바뀌는 경험을 자주 했다고 말하였다. A의 이야기에서 질문은 단순한 호기심을 넘어, 승마를 실제로 ‘얼마나’ 하는지, ‘어느 수준’인지, ‘어떤 승마장’인지 확인하는 흐름으로 이어지고 있었다.

“그냥 취미 얘기하다가 승마한다고 하면 갑자기 질문이 많아져요. 어디서 타냐, 얼마나 했냐 이런 식으로요.”(연구참여자 A, 심층면담)

연구참여자 C는 이러한 질문과 반응을 반복적으로 경험하면서, 자신이 실제로 ‘여유 있는 사람’이라기보다는 평범한 직장인임에도 불구하고, 승마가 취미로 언급되는 순간 타인이 자신을 다르게 바라보고 배치하는 느낌을 받았다고 진술하였다.

“제가 실제로 그렇게 여유 있는 사람은 아닌데, 승마 얘기만 나오면 사람들이 저를 좀 다르게 보는 느낌이 있어요.”(연구참여자 C, 심층면담)

또한 연구참여자 B와 D는 직장 및 업무 관계에서 이러한 변화가 더 선명하다고 진술하였다. 이들은 승마를 언급한 이후, 대화의 톤이 달라지거나(예: 조심스럽게 대함, 존중해 줌), 관계가 미묘하게 재배치되는 경험을 반복적으로 체감했다고 말했다. 특히 연구참여자 B는 “그냥 취미를 말했을 뿐인데”라는 표현을 통해, 승마가 일상적 취미와 다르게 사회적 관계의 분위기를 바꾸는 힘을 가진다고 느꼈다.

“미팅 자리에서 취미나 운동 얘기 나올 때 그냥 ‘승마합니다’라고 말했을 뿐인데 그

이후로 저를 보는 눈이 조금 달라진 느낌이 있어요.”(참여자 B, 심층면담)

이처럼 승마는 연구참여자들의 의도와 무관하게 사회적 관계 속에서 특정 이미지를 호출하는 계기로 작동하였고, 그 반응을 단순한 ‘좋은 반응’ 혹은 ‘나쁜 반응’으로만 분류하지 않았다. 오히려 그때그때 느끼는 감정이 뿌듯함, 낯설음, 부담감으로 혼재되어 있다고 진술하였다. 즉, 승마는 연구참여자들에게 즐거운 취미이면서 동시에 타인의 시선이 개입되는 활동으로 경험되고 있었다.

2) SNS 공유 경험: 보여지는 승마, 인식되는 ‘나’

연구참여자 A, D, F는 승마 경험을 SNS에 공유하면서 승마가 자신의 일상을 표현하는 하나의 시각적 상징으로 기능한다고 진술하였다. 이때 승마 사진과 영상은 단순 기록을 넘어, 타인이 자신을 인식하는 방식에 실제로 영향을 주는 경험으로 나타났다. 연구참여자 F는 승마 사진을 올렸을 때 반응이 “확실히 다르다”라고 말하며, 승마 콘텐츠가 다른 운동 콘텐츠와 비교해 ‘부러움’이나 ‘동경’을 불러오는 댓글이 많았다고 진술하였다.

“좋아요’ 수도 다르고, 댓글도 ‘멋지다’, ‘부럽다’ 이런 게 많았어요. 그냥 헬스나 다른 운동 사진이랑은 확실히 반응이 달랐어요.”(연구참여자 F, 심층면담)

연구참여자 D도 말과 함께 찍은 사진을 올린 이후, 단순한 칭찬을 넘어 “어디서 타냐?”, “얼마나 배우냐?”처럼 승마의 세계로 참여자를 연결하는 질문이 늘었다고 설명하였다. 이는 승마 콘텐츠가 ‘사진 한 장’에서 끝나지 않고, 타인이 참여자의 승마 경험을 더 구체적으로 상상하고 확인하려는 방향으로 이어짐을 보여준다.

“말이랑 같이 찍은 사진을 올렸는데, 다들 어디냐, 얼마나 배우냐 이런 걸 묻더라고요.”(연구참여자 D, 심층면담)

연구참여자 A는 SNS 공유가 자신을 설명하는 방식으로 작동한다고 인식하였다. 즉, 승마는 말로 설명하지 않아도 이미지 하나로 “나는 어떤 취미를 가진 사람인지”가 전달된다고 느꼈다.

“이제는 굳이 설명 안 해도 SNS 보면 사람들이 ‘아, 승마하는 사람이구나’ 하고 아는 것 같은 느낌이 있어요.”(연구참여자 A, 심층면담)

이처럼 SNS는 승마 경험을 개인의 체험에 머무르게 하지 않고 타인에게 인식되는 사회적 경험으로 확장하는 통로가 되었으며, 연구참여자들은 그 반응을 통해 승마가 자신의 생활양식과 사회적 이미지를 구성하는 데 작동하고 있음을 체감하고 있었다.

3) 반복되는 반응 이후의 변화: 더 잘 타고, 더 잘 보이기 위한 실천의 강화

연구참여자들에게 주변 사람들의 반응과 SNS에서의 경험이 반복되면서 나타난 변화는 단순한 인식의 차원을 넘어 승마에 대한 실천 방식 자체를 적극적으로 조정하는 방향으로 확장되고 있었다. 연구참여자들은 승마를 한다는 사실이 타인에게 특정 이미지를 형성한다는 점을 인식한 이후, 단순히 ‘타는 것’에 그치지 않고 더 잘 타고, 더 보기 좋게 보이기 위한 노력을 의식적으로 강화하게 되었다고 진술하였다. 연구참여자 A와 B는 이러한 변화가 기승 태도에서 가장 먼저 나타났다고 설명하였다. 이들은 레슨을 받을 때 이전보다 더 집중하게 되었고, 기술적인 완성도를 높이기 위해 연습량을 늘리거나 스스로에게 기준을 높게 되었다고 말했다.

“괜히 더 열심히 타게 돼요. 그냥 즐기기보다는, 남들이 봤을 때 ‘승마한다’라고 말해도 이상하지 않아요.”(연구참여자 B, 심층면담)

연구참여자 C는 특히 SNS 공유 경험이 자신의 기승 태도와 직접적으로 연결되었다고 진술하였다. 연구참여자 C는 승마 사진을 올리기 전, “잘 탔다고 느껴지는 날”에만 사진을 남기게 되었다고 설명하였다.

“아무 날이나 찍지는 않아요. 자세 괜찮고, 말도 잘 나갔던 날에만 사진을 찍게 되더라고요.”(연구참여자 C, 심층면담)

이러한 변화는 기승 기술뿐만 아니라, 말의 선택과 소비 경험으로도 확장되었다. 연구참여자 D와 F는 승마 경험이 축적될수록, 말의 종류와 움직임에 관한 관심이 높아졌으며, 특히 워블러드와 같이 기승 시 안정감과 ‘보기 좋은 움직임’을 제공하는 말에 대한 선호가 강화되었다고 진술하였다.

“솔직히 말하면, 워블러드는 타는 느낌도 다르고 사진 찍었을 때도 훨씬 멋있어요. 저는 백마를 좋아해요”(연구참여자 F, 심층면담)

“비싼 말이 괜히 비싼 게 아니라는 생각이 들어요. 일단 올라오는 안장이나 다리에 감아주는 발목 보호대도 달라요. 타는 사람도 더 좋아 보이게 만들어줘요.”(참여자 D, 심층면담)

또한 연구참여자들은 장비 소비에서도 이전과 다른 태도를 보였다. 단순히 필요한 장비를 구매하는 수준을 넘어, 더 좋은 브랜드, 더 세련된 디자인, 승마장 내에서 인지도가 있는 장비에 대한 정보를 적극적으로 탐색하게 되었다고 진술하였다. 이 과정에서 참여자들은 온라인 커뮤니티, SNS, 주변 동호인들의 추천을

지속적으로 확인하며 소비 결정을 내리고 있었다.

“이제는 그냥 아무거나 안 사요. 다들 뭐 쓰는지 보고, 브랜드도 계속 찾아보게 돼요. 저는 헬멧에 특히 신경을 많이 써요. 요새는 큐빅도 박혀있고... 사진이 돋보이는 느낌이에요”(연구참여자 A, 심층면담)

“장비가 허술해 보이면 괜히 내가 덜 타는 사람처럼 보일까 봐 신경이 쓰이더라고요.”(연구참여자 E, 심층면담)

SNS에서도 이러한 변화는 분명하게 나타났다. 특히 여성 연구참여자들은 무작위적인 게시물 대신, ‘잘 타 보이는 장면’, ‘승마인처럼 보이는 이미지’를 선별하여 공유하게 되었으며, 이 과정에서 승마는 단순한 기록이 아니라 보여주기 위한 실천으로 재구성되고 있었다. 이처럼 반복되는 사회적 반응 이후, 연구 참여자들은 승마를 단순히 즐기는 취미로 유지하기 보다, 더 잘 타고, 더 잘 보이기 위한 노력과 고가의 소비를 스스로 강화하는 방향으로 실천을 조정하고 있었다. 이러한 변화는 외부의 강요라기보다, 승마를 둘러싼 사회적 인식 속에서 참여자들이 자발적으로 선택한 실천의 결과로 나타나고 있었다.

IV. 논의

본 연구는 승마 동호인의 참여 경험을 내러티브 탐구로 분석하여, 승마라는 취미 활동이 개인의 삶 속에서 상징자본으로 전환되는 과정을 규명하였다. 연구참여자들은 기술의 숙련, 물적 소비, 그리고 타인의 인정을 통해 ‘승마인’으로서의 정체성을 재구성하고 있었다. 이에 본 논의에서는 이러한 경험을 상징자본의 축적 구조, 취향과 구별짓기, 승마 공동체와 자

기 규율의 형성이라는 세 가지 차원에서 심층적으로 해석하고자 한다.

첫째, 본 연구는 승마 참여가 기술의 체화와 소비의 결합을 통해 상징자본으로 전환되는 과정임을 보여준다. 이러한 결과는 부르디외(1986)의 자본 전환 논의와 맥락을 같이하면서도, 그 전환이 실제 참여 경험 속에서 어떻게 이루어지는지를 구체적으로 드러낸다는 점에서 의미가 있다. 기존 연구에서는 스포츠 참여가 주로 계급적 취향이나 문화자본의 표현으로 논의되어 왔다(김수정, 이명진, 최섯별, 2014; Stempel, 2005). 그러나 본 연구에서는 초기의 경제적 자본(레슨비, 장비 구매)이 반복적 실천을 통해 신체화된 문화자본, 즉 숙련된 기승술로 전환되며, 다시 이러한 기술이 고가의 장비 소비를 정당화하는 순환 구조가 나타났다. 이는 자본 간 전환이 일회적 과정이 아니라, 실천 속에서 반복적으로 강화되는 순환적 메커니즘임을 시사한다.

또한 이러한 결과는 Wacquant(2004)이 제시한 육체적 자본 개념과도 연결된다. 그는 복싱 체육관 연구를 통해 신체의 훈련된 상태 자체가 사회적 위계 형성에 작용한다고 보았는데, 본 연구에서도 승마 기술의 숙련은 단순한 기능을 넘어 참여자의 위치를 규정하는 기준으로 작동하였다. 여기에 헬멧, 부츠, 안장과 같은 고가의 물적 요소가 결합되면서, 참여자는 공동체 내에서 '정당한 구성원'으로 인정받는 경험을 하였다(김경수, 이동연, 2014a).

이러한 점에서 승마에서의 상징자본은 기술과 소비가 분리된 차원이 아니라, 상호 보완적으로 작동하는 구조로 이해될 수 있다. 이는 골프나 스키와 같은 고급 스포츠에서 장비와 복식이 계급적 취향과 수행 능력을 동시에 드러낸다는 기존 연구(김수정, 이명진, 최섯별, 2014)를 확장하여, 승마에서는 그 결합이 더욱 강하게 나타난다는 점을 보여준다.

둘째, 본 연구는 축적된 자본이 타인과의 관

계 속에서 어떻게 구별짓기의 전략으로 표출되는지를 보여준다. 승마참여자들의 실천은 단순한 기술 수행을 넘어, '보여지는 방식'을 통해 자신의 문화적 우위를 드러내는 과정으로 나타났다.

이는 부르디외(1984)의 '구별짓기' 개념과 직접적으로 연결된다. 그는 상류 계급의 취향이 '필요로부터의 거리두기'를 통해 형성된다고 보았는데, 본 연구에서도 승마참여자들은 단순한 기능적 기승을 넘어, 자세의 우아함, 복식의 조화, 말과의 리듬과 같은 심미적 요소를 강조하는 경향을 보였다. 이러한 결과는 스포츠 참여가 기능적 활동을 넘어 미적 실천으로 전환된다는 기존 논의(박상곤, 한숙영, 2008b)를 지지한다.

특히 주목할 점은 이러한 구별짓기가 SNS를 통해 확장된다는 것이다. 박재민, 이동연(2017b)은 SNS가 여가 활동에서 자아 연출의 중요한 공간으로 기능한다고 보았는데, 본 연구의 승마참여자들은 훈련의 과정이 아닌 완성된 이미지 중심으로 자신의 승마 경험을 공유하며, 이를 통해 타인의 인정을 획득하고 있었다. 또한, Jenkins(2006)가 제시한 참여문화의 관점에서 볼 때, 이는 개인의 승마 경험이 단순한 기록을 넘어 사회적 의미를 생산하는 과정으로 확장되고 있음을 보여준다.

결과적으로 승마에서의 '능숙함'은 단순한 기술적 완성을 넘어서 타인에게 '세련된 몸'으로 인식되기 위한 문화적 수행이며, 이는 상징자본을 가시화하는 핵심 전략으로 작동한다고 볼 수 있다.

셋째, 본 연구는 상징자본과 구별짓기의 과정이 참여자를 자기 규율화된 주체로 형성하는 메커니즘과 연결되어 있음을 보여준다. 이는 승마 참여가 단순한 즐거움의 추구를 넘어, 특정 규범을 내면화하는 과정임을 시사한다.

푸코(Foucault, 1977)의 규율 권력 개념에 따르면, 근대 사회에서 권력은 외부의 강제가 아

나라 감시의 시선을 내면화하는 방식으로 작동한다. 본 연구의 참여자들 역시 ‘승마인답다’는 평가를 유지하기 위해 복식, 자세, 장비 관리, 기승 태도를 지속적으로 점검하는 모습을 보였으며, 이는 외부의 통제 없이도 스스로를 관리하는 주체로 형성되고 있음을 보여준다.

이러한 결과는 스포츠 맥락에서 신체가 규율의 장으로 작동한다는 선행연구와도 일치한다. 김정호(2012b)는 스포츠 참여가 규범적 신체를 생산하는 과정임을 지적하였으며, 김학덕, 이형일(2005) 역시 여가스포츠 참여가 장의 규범을 체화하는 실천이라고 보았다. 또한 Markula와 Pringle(2006)은 스포츠를 ‘자기 테크놀로지’의 장으로 해석하면서, 참여자들이 이상적인 신체와 수행 기준에 스스로를 맞추는 과정을 강조하였다.

본 연구의 결과는 이러한 논의를 확장하여, 승마에서는 이러한 자기 규율이 특히 강하게 나타나며, 이는 상징자본을 유지하기 위한 필수 조건으로 작동한다는 점을 보여준다. 즉 승마는 참여자에게 사회적 위신과 차별적 정체성을 제공하는 동시에, 그 위신을 유지하기 위해 지속적인 자기 관리와 통제를 요구하는 이중적 구조를 지니고 있는 것으로 확인되었다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 내러티브 탐구를 통해 승마 동호인의 참여 경험이 단순한 여가 활동을 넘어, 사회적 상호작용 속에서 의미가 형성되고 확장되는 과정임을 규명하였다. 연구 결과, 승마 참여는 기술의 숙련, 물적 소비, 그리고 SNS 노출이 결합되는 구조 속에서 심화되며, 이는 승마 공동체 내에서 개인의 위치와 정체성을 형성하는 중요한 기제로 작동하고 있었다.

특히 승마 참여는 타인과의 비교와 인정 속에서 의미를 획득하는 동시에, 스스로를 관리하고 조절하는 과정과도 밀접하게 연결되어 있었다. 즉, 승마 참여자들은 구별되는 존재가 되고자 하는 욕구와 ‘승마인답게’ 보이기 위한 자기 관리 사이에서 이중적인 실천을 수행하고 있었다. 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 승마 참여는 ‘기술-소비-노출’이 결합된 구조적 과정으로 나타났다. 기술의 숙련은 ‘승마인’으로 인정받기 위한 핵심 기준으로 작용하였으며, 장비와 마필에 대한 소비는 이를 가시적으로 드러내는 수단으로 기능하였다. 이는 기술과 소비가 상호 보완적으로 작동하며 상징적 가치를 형성하는 구조임을 보여준다.

둘째, 승마 실천은 단순한 기능 수행을 넘어 ‘심미적 표현’과 ‘구별짓기’의 성격을 띠고 있었다. 승마 참여자들은 자세, 복식, 장비를 통해 자신을 연출하였으며, 이러한 모습은 SNS를 통해 공유되면서 더욱 강화되었다. 이는 승마가 개인의 취미를 넘어 사회적 이미지와 취향을 드러내는 상징적 활동으로 기능하고 있음을 시사한다.

셋째, 이러한 과정은 ‘자기 규율화된 실천’으로 이어지고 있었다. 참여자들은 외부의 강제보다 ‘승마인답게 보이고자 하는 기준’을 내면화하여 자신의 행동과 태도를 지속적으로 관리하고 있었다. 이는 승마가 상징적 정체성을 제공하는 동시에, 그 정체성을 유지하기 위한 자기 통제와 조율을 요구하는 실천임을 보여준다. 승마는 개인에게 차별화된 정체성과 의미를 제공하는 동시에, 그에 부합하는 방식으로 자신을 형성하도록 요구하는 이중적 성격의 여가 실천으로 이해될 수 있다.

2. 제언

본 연구의 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 연구 대상의 확장을 통해 승마장의 역할을 다층적으로 분석할 필요가 있다. 본 연구는 승마 동호인을 대상으로 연구를 수행하였으나, 향후 연구에서는 엘리트 선수, 지도자, 자마 승마 동호인 등 다양한 행위자를 포함하여 승마장 내부에서 상징자본이 어떻게 차별적으로 분배되고 갈등하는지를 구조적으로 규명할 필요가 있다.

둘째, 연구 방법의 다각화를 통해 연구 결과의 일반화 가능성을 높여야 한다. 본 연구는 질적 내러티브 탐구로서 심층적인 의미 도출에 강점이 있었으나, 이를 계량적으로 검증하는 데는 한계가 있다. 따라서 설문조사를 통한 양적 연구나 사회연결망 분석(SNA)을 병행하여, 승마 참여 경험과 사회적 자본 형성 간의 상관관계를 보다 거시적인 관점에서 입증하는 후속 연구가 요구된다.

셋째, 디지털 환경과 스포츠 참여의 관계에 대한 심도 있는 탐색이 요구된다. SNS를 중심으로 한 디지털 환경이 승마 경험에 미치는 영향을 심층적으로 분석할 필요가 있다. 특히 온라인에서의 자기 표현과 오프라인 신체 경험 간의 관계를 통합적으로 탐색할 필요가 있다.

참고문헌

- 권기남(2010). 상류계급 골프 참여자들의 아비투스
와 계급 재생산. *한국스포츠사회학회지*,
23(2), 1-23.
- 김경수, 이동연(2014a). 골프 참여자의 구별짓기와
아비투스. *한국체육학회지*, 53(2), 15-28.
- 김경수, 이동연(2014b). 스포츠 참여와 문화자본의
관계 분석. *한국스포츠사회학회지*, 27(3),
89-112.
- 김보경, 노정희(2017). 여가활동으로서 승마 참여
선택속성과 진지한 여가, 레크리에이션 전
문화의 관계. *여가학연구*, 15(2), 101-
120.
- 김수정, 이명진, 최섯별(2014). 구별짓기 장(場)으
로써의 스포츠 영역에 관한 연구. *한국인
구학*, 37(3), 53-77.
- 김숙영(2003). 소비문화로서의 스포츠와 신체이미
지. *한국스포츠사회학회지*, 16(1), 73-93.
- 김정효(2012a). 스포츠 실천의 아비투스에 대한 사
회학적 고찰. *한국스포츠사회학회지*,
25(1), 45-63.
- 김정효(2012b). 스포츠 아비투스
와 규율 권력: 부르디외와 푸코의 만남. *체육과학연구*,
23(3), 514-526.
- 김학덕, 이형일(2005). 여가스포츠 참가자의 코드
화된 신체행위와 아비투스적 실천. *한국여
가레크리에이션학회지*, 28, 5-17.
- 김학수(2025년 2월 24일). [스포츠박사
기자의 스포츠용어 산책 1361] 승마는 왜 '귀족스포
츠'라 말할까. 마니아타임즈. https://www.maniareport.com/view.php?ud=2025022411343517715e8e941087_19
- 김현지(2024년 7월 5일). 승마는 '귀족스포츠'일까
'국민스포츠'일까. 시사저널. <https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=302170>
- 박상곤, 한숙영(2008a). 문화자본이 스포츠 참여에
미치는 영향: 스키와 골프 참여를 중심으로. *한국스포츠사회학회지*, 21(3), 1-20.
- 박상곤, 한숙영(2008b). 스키 리조트 이용객의 소
비 과시 성향과 구별짓기. *관광학연구*,
32(4), 309-328.
- 박재민, 이동연(2017a). 중산층 여가 스포츠 참여
와 계층적 정체성 형성. *한국체육학회지*,
56(4), 123-137.
- 박재민, 이동연(2017b). SNS를 통한 스포츠 참여
와 자아 연출: 인스타그램(Instagram)을
중심으로. *한국스포츠사회학회지*, 30(1),
1-21.
- 박진경, 송석환(2021). 골프 참여자의 배타적 인적

- 네트워크 형성과 삶의 질 관계. *한국체육 과학회지*, 30(4), 481-493.
- 이강우(2008). 웰빙 라이프스타일과 스포츠 소비 문화의 관계. *한국사회체육학회지*, 32, 237-248.
- 이원일(2013). 승마 동호인의 진지한 여가 조망. *한국여가레크리에이션학회지*, 37(3), 113-129.
- 이원일(2025a). 승마 산업의 대중화에 따른 문화적 특성 탐색. *스포츠인류학연구*, 20(1), 255-277.
- 이원일(2025b). 승마 실천공동체의 학습경험과 정체성 형성과정 탐색. *스포츠인류학연구*, 20(4), 107-128.
- 장미혜(2001). 한국사회의 문화소비와 취향의 계급적 성격: 부르디외(P. Bourdieu)의 논의를 중심으로. *한국사회학*, 35(6), 141-177.
- 채민기. (2014, 3월 26일). [luxury] 에르메스·구찌... 명품의 뿌리는 '말()'. *조선일보*. https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2014/03/26/2014032602377.html
- Bourdieu, P. (1978). Sport and social class. *Social Science Information*, 17(6), 819-840.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (R. Nice, Trans.). Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). Greenwood.
- Carspecken, P. F. (1996). *Critical ethnography in educational research: A theoretical and practical guide*. Routledge.
- Clandinin, D. J., & Connelly, F. M. (2000). *Narrative inquiry: Experience and story in qualitative research*. Jossey-Bass.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Markula, P., & Pringle, R. (2006). *Foucault, sport and exercise: Power, knowledge and transforming the self*. Routledge.
- Stempel, C. (2005). Adult participation sports as cultural capital: A test of Bourdieu's theory of the field of sports. *International Review for the Sociology of Sport*, 40(4), 411-432.
- Tedlock, B. (2000). *Ethnography and ethnographic representation*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (2nd ed., pp. 455-486). Sage.
- Wacquant, L. (2004). *Body & soul: Notebooks of an apprentice boxer*. Oxford University Press.
- Wang He, 고동완 (2022). 승마활동의 진지한 여가가 진정성 경험과 생활만족에 미치는 영향. *관광연구*, 37(4), 87-111.
- Wilson, T. C. (2002). The paradox of social class and sports involvement. *International Review for the Sociology of Sport*, 37(1), 5-16.