

# 민속씨름 활성화 방안

2007. 10

책임연구자 : 김 양 레(체육과학연구원)  
공동연구자 : 박 영 옥(체육과학연구원)  
                  고 은 하(체육과학연구원)  
                  김 혜 자(경기대학교)  
                  황 의 룡(성신여자대학교)  
보조연구자 : 김 태 영(한체대 박사과정)



국민체육진흥공단 체육과학연구원

## 요 약

본 연구는 IMF 경제 위기를 전후로 프로씨름단이 연이어 해체되면서 쇠퇴 일로에 있는 씨름계 내·외적 환경을 진단하고 문제점을 분석함으로써 씨름 활성화를 도모할 수 있는 정책 대안을 제시하는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 민속씨름의 이해, 한국 씨름의 현황 분석, 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황 분석, 한국 씨름에 대한 의견조사 등에 대한 내용이 분석되었다.

씨름이란 용어는 현재 아마씨름을 지칭하고 민속씨름은 프로씨름을 지칭하는 용어로 사용되고 있다. 이는 아마씨름에 비해 뒤늦게 출범한 프로씨름의 용어를 차별화하는 과정 중에 편의상 민속이란 용어를 붙여 지칭한데에서 기인한다. 그러나 민속과 씨름이란 용어의 개념 등에 비추어볼 때, 민속씨름이 오히려 아마씨름에 가까운 것으로 해석된다. 이에 본 연구에서는 민속씨름을 프로씨름과 아마씨름을 모두 포괄하는 개념으로 규정하고 연구를 진행하였다.

씨름의 현황과 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황은 조직의 구성과 운영 현황, 씨름과 씨름 유사 종목 관련 제반 인식, 경기 구성 및 운영 방식, 씨름 저변확대 및 국제화 사업 현황 등을 중심으로 살펴보았다. 그 결과 씨름계가 안고 있는 문제점과 개선 방안에 대한 기초 자료를 확보할 수 있었다.

본 연구에서 사용한 연구방법은 문헌연구, 델파이조사, 면접조사, 해외 출장조사 등이었다. 델파이조사는 씨름계 종사자와 전문가 등 20명을 대상으로 조사가 이루어졌으며, 면접조사는 10대~60대 이상 남녀 각 2명씩 총 24명을 대상으로 조사가 이루어졌다. 한편 해외 출장조사는 일본 스모의 조직 구성, 스모 경기규칙 및 운영 방식, 저변확대 및 국제화 사업 현황 등을 조사하기 위해 실시되었다.

이러한 절차를 통해 씨름 활성화를 위한 주요 과제로 대한씨름협회와 한국

씨름연맹간의 조직 갈등 해결을 위한 조직 정비, 씨름 이미지 및 인식 제고, 경기규칙 및 운영 개선, 저변 확대가 도출되었다.

이에 조직 구성 및 정비 측면에서는 협회와 연맹간의 조직 갈등 해결을 위한 조직 정비, 조직 역량 강화, 전문인력 양성 방안을, 씨름 이미지 및 인식 제고 측면에서는 민족 전통스포츠로서의 정체성 강화, 씨름 이미지 제고를 위한 다양한 콘텐츠 개발 및 보급, 현대적 스포츠로의 이미지 개선 방안을 제시하였다. 또한 경기규칙 및 운영 방식 개선 측면에서는 과학적 경기규칙과 운영 방식 도입 기반 구축, 지역 연고제 도입, 우수 경기력 담보가 가능한 경기 방식 도입 방안을, 저변 확대 측면에서는 씨름 직접 참여기회 확대, 씨름 간접 참여기회 확대, 티켓 마케팅 도입 등과 관련된 구체적 방안을 제시하였다. 이와 더불어 씨름 활성화를 위한 법적 기반 구축 차원에서 2005년 9월 23일에 발의된 ‘전통무예진흥법’의 입법화 방안을 제시하였다.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	2
가. 연구의 필요성 .....	2
나. 연구의 목적 .....	5
2. 연구의 내용 및 방법 .....	5
가. 연구내용 .....	5
나. 연구방법 .....	6
II. 민속씨름의 이해 .....	9
1. 씨름의 역사 .....	10
2. 씨름 및 민속씨름의 개념 .....	14
3. 민족문화상징으로서 씨름 활성화의 필요성 .....	16
III. 씨름의 현황 분석 .....	19
1. 조직 현황 .....	20
가. 조직 구성 .....	20
나. 조직 운영 .....	25
2. 씨름관련 제반인식 .....	34
가. 일반국민과 씨름관람객의 씨름관련 인식 .....	34
나. 경기운영자의 씨름관련 인식 .....	40
다. 선수 및 지도자의 씨름관련 인식 .....	41
라. 전문가 그룹 인터뷰 .....	45

3. 경기 구성 및 운영방식 .....	49
가. 경기 구성 .....	49
나. 경기 운영 .....	59
4. 저변 확대 및 국제화 현황 .....	62
IV. 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황 .....	65
1. 일본 스모 .....	66
가. 조직 현황 .....	66
나. 스모관람 및 시청 실태 .....	81
다. 경기 구성 및 운영 방식 .....	82
라. 저변확대 및 국제화 .....	87
2. 몽골의 부호 .....	91
가. 몽골국 할하 부호 .....	91
나. 중국내 몽골자치지구 부호의 제도화 .....	111
V. 씨름에 대한 의견조사 .....	125
1. 텔파이 조사 .....	126
가. 1차 텔파이조사 결과 .....	126
나. 2차 텔파이 조사 결과 .....	140
2. 면접 조사 .....	155
VI. 씨름 활성화 방안 .....	161
1. 씨름 활성화의 추진 방향 .....	162
2. 씨름 활성화의 사업 .....	162

가. 조직 구성 및 정비 방안 .....	163
나. 씨름 이미지 및 인식 제고 .....	172
다. 경기규칙 및 운영방식 개선 .....	178
라. 저변 확대 .....	183
마. 법적 기반 구축 .....	189
참고문헌 .....	190
<부록 1> 설문 조사 .....	198
<부록 2> 면접조사 .....	218

## 표 목 차

- <표 III-1> 대한씨름협회의 2007년 사업 .....
- <표 III-2> 2007년 대한씨름협회 등록심판 현황 .....
- <표 III-3> 대한씨름협회 선수등록 변화 추이 .....
- <표 III-4> 대한씨름협회 등록단체 변화 추이 .....
- <표 III-5> 프로씨름 경기대회 개최 현황(00년-06년) .....
- <표 III-6> 한국씨름연맹 소속 연도별 선수등록 현황 .....
- <표 III-7> 한국씨름연맹 소속 프로씨름단 현황 .....
- <표 III-8> 조사대상자의 일반적 특성 .....
- <표 III-9> 경기장 방문 관람 이유 .....
- <표 III-10> 종목별 속성 평가 .....
- <표 III-11> 종목별 태도 평가 .....
- <표 III-12> 종목별 혜택 평가 .....
- <표 III-13> 프로씨름 개선 사항 .....
- <표 III-14> 학교나 팀 내 씨름 환경 및 시설에 대한 만족도 .....
- <표 III-15> 프로씨름에 대한 제반 평가 .....
- <표 III-16> 팬 확대 및 인기부활을 위한 개선사항(선수) .....
- <표 III-17> 팬 확대 및 인기부활을 위한 개선사항(지도자) .....
- <표 III-18> 이벤트관련 의견 .....
- <표 III-19> 대회 개최지역을 중소도시에서 대도시로의 확대 .....
- <표 III-20> 씨름단의 지역연고제 .....
- <표 III-21> 씨름 및 프로스포츠에 대한 이미지(복수응답) .....
- <표 III-22> 씨름 팬 확보를 위한 개선 방안 .....
- <표 III-23> 1967년 아마추어 씨름의 체급 및 체중 .....
- <표 III-24> 1968~1974년까지 아마추어 씨름의 체급 및 명칭 .....

<표 III-25> 중·고등학교 체급 및 명칭 .....	
<표 III-26> 대학 및 일반부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-27> 부별 체급 및 명칭 .....	
<표 III-28> 초·중·고등부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-29> 대학 및 일반부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-30> 초·중·고·대학 및 일반부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-31> 초·중·고·대학 및 일반부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-32> 초·중·고·대학 및 일반부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-33> 1995년 아마추어 씨름의 부별 체급 및 체중 .....	
<표 III-34> 2002년 부별 체급 상한제 .....	
<표 III-35> 초·중·고·대학 및 일반부 체급 및 명칭 .....	
<표 III-36> 대한씨름협회의 경기시간 변천과정 .....	
<표 III-37> 한국씨름연맹 경기진행의 변화 .....	
<표 III-38> 국민생활체육전국씨름연합회 대회 현황(05년-07년) .....	
<표 III-39> 2007 길거리 씨름대회 .....	
<표 III-40> 2007 민속씨름 강습회(유명선수출신) .....	
<표 IV-1> 일본스모연맹의 2007년 정기대회 일정 .....	
<표 IV-2> 일스모협회 임원과 상근도시요리의 급여 .....	
<표 IV-3> 스모선수의 등급 .....	
<표 IV-4> 스모선수 월급 .....	
<표 IV-5> 스모심판의 월급 .....	
<표 IV-6> 와카모노카시라와 세와닌의 본봉 급여 .....	
<표 IV-7> 요비다시 급여 .....	
<표 IV-8> 도쿄야마 급여 .....	
<표 IV-9> 스모경기장 입장권요금 .....	
<표 IV-10> 스모의 경기기술 .....	
<표 IV-11> 몽골국의 활하 부흐의 제도화 과정 .....	

<표 V-1> 씨름 인기 하락 이유 .....	
<표 V-2> 과거 인기 종목으로 사랑받았던 이유 .....	
<표 V-3> 대한씨름협회의 역할 .....	
<표 V-4> 한국씨름연맹의 역할 .....	
<표 V-5> 씨름 조직의 문제점 .....	
<표 V-6> 이미지 및 인식 .....	
<표 V-7> 씨름 경기규칙 및 운영방식 .....	
<표 V-8> 국내외 저변확대 및 국제화의 문제점 .....	
<표 V-9> 기타 .....	
<표 V-10> 조직 정비 및 구성 .....	
<표 V-11> 씨름의 이미지 및 인식 제고 .....	
<표 V-12> 씨름 경기규칙 및 운영방식 .....	
<표 V-13> 국내외 저변확대 및 국제화 .....	
<표 V-14> 기타 활성화 방안 .....	
<표 V-15> 프로씨름 활성화를 위한 방안 .....	
<표 V-16> 씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능 .....	
<표 V-17> 문화관광부 .....	
<표 V-18> 대한씨름협회 .....	
<표 V-19> 한국씨름연맹 .....	
<표 V-20> 국민생활체육전국씨름연합회 .....	
<표 V-21> 씨름관계자 .....	
<표 V-22> 언론 .....	
<표 V-23> 씨름 인기 하락 이유 .....	
<표 V-24> 과거 인기 종목으로 사랑받았던 이유 .....	
<표 V-25> 대한씨름협회의 역할 .....	
<표 V-26> 한국씨름연맹의 역할 .....	
<표 V-27> 조직 .....	

<표 V-28> 이미지 및 인식 .....	
<표 V-29> 씨름 경기규칙 및 운영방식의 문제점 .....	
<표 V-30> 저변확대 및 국제화의 문제점 .....	
<표 V-31> 기타 문제점 .....	
<표 V-32> 조직 정비 및 구성 .....	
<표 V-33> 씨름의 이미지 및 인식 제고	
<표 V-34> 씨름 경기규칙 및 운영방식 .....	
<표 V-35> 국내외 저변확대 및 국제화 .....	
<표 V-36> 기타 활성화 방안 .....	
<표 V-37> 프로씨름 활성화를 위한 방안 .....	
<표 V-38> 씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능 .....	
<표 V-39> 문화관광부 .....	
<표 V-40> 대한씨름협회 .....	
<표 V-41> 한국씨름연맹 .....	
<표 V-42> 국민생활체육전국씨름연합회 .....	
<표 V-43> 씨름관계자 .....	
<표 V-44> 언론 .....	
<표 VI-1> 씨름 활성화 사업 .....	

## 그림 목 차

(그림 III-1) 대한씨름협회 조직도 .....	
(그림 III-2) 대한씨름연맹 조직도 .....	
(그림 III-3) 국민생활체육전국씨름연합회 조직도 .....	
(그림 III-4) 대한씨름협회 등록 팀 수 및 선수 수 .....	
(그림 III-5) 종목별 인식평가 .....	
(그림 III-6) 씨름 기술의 지식체계 .....	
(그림 IV-1) 일본 스모협회 조직도 .....	
(그림 IV-2) 나고야 경기장 .....	
(그림 IV-3) 스모 건강 체조 준비 자세 .....	

# I. 서 론

- 씨름은 2006년 우리나라의 ‘100대 민족상징문화’로 지정되었음. 씨름은 프로씨름의 급격한 몰락과 씨름선수의 이중격투기로의 전향, 그리고 연맹과 협회간의 다툼 등으로 민족상징문화로서의 명분을 무색하게 하고 있음
- 1983년 대한씨름협회 산하의 민속씨름위원회가 민속씨름대회를 프로 스포츠경기로 개최하게 되면서 인기스포츠로 자리매김하게 되었음. 그러나 프로씨름단이 IMF를 전후로 연이어 해체되고 씨름 조직간 분쟁이 과열되는 등 제반 문제에 직면하며 프로씨름 존재 자체가 위협받고 있는 상황임
- 그러나 그동안 씨름계의 이러한 문제들을 종합적으로 진단하고 민속씨름의 활성화를 도모하기 위한 학계와 정부의 노력은 상대적으로 부족했음
- 이에 본 연구에서는 쇠퇴일로에 있는 씨름계 내·외적 환경을 진단하고 문제점을 분석함으로써 씨름 활성화를 도모할 수 있는 정책 대안을 개발하고자 함
- 본 연구의 내용은 민속씨름의 이해, 한국 씨름의 현황 분석, 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황 분석, 한국 씨름에 대한 의견조사, 씨름 활성화 방안 등으로 구성되었음
- 연구방법으로는 문헌연구, 델파이조사, 면접조사, 해외 출장조사 등이 사용되었음. 델파이조사는 씨름계 종사자와 전문가를 대상으로, 면접조사는 일반 국민을 대상으로 이루어졌음. 해외 출장조사는 일본 스모의 조직 구성, 스모 경기규칙 및 운영 방식, 저변확대 및 국제화 사업 현황 등을 조사하기 위해 실시되었음.

## 1. 연구의 필요성 및 목적

### 가. 연구의 필요성

한국의 국기 스포츠로 자타가 공인하는 태권도와 씨름은 2006년 우리나라의 '100대 민족상징문화'로 지정되었다. 태권도는 여기에 걸맞게 태권도 공원을 조성하고 국제 경기대회에서 커다란 성과를 거두는 등 민족상징문화로서의 품위를 유지하며 발전을 거듭하고 있다. 그러나 씨름은 프로씨름의 급격한 몰락과 씨름선수의 이중격투기로의 전향, 그리고 연맹과 협회간의 다툼 등으로 민족상징문화로서의 명분을 무색하게 하고 있다.

씨름은 인류발생과 더불어 시작된 것으로 전해지고 있으며, 최초의 문헌상의 기록은 약 4세기경으로 짐작되는 고구려 고분 각저총 주실의 벽화에 씨름하는 장면에서 찾아볼 수 있다([www.ssirum.or.kr](http://www.ssirum.or.kr)). 이러한 씨름이 경기로서 제도화된 계기는 1927년 조선씨름협회의 창립을 들 수 있으며, 1972년 KBS배 쟁탈 전국장사씨름대회가 방송을 통해 전국적으로 생중계 되면서 씨름발전에 커다란 전기를 마련하게 되었다(홍장표, 이재학, 이태현, 2001). 이후 1983년 대한씨름협회 산하의 민속씨름위원회가 민속씨름대회를 프로스포츠경기로 개최하게 되면서 인기스포츠로 자리매김하게 되었다. 그러나 씨름은 프로화에 있어 독특한 방식을 취했는데, 이는 우리나라 프로스포츠가 팀을 모기업의 자회사 또는 모기업의 한 부서로 두면서 기업홍보에 목표를 두고 팀 운영에 따른 재정적 적자를 모기업에서 지원 받은 형태를 띤 것(김응식, 1997)과는 달리, 프로씨름은 아마추어 팀과 학생선수들을 협회가 임의대로 구성하여 대회를 출범시킨 뒤 씨름의 대중적 인기에 편승해 프로구단이 기업홍보를 목적으로 운영자 측에 홍보협찬금을 지불하는 형태(황의룡, 2002)를 띠는 등 구단이 일방적으로 팀을 유지하기 위해 재원을 투입해야 하는 구조적 모순을 안고 출발했다는 것이다. 따라서 씨름의 인기가 시들해져 기업홍보 효과가 없을 경우 프로씨름단 해체로 이어질 수 밖에 없는 불씨를

안고 있었다.

이러한 내재적 문제로 인해 IMF를 전후로 경제위기에 처한 기업의 씨름단 해체 결과로 이어졌고, 프로씨름조직의 안일한 운영과 조직간 알력다툼으로 치달으며, 더 이상 예전에 인기를 회복할 수 없는 지경에 이르게 되었다. 또한 프로씨름조직의 운영상의 문제 중 한 가지는 씨름 종목의 본질적 재미를 반감시킨 비과학적 경기방식이라 할 수 있다. 즉, 프로출범 당시에는 선수체급을 다양화하여 낮은 체급의 선수가 높은 체급의 선수를 뛰어난 기술로서 제압하는 등 국민의 흥미와 재미를 자아내기에 충분한 경기력이 씨름판을 장식했었다. 그러나 이러한 씨름의 인기 요소를 뒤로한 채 과학적 검증 없이 선수체급을 연이어 축소하면서 씨름판은 기술을 구사하는 능력 있는 선수가 아닌 체격이 큰 선수의 무대로 전락하면서 선수 저변과 국민의 관심으로부터 멀어지게 되었다(홍장표 등, 2001; 황의룡, 2002; 서울신문, 2006년, 9월 15일자). 이러한 체급축소는 선수 저변 형성에 부적 영향을 미치게 되는데, 1983년 대회에서 100여명에 이르렀던 출전 선수가 2001년 6월 경기에서 52명으로 대폭 감소한 결과(황의룡, 2002)는 이를 뒷받침하고 있다. 대한씨름협회 산하 등록선수도 초등학교 선수의 경우 1996년 761명에서 2005년 613명, 중학교 선수의 경우 1996년 844명에서 2005년 591명, 고등학교 선수의 경우 1996년 641명에서 2005년 486명으로 감소추세에 있다(대한씨름협회, 2006). 프로씨름의 평균 관중 수 또한 2000년 30일 경기에 5,740명, 2001년 31일 경기에 5,115명, 2002년 33일 경기에 5,268명, 2003년 31일 경기에 3,726명, 2004년 32일 경기에 3,782명으로 지속적으로 감소하고 있다(한국씨름연맹, 2004).

이와 더불어 KBS 방송국과 프로씨름구단에만 의존했던 운영재원 조달 방식과 한국씨름연맹과 대한씨름협회의 주도권 다툼은 민속씨름의 앞날을 더욱 어렵게 하고 있다. 특히 공영방송인 KBS 마저 씨름인기 저하를 이유로 2005년부터 연맹 총수입의 약 40%에 달하는 12억원의 중계권료 지급을 거부하고 있을 뿐 아니라 1996년 8개 구단으로 출발했던 프로씨름단이 2007년

현재 1개 구단으로 축소되면서 심각한 재정난에 빠지게 되었다. 이런 일련의 사태로 인해 사실상의 프로씨름대회 개최가 어렵게 되었다(문화관광부, 2006). 그런데다가 이러한 난국에 힘을 모아야 할 연맹과 협회간의 주도권 다툼은 민속씨름을 쇠퇴의 길로 몰아놓고 있다.

이러한 총체적 문제는 우리민족을 상징하는 씨름 종목의 존립을 위협하는 상황에 이르게 했다. 그러나 그동안 씨름계에 산적한 이러한 문제와 운영상의 난맥상을 종합적으로 진단하고 민속씨름의 활성화를 도모하기 위한 학계와 정부의 노력은 상대적으로 부족했다. 씨름계가 안고 있는 문제를 학계에서 거론하기 시작한 시기는 2000년 이후라 할 수 있는데, 그마저도 이러한 논의가 학계 전반으로 확산되지는 못한 채 씨름관계자를 중심으로 이루어지고 있는 정도이다. 그동안 이루어진 씨름관련 연구는 씨름경기의 변천과정상의 문제점(최종삼, 손수범, 이재학, 2001; 홍장표 등, 2001), 프로씨름의 구조적 변화에서의 문제점(황의룡, 2002), 프로씨름 활성화를 위한 마케팅 방안(오범태, 1999; 조용찬, 박용범, 2004; 최준만, 구성우, 2003), 씨름 활성화 방안(온형준, 2006; 이민철, 2004; 조기찬, 2004) 등이 있다. 그러나 이러한 연구들은 민속씨름이 안고 있는 문제점을 부분적으로 진단하고 이를 해결하기 위한 방안 모색이 필요하다는 수준에 머물러 있다. 따라서 씨름계가 안고 있는 총체적인 문제와 이러한 문제를 해결하기 위한 구체적인 정책 대안을 제시하는 데 한계가 있었다.

정부의 민속씨름 지원 또한 2006년 기준 체육회 보조금, 전국체전 및 소년체전 개최 비, 대회 개최 등의 경기력지원 등 총 156백만 원 정도로 사실상 단체 운영비와 대회 개최 지원 차원에 머물러 있어 씨름 활성화에 힘을 실어 주지 못했다. 다행히 2007년부터 생활체육 차원의 씨름 활성화를 위해 3억원이 지원될 예정이기는 하지만 당면한 현안에 비추어 씨름 활성화를 위한 지원책으로는 매우 미미한 수준이다(문화관광부, 2006).

이에 본 연구에서는 한국의 국기 스포츠로서의 민속씨름이 현재 국민의 관심을 뒤로한 채 쇠퇴일로를 걷게 된 씨름계 내부의 문제와 씨름계 외부

문제들 즉, 사회 문화적 조류와 이에 따라 움직이는 국민의 다양한 요구들에 대해 분석함으로써 씨름이 우리나라 국기 스포츠로서 활성화될 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 활성화 방안은 우리나라 씨름에 대한 제반 분석과 씨름과 유사한 해외 유사 종목의 사례를 토대로 조직, 운영, 저변 확대 등의 차원에서 종합적으로 제시하고자 한다.

## 나. 연구의 목적

본 연구는 쇄퇴일로에 있는 씨름계 내·외적 환경을 진단하고 문제점을 분석함으로써 씨름 활성화를 도모할 수 있는 정책 대안을 개발하는데 목적이 있다. 이를 위해, 씨름 활성화의 근간이라 할 수 있는 씨름추진 단체와 씨름계가 안고 있는 문제점, 그리고 국민의 사랑을 받으며 국기 스포츠로서 우뚝 선 스모 등 외국의 씨름 유사 종목의 조직과 운영 현황 등을 분석하고자 한다. 또한 씨름 전문가와 관계자를 대상으로 씨름계가 직면한 문제점과 활성화 방안에 대해 면밀히 분석한 후 이를 씨름 활성화의 기초 자료로 활용하여 정책 대안을 제시하고자 한다.

## 2. 연구의 내용 및 방법

### 가. 연구내용

본 연구의 내용은 크게 네 부분으로 구성되었다. 첫째는 민속씨름의 이해, 둘째는 한국 씨름의 현황 분석, 셋째는 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황 분석, 넷째, 한국 씨름에 대한 의견조사, 다섯째는 씨름 활성화 방안 등이다.

첫째, 민속씨름의 이해에서는 씨름의 역사, 씨름과 민속씨름의 개념, 민족 문화상징으로서 씨름 활성화의 당위성에 대해 살펴보았다. 씨름과 민속씨름

의 개념은 현재 아마씨름과 차별화하기 위해 프로씨름 도입 초기 프로씨름을 민속씨름 지칭하고 있는 용어 사용의 문제점을 제기하고 바로잡는데 기초자료를 제공해 줄 수 있다 또한 우리나라 민족문화상징이자 국가 스포츠로서의 민속씨름 활성화의 당위성과 정당성 확보에 필요한 자료를 제공해 줄 수 있다.

둘째, 한국 씨름의 현황 분석에서는 씨름관련 조직 구성, 씨름관련 제반 인식, 씨름 경기구성 및 운영 방식, 저변확대 및 국제화 현황 등을 분석하였다. 이러한 분석은 씨름계 내부의 문제와 씨름에 대한 국민의 요구와 인식 등 씨름계가 처한 외적 환경 진단 등에 유용하다. 따라서 씨름 활성화 방안을 수립하는데 필요한 실증적 자료를 제공해 줄 수 있다.

셋째, 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황 분석에서는 일본 스모와 몽골 부흐의 조직 구성, 인식, 저변확대, 국제화 추진 등에 대해 종합적으로 분석하였다. 이러한 분석은 우리나라 씨름계 내·외적 문제 해결과 인기 회복에 필요한 주요 자료를 제공해 줄 수 있다.

넷째, 한국 씨름에 대한 의견조사에서는 씨름계가 안고 있는 제반 문제점과 씨름 활성화를 위한 중점 사항들을 분석하였다. 이를 위해 씨름관련 전문가와 일반 국민을 대상으로 조사가 이루어졌다. 씨름관련 의견조사 자료는 씨름에 대한 문제점 진단과 활성화 방향에 대한 경험적 자료를 제공해 줄 수 있다.

다섯째, 씨름 활성화 방안에서는 상기의 연구내용에서 분석된 결과를 토대로 씨름 조직 구성 및 정비, 씨름 이미지 및 인식 제고, 경기규칙 및 운영 방식 개선, 저변확대 측면에서 활성화 방안을 제시하였다.

## 나. 연구방법

본 연구의 방법으로는 문헌연구, 델파이조사, 면접조사, 해외 출장조사 등이 사용되었다.

## 1) 문헌연구

민속씨름 활성화 방안 수립을 위한 민속씨름의 역사, 개념, 씨름 활성화의 당위성, 민속씨름과 외국의 씨름유사 종목의 현황 분석 등에 이르기까지 연구내용 전반에 관한 문헌조사가 이루어졌다. 구체적으로 민속씨름의 역사와 개념 등을 규정하기 위해 씨름관련 문헌을 면밀히 검토하였다. 또한 민속씨름의 현황 분석을 위해 씨름관련 조직과 조직의 역할 등에 관한 문헌과 규정집을 조사하고, 외국의 씨름유사 종목 현황 분석을 위해 국·내외 문헌을 조사하였다.

이외에도 우리나라 국민의 민속씨름에 대한 인식을 파악하기 위해 한국씨름연맹에서 2004년 하반기에 실시한 ‘프로씨름 활성화를 위한 인식 조사’와 관련된 문헌을 조사하였다. 이 조사 자료에는 국민의 프로씨름에 대한 인식과 프로씨름 발전을 위한 개선사항, 프로씨름 관람 행태, 프로씨름 경기관련 인식 등이 포함되어 있어 본 연구의 목적을 달성하는데 유용한 자료로 활용될 수 있다.

## 2) 델파이조사

씨름계가 안고 있는 문제와 해결 방안을 파악하기 위해 씨름선수와 지도자 등 씨름계 종사자 8명, 체육관련 교수 5명, 체육계 종사자 5명, 언론계 2명 총 20명을 대상으로 델파이 조사를 실시하였다. 델파이조사를 위한 문항은 연구진 회의와 관계자 확대회의를 통해 확정하였다. 델파이조사 내용은 씨름이 비 인기종목으로 추락한 이유, 과거에 씨름이 인기 있었던 이유, 씨름관련 단체의 역할, 씨름계 문제점, 씨름 활성화를 위한 중점 사항, 씨름 활성화를 위한 관련기관의 사업 등으로 구성되었다.

델파이 조사는 2차례에 걸쳐 이루어졌으며, 1차에서는 민속씨름의 문제점과 이를 해결하기 위한 방안 등에 관한 제반 의견을 취합하였으며, 2차에서는 이러한 문제점과 문제해결 방안에 대한 상대적 중요도를 조사하였다.

텔과이조사는 조사대상자의 이메일, 팩스, 우편을 통해 조사내용을 보낸 후 작성된 내용을 다시 이메일, 팩스, 우편을 통해 수합하는 방식으로 이루어졌다.

### 3) 면접조사

씨름계가 직면한 문제점과 씨름계가 나아가야 할 방향 등에 대한 의견을 파악하기 위해 10대~60대이상 남녀 각 2명씩 총 24명을 대상으로 면접조사를 실시하였다. 면접조사를 위한 문항 구성은 연구진 회의와 관계자 확대회의를 통해 확정하였다. 면접 내용은 씨름 관람·시청경험 여부와 관람·시청 이유, 씨름경기의 매력 요인, 씨름 비관람 이유, 씨름 이미지, 씨름이 과거에 인기 있었던 이유, 씨름 선수에 대한 선호 및 비선호 이유, 씨름관람 및 참여 확대를 위한 개선 방안 등으로 구성되었다.

면접조사는 본 연구자와 보조연구원에 의해 이루어졌다. 면접조사원은 사전에 면접에 관한 전문적 지식과 유의사항을 충분히 숙지하도록 하여 면접에 차질이 없도록 준비하였다. 면접내용은 면접대상에게 사전에 양해를 구한 뒤 모두 녹음하였으며, 면접 결과는 질문 문항별로 분류한 후 정리하였다.

### 4) 해외 출장조사

우리나라의 종목 특성이 유사하면서 일본의 국기로서 일본 국민의 사랑을 받고 있는 일본 스모의 조직 구성, 스모 경기규칙 및 운영 방식, 저변확대 및 국제화 사업 등에 관한 자료를 해외 출장을 통해 수집하였다. 구체적으로 일본 프로스모관련 업무를 담당하고 있는 일본스모협회를 방문하여 일본 스모협회의 사업과 조직 구성, 일본스모연맹과의 관계, 일본 스모의 활성화 전략, 경기 규칙 및 운영방식의 개선 현황, 저변확대와 국제화 사업 등에 대해 조사하였다.

## II. 민속씨름의 이해

- 민속씨름에 대한 이해를 도모하기 위해 씨름의 역사, 씨름과 민속씨름의 개념, 민족문화상징으로서 씨름 활성화의 당위성 등을 살펴보았음
- 씨름의 역사는 씨름이 우리나라 역사 속에서 민족 문화로서 어떻게 자리매김 해왔는지, 그리고 씨름이 놀이에서 경기로 제도화되는 과정 등에 대해 살펴보았음. 씨름의 역사는 오래되었지만 문헌상의 기록은 고구려에 와서 찾아볼 수 있으며, 조선시대에는 씨름이 유희와 민속경기로서 활성화되었던 것으로 보임
- 씨름은 5월 단오와 8월 추석 등에 소규모로 지역을 중심으로 대회가 개최되다가 1912년 10월 유각권 구락부의 주관으로 최초의 전국규모 대회가 개최되며 스포츠 종목으로서 발걸음을 내딛게 됨. 1980년대 제5공화국 출범과 더불어 씨름에 프로화 바람이 일기 시작하였으며, 1983년 KBS를 통해 씨름경기가 전국적으로 방송되어 씨름경기 발전의 전기를 맞이하게 됨
- 이후 프로씨름단 창단이 활성화되며 씨름이 중흥기를 누렸으나 1998년 IMF 경제위기로 씨름단이 연이어 해체되며, 프로씨름 경기개최가 불가능하게 되면서 협회와 연맹간의 갈등이 극대화되며 씨름계에 어두운 먹구름을 드리우게 됨
- 씨름과 민속씨름은 모두 전통적으로 행해져 온 씨름을 의미하는 용어임. 그러나 씨름은 아마씨름으로, 민속씨름은 프로씨름을 지칭하는 용어로 사용되고 있음. 이는 아마씨름에 비해 뒤늦게 출범한 프로씨름의 용어를 차별화하기 위한 것이었음. 그러나 민속과 씨름이란 용어의 개념 등에 비추어볼 때, 민속씨름이 오히려 아마씨름에 가까운 것으로 해석됨. 이에 민속씨름과 씨름이란 용어를 프로씨름과 아마씨름을 모두 포괄하는 개념으로 규정하였음
- 민족문화상징으로서 씨름 활성화의 당위성에서는 우리민족과 함께 해 온 씨름의 문화적 특성 등을 토대로 씨름 활성화의 당위성을 제시하였음

## 1. 씨름의 역사

씨름의 기원은 인류의 탄생과 밀접한 관계가 있다고 볼 수 있으며, 생존을 위해 밀치고, 당기고, 넘어뜨리고 하는 동작이 씨름 동작의 시초가 된 것으로 보인다. 따라서 씨름 초기에는 별도의 운동장비 없이 맨손으로 경기가 이루어졌다. 그러나 시간이 지나면서 현재와 같이 띠나 살바를 이용한 씨름으로 변화되고 경기 규칙도 신체 일부인 무릎이나 상체가 지면에 먼저 닿거나 넘어지면 경기에서 패하게 되는 방식으로 체계화되면서 발전하였다.

씨름의 역사가 오래되었음에 불구하고 상고시대와 삼국시대에 씨름이 행해졌다는 문헌은 남아있지 않으며, 고구려에 와서야 문헌상의 기록을 찾을 수 있다. 씨름 문헌을 살펴보면, ‘고려사’에서 씨름과 관련된 기록을 찾을 수 있으며, 고구려 고분벽화 ‘각저총 씨름도’와 장천1호분 등에서 씨름하는 모습을 볼 수 있다. 각저총의 ‘씨름도’ 모습을 보면 두 선수 중 한명은 서역 계통 사람의 형상을 보이고 있으며, 신라 38대 원성왕(元聖王)의 능 앞에 세워진 석인상도 이목구비의 특징이 그와 비슷하게 강조되어 있다. 이는 삼국시대에 서역과 활발한 교류가 있었음을 짐작하게 하는 한편(허인욱, 2005). 씨름이 서역과의 교류에서 어떤 기능을 담당했을 가능성을 엿볼 수 있다. 특히 서역인이 씨름에 참여했다는 문헌은 씨름이 그전부터 행해져 왔으며, 서역에 까지 널리 퍼져있었음을 짐작케 한다.

그러나 고구려 외에 ‘삼국사기’ 등 우리 문헌에 백제에서 씨름을 했다는 기록은 남아있지 않다. 하지만 일본서기를 보면 황극천황 시기의 기록에 백제에서 씨름을 했다는 기록이 남아있다. 즉, 기록에 따르면, 낭독자 백제 사신 대좌평 지적(智積)과 그의 아들 달솔 아무개, 은솔 군선(軍善)등에게 조당에서 잔치를 베풀었다. 지적이라는 백제 사신이 왜에 갔고, 왜국의 조장에서 백제사신 지적을 환영하는 잔치를 베풀어 주었는데 교기라는 사람이 장정들을 입장 시켜서 씨름을 하도록 했다는 기록이 있다. 그런데 교기는 일본서기에 의자왕의 동생인 것으로 표기되어 그가 일본에 건너가 처음으로 씨름을 전파한 것으로

로 추측되고 있다.

씨름을 일본 말로는 스모라고 하며, 스모를 한자로 상박이라 한다. 씨름은 일본에 가 있는 왕제가 백제에서 전파했으며, 일본에 점차 보급이 되어 일본의 국기가 되다시피 한 것으로 보인다. 이는 현재 한국 씨름과 일본 스모의 형태에 차이가 많기는 하지만 일본 스모 경기의 모습이 고구려 고분벽화의 그림과 비슷한 것 등을 통해 쉽게 알 수 있다. 특히 문화란 원래 발생한 지역에서 다른 형태로 조금씩 변형되어 가는 경향이 있지만 문화를 수용한 곳에서는 수용할 당시의 원형을 그대로 간직하는 경우가 많다는 ‘문화의 화석화(化石化)’(허인욱, 2005)에 비추어볼 때, 당시 백제 씨름이 일본 스모에 원형이 된 것으로 판단된다. 그러므로 비록 씨름과 관련된 백제의 문헌이 발견되지 않았다고는 하나 백제 사람들도 씨름을 즐겼을 것으로 추측된다.

고려시대는 공민왕대에 사재소감을 지낸 박강 이라는 인물이 위사(衛士)들과 씨름을 했다는 내용이 있으며, 1339년 ‘고려사’에서 충혜왕이 씨름을 구경했다는 내용이 있다. 그리고 이 시기는 충혜왕이 세자시절 원나라에 체류했던 점을 고려하면 몽고식 씨름법이 고려에 영향을 미쳤을 것으로 추측된다 (허인욱, 2005).

조선시대의 기록을 살펴보면, 그림에서는 단원 김홍도의 씨름도, 기산의 풍속도, 해원 신윤복(1813년)의 산수인물도병, 해산 육숙(1836년)의 대쾌도, 기산 김준근(19세기 후반~20세기 초)의 단오 씨름하고와 씨름하는 모양, 일본화가 나카무라(1902년)의 각력 등을 볼 수 있다. 문헌으로는 세종실록 세종원년(1419), 세종 8년(1426), 세종 12년(1430), 세종 13년(1431), 세종 18년(1436), 숙종 41년(1715), 명종실록 명종 15년(1560), 현종실록 현종 5년(1664), 유득공(18세기 말 정종 때 사람) ‘경도잡지’, 유몽인 어우야담(1622), 홍석목(19세기 초 순조 때 사람) ‘동국세시기’ 최영년 해동죽지의 ‘각저회’, 이순신 장군 난중일기 등이 있다. 이와 같이 조선시대에는 씨름과 관련된 많은 자료가 남아있는 것으로 보아 씨름이 유희와 민속경기로서 활성화되었음을 짐작케 한다.

씨름은 5월 단오와 8월 추석 등에 소규모로 지역을 중심으로 대회가 열린면

서 대중적인 인기를 얻으며 우리나라 고유의 활동으로 자리매김 하였다. 이렇듯 지역을 중심으로 소규모 단위로 대회가 이루어지던 씨름은 1912년 10월 유각권 구락부의 주관으로 서울 단성사에서 최초로 전국규모의 대회가 개최되면서 스포츠 종목으로서 발걸음을 내딛기 시작했다. 즉, 씨름대회로서 제법 대회다운 면모를 갖춘 이 대회는 전국 씨름대회의 효시라 할 수 있으며, 예상 밖의 큰 성황을 이루며 씨름이 행사장의 놀이에서 스포츠로 발돋움 하게 되었던 것이다(국민체육진흥공단, 2001).

일제 침략기에 씨름은 암울한 시기를 벗어나 민족 전통 놀이를 즐기며 흥미를 유발할 수 있는 대안으로 떠오르며 관심을 모으게 되었다. 이로 인해 1927년 전조선씨름협회가 창립되게 되었으며, 초대 회장에 몽양 여운형이 취임하는 등 단순히 씨름의 의미를 넘어서 당시 나라 잃은 서러움을 씻고자하는 움직임과 맞닿아 있었던 것으로 보인다.

오늘날과 같이 살바를 매고 하는 씨름은 조선체육회가 주최하는 전조선종합경기대회에서 비롯되었다. 이 대회의 16회부터 씨름종목이 포함되어 대회가 개최되었으나 18회를 끝으로 1938년 7월 일제에 의해 조선체육회가 해체되고 종합대회가 중단되면서 막을 내리게 되었다(국민체육진흥공단, 2001). 그동안 지역단위로 행해지면서 통일된 규칙 없이 제각기 대회가 진행되며 발달되어 오던 씨름을 통일된 규칙을 적용하여 처음 대회를 개최한 것은 휘문고등학교 운동장에서 개최된 제1회 전조선씨름대회였다. 이 대회에서는 씨름의 경기방식을 ‘원씨름’으로 통일하는 제반 씨름의 규칙을 통일시키고자 노력을 기울였지만 1934년 11월 제5회 대회를 마지막으로 중단되고 말았다. 이후 1936년 제1회 전조선씨름선수권대회가 개최되면서 씨름이 대중에 많은 사랑을 받으며 1941년까지 지속되었으나 제2차 세계대전이 깊어지면서 중단되었다. 일제 치하에서는 융화정책의 일환으로 일본인 신문사 주최로 정식 대회보다는 잔치형태의 씨름이 개최되었으나 씨름에 대한 국민의 관심은 매우 높아 대회는 큰 성황을 이루었다.

씨름은 대한씨름협회가 1970년 5월 씨름 규칙을 제정하고 1972년부터 규칙

을 개정하기 시작하면서 체계적으로 발전하기 시작하였다. 1972년 대한씨름협회와 KBS 공동주최로 제1회 KBS배 쟁탈 전국장사씨름대회가 전국에 생방송으로 중계되며, 씨름 발전의 계기를 마련하게 되었다. 이를 계기로 1974년 2월 12일에 우리나라 최초의 실업팀인 부산공동어시장 씨름 팀이 창단되어 직업적인 씨름선수가 처음 등장하게 되었다.

1980년대 제5공화국 출범과 더불어 프로스포츠의 붐을 타고 씨름계도 프로화의 움직임이 일기 시작했다. 이러한 움직임은 1981년 12월 10일 현대중공업 씨름단 창단으로 이어지며 프로씨름의 움직임이 활성화되는 계기가 되었다. 1982년 11월 민속씨름협회가 사회단체로 등록, 발족되어 대회에 파격적인 상금을 걸고 실질적인 씨름의 중흥을 꾀하였다. 그러나 아마추어 씨름을 관장하는 대한씨름협회가 프로스포츠의 경기 방식을 도입한 민속씨름협회를 인정할 수 없다는 공식성명서가 발표되면서 두 조직 간의 갈등이 시작되었다.

이러한 두 조직간의 갈등에 불구하고 1983년 4월 14일~17일까지 서울 장충체육관에서 제1회 천하장사 씨름 대회가 민속씨름협회와 KBS의 공동 주관으로 개최되어 전국적으로 방영되며 씨름경기의 새로운 전기를 마련하게 되었다. 이 대회에서는 천하장사에게 1,500만원의 상금이 주어졌고 경기시작 전·후 전통민속행사로 농악, 고전무용, 북청사자놀이, 명창의 노래 등이 포함되어 관중들의 흥을 자아내는 등 씨름경기가 프로화된 스포츠의 성격을 띠기 시작하였다(이태현, 2001; 홍장표, 정위곤, 1993).

갈등을 빚던 민속씨름협회와 대한씨름협회는 1983년 9월 5일 대한씨름협회에 민속씨름위원회를 설치하여 통합하고 씨름 전반의 조직 제 정비에 나서게 된다. 1984년 1월 씨름경기 기술용어 제정위원회를 발족하고, 한국학회 자문을 받아 54가지의 기술용어를 확정하여 한글학회에 인증을 얻는 등의 노력을 기울였으며, 이러한 움직임은 씨름 발전의 새로운 전기를 맞이하는 계기가 되었다. 1983년 대한씨름협회 내에 민속씨름위원회가 설치되면서 대한씨름협회는 경기방식, 경기시간, 체급분류, 심판 복장 등에 관한 규정을 재정비 하였다. 일약약품 씨름단 창단이후 1984년 12월 보혜양조 씨름단 등 많은 씨름단이 잇달

아 창단되면서 한국씨름이 중흥기를 맞이하였다.

그러나 대한씨름협회 회장단의 자진 변화 등으로 인해 1986년 초부터 씨름 협회에 내분이 일기 시작하면서 민속씨름위원회와 아마추어의 분리 논쟁이 가열되기 시작하였다. 이러한 논쟁은 프로씨름을 관장해 오던 민속씨름위원회가 1991년 2월 완전 독립되면서 민속씨름위원회를 사단법인 한국민속씨름협회에서 통합 운영하기로 하면서 일단락되었다. 민속씨름협회와 대한씨름협회가 완전 분리되면서 씨름경기가 양분화된 모습에서 발전하기 시작하며 1990년 초반부터 많은 씨름구단이 창단되고 씨름 선수의 몸값이 크게 치솟는 등 씨름이 최대 중흥기를 맞이하며 발전하게 된다.

1994년 12월 민속씨름을 고증하기 위해 민속씨름협회를 한국민속씨름위원회로 개칭하였다. 그러나 1996년 2월 민속씨름위원회는 ‘민속’이란 어휘가 젊은 층을 대상으로 한 씨름 저변확대에 장애가 된다는 이유 등으로 한국민속씨름위원회를 한국씨름연맹으로 개칭하였다. 많은 팀의 창단 등으로 중흥기를 맞이했던 씨름계는 IMF체제 이후 기업의 연이은 도산으로 씨름단 해체가 가열되면서 위기에 직면하게 된다. 그런데다 다양한 종목이 프로스포츠로 등장하는 등 환경이 급격히 변화되었지만 이에 대응하기 위한 씨름협회와 연맹의 노력이 뒷받침되지 못하면서 씨름은 국민의 관심에서 벗어나 비인기 종목으로 추락하는 결과를 낳게 되었다.

## 2. 씨름과 민속씨름의 개념

씨름의 개념은 학술적으로 명확하게 규정되어 있지 않으며, 일반적으로 씨름관련 다수의 연구들에서 씨름의 어원을 씨름의 개념으로 사용하는 경향이 있다. 씨름은 한자로 각저(角低), 각저(角觝), 각력(角力), 각희(角戲), 상박(相搏) 등으로 표기되는데, 여기에서 각(角)은 서루 겨루다, 저(低)는 달려들다, 저(觝)는 받다를 것을 의미하며, 각력은 두 사람이 서로 잡고 힘과 재주를 부러 먼저 넘어뜨리는 사람이 이기는 놀이를 의미한다. 그리고 상박은 옛날 중국의

백희(百戲)의 하나로 여러 역사를 모아 힘을 겨루어 상대방을 모두 넘어뜨린 사람이 이기는 놀이를 의미한다. 이외에도 씨름을 의미하는 한자어는 매우 많지만 이 용어들은 공통적으로 서로 달려들거나 부딪쳐 힘을 겨룬다는 의미를 가지고 있다. 씨름에 대한 학문적 접근이 활발해 지면서 씨름의 어원에 토대를 두고 씨름에 대한 개념 규정이 이루어지고 있다.

한국씨름연맹에 따르면, 씨름은 두 사람이 상대방의 살바를 잡고 지시에 따라 서로의 기술과 힘을 겨루어 상대방의 신체부위 중 무릎 이상의 지면에 먼저 닿는 것으로 승패를 결정하는 경기(<http://www.ssirum.or.kr>)라고 규정하고 있다. 한편 문화관광부(1999)에서는 씨름이란 ‘예로부터 전승되고 있는 전통적 힘겨루기의 하나로 사람이 살바나 띠 또는 바지의 허리춤을 잡고 힘과 기술을 겨루어 상대를 먼저 땅에 넘어뜨리는 것으로 승부를 결정하는 민속놀이자 운동경기’라고 규정하고 있다.

그러나 이러한 씨름의 어원이나 개념 규정과는 별개로 우리사회에서 현재 씨름은 ‘씨름’이란 용어와 ‘민속씨름’이란 용어로 양분되어 사용하고 있다. 그러나 씨름과 민속씨름이 어떻게 다른지에 대해 정확히 규정되어 있지는 않다. 현재 부분적으로 규정되어 사용하고 있는 민속씨름에 대한 조작적 정의는 기존의 씨름의 어원이나 개념과 유사하다. 일례로 심상진(2006)은 민속씨름경기의 활성화 방안에 관한 연구에서 민속씨름을 ‘예로부터 고유하게 전수된 전통 문화로써 힘을 상징하는 국가적 스포츠’로 정의하면서 ‘우리 민족의 유구한 역사와 함께 이어온 우수한 전통문화이자 민족의 고유한 정체성을 담고 있는 소중한 민족 자산’이라고 덧붙여 설명하고 있다.

씨름과 민속씨름에 대한 정확한 개념 규정 없이 두 용어가 분리되어 사용되는 이유는 씨름관련 단체의 업무 특성과 관련되어 있다. 다시 말해 우리나라 씨름관련 단체는 크게 아마 씨름 업무를 담당하는 대한씨름협회와 프로씨름을 담당하는 한국씨름연맹으로 구분할 수 있는데, 씨름이란 용어를 대한씨름협회에서는 씨름으로 사용하고 있으며, 한국씨름연맹에서는 민속씨름이란 용어로 사용하고 있다. 즉 민속씨름이 프로씨름을 의미하는 용어로 사용되고 있는 것

이다. 이는 1980년대 초 씨름의 프로화가 진행되면서 기존의 아마 씨름과 다른 차별적 용어를 선정하는 과정 중 민속 전통 종목인 씨름에 프로라는 이름이 걸맞지 않다는 이유로 민속이란 말을 덧붙인 것에서 비롯된 결과이다.

그러나 씨름관련 단체 이외의 대부분의 국민들과 학계에서조차도 씨름과 민속씨름을 동일한 의미로 이해하고 있는 것이 일반적이다. 오히려 용어상 민속씨름이 프로씨름이 아닌 전통적인 씨름과 아마추어 씨름을 대변하는 용어로 인식되고 있다. 그러나 현재 씨름관련 단체에서만 민속씨름이 프로씨름을 의미하는 것으로 사용하고 있어 국민의 일반적 정서 및 이해와는 상충된 경향을 보이고 있다.

민속이란 용어에 대한 정의가 학문적으로 명확하게 규정되어 있지는 않다. 그러나 일반적으로 민속이 ‘민간의 풍속으로 한 국가의 서민사회에 전승되는 문화’(한국청소년개발원, 1993)를 의미하고, 사전적으로 ‘민간의 생활풍속이나 습관’(문화관광부, 1999)를 의미한다는 점을 감안할 때, 업무 편의상 민속씨름이란 용어를 프로씨름을 지칭하는 용어로 사용하는 것은 부적합 것으로 판단된다. 오히려 민속이란 개념 규정 등에 비추어볼 때, 민속씨름은 전통적으로 전승해서 내려오는 씨름을 의미하는 용어로 더 적합한 것으로 생각된다.

따라서 본 연구에서는 민속씨름의 개념을 현재 사용되고 씨름과 동일한 개념으로 간주하고, 한국씨름연맹과 문화관광부의 개념 규정에 토대를 두고 다음과 같이 규정하고자 한다. 민속씨름이란 예로부터 전승되고 내려오는 힘겨루기의 하나로 두 사람이 상대방의 살바를 잡고 힘과 기술을 겨루어 상대방의 신체부위 중 무릎 이상이 지면에 먼저 닿는 것으로 승부를 결정하는 민속놀이로 운동경기로 규정지을 수 있다. 그러므로 본 연구에서 다루고자 하는 민속씨름은 아마추어 수준에서 이루어지는 씨름뿐 아니라 프로경기로서 이루어지는 씨름을 모두 포괄하는 개념이다.

### 3. 민족문화상징으로서 씨름 활성화의 필요성

민족상징이란 우리민족이 과거부터 현재에 이르기까지 공간적·시간적 동질감을 바탕으로 형성되어 온 대표성을 가진 상징적 문화(문화관광부, 2007)로 정의할 수 있다. 2006년 7월 문화관광부는 3,000여명을 대상으로 우리 민족문화를 대표하는 ‘100대 민족문화상징’을 선정하여 발표한 바 있으며, 이중 씨름도 우리나라의 민족문화를 대표하는 상징문화로서 선정되어 그 가치를 인정받았다.

민족문화상징의 발굴대상은 전통과 현대를 아울러 민족문화를 대표할 수 있는 상징의 6대 분야 즉, 민족상징, 강역 및 자연상징, 역사상징, 사회 및 생활상징, 신앙 및 사고상징, 언어 및 예술상징 등이었다. 발굴기준으로는 우리민족의 민족적·사회적 관습, 일명 에토스를 형성하는 문화적 원형질로 상징성을 가질 것, 문화콘텐츠로서 산업화가 가능할 것, 유네스코 지정문화재 등 우리문화의 세계화에 기여도가 높을 것, 통일문화 형성차원에서 남북에 공통적으로 중요한 상징도 포함, 국제분쟁에 있는 상징물 우선 선정 등이 포함되었다. 이러한 발굴대상과 발굴기준에 입각해 최종적으로 씨름이 사회 및 생활상징 분야의 건강 및 체육 부문에 동의보감, 인삼, 태권도, 활, 윷놀이와 함께 선정되었다. 이러한 사실은 우리 국민 상당수가 씨름을 민족문화를 상징하는 대표적 문화로 인식하고 있음을 의미한다.

씨름의 민족문화상징으로서의 가치는 우리민족과 함께 해 온 씨름의 문화적 특성을 통해 알 수 있다. 씨름이 한 해 풍년을 기원하는 큰 행사로 모내기과 김매기가 끝났을 때 노동 후에 피로를 푸는 가장 규모가 컸던 행사였다는 김정희의 완당집 10권에 나타난 기록(이영만, 하재천)은 씨름이 민족문화의 상징으로서 우리민족의 삶과 밀접히 관련되어 있었음을 보여주고 있다. 또한 씨름이 단오날 성행되어 온 대표적인 민속경기이자 상원(上元), 3월 삼진(3월 3진), 4월 초파일, 7월 백중(百中), 8월 한가위, 9월 중량일(重陽日) 등과 같은 명절날에 기쁨을 나누기 위하여 씨름을 즐겨 하였다(최상수, 1998)는 사실은 씨름이 우리 민족의 삶의 깊숙이 자리하고 있었음을 의미한다.

그러나 민족문화를 대표하는 상징적 문화로서의 인식과는 별개로 우리사회

에서 씨름은 국민의 무관심과 정부의 지원 미비, 그리고 씨름관련 단체의 분열 및 역량부족 등으로 존립 자체를 위협받는 상황으로 치닫고 있다. 그러므로 민족문화를 상징하는 체육 분야의 대표적 문화로서의 위상과 정체성을 확립하고 지속적으로 발전할 수 있는 대안 모색이 필요한 실정이다.

### Ⅲ. 씨름의 현황 분석

- 씨름의 현황 분석에서는 씨름관련 조직의 구성과 운영 현황, 씨름 관련 제반 인식, 경기 구성 및 운영 방식, 씨름 저변확대 및 국제화 사업 현황 등에 대해 살펴보았음
- 씨름관련 조직에서는 대한씨름협회, 한국씨름연맹, 국민생활체육전국씨름연합회의 사업과 운영 현황 등에 대해 살펴보았으며, 현재 씨름계의 가장 문제로 인식되고 있는 협회와 연맹의 조직 구성과 운영 등에 초점을 두고 분석하였음
- 그 결과, 대한씨름협회와 한국씨름연맹 모두 사업 추진이나 운영이 체계적으로 이루어지지 못하고 있었으며, 이와 관련 자료도 거의 관리되고 있지 못한 것으로 나타났음
- 씨름관련 제반 인식을 파악하기 위해 한국씨름연맹(2004)의 ‘프로씨름 활성화 방안’ 자료를 활용하였음. 그 결과, 국민들은 씨름을 민족 전통 스포츠로 인식하는 경향은 많았으나 경기 자체를 지루하게 인식하는 경향이 많았음
- 경기 구성 및 운영 방식은 그동안 여러 차례 변화되어 왔음. 그러나 이러한 변화가 국민의 요구를 고려한 과학적 접근에 근거하지 않고 이루어져 국민의 관심으로부터 멀어지는 결과를 초래하였음
- 대한씨름협회와 한국씨름연맹에서 추진하고 있는 저변확대 사업과 국제화 사업은 거의 없는 실정임. 다만 국민생활체육전국씨름연합회에서 동호인 대회, 길거리씨름대회, 강습회 등을 개최하여 씨름의 저변 확대에 기여하고 있음. 그러나 씨름의 국제화 노력은 거의 이루어지지 않고 있는 것으로 나타났음

## 1. 조직 현황

### 가. 조직 구성

씨름관련 조직은 크게 아마씨름 업무를 담당하는 대한씨름협회와 프로씨름 업무를 담당하는 한국씨름연맹, 그리고 생활체육관련 업무를 담당하는 국민생활체육전국씨름연합회로 구분할 수 있다. 따라서 이 세 조직을 중심으로 조직 구성과 운영에 관한 제반 사항을 살펴보고자 한다. 그러나 현재 씨름계의 문제가 대한씨름협회와 한국씨름연맹 간의 갈등에서 비롯되고 있기 때문에 협회와 연맹의 조직 구성과 운영 등을 중점적으로 살펴보고자 한다.

#### 1) 대한씨름협회

##### 가) 설립 목적

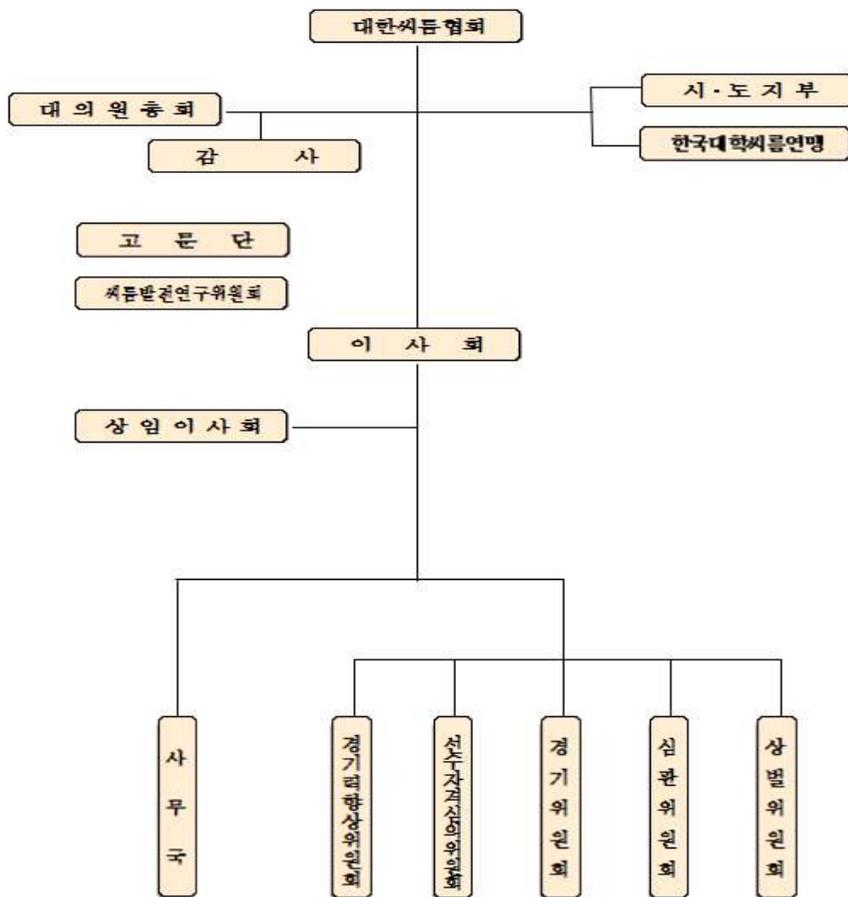
대한씨름협회는 대한민국의 민속경기인 씨름을 국민에게 널리 보급하여 국민체력을 향상케 하며 건전하고 명랑한 기풍을 진작하는 씨름인 및 그 단체를 통합 지도하고 우수한 경기자를 양성하여 국위선양을 도모함으로써 민족문화 발전에 이바지하기 위한 사업을 관장하는데 목적을 두고 설립되었다.

##### 나) 사업

협회에서 추진하고 있는 사업으로는 씨름경기의 기본방침 심의 결정, 씨름경기에 관한 대한체육회의 자문에 응하고 관계기관에 대한 건의, 국제경기대회의 개최 및 참가, 각 지부와 전국규모 연맹체의 관리 및 감독, 씨름경기대회의 개최 및 주관, 씨름경기기술의 연구 및 향상, 씨름경기자의 양성 및 경기시설에 관한 연구와 설치 및 관리, 씨름경기종목에 관한 선전 계몽, 기타 본 협회의 목적 달성에 필요한 사업 등이 있다(<http://ssireum.sports.or.kr>).

다) 조직

대한씨름협회는 1946년 3월 7일 15번째로 대한체육회 산하 경기단체로 가입하였으며, 협회규약과 경기심판규정을 제정하고 국민에게 씨름을 널리 보급하여 민족문화를 발전시킬 목적으로 출범하였다. 대한씨름협회는 이사회를 두고 그 산하에 사무국과 경기력향상위원회, 선수자격심의위원회, 경기위원회, 심판위원회, 상벌위원회가 있다.



<그림 III-1> 대한씨름협회 조직도

대한씨름협회 산하 조직이 어떤 업무를 하고 있는지에 대한 자료는 정리되어 있지 않아 확보할 수가 없었으며, 상벌위원회와 관련된 내용만을 파악할 수 있었다. 상벌위원회는 상벌위원회규정 제2조 규약 제7장에 의하여 씨름계에 공적이 있는 단체 및 개인을 표창하고 비리가 있는 단체 및 개인을 징계하므로써 건전한 체육풍토를 조성하기 위한 목적으로 설치되었다. 상벌위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인 및 위원 약간인으로 구성하며. 위원장은 규약 제 8 조의 임원 중에서 회장이 지명하고, 부위원장은 위원회에서 호선에 의하여 선임하며, 위원은 당해분야에 전문적인 지식을 갖고 있는 자중에서 회장이 위촉한다.

## 2) 한국씨름연맹

### 가) 설립 목적

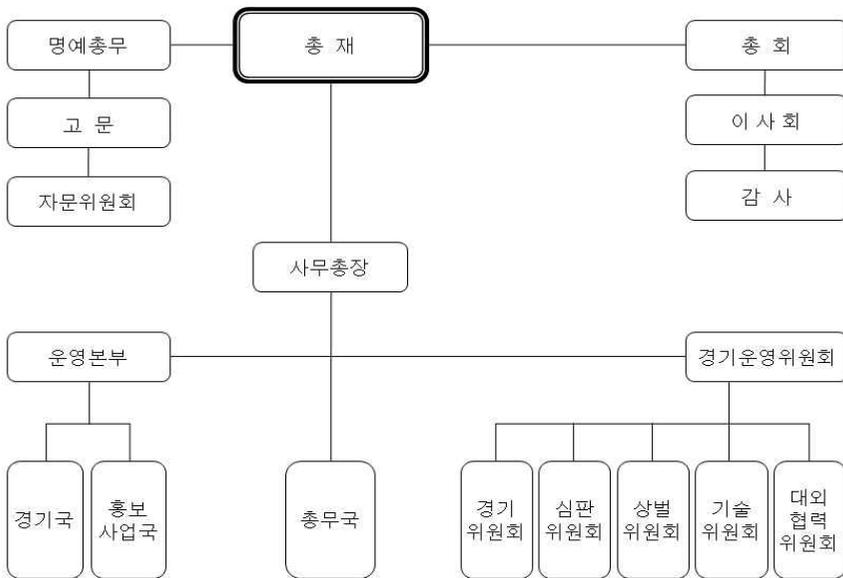
(사)한국씨름연맹은 우리 민족의 문화유산인 씨름의 계승, 발전과 강인한 민족정신 함양 및 국민체력 향상을 도모하고 나아가서 씨름의 세계화를 통하여 체육한국의 위상 제고에 이바지하는데 목적을 두고 설립되었다 (<http://www.ssirum.or.kr>).

### 나) 사업

한국씨름연맹의 사업은 별도로 규정되어 있지 않아 자료를 확보할 수가 없었다. 한국씨름연맹의 홈페이지는 물론이고 관계자에게서도 연맹이 어떤 사업을 추진하고 있는지에 대한 자료를 확보할 수 없었다. 프로씨름 구단이 한때 8개나 창단되어 국민의 많은 사랑을 받았음에도 불구하고 씨름관련 사업조차 규정되어 있지 않은 것이 씨름계의 현실이었다.

### 다) 조직

한국씨름연맹의 조직은 총재, 사무총장, 1 운영본부와 1 경기운영위원회로 구성되어 있다. 운영본부 산하에 경기국과 홍보사업국이, 경기운영위원회 산하에 경기, 심판, 상벌, 기술, 대외협력 위원회가 있으며, 사무총장 산하에 총무국을 두고 있다. 그러나 현재 연맹과 협회간의 법정 다툼과 프로씨름 경기의 개최 실패 등으로 연맹의 조직은 명목상으로 존재하고 있다고 할 수 있다.



<그림 III-2> 대한씨름연맹 조직도

### 3) 국민생활체육전국씨름연합회

#### 가) 설립 목적

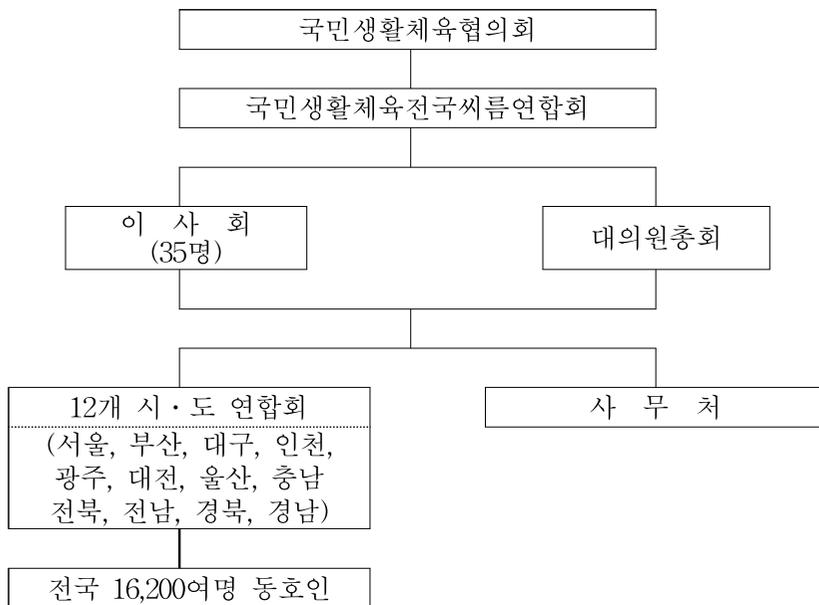
국민생활체육전국씨름연합회는 국민생활체육협의회 정관 제40조 규정에 의거 국민생활체육 전국씨름연합회의 조직 및 운영에 관한 기본사항 규정을 근거로 설립되었다. 연합회는 씨름을 통한 국민체력 향상, 씨름인구 저변 확대

및 생활체육으로 확산, 씨름을 통한 건전한 체육문화 창달, 예와 도의 씨름 정착 등을 위하여 전국단위 규모 씨름대회 개최 및 주관, 씨름 활성화를 위한 홍보활동 전개 등을 통해 생활체육 활성화와 국민건강증진에 이바지하는데 목적을 두고 있다.

나) 사업

연합회에서 추진하고 있는 사업으로는 각 시·도 씨름연합회 구성을 통한 내실강화로 씨름 활성화를 통해 생활체육으로서 중심적 역할 수행, 일반인들이 참여할 수 있는 각종 대회개최, 여자부 참여 기회 제공, 시·도간의 단결 및 화합에 기여, 시·도연합회 및 시·군·구연합회 등 회원단체의 구성 확대, 생활체육활성화 사업 추진, 생활체육의 적극적인 홍보활동 전개 등이 있다 (<http://sportal.or.kr/vm/ssireum/>).

다) 조직



<그림 III-3> 국민생활체육전국씨름연합회 조직도

전국씨름연합회는 이사회와 대의원총회를 두고, 그 산하에 12개 시·도연합회와 사무처를 두고 있다. 12개 시·도 연합회 산하에는 16,200여명의 동호인이 등록되어 있다.

## 나. 조직 운영

### 1) 대한씨름협회

#### 가) 일반현황

2007년 협회에서는 전국 규모의 대회를 10회 개최하였으며, 이 중에서 8회는 협회 주최로, 2회는 협회 산하의 민족씨름위원회 주최로 개최하였다. 2007년 6월 27일~30일 당진체육별장사씨름대회는 협회와 연맹의 갈등으로 2006년 11월 18일 종료된 영천올스타게임 이후 7개월 만에 민속씨름위원회 주최로 개최되었다. 한국씨름연맹 소속의 현대삼호중공업코끼리씨름단은 협회 주최의

<표 III-1 > 대한씨름협회의 2007년 사업

대회명	기간(일수)	개최장소	참가현황		참가부	주최
			팀수	선수		
회장기전국장사씨름대회	03.29-04.05(8)	문경실내체육관	139	1,061	초·중·고·대·일반	대한씨름협회
중평인삼배전국장사씨름대회	06.12-06.16(5)	종합스포츠센터	122	985	초·중·고·대·일반	대한씨름협회
대통령기전국장사씨름대회	07.01-07.05(5)	용인실내체육관	94	884	초·중·고·대·일반	대한씨름협회
전국시도대항장사씨름대회	07.27-08.01(6)	고흥팔영체육관	149	715	초·중·고·대·일반	대한씨름협회
학산김성률배전국장사씨름	08.19-08.23(5)	마산실내체육관	118	892	초·중·고·대·일반	대한씨름협회
전국씨름선수권대회	09.09-09.14(6)	인제체육관	120	1,215	초·중·고·대·일반	대한씨름협회
전국소년체육대회	05.26-05.28(3)	의성학생체육관	16	222	초·중	대한씨름협회
전국체육대회(2007년)	10.09-10.11(4)	광주공고체육관	16	311	고·대·일반	대한씨름협회
당진체육별장사씨름대회	06.27-06.30(4)	당진군 실내체육관	23	153	일반	대한씨름협회 민속씨름위원회
태안추석전국체육별장사 대회	09.23-09.26(4)	충남 태안군민체육관	17	146	일반	대한씨름협회 민속씨름위원회

자료: 유지곤(2007) 자료 토대로 수정 및 보완하였음.

씨름대회에 초청방식으로 참여하게 되었다. 당진씨름 대회에는 각 시·도 22개 실업팀과 현재 유일한 1개 프로팀인 코끼리씨름단을 포함 총 23개 팀이 참가하였다. 당진 대회는 최근에 대한씨름협회에서 경기 진행을 위한 기존의 협회 규칙을 통합하여 새로 규정된 ‘씨름 경기 규칙’을 적용해 경기가 진행되었다.

## 나) 씨름 인력 양성 현황

### (1) 지도자 및 심판 양성 현황

씨름지도자는 국민체육진흥법 제2조 체육지도자에 포함되어 정부 차원에서 양성되고 있으며, 경기지도자와 생활체육지도자 과정에 포함되어 있다. 대한씨름협회는 민간차원에서의 씨름 지도자와 심판 양성을 위한 강습회와 보수교육을 실시하고 있다.

최근 2007년 1월 1일자의 대한씨름협회의 씨름경기규칙의 제17장 지도자 자격규정 제78조의 각항을 보면, 지도자는 본 협회에서 실시(연 2회)하는 지도자 연수교육을 이수하여야 소속단체(팀)의 지도자 및 사범자격을 부여하며, 유단자 일지라도 지도자 연수교육을 이수하지 않은 자는 소속단체(팀)의 지도자 자격을 부여하지 않고, 지도자 자격을 득하지 아니한 자는 협회에서 주최·주관하는 대회에 지도자 자격을 부여하지 아니하며, 지도자는 씨름공인 4단 이상인 자에 한한다. 라고 명시 하고 있다(2007년 12월 31일까지 유예 (2006. 4. 26. 3차 이사회)).

대한씨름협회의 심판자격 및 급수 규정을 보면, 심판자격을 획득하고자 하는 자는 경기경력 3년 및 지도자경력 3년 이상인 자라야 하며 단, 타 경기종목 출신자는 대졸 이상인 자로 각 시·도지부장이 추천한 자로 한다고 명시되어 있다. 심판 급수는 3단계로 되어 있으며 중앙심판원을 두고 있다.

중앙심판원은 협회의 강습회(연수회)를 수료한 자 중 1, 2급 자격자로서 협회의 심의를 거쳐 선발하며, 전국규모대회의 주·부심을 할 수 있다. 단 경기경력 5년 및 지도자 경력 5년 이상인 자는 상임이사회의 심의를 거쳐 중앙심판

원으로 선발할 수 있다. 그리고 중앙심판원은 각 지부의 3급 과정 강습회(연수회)의 강사로 초빙될 수 있다.

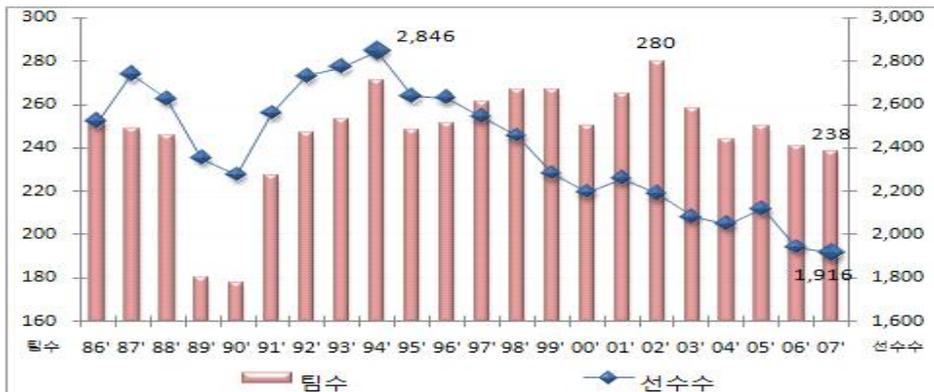
협회의 보수교육을 연 1, 2회 정도 실시하고 있으며, 심판은 매년 1회 이상의 보수교육을 받아야 하고, 각종 대회와 주·부심 과정에서 오심 및 보수교육 성적, 실제심판경력, 급수경과기간 등을 협회에서 종합적으로 심의하여 그 결과에 따라 승급여부가 결정된다.

또한 체육관련 학을 전공한 여성을 대상으로 여성심판을 양성하고 있으며, 현재 00명의 여성심판을 배출해 각 시·도 지부 대회 및 전국규모의 대회에서 활동하고 있다. 2007년 현재 1급 69명, 2급 37명, 3급 181명 등 총 287명이 대한씨름협회 소속 심판으로 등록되어 있다.

<표 III-2> 2007년 대한씨름협회 등록심판 현황

1급	2급	3급	소계
69	31	287	287

(2) 선수 현황



<그림 III-4> 대한씨름협회 등록 팀수 및 선수수

대한씨름협회 등록 소속 선수수와 팀수는 전반적으로 감소세를 보이고 있다. 총 선수수의 경우 1986년 2,521명, 1987년 2,738명으로 증가를 보이다가 1988년 2,625명으로 약간 감소하고 1991년 2,560명, 1992년 2,729명으로 소폭 증가한다. 1994년에는 2,846명으로 선수 등록수가 최고치를 기록하지만 그 이후 감소세가 두드러지다가 2007년 현재 1,916명이 등록된 상태이다.

<표 III-3> 대한씨름협회 선수등록 변화 추이

년도	초등	중등	고등	대학	일반	계
1986	717	826	609	193	176	2,521
1987	803	827	698	218	192	2,738
1988	771	760	712	214	168	2,625
1989	668	665	669	222	127	2,351
1990	631	693	610	223	119	2,276
1991	808	788	619	233	112	2,560
1992	812	913	593	239	172	2,729
1993	810	912	653	242	155	2,772
1994	906	899	618	258	165	2,846
1995	744	870	634	235	154	2,637
1996	761	844	641	231	153	2,630
1997	647	843	646	248	159	2,543
1998	624	778	603	282	168	2,455
1999	608	669	583	281	140	2,281
2000	551	671	554	290	130	2,196
2001	632	692	501	276	158	2,259
2002	607	626	508	287	159	2,187
2003	558	613	500	260	150	2,081
2004	548	583	506	254	158	2,049
2005	613	591	486	255	174	2,119
2006	527	511	448	239	217	1,942
2007	588	473	415	242	198	1,916

자료 : 대한씨름협회 내부자료

한편 대한씨름협회 등록 팀수의 경우 증가와 감소를 반복하고 있어 일정한 경향을 보이지는 않고 있지만 전반적으로는 감소추세에 있다. 이는 1986년

251개 팀이었던 것이 2002년 280개 팀을 정점으로 감소추세를 보이다가 2007년 238개 팀으로 감소한 것을 통해 알 수 있다.

<표 III-4> 대한씨름협회 등록단체 변화 추이

년도	초등	중등	고등	대학	일반	계
1986	100	82	44	13	12	251
1987	96	77	47	15	14	249
1988	103	68	48	14	13	246
1989	62	52	42	14	10	180
1990	56	52	42	15	13	178
1991	73	60	44	17	13	227
1992	102	74	40	18	13	247
1993	108	70	44	17	14	253
1994	114	74	48	19	16	271
1995	101	73	44	16	14	248
1996	102	69	46	17	17	251
1997	106	74	48	17	16	261
1998	107	73	44	22	21	267
1999	112	72	44	20	20	267
2000	97	73	41	20	19	250
2001	101	75	43	21	25	265
2002	109	77	45	22	27	280
2003	97	73	43	22	23	258
2004	93	64	43	19	23	244
2005	101	68	39	18	24	250
2006	97	63	36	18	27	241
2007	98	54	36	18	32	238

자료 : 대한씨름협회 내부자료

## 2) 한국씨름연맹

### 가) 일반현황

최근 프로씨름은 IMF이후 경제 침체와 다양한 프로스포츠의 등장 등 사회문화적 변화로 인해 씨름 인기가 하락하고 프로씨름팀이 연이어 해체되면서 여러 가지 어려움에 직면해 있다. 무엇보다도 프로대회를 위한 선수수급 문제

가 가장 크게 대두되었으며, 다음으로는 연맹과 KBS의 중계권관련 대립으로 대회개최를 위한 재정보화가 어려운 상황에 이르게 되었다. 이로 인해 경기대회 개최수가 감소하게 되었는데, 2001년 9개 대회와 2002년 11개 대회가 개최되었던 것이 2005년에는 4개 대회로 급격히 감소하게 되었다. 이후 대한씨름협회 소속 실업팀을 포함해 프로씨름을 개최하는 방식으로 2006년 7개 대회를 개최하였지만 2006년 11월 ‘영천 올스타 대회’를 끝으로 2007년 10월 현재 연맹주최의 대회를 개최하고 있지 못하고 있는 실정이다. 이는 2005년 대한씨름협회에서 실업팀 소속 선수를 연맹이 주관하는 프로씨름 대회에 출전시키는 조건으로 연맹에서 프로씨름 구단을 몇 개 더 창단하기로 약속하였으나 이러한 약속이 이행되지 못하면서 2006년 11월 영천 올스타 대회이후 대한씨름협회에서 소속 선수를 연맹이 주관하는 대회에 출전시키지 않고 있기 때문이다.

<표 III-5> 프로씨름 경기대회 개최 현황(00년-06년)

대회연도	대회명	총 기간	전체관중수	평균관중수
2006	7개 대회	22일	100,900	4,586
2005	4개 대회	13일	57,100	3,662
2004	10개 대회	32일	121,907	3,809
2003	10개 대회	31일	115,512	3,726
2002	11개 대회	33일	173,832	5,267
2001	9개 대회	31일	158,557	5,115
2000	9개 대회	30일	172,220	5,741

자료 : 한국씨름연맹 내부자료

#### 나) 씨름 인력 양성 현황

##### (1) 지도자 및 심판 양성 현황

지도자 양성을 위한 별도의 교육사업은 없으며, 선수와 지도자 및 심판 전체를 대상으로 한 워크샵, 세미나, 토론회는 연 평균 1회 정도 실시하고 있

다. 심판양성을 위한 심판 강습회는 연간 2~3차례의 실시되고 있으며 연간 10명의 심판과 계약을 체결하여 심판진으로 운영하고 있다. 심판위원장은 월 150만원, 심판은 월 100만원 수준에서 연봉이 지급되고 있으며, 최근에는 재정문제 등으로 고정 월급제가 아니라 대회 심판 횟수 등에 따라 심판비를 지급하는 방식으로 심판진이 운영되고 있다.

(2) 선수 현황

한국씨름연맹의 연도별 선수등록수를 살펴보면, 전반적으로 증가 혹은 감소를 반복하다가 최근 급격히 감소한 것으로 나타났다. 1987년 58명이었던 선수수가 1996년 91명을 정점으로 감소세를 보이고 있다.

<표 III-6> 한국씨름연맹 소속 연도별 선수등록 현황

년도	태백	금강	한라	백두	계	비고
1987		19	19	20	58	천하/체급장사 포함
1988					61	“
1989		15	22	18	55	“
1990					78	“
1991		21	22	23	66	“
1992			18	20	38	“
1993			-	-	-	“
1994			39	42	81	“
1995			37	36	73	천하별도/ 지역체급장사 포함
1996			44	47	91	“
1997			44	44	88	“
1998			27	27	54	“
1999			21	23	44	“
2000			26	24	50	“
2001			17	19	36	“
2002			18	20	38	“
2003					49	“
2004					52	“
2005					33	“
2006					21	“

자료 : 한국씨름연맹 내부자료

연맹의 등록팀 수도 등록선수 수와 마찬가지로 지속적으로 감소하다가 2007년 현재 현대삼호팀 1개만 남아있다. 프로씨름단은 출범 당시인 1984년 3개팀으로 출발하여 1996년 최대 8팀까지 보유한 적이 있으나 IMF 경제위기 등으로 1997년에서 1999년까지 8개팀이 해체되면서 팀수가 대폭 감소하게 되었다. 2005년 기존의 현대중공업팀이 현대삼호로 팀명을 변경하여 2005년 재창단을 하면서 2007년 현재 유일한 프로씨름단으로 남아 있다.

<표 III-7> 한국씨름연맹 소속 프로씨름단 현황

순번	씨름단	창단일	해단일
1	일양약품(해룡)	1984. 03. 02	1998. 02. 03
2	보해양조(맹호)	1984. 12. 24	1988. 02. 01
3	럭키금성(황소)	1984. 12. 27	2004. 12. 06
4	현대중공업(코끼리)	1985. 12. 10	2004. 12. 31
5	삼익가구(사자)	1987. 01. 22	1995. 01. 12
6	조흥금고(호랑이)	1988. 06. 10	1997. 09. 19
7	청구(청룡)	1992. 12. 01	1997. 12. 31
8	세경진흥(사자)	1995. 01. 13	1997. 09. 19
9	한보철강(멧돼지)	1995. 02. 20	1997. 09. 09
10	진로(두꺼비)	1995. 12. 05	1999. 04. 31
11	동성건설(백호)	1997. 09. 09	1998. 08. 31
12	삼익파이낸스(백마)	1999. 05. 06	2000. 02. 02
13	강원태백(곰)	1999. 05. 19	2000. 03. 24
14	신창건설(코뿔소)	2000. 02. 29	2005. 07. 25
15	지한정보(곰)	2000. 05. 10	2001. 06. 04
16	현대삼호(코끼리)	2005. 01. 01	

자료 : 한국씨름연맹 내부자료

### (3) 선수급여 현황

한국씨름연맹 소속선수의 연봉은 A급 선수가 8천~1억 5천만원, B급 선수가 4천~7천만원, C급 선수가 1천~3천만원 수준이다. 그러나 공식적인 자료

가 구축되어 있지 않아 선수의 급여 현황을 정확히 파악하기는 현실적으로 어려운 실정이다.

#### 다) 재원 조성

연맹운영 재원은 중계권료와 대회 유치비 및 후원금 등이다. 이 중 전속계약을 체결한 KBS의 방송중계권료가 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 1983년 연맹의 재원은 KBS의 방송중계권료 5억원이 전부이었으며 이러한 현상은 거의 10년 동안 유지 되어왔다. 이는 프로화 추진의 주축이 KBS 관계자들이기 때문이다(황의룡, 2002). 이후 1994년 8억 4천만원, 1995년~2004년까지 매년 12억원의 중계권료를 받았다.

이외에 광고 스폰서 2억원과 대회 당 약 1억 5천만원의 씨름 대회 개최지역의 지역 유치금이 운영 재원으로 조성된다. 그러나 2005년과 2006년 KBS중계권료가 연맹에 지급되지 않고 대회가 거의 개최되지 못하면서 현재 연맹 운영을 위한 재원은 거의 없는 실정이다.

2001년에는 IMF 전후의 씨름단 해체로 홍보협찬금(광고스폰서)이 줄어들어 재정확보를 위한 타이틀 스폰서를 처음 도입하였다. 2001년 3월 15일에 2001년 정규장사씨름대회 타이틀 스폰서로 (주)세라젠티의료기를 선정하고, 7억원의 스폰서 계약을 체결하였다. 공식 대회명칭은 '2001세라젠티의료기배 00장사씨름대회'로 하고 기간은 2001 보령대회부터 2002 설날대회까지로 하였으며, 2002 시즌의 기간은 2002년 용인대회부터 2003년 설날대회까지로 1년 계약 연장을 했다. 2003년 씨름대회 타이틀스폰서 후원사로 또다시 (주)세라젠티의료기와 2003년 3월 대회부터 12월 천하대회까지의 기간으로 8억 5천만원(KBS 스포츠비용 2억원 포함)에 후원계약을 체결했다.

씨름대회는 개최지역에서 대회유치약정금으로 약 1억 5천만원(2004년 기준 /설날, 추석, 지역 대회별로 다소 차이가 있음)과 연맹의 대회 예산 약 1억원 등 총 2억 5천만원으로 대회를 개최한다. 1년에 8개 대회를 개최하면 20억원 정도의 예산을 필요하다.

대회 개최시 입장권의 가격은 전적으로 대회 유치권자인 지방자치단체장이 정하고 있으며, 대개개 일반권 5,000원과 할인권 3,000원 수준에서 책정하고 있다. 경우에 따라서는 입장권을 무료로 배포하는 지자체도 있으며, 입장권 판매에서 발생하는 모든 수익은 유치지역에서 갖는다.

## 2. 씨름관련 제반 인식

민속씨름 활성화 방안을 모색하기 위해서는 씨름이 안고 있는 문제가 무엇인지, 그리고 국민의 씨름에 대한 인식에 대한 종합적인 분석이 필요하다. 이에 본 연구에서는 국민의 씨름에 대한 인식을 파악하기 위해서 한국씨름연맹에서 2004년 하반기에 실시한 ‘프로씨름 활성화를 위한 인식 조사’ 자료를 활용하고자 한다. 이 조사에는 국민, 씨름 관람객, 경기운영자, 선수 및 지도자, 전문가의 프로씨름의 문제점, 이미지, 프로씨름 발전을 위한 개선사항 등 제반 인식이 포함되어 있어 본 연구의 목적을 달성하는데 유용한 자료로 활용될 수 있기 때문이다.

### 가. 일반 국민과 씨름 관람객의 씨름관련 인식

#### 1) 조사 개요

조사대상자는 유의할당추출법에 의해 표집단 조사대상자 중 성별 비율은 남자 6, 여자 4이며, 연령별 비율은 20대 이하 2, 30대 3, 40대 3, 50대 2로 할당되었다. 경기관람객 조사의 전체 표본 특성은 일반과 동일하게 하였으나 경기장별 표본할당은 당일 입장객 특성을 고려하여 조정하여 조사를 실시하였다. 조사대상자의 일반적 특성은 <표 III-8>과 같다.

<표 III-8> 조사대상자의 일반적 특성

구분	일반인	씨름 관람객
조사대상	18세~59세 남녀	
조사지역	전국 8개 시·도	공주, 구리 (추석/구리장사씨름대회)
표본 추출방법	성, 연령, 지역을 고려한 유의할당 추출법 (Purposive Quota Sampling)	
표본크기	총1,242명	총 400명
자료 수집방법	전화조사	개별면접조사

## 2) 조사 결과

### 가) 경기장 방문 관람 이유

경기장 방문 관람 이유는 씨름 경기장 관람객의 씨름 경기장 방문 이유와 일반인의 일반적인 경기장 방문 이유로 나누어 조사되었다. 그 결과, 씨름관람객의 경기장 방문 이유는 한국 고유의 전통적인 스포츠(43.8%), 다양한 기술을 보기 위해(27.8%)가 높게 나타났다. 반면 씨름이외의 일반 스포츠 종목 경기장 관람 이유로는 생생한 현장감을 즐기기 위해(22.1%), 가족/친구/동호회의 친목도모(15.1%), 경기장의 흥분과 열기(14.8%)가 높게 나타났다. 이는 씨름의 전통 스포츠로서의 정체성 확립과 기술씨름이 중요성을 뒷받침한 동시에 생생한 현장감과 친목도모 및 경기장의 흥분과 열기를 만끽할 수 있는 경기 방식이 적극 검토되어야 함을 의미한다.

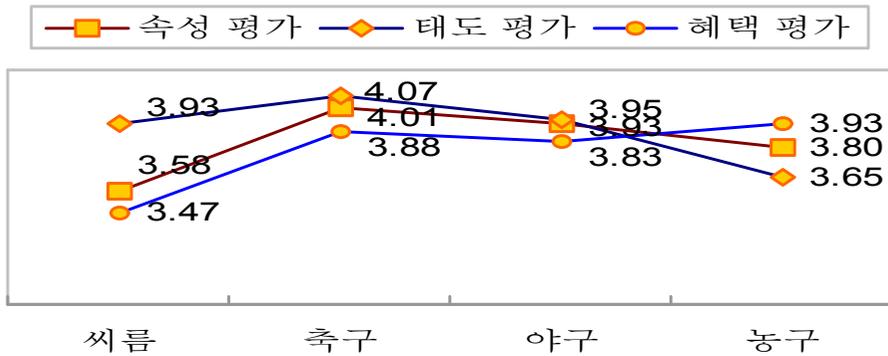
<표 III-9> 경기장 방문 관람 이유

씨름 종목의 경기장 관람 이유		일반 스포츠 종목의 경기장 관람 이유	
구분	비율(%)	구분	비율(%)
한국 고유의 전통 스포츠	43.8	생생한 현장감을 즐기기 위해	22.1
다양한 기술을 보기 위해	27.8	가족/친구/동호회의 친목도모	15.1
좋아하는 씨름단/선수	7.3	경기장의 흥분과 열기	14.8
남성미가 강해서	5.3	관중과 함께 즐길 수 있어서	3.6
대회 주최지역이 가까워서	4.3	좋아하는 선수/팀	3.2
승부근성이나 쇼맨십	4.3	기술이나 자세를 배울 수 있어서	2.2
무료입장/초청장	4.0	선수들을 통한 대리만족	1.7

나) 씨름과 타 스포츠 속성 비교

평가는 관람객 400명을 대상으로 크게 속성, 태도, 혜택 평가로 나누어 조사되었다. 속성 평가는 경기의 재미, 연맹의 대회 운영 능력, 기념상품의 다양성, 경기장 시설, 중계방송 접촉 기회, 경기 수준 등으로, 태도 평가는 팬으로서의 자부심, 애정, 놀이 문화로서의 가치 등, 혜택 평가는 경기 및 응원, 이벤트 등 볼거리, 관중 및 팬 서비스 등의 항목으로 조사되었다. 척도는 5점 등간척도로서 점수가 높을수록 평가가 긍정이라는 것을 의미한다.

조사결과에 따르면, 속성 평가에서는 축구(평균=4.01), 야구(평균=3.93), 농구(3.80), 씨름(평균=3.58), 태도 평가에서는 축구(평균=4.07), 야구(평균=3.95), 씨름(평균=3.93), 농구(평균=3.65), 혜택 평가에서는 농구(평균=3.93), 축구(평균=3.88), 야구(평균=3.83), 씨름(평균=3.47) 순으로 나타났다. 이러한 결과는 씨름 경기의 재미와 대회 운영, 경기장 시설 등 속성적인 측면과 경기와 응원 등 볼거리와 팬 서비스에 대한 평가는 상대적으로 낮은 반면 종목에 대한 애정, 특별함, 팬으로서의 자부심 등 태도 평가는 비교적 높음을 의미한다. 결론적으로 스포츠 상품으로서의 전반적 평가는 낮은 반면 민족 전통 스포츠로서의 태도 평가는 상대적으로 높다는 것을 의미한다.



<그림 III-5> 종목별 인식 평가

출처 : 한국씨름연맹(2004). 프로씨름 활성화를 위한 인식 조사 보고서

<표 III-10> 종목별 속성 평가

(단위 : 점)

구분	씨름	축구	야구	농구
경기가 재미있다	3.99	4.36	4.34	4.04
연맹은 대회 운영을 잘한다	3.46	3.74	3.70	3.74
기념품이 다양하다	3.05	3.88	3.73	3.35
경기장 시설이 좋다	3.43	3.98	3.75	3.83
중계방송을 자주 접할 수 있다	3.67	4.20	4.09	3.87
경기력의 수준이 높은 편이다	3.78	3.90	3.71	3.87

속성 평가의 하위 항목별 조사결과를 살펴보면, 씨름이 전반적으로 타 종목에 비해 상대적으로 매우 낮은 것으로 나타났으며, 경기의 재미, 연맹의 대회 운영 능력, 기념품의 다양성, 경기장 시설, 중계 방송 접근성에서 평균 점수가 가장 낮았으며, 경기력 수준에서는 야구에 이어 두 번째로 평균 점수가 가장 낮았다. 이는 씨름자체가 가지고 있는 경기 자체의 특성을 재미있게 변화시키고 경기력을 향상시키기 위한 방안 모색과 관련단체의 운영 능력 향상, 그리고 중계방송 빈도 등의 확대 등이 필요함으로 보여주고 있다.

한편 성과 연령에 따른 씨름 종목에 대한 속성 평가 결과에 따르면, 성별로는 여자(평균=3.60)가 남자(평균=3.57)보다 높게, 연령별로는 40대(평균=3.81), 50대(평균=3.75), 30대(평균=3.48), 20대(평균=3.45)로 나타났다.

<표 III-11> 종목별 태도 평가

(단위 : 점)

구분	씨름	축구	야구	농구
팬이라는 것에 자부심을 느낀다	3.58	3.86	3.83	3.57
애정을 느낀다	3.80	4.05	4.00	3.57
좋은 놀이 문화이다	4.11	4.11	3.93	3.70
다른 스포츠에 비해 특별한 느낌이 든다	3.91	4.00	3.85	3.57
긍정적으로 생각하고 있다	4.08	4.13	4.09	3.74
앞으로도 많은 관심을 가질 것이다	4.07	4.26	4.01	3.78

태도 평가의 하위 항목별 조사결과를 살펴보면, 씨름이 좋은 놀이 문화이고 타 스포츠에 특별한 느낌이 들며 앞으로 많은 관심을 가질 것이라는 항목에 대해서는 비교적 평균 점수가 높은 반면, 팬으로서의 자부심, 애정, 긍정적으로 생각한다는 항목에서는 타 스포츠 종목에 비해 상대적으로 평균 점수가 낮게 나타났다.

<표 III-12> 종목별 혜택 평가

(단위 : 점)

구분	씨름	축구	야구	농구
경기, 응원, 이벤트 등 볼거리가 많다	3.54	3.96	4.00	3.96
관중 및 팬 서비스가 좋다	3.39	3.80	3.65	3.91

혜택 평가의 하위 항목별 조사결과를 살펴보면, 씨름이 타 스포츠 종목에 비해 경기, 응원, 이벤트 등 볼거리 제공과 관중 및 팬 서비스에 대한 평균 점

수가 매우 낮게 나타났다. 이는 씨름경기 활성화를 위해서는 씨름 관객에게 불거리와 팬 서비스 확대가 필요함을 의미한다.

다) 씨름단 및 선수 평가

일반인과 관람객을 대상으로 씨름선수를 선호하는 이유에 대해 조사한 결과, 씨름 기술을 다양하게 구사해서, 승부근성이 뛰어나서, 쇼맨십으로 관중을 즐겁게 해줘서 순으로 나타났다.

라) 프로씨름 개선 사항

씨름관람객 400명을 대상으로 프로씨름의 개선 사항을 고객서비스와 프로씨름 구성 요소로 구분하여 조사하였다. 그 결과, 고객서비스 측면에서 개선해야 할 사항은 씨름대회 일정 및 홍보 활성화(42.3%), 연령을 고려한 응원 및 이벤트(34.3%), 경기전 이벤트의 다양화(24.8%), TV보도의 단순화(22.0%), 모래판과 관중석의 거리단축(17.5%), 이벤트 경기 개최(17.5%), 씨름 팬의 참여 기회 확대(13.0%) 순으로 나타났다.

<표 III-13> 프로씨름 개선 사항

고객서비스		프로씨름 구성 요소	
구분	비율((%)	구분	비율(%)
씨름대회 일정 및 홍보 활성화	42.3	문화관광부와 관광상품으로 개발	23.3
연령을 고려한 응원 및 이벤트	34.3	씨름 팬의 적극적 참여 유도	20.8
경기전 이벤트의 다양화	24.8	대회 및 체급별 선수 인원 확대	20.3
TV보도의 단순화	22.0	대회 개최지역을 대도시로 확대	19.3
모래판과 관중석의 거리단축	17.5	선수 및 지도자의 프로의식 고취	18.8
이벤트 경기 개최	14.5	프로씨름 전용 경기장 건립	17.3
씨름 팬의 참여 기회 확대	13.0	프로씨름의 세계화	17.0

프로씨름 구성 요소별 개선사항은 문화관광부와 관광상품으로 개발(23.3%), 씨름 팬의 적극적 참여 유도(20.8%), 대회 및 체급별 선수 인원 확대(20.3%), 대회 개최지역을 대도시로 확대(19.3%), 선수 및 지도자의 프로의식 고취(18.8%), 프로씨름 전용 경기장 건립(17.3%), 프로씨름의 세계화(17.0%) 순으로 나타났다.

## 나. 경기운영자의 씨름관련 인식

### 1) 조사개요

프로씨름 지자체 경기운영자 8명을 대상으로 프로씨름 유치, 입장권 판매, 홍보 및 씨름의 활성화를 위한 우선과제 등을 조사하였다. 조사 시기는 2004년 11월이며, 조사는 우편조사를 통해 이루어졌다.

### 2) 조사 결과

#### 가) 씨름대회 유치 목적(복수응답)

경기운영자 7명을 대상으로 씨름대회 유치 목적을 조사한 결과, 지역민 볼거리 제공(28.6%), 지역홍보(21.4%), 지역경제 활성화(14.3%), 씨름인구 저변 확대(14.3%)로 나타났다.

#### 나) 입장권 예약 및 판매경로

씨름 입장권 예약 및 판매 경로로는 읍/면/동사무소(38.5%), 경기장 현장판매(30.8%), 전화 예약판매(15.4%), 무료입장(15.4%) 순으로 나타났다.

#### 다) 홍보 매체

홍보는 현수막(26.7%), 이정표식 현수막(23.3%), 시정지(23.3%), 기타 지역

지(20.0%), 기타(6.6%) 순으로 나타났다.

라) 홍보 비용

평균 홍보 비용은 7천 2백만원으로 나타났으며, 2천만원(25.0%), 3천만원(25.0%), 4천만원(12.5%), 5천만원(25.0%), 1억 2천만원(12.5%) 순으로 나타났다. 이러한 결과는 홍보 매체에 비해 홍보 비용은 상대적으로 너무 많다는 것을 의미한다.

마) 팬 확대 및 인기부활을 위한 우선과제(중복응답)

프로선수들의 기량 향상(16.7%), 프로 및 실업팀 수 창단 확대(16.7%), TV중계의 활성화(11.1%), 시·도별 안배개최로 전국관람 유도(11.1%) 순으로 나타났다.

## 다. 선수 및 지도자의 씨름관련 인식

### 1) 조사개요

씨름 지도자 17명과 고등학교, 대학교, 시청소속 선수 38명을 대상으로 씨름 환경 및 시설에 대한 만족도, 씨름의 제반 요소에 대한 평가, 팬 확보와 인기부활을 위한 개선사항 등에 대해 조사하였다. 조사기간은 씨름 경기운영자와 동일하게 2004년 11월에, 조사는 우편조사를 통해 이루어졌다.

### 2) 조사 결과

#### 가) 학교나 팀 내 씨름 환경 및 시설에 대한 만족도

씨름 환경 및 시설 만족도에 대한 조사결과, 전체 만족도는 선수(평균=3.16)가 지도자(평균=2.92)보다 높게 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 선수의 경우

지도자의 전문성(평균=3.84)은 약간 높게 나타났으며, 의료/재활시스템(평균=2.50), 지원/격려 현황(평균=2.79), 입상에 대한 보상(평균=2.92)은 상대적으로 낮게 나타났다.

지도자의 경우 전반적으로 씨름 환경 및 시설에 대한 만족도가 낮게 나타났으며, 의료/재활시스템(평균=2.41), 선수층 확보 및 선수자질(평균=2.65), 급여 및 인센티브(평균=2.71), 입상에 대한 보상(평균=2.76), 지원/격려 현황(평균=2.94)이 상대적으로 낮게 나타났다.

<표 III-14> 학교나 팀 내 씨름 환경 및 시설에 대한 만족도

(기준 : 5점 만점)

선수		지도자	
구분	평균(점)	구분	평균(점)
지도자의 전문성	3.84	선수층 확보 및 선수자질	2.65
훈련 프로그램	3.32	훈련지원	3.12
입상에 대한 보상	2.92	입상에 대한 보상	2.76
훈련시설	3.21	훈련시설	3.29
합숙 및 휴식공간	3.16	합숙 및 휴식공간	3.00
진학조건/시스템	3.35	급여 및 인센티브	2.71
의료/재활시스템	2.50	의료/재활시스템	2.41
지원/격려 현황	2.79	지원/격려 현황	2.94
전반적 만족도	3.32	전반적인 만족도	3.41
전체 평균	3.16	전체 평균	2.92

나) 프로씨름에 대한 제반 평가

선수와 지도자의 프로씨름에 대한 제반 평가에 대한 조사결과, 선수들은 경기력(52.6%)과 스타선수 평가(55.3%)에서는 긍정적 평가 비율이 높은 반면 국가 지원 및 정책(71.0%), 향후 씨름 발전성(44.8%), 일반인들의 씨름에 대한 인식(26.4%)에서는 부정적 평가 비율이 높게 나타났다. 지도자의 경우는 일반인들의 씨름에 대한 인식을 제외하고 모든 항목에서 부정적 평가 비율이 높게

나타났다. 구체적으로 국가 지원 및 정책(82.4%), 향후 씨름 발전성(56.3%), 각종 규약 및 제도(53.0%), 스타선수 평가(41.2%), 경기력(41.1%), 대회진행(35.3%) 순으로 부정적 평가 비율이 높게 나타났다.

<표 III-15> 프로씨름에 대한 제반 평가

(단위 : %)

구 분		매우 부정적	부정적	보통	긍정적	매우 긍정적
경기력	선 수	0.0	10.5	36.8	52.6	0.0
	지도자	23.5	17.6	29.4	29.4	0.0
스타선수 평가	선 수	0.0	5.3	36.8	55.3	0.0
	지도자	5.9	35.3	23.5	35.3	0.0
일반인들의 씨름에 대한 인식	선 수	5.3	21.1	52.6	21.1	0.0
	지도자	0.0	23.5	47.1	29.4	0.0
국가 지원 및 정책	선 수	28.9	42.1	23.7	5.3	0.0
	지도자	35.3	47.1	11.8	5.9	0.0
향후 씨름 발전성	선 수	21.1	23.7	31.6	21.1	2.6
	지도자	6.3	50.0	12.5	31.3	0.0
각종 규약 및 제도	선 수	-	-	-	-	-
	지도자	11.8	41.2	29.4	17.6	0.0
대회 진행	선 수	-	-	-	-	-
	지도자	5.9	29.4	41.2	23.5	0.0

다) 팬 확대 및 인기부활을 위한 개선사항

선수 33명을 대상으로 팬 확대 및 인기부활을 위한 개선사항에 대해 복수응답으로 조사한 결과, 은퇴 후 안정적 생활보장(28.3%), TV중계 활성화(15.1%), 체급 다양화(11.3%), 운영방식 개선 및 빠른 진행 도입(5.7%), 국·내외 씨름 홍보(5.7%), 프로선수의 기량 향상(5.7%), 씨름 예산 확대 및 지원 확대(5.7%) 순으로 나타났다.

<표 III-16> 팬 확대 및 인기부활을 위한 개선사항(선수)

구분	비율(%)
프로 및 실업팀 창단 확대	1.9
아마 씨름방송 중계	1.9
운영방식 개선/빠른 진행방식 도입	5.7
경기장 환경개선(인테리어, 조명 밝게)	1.9
선수의 세대교체	1.9
젊은 관객 확보/신세대 가수 초빙	1.9
체급 다양화	11.3
심판 자질 향상(정확한 판정)	1.9
스타급선수 발굴 및 양성	1.9
정치적 후원	3.8
기업 후원	1.9
국·내외 씨름 홍보	5.7
TV중계 활성화	15.1
외모 우선 선발	1.9
경기의 주말 배정	1.9
프로선수의 기량 향상	5.7
씨름 예산 확대 및 지원 확대	5.7
은퇴후 안정적 생활보장	28.3

한편 지도자 15명을 대상으로 한 조사에서는 상금 인상(15.6%), 연맹시스템의 변화(12.5%), 선수의 계약금 및 연봉 인상(9.4%), 아마추어씨름단의 창단 확대(9.4%), 운영 방식 개선(6.3%), 기술향상(6.3%) 순으로 나타났다.

<표 III-17> 팬 확대 및 인기부활을 위한 개선사항(지도자)

구분	비율(%)
씨름경기 내용의 박진감과 재미 확대	3.1
팀 창단	3.1
프로팀 활성화	3.1
단체전 부활	3.1
경기규칙 및 경기진행 변화	3.1
팬 확보를 위한 홍보활동 강화	3.1
원활한 선수 수급	3.1
지역 연고제	3.1
심판 자질 향상(정확한 판정)	3.1
선수의 공손한 태도, 예의, 가치관	6.3
국민 요구에 부합하는 관련 단체의 경기 운영	6.3
기술향상	6.3
아마추어씨름단의 창단 확대	9.4
선수의 계약 및 연봉 인상	9.4
상금 인상	15.6
연맹시스템의 변화	12.5
한국적 민속경기로서의 정체 강화 방안 연구	6.3

## 라. 전문가 그룹 인터뷰

### 1) 조사개요

씨름 연맹 관계자 7명, 미디어 관계자 3명, 학계 전문가 1명 등 총 11명을 대상으로 프로씨름에 대한 제반 문제점을 파악하고 프로씨름 발전 방안에 대한 의견을 조사하였다. 조사는 2004년 10월 28일, 11월 2일, 11월 24일에 이루어졌으며, 조사방법은 포커스 그룹 인터뷰와 심층 면접으로 이루어졌다.

### 2) 인터뷰 결과

#### 가) 이벤트

씨름 활성화를 위해서는 다양한 이벤트를 확대하는 것이 필요하다는 의견이 있었다. 특히 젊은층을 유인하기 이벤트와 한국씨름의 전통성을 잘 표현할 수 있는 전문성 있는 이벤트 기획 및 확대가 필요하다는 의견이 있었다.

<표 III-18> 이벤트관련 의견

구분	의견
씨름연맹 관계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 젊은층을 위한 이벤트 부족</li> <li>· 이벤트 기획 소재가 부족</li> <li>· 예산 확보 어려움</li> </ul>
미디어 관계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 중소도시 개최로 인한 고 연령층의 이벤트가 많음</li> <li>· 연맹에서의 이벤트 기획이 문제이며, 구단의 고정팬 확보를 위한 이벤트 기획이 필요</li> <li>· 한국씨름만의 전통적 의식 등에 기반 한 전문성 있는 이벤트 필요</li> </ul>
학계 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역 연고제를 통한 씨름단의 팬 확보를 위한 이벤트 기획 필요</li> <li>· 씨름단의 기업 홍보에 주력 하는 이벤트 탈피 및 개선 필요</li> </ul>

나) 대회 개최지역을 중소도시에서 대도시로의 확대

장기적으로는 대도시에서 씨름을 대회를 개최하는 것도 바람직하지만 현재 대도시보다는 오히려 중소도시에서 씨름을 개최하는 것이 관중동원에 유리하다는 의견이 있었다.

<표 III-19> 대회 개최지역을 중소도시에서 대도시로의 확대

구 분	의 건
씨름연맹 관계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 타 스포츠 종목이 없는 지역을 대상으로 전국적 행사로 진행</li> <li>· 관중동원 목적과 주민참여 유도</li> <li>· 대도시의 관람객 동원 어려움</li> <li>· 향후 대도시로의 확대 필요</li> </ul>
미디어 관계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 중소도시는 응집력과 광고 효과에 효율적이지만 씨름의 생력 부족으로 중소도시 유치 어려움</li> <li>· 중소도시의 경우 씨름 경기보다는 지역 홍보에 치중</li> </ul>
학계 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 관중동원이 목적이라면 중소도시 개최가 바람직</li> <li>· 대도시 유치의 경우 타 종목 및 소비자들의 요구 충족을 위한 다양한 이벤트 필요</li> </ul>

다) 씨름단 지역연고제

기업과 연계한 지역연고제 운영이 씨름 활성화를 위해 가장 이상적이고 합리적이라는 의견이 있었다. 그러나 현실적으로 정부차원의 지원이 없이는 불가능하기 때문에 정부차원의 적극적 지원이 필요하다는 의견이 있었다.

<표 III-20> 씨름단의 지역연고제

구 분	의 건
미디어 관계자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업과 연계한 지역연고제 운영이 가장 이상적이고 합리적 임</li> <li>· 지역연고제를 위한 국가차원의 정책적 지원 매우 필요</li> <li>· 전통 문화인 씨름의 활성화차원에서 국가 지원 필요</li> </ul>

라) 씨름 및 프로스포츠에 대한 이미지

씨름은 건강과 힘, 한국적, 전통적, 노후된 이라는 이미지로 인식하는 경향이 많았으며, 프로스포츠는 대중적, 재미있고 흥미진진한, 현대적, 화려한, 역동적, 열광적이라는 이미지로 인식하는 경향이 많았다. 한편 씨름의 이상적 이미지로는 재미있는, 흥미진진한 이미지를 한국적, 전통적, 건강과 힘을 상징하는 이지보다 더 높게 평가하는 경향이 있었다.

<표 III-21> 씨름 및 프로스포츠에 대한 이미지(복수응답)

씨름 이미지	프로스포츠 이미지	씨름의 이상적 이미지
· 건강미(10명)	· 대중적(10명)	· 재미있는(10명)
· 한국적(10명)	· 재미있는(10명)	· 흥미진진(10명)
· 강함(10명)	· 흥미진진(8명)	· 한국적인(8명)
· 전통적(10명)	· 현대적(7명)	· 전통적(7명)
· 극적인(10명)	· 화려한(6명)	· 건강미(6명)
· 역동적(10명)	· 역동적(6명)	· 역동적(6명)
· 노후된(5명)	· 열광적(6명)	· 극적인(6명)

마) 씨름 팬 확보를 위한 개선방안

씨름 팬 확보를 위해서는 미디어, 이벤트, 홍보, 이미지 개선 측면에서의 변화가 필요하다는 의견이 있었다. 팬 확보를 위해서는 젊은층을 시청할 수 있는 시간대에 씨름 경기를 중계하고 다양한 촬영기법을 도입해 경기의 현장감을 높일 수 있는 것이 필요하다는 의견이 있었다. 이벤트에서는 20대와 30대를 타겟으로 한 이벤트가 필요하며, 홍보는 경기전에 충분한 홍보와 저 연령층을 유인하기 위한 홍보 및 공중파를 통한 홍보활동 강화가 필요하다는 의견이 있었다. 이미지 개선에서는 전통성 강화를 통한 애정과 자긍심을 고취시키면서 씨름의 교육적 측면이 강조되는 이미지 개선 노력이 필요하다는 의견이 있었다.

<표 III-22> 씨름 팬 확보를 위한 개선 방안

구분	개선 방안
미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 중계방송 시간대의 조정(학생과 저 연령층의 시청 가능한 시간)</li> <li>· 젊은층의 흥미를 유발할 수 있는 다양한 촬영기술 도입 통해 현장감 확대</li> <li>· 씨름연맹 홈페이지 이용(다양성, 화려함, 이용자 중심으로 구성)</li> </ul>
이벤트	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 20대~30대 타켓 이벤트(시합전 선수와의 만남, 경기전·후 이벤트 기획)</li> <li>· 개최 요일에 따른 차별적 이벤트 개최(평일과 휴일)</li> </ul>
대회 홍보	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대회 전 경기일정 홍보</li> <li>· 저 연령층 유인을 위한 홍보 강화</li> <li>· 하이라이트 홍보, 공중파의 광고 등</li> </ul>
이미지 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전통 민속놀이에 대한 강한 애정과 자긍심을 불러일으킬 수 있는 이미지로의 개선 필요</li> <li>· 저 연령층 대상으로 씨름의 긍정적 이미지 제고를 위한 기념품 등 개발</li> <li>· 교육적 측면 강조</li> </ul>

### 3. 경기 구성 및 운영 방식

#### 가. 경기 구성

##### 1) 경기 규칙

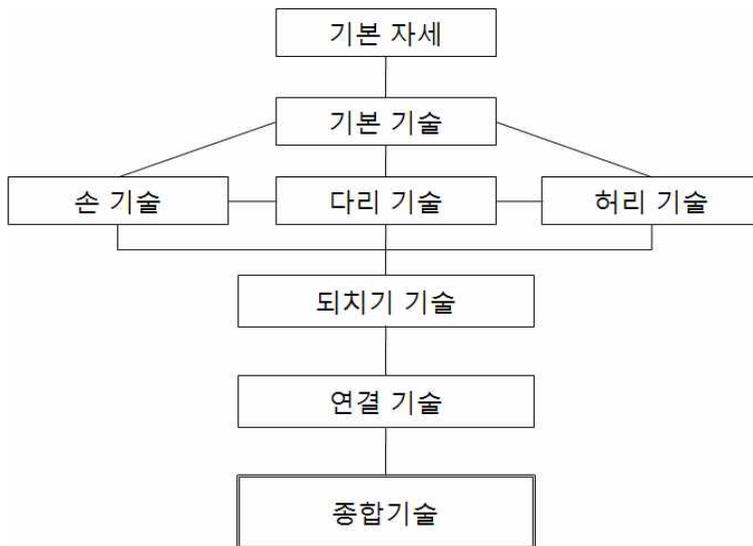
우리나라의 민속경기인 씨름은 1912년을 기점으로 많은 발전을 해왔다. 1927년 조선 씨름협회가 창설되고, 1950년대에는 씨름 경기 규칙을 개정하며 새로운 경기규칙이 도입되기 시작했다. 1960년대는 경기규칙이 개정을 거듭하게 되어 씨름기술이 발전하게 되었으며 1970년대에는 대한씨름협회의 규칙이 부칙 포함 15개 조항으로 만들었다(홍장표, 1997). 특히 경기부문의 살바 잡는 규칙, 경기시간의 제한, 승부 결정 등의 규정이 마련되었다. 1980년대는 전반

적인 규칙을 개정하여 경기장 변화 및 살바관련 경기 운영을 규정하였다.

## 2) 경기기술

씨름의 기술은 상대를 넘어뜨려 무릎이상의 신체가 지면에 먼저 닿게 하는 것으로 구성되어 있다. 씨름의 경기기술은 기술의 형태, 각 지방마다의 용어에서 오는 괴리감, 오래전부터 사용된 명칭, 농경문화에서 비롯된 명칭, 동작에서 본뜬 형용사적 명칭이 많아 하나의 용어로 정리하기가 쉽지 않다.

대한씨름협회는 1983년 이사회를 걸쳐 씨름기술 54수를 확정하고 ‘한글학회’ 인준을 받아 최종 확정 하였다. 그러나 씨름의 기술은 1983년 이후 많은 사회 환경적 요인에 의해 통일성을 담보하지는 못했으며, 현재 54수 중 사용되지 않는 기술과 새로운 기술이 탄생하여 하나의 틀로 제시하는 데는 한계가 있다 (홍장표, 1997).



<그림Ⅲ-6> 씨름 기술의 지식체계

자료: 홍장표(2007). 씨름총론, 서울 출판 홍경

그러나 씨름이 기본자세에서 기본기술을 구사하므로 이를 기준으로 씨름의 기술을 분류할 수 있다. 먼저 기본기술(손, 다리, 허리)은 21가지로 분류할 수 있으며, 기본 기술별로 연결기술을 13종류로 분류할 수 있고, 각 연결 기술을 바탕으로 종합기술을 27종류로 분류할 수 있다. 또한 되치기는 기본기술에 대한 되치기 기술 16종류로 분류할 수 있다(홍장표, 1997).

### 3) 체급

#### 가) 아마추어 씨름

현재의 체급과 명칭은 근대를 기점으로 많은 변화를 가져왔으며, 1921~1934년까지는 특별한 체급의 명칭이 없었다. 1936년부터 중량급 명칭을 사용했지만 무제한 체급으로 1954년 제10회 대회까지 이른바 중량급 씨름이 있었으며, 1955년부터 경량, 중량이라는 명칭을 사용하였다(홍장표, 1997).

1956년 “제 12회 전국씨름선수권대회”에서 선수들의 체급을 중량급(71.3kg 이상)과 경량급(71.3kg이하)으로 구분하였고, 1959년부터 전국씨름선수권대회와 전국종별 씨름선수권대회만 경량급(71.25kg 이하)과 중량급(71.25kg 이상)으로 구분하여 경기를 실시했다(홍장표, 1997). 1968년에는 고등부 3체급으로 경량급 60kg 이하, 중(中)량급 60.1~70kg 이하, 중(重)량급 70.1kg 이상으로 실시했다. 1967년 제19회 대회부터는 체급을 체중에 따라 5체급으로 분류하고 체급명칭도 개정하여 대회를 진행하였다.

<표 III-23> 1967년 아마추어 씨름의 체급 및 체중

체급	체중
소장급(少壯級)	60kg <16관> 이하
청장급(靑壯級)	67.5kg <18관> 이하
용사급(勇士級)	75kg <20관> 이하
역사급(力士級)	82.5kg <22관> 이하
장사급(壯士級)	82.5kg <22관> 이상

1968년에는 체격상승으로 제20회 대회부터 1974년 제26회 대회까지는 체급의 체중을 높이는 방식으로 재조정하였다. 소장급 체중을 60kg <16관> 이하에서 67.5kg <18관> 이하로, 장사급을 82.5kg <22관> 이상에서 90kg <24관> 이상 등으로 체중을 상향 조정하였다.

<표 III-24> 1968년~1974년까지 아마추어 씨름의 체급 및 명칭

체급	체중
소장급(少壯級)	67.5kg <18관> 이하
청장급(靑壯級)	75kg <20관> 이하
용사급(勇士級)	82.5kg <22관> 이하
역사급(力士級)	90kg <24관> 이하
장사급(壯士級)	90kg <24관> 이상

1972년부터 초등부는 경량급 50kg 이하와 중량급 60.1kg 이상으로 체급이 구성되었으며, 중·고등부는 경량급, 중량급, 중량급으로 체급이 분류되었다.

<표 III-25> 중·고등학교 체급 및 명칭

체급		경량급	중(中)량급	중(重)량급
중등부	중량	55kg 이하	60.1kg 이하	60.1kg 이상
	인원	2인	3인	2인
고등부	중량	63kg 이하	70kg 이하	70.1kg 이상
	인원	2인	3인	2인

대학 및 일반부는 소장, 청장, 용사, 역사, 장사로 체급이 분류되었다.

<표 III-26> 대학 및 일반부 체급 및 명칭

체급	소장	청장	용사	역사	장사
중량	65kg 이하	75kg 이하	85kg 이하	90kg 이하	90kg 이상
인원	1인	2인	2인	1인	1인

1974년 11월 25일 체급 규칙을 개정하고 1975년부터 단체전 정선수는 7명, 후보선수는 각 체급 1명씩으로 하고, 초등부와 중등부는 2명으로 하였으며, 초등부와 중등부 선수의 체급 제한이 없었다(홍장표, 1997). 1975년 제27회 전국 씨름선수권대회에서는 경량급(經量級) 70kg 이하, 중량급(中量級) 80kg 이하, 중량급(重量級) 80.1kg 이상 등 3체급으로 재조정 하였다. 고등부는 경량급 70kg이상, 중(中)량급 70.1kg 이상인 2체급으로 구분하였다.

1980년대에는 총 6회에 걸쳐 체급 및 명칭을 구분 하였으며, 모든 경기의 단체전 구성은 정선수 7명, 후보선수는 각 체급에 2명 이내로 하였다. 1983년에는 초등부는 2체급으로 구분하여 경량급 45kg 이하, 중량급 45kg 이상, 중등부는 경량급 60kg 이하, 중량급 60kg 이상, 대학 및 일반부는 3체급으로 경량급 70kg 이하, 중량급 80kg 이하, 무제한급 80kg 이상으로 구분하였다. 1984년에는 경량급, 중량급, 무제한급 등 초, 중, 고, 대학 및 일반부를 각 3체급으로 구분을 했다. 단 체급별 장사씨름대회는 민속씨름위원회 경기세칙에 준했다(홍장표, 1997).

<표 III-27> 부별 체급 및 명칭

체급		경량급	중(中)량급	무제한급
초등부	중량	45kg 이하	45kg이상-50kg이상	50kg 이상
	인원	2명	3명	2명
중등부	중량	60kg 이하	60.1kg이상-70kg이하	70kg 이상
	인원	2명	3명	2명
고등부	중량	70kg 이하	70.1kg이상-80kg이하	80kg 이상
	인원	2명	2명	3명
대학 및 일반부	중량	75kg 이하	75.1kg이상-85kg이하	85kg 이상
	인원	2명	2명	3명

자료: 홍장표(1997) 씨름 총론 재인용

1986년에는 초, 중, 고, 대학 및 일반부 5체급과 개인전 3체급으로 구분하였

다(홍장표, 1997).

<표 III-28> 초·중·고등부 체급 및 명칭

체급	체중			정선수	후보선수
	초등부	중등부	고등부		
소장급	35kg이하	45kg이하	65kg이하	1	1
청장급	35.1kg-39kg	45.1kg-51kg	65.1kg-70kg	1	1
용사급	39.1kg-44kg	51.1kg-58kg	70.1kg-75kg	2	2
역사급	44.1kg-50kg	58.1kg-66kg	75.1kg-80kg	1	1
장사급	50.1kg이상	66.1kg이상	80.1kg이상	2	2
계				7	7

자료: 홍장표(1997) 씨름 총론 재인용

<표 III-29> 대학 및 일반부 체급 및 명칭

체급	체중	정선수	후보선수
경량급	75kg이하	2	2
중량급	75.1kg-85kg	2	2
무제한	85.1kg이상	3	2
계		7	6

1987년에는 초·중·고·대학 및 일반부 5체급으로 구분하고 개인전 후보 선수는 각 체급 1명으로 하였다(홍장표, 1997).

1988년에는 초·중·고·대학 및 일반부 5체급으로 구분하고, 초등은 소장급 50kg 이하, 청장급 50.1kg~52kg, 용사급 52.1kg~54kg, 역사급 54.1kg~58kg, 장사급 58.1kg 이상과 중등부는 소장급 60kg이하, 청장급 60.1kg-62kg, 용사급 62.1kg-64kg, 역사급 64.1kg-68kg, 장사급 68.1kg 이상으로 체급이 변경 되었다. 그리고 나머지 체급인 고등부와 대학 및 일반부는 기존과 동일한 체급과 명칭을 사용했다(홍장표, 1997).

<표 III-30> 초·중·고·대학 및 일반부 체급 및 명칭

체급	체 중				정선 수	후보 선수
	초등부	중등부	고등부	대학 및 일반		
소장급	40kg이하	50kg이하	70kg이하	76kg이하	1	1
청장급	40.1kg- 45kg	50.1kg- 55kg	70.1kg- 75kg	75.1kg- 80kg	1	1
용사급	45.1kg- 50kg	55.1kg- 60kg	75.1kg- 80kg	80.1kg- 850kg	2	2
역사급	50.1kg- 55kg	60.1kg- 65kg	80.1kg- 85kg	85.1kg- 90kg	1	1
장사급	55.1kg 이상	65.1kg 이상	85.1kg 이상	90.1kg 이상	2	2
계					7	7

자료: 홍장표(1997) 씨름 총론 재인용

<표 III-31> 초·중·고·대학 및 일반부 체급 및 명칭

체 급	체 중				정선 수	후보 선수
	초등부	중등부	고등부	대학 및 일반		
소장급	50kg이하	60kg이하	70kg이하	76kg이하	1	1
청장급	50.1kg- 52kg	60.1kg- 62kg	70.1kg- 75kg	75.1kg- 80kg	1	1
용사급	52.1kg- 54kg	62.1kg- 64kg	75.1kg- 80kg	80.1kg- 850kg	2	2
역사급	54.1kg- 58kg	64.1kg- 68kg	80.1kg- 85kg	85.1kg- 90kg	1	1
장사급	58.1kg 이상	68.1kg 이상	85.1kg 이상	90.1kg 이상	2	2
계					7	7

자료: 홍장표(1997) 씨름 총론 재인용

1991년부터는 선수들의 체위향상으로 2체급을 추가하여 경장급, 소장급, 청장급, 용장급, 용사급, 역사급, 장사급 등 초·중·고·대학 및 일반부 7체급으

로 구분하고 실시하였으며, 각각의 초·중·고·대학 및 일반부의 경장부터 용장까지는 5kg씩 증가하고, 용사부터 장사급까지는 10kg씩 증가 하였다. 초등부는 개인전은 각체급 정선수 1명, 후보선수는 각 체급 1명 이내로 하였다 (홍장표, 1997).

<표 III-32> 초, 중, 고, 대학 및 일반부 체급 및 명칭

체 급	초등	중등	고등	대학 및 일반	정선수	후보 선수
경장급	40kg이하	60kg이하	70kg이하	75kg이하	1	1
소장급	45kg	65kg	75kg	80kg	1	1
청장급	50kg	70kg	80kg	85kg	1	1
용장급	55kg	75kg	85kg	90kg	1	1
용사급	60kg	80kg	90kg	95kg	1	1
역사급	70kg	90kg	100kg	105kg	1	1
장사급	70kg이상	90kg이상	100kg 이상	110kg 이상	1	1
계					7	7

1995년에는 7체급으로 재조정하고 부별 체급을 경장급, 소장급, 청장급, 용장급, 용사급, 역사급, 장사급으로 구분을 하였으며, 개인전은 각 체급별 정선수 1명, 후보선수 1명으로 한다(대한씨름협회).

<표 III-33> 1995년 아마추어 씨름의 부별 체급 및 체중

체급	초등	중등	고등	대학 및 일반	정선수	후보선수
경장급	40kg 이하	60kg 이하	70kg 이하	75kg 이하	1	1
소장급	45kg 이하	65kg 이하	75kg 이하	80kg 이하	1	1
청장급	50kg 이하	70kg 이하	80kg 이하	85kg 이하	1	1
용장급	55kg 이하	75kg 이하	85kg 이하	90kg 이하	1	1
용사급	60kg 이하	80kg 이하	90kg 이하	95kg 이하	1	1
역사급	70kg 이하	90kg 이하	100kg 이하	105kg 이하	1	1
장사급	90kg 이하	110kg 이하	120kg 이하	130kg 이하	1	1
계					7	7

2002년부터 초등부 90kg 이하, 중등부 110kg 이하, 고등 120kg 이하, 대학 및 일반 130kg 이하로 체중상한제 시행 했으며, 유예기간은 2년으로 했다(대한씨름협회).

<표 III-34> 2002년 부별 체급상한제

초등학교	중학교	고등학교	대학 및 일반
90kg이하	110kg이하	120kg이하	130kg이하

2004년부터는 초·중·고·대학 및 일반부 7체급으로 구분하고, 단체전의 정수는 7명, 후보선수는 각 체급에 1명 이내로 하며, 개인전은 초·중·고는 각 체급별 2명, 대학 및 일반부는 각 체급별 3명으로 하였다. 단, 선수권 및 통일장사부 참가인원은 대회요강에 준한다고 ‘씨름경기규칙’에 명시되어 있다.

<표 III-35> 2004년 초, 중, 고, 대학 및 일반부 체급 및 명칭

체 급	초등	중등	고등	대학 및 일반	정선수	후보 선수
경장급	40kg이하	60kg이하	70kg이하	75kg이하	1	1
소장급	45kg	65kg	75kg	80kg	1	1
청장급	50kg	70kg	80kg	85kg	1	1
용장급	55kg	75kg	85kg	90kg	1	1
용사급	60kg	80kg	90kg	95kg	1	1
역사급	70kg	90kg	100kg	105kg	1	1
장사급	70kg이상	90kg이상	100kg이상	105kg이상	1	1
계					7	7

자료: 대한씨름협회 씨름경기규칙

#### 나) 프로씨름

프로씨름 업무를 담당하고 있는 민속씨름연맹은 1983년 제1회 천하장사 씨름대회부터 체급의 명칭을 한국의 명산 중 높이를 기준으로 선정하였다. 따라서 프로씨름의 체급이 태백급 75kg 이하, 금강급 75.1kg~85kg 이하, 한라급 85.1kg~90kg 이하, 백두급 95.kg 이상 등 4체급으로 구분되었으며, 선수들의 체격 변화에 따라 1985년 태백급을 폐지하여 나머지 3체급 금강급 80kg이하, 한라급 90kg 이하, 백두급 90.1kg 이상으로 구분하였다. 1991년 또다시 금강급을 폐지하고 한라 100kg 이하, 백두급 100.1kg 이상으로 구분하였으며 프로팀 간의 단체전을 신설하였다. 2003년 시즌부터는 부활된 금강급(90.kg이하)을 포함하여, 한라급(105.0kg 이하)과 백두급(105.1kg 이상) 등 3체급으로 경기가 진행되었다. 2005년에는 태백급(80.0kg 이하) 부활로 4체급(태백급, 금강급, 한라급, 백두급)으로 경기를 진행하였으며, 체급과 무관하게 토너먼트 방식으로 경기를 진행하여 장사를 가리는 천하장사급을 두었다. 그리고 태백급의 부활로 단체전을 폐지하였다.

#### 4) 제의

근대화 이전에는 씨름은 농경세계의 축제와 제의적 성격을 내포하고 있었다. 그러나 시대가 변화함에 따라 민속적인 요소가 배제되면서 축제 속의 스포츠라기보다는 오로지 몇몇 선수들의 전유물인 근대스포츠의 한 종목으로 변모하였다(황의룡 2002).

전통을 계승하기 위하여 살바색깔은 홍·청색으로 바뀌었고 심판의 복장은 1985년 4월부터 국적불명의 현란한 홍·청색으로 바뀌었다. 그러나 심판복장에 대한 의견이 분분하여 이를 개선하기 위해 고구려벽화로부터 조선시대에 이르기까지 문헌 등을 고찰, 전통성을 바탕으로 개량된 한복의 특성을 살린 복장으로 바꾸었다(황의룡, 2002).

프로씨름 출범당시 씨름 대회에서는 민속무용가의 북춤, 농악 및 북청사자놀이, 명창들의 노래 등 전통문화행사가 같이 이루어졌다(홍장표 외 2, 2001). 그러나 이러한 시도들이 씨름 활성화에 도움을 주지는 못했다. 그래서 1996년 2월 한국씨름연맹은 씨름 경기적인 측면의 의식을 강화하기 위한 일환으로 경기시작 전 씨름판 위에 8선녀를 등장시켜 경기장의 신성함과 선수부상을 막고 대회가 무사히 끝나기를 바라며 모래판에 모래를 뿌리는 한편 총재가 원 주위에 소금을 뿌리는 행위를 새롭게 추가 하였다(홍장표 외2, 2001; 황의룡, 2002). 그리고 전통성 제의를 부각시키기 위하여 전통적으로 내려오는 태극사상의 토착 신앙적 요소를 가미한 문화적 행사를 실시하였다.

경기 중간 중간에 우리전통 민요, 풍물과 고전무용 등이 이어지기도 하고 인기 가수가 출연하기도 하여 신구의 조화를 통해 민족적 전통성을 유지 및 재구축하려 했다.

### 나. 경기 운영

#### 1) 경기 운영

가) 대한씨름협회

씨름 경기시간은 1959년 이전에는 제한이 없었으며 1959년 제1회 전국장사씨름대회부터 1승부를 10분으로 정하고 승부가 나지 않으면 3분 휴식 후에 5분간 연장전을 실시하였다. 2007년 경기시간 1분과 휴식 시간 1분 등으로 경기시간을 축소하여 경기를 빠르게 진행하였다.

<표 III-36> 대한씨름협회 경기시간 변천과정

년도	경기방식
1959년 이전	· 시간제한 없는 무제한 경기
1959	· 1승부 10분 · 3분 휴식/5분 경기(승부가 나지 않으면 추첨으로 결정)
1968	· 1승부 5분 · 승부가 안 나면 경체자 승 · 2승부에서 무승부시 선승선수 승리 · 1:1 동점시 5분 지나면 경체자 승 · 경기장 밖으로 밀어내면 무효고 밀어서 내면 1승
1977	· 경기장 밖으로 들어내든지 밀어 내든지 간에 1회 반판승(1981년 폐지)
1983	· 초등 3분, 중등 4분, 대학 및 일반 5분 · 휴식시간 2분 · 3전 2승 중 1승부가 결정되고 2회전시 경기시간 지나면 선승자 승 · 1:1 동점시 경체자 승 · 연장전은 초·중-2분, 고·대·일-3분(담판으로 결정)
1984	· 초등 3분, 중등 4분, 대학 및 일반 4분 · 휴식시간 1분 · 3전 2승 중 1승부가 결정되고 2회전시 경기시간 지나면 선승자 승 · 1회전 무승부시 2회전 승자가 승 · 1:1 동점이고 3회전 시간 종료시 경체자가 승리 · 연장전 폐지 경체자가 승

1986	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 초등 2분, 중등 3분, 대학 및 일반 3분</li> <li>· 휴식시간 1분</li> <li>· 3전 2승 중 1승부가 결정되고 2회전시 경기시간 지나면 선승자 승</li> <li>· 1회전 무승부시 2회전 승자가 승</li> <li>· 1: 1동점이고 3회전 경기시간 초과 또는 무승부시 주의나 경고 받은 자가 패하고 주의 경고 없으면 경체자가 승리</li> </ul>
2007	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 부별 1분 경기이고, 1분 휴식</li> <li>· 3전 2승 중 1승부가 결정되고 2회전시 경기시간 지나면 선승자 승</li> <li>· 1회전 무승부시 2회전 승자가 승</li> <li>· 1: 1동점이고 3회전 경기시간 초과 또는 무승부시 주의나 경고 받은 자가 패하고 주의 경고 없으면 경체자가 승리</li> </ul>

자료: 홍장표(1997), 대한씨름협회 내부자료.

단체경기는 경장급, 소장급, 청장급, 용장급, 용사급, 역사급, 장사급 등 정선수 7명으로 구성되며, 승부는 승자수 또는 대회본부의 결정에 따라 7전 4선승제를 시행하였다. 출전순위는 경장급부터 장사급 순으로 하는 것으로 하나 본부 방침에 따라 장사급부터 경장급 순으로 할 수도 있다(대한씨름협회).

#### 나) 한국씨름연맹

개인전은 민속씨름 출범 시부터 현재까지 시행되고 있으며, 단체전은 금강급이 폐지된 1991년부터 한라장사전, 백두장사전과 함께 실행되고 있다. 개인전의 경우 경기 출범 당시 예선은 32강과 16강전이 있었으며, 품위진출전 및 결정전은 단판제였다. 8강전과 4강전은 3판 양승제였으며, 결승전은 5판 3선승제로 경기를 진행하였다. 2005년에는 경기의 재미적 요소를 높이기 위해 예선(32강, 16강전), 품위진출전 및 결정전과 8강전은 단판제로 경기로 하였으며, 4강전과 결승전은 3판 양승제로 하여 경기진행에 변화를 가져왔다. 하지만 대회의 성격에 따라 경기진행 방식이 유동적으로 변화된 경우도 많이 있었다.

<표 III-37> 한국씨름연맹 경기진행의 변화

경 기	민속씨름 출범시	2005년
예선전(32강, 16강전)	단판제	단판제
품위 진출전, 결정전	단판제	단판제
8강전	3판 양승제	단판제
4강전(준결승전)	3판 양승제	3판 양승제
결승전	5판 3선승제	3판 양승제

1991년 5월 백두급(100.1kg 이상), 한라급(100kg 이하) 2체급만으로 조정하면서 프로팀간의 단체전을 신설하였다. 단체전 선수 구성은 정선수 9명(백두급 5명, 한라급 4명)과 후보선수 각 체급 2명으로 구성되어 있으며, 경기는 단판제로 9전 5선승제로 승패를 결정하였다(<http://www.ssireum.org>).

프로씨름 초창기 경기시간은 5분에서 1985년 3분으로 변경되었으며, 1997년에 다시 2분으로 변경되었다. 변경 이유는 박진감 넘치는 경기를 보여주기 위해서였다.

#### 4. 저변확대 및 국제화 현황

대한씨름협회와 한국씨름연맹에서 추진하고 있는 저변확대 사업과 국제화 사업은 거의 없는 실정이다. 다만 국민생활체육전국씨름연합회에서 동호인 대회, 길거리씨름대회, 강습회 등을 개최하여 씨름의 저변 확대에 기여하고 있다. 따라서 국민생활체육전국씨름연합회 사업을 중심으로 살펴보고자 한다.

국민생활체육전국씨름연합회는 2004년 3월에 정식 단체로 등록, 생활체육씨름대회 등을 개최하여 씨름 저변 확대에 기여하고 있다. 2005년에는 3개 대회가, 2006년 5개 대회가 개최되었으며, 참가 인원도 증가일로에 있으며, 관중수 또한 증가 추세에 있다.

<표 III-38> 국민생활체육전국씨름연합회 대회 현황(05년-07년)

대회연도	대회명	총 기간	참가선수	입원	참여관중
2006	5개 대회	15일	1,217	521	8,000
2005	3개 대회	10일	937	425	3,400

자료: 국민생활체육전국씨름연합회 내부자료

2007년에는 길거리 씨름대회(3월~10월), 민속씨름 강습회(8개 시·도), 16개 시도별 민속씨름대회(3월~10월), 대통령배 2007 전국씨름왕선발대회 등을 통해 국민의 씨름에 대한 관심을 고취시키고 있다.

<표 III-39> 2007 길거리 씨름대회

구분	행사명	일시	장소
1	제7회 산청·한방약초 축제기념 길거리씨름대회	2007년 5월 5일	경남 산청 공설운동장내
2	구리 길거리씨름대회	2007년 6월 9일	경기 구리 장자못공원
3	장사해수욕장 개장기념 영덕 길거리씨름대회	2007년 7월 22일	경북 영덕 장사해수욕장
4	을왕리해수욕장 개장기념 인천 길거리씨름대회	2007년 7월 28일	인천 을왕리 해수욕장
5	태안해수욕장 이벤트 충남 길거리씨름대회	2007년 8월 15일	충남 태안 만리포 해수욕장

8개 시·도 씨름 동호인을 대상으로 실시되는 씨름 강습회는 이만수와 이수기 등 유명 씨름인이 지도자로 참여하고 있다. 주최는 국민생활체육협의회에서 하며 연합회에서 주관하고 있다.

<표 III-40> 2007 민속씨름 강습회(유명선수출신)

구분	행사명	일시	장소	비고
1	이만기와 함께하는 민속씨름 강습회	2007년 06월 15일	부산 기장군씨름 장	경남, 부산 연합
2	이기수와 함께하는 민속씨름강습회	2007년 06월 21일	대구 시민씨름장	대구, 울산 연합
3	이만기와 함께하는 민속씨름 강습회	2007년 07월 07일	서울망우 구민체육관	서울, 인천 연합
4	이기수와 함께하는 민속씨름강습회	2007년 07월 14일	전북 전주대 체육관	대전, 경기, 전북 연합
5	이만기와 함께하는 민속씨름 강습회	2007년 08월 04일	제주도 한림씨름장	제주도
6	이기수와 함께하는 민속씨름강습회	2007년 08월 11일	강원 망상해수욕 장	경북, 강원 연합
7	이만기와 함께하는 민속씨름 강습회	2007년 08월 25일	전남 여수씨름장	광주, 전남 연합
8	이기수와 함께하는 민속씨름강습회	2007년 09월 01일	충북 증평씨름장	충북, 충남 연합

이외에도 16개에서 시·도별 민속씨름대회가 동우회 회원을 대상으로 개최되고 있으며, 씨름 동호회 회원이 군부대를 방문하여 씨름 대회를 개최하는 민·군 생활체육 어울림마당 사업이 추진되고 있다.

## IV. 벤치마킹을 위한 씨름 유사 종목 현황

- 씨름 활성화를 위한 벤치마킹 자료를 확보하기 위해 일본의 스모와 몽골의 부호의 조직 구성과 운영, 경기 규칙 및 경기 운영, 저변확대 및 국제화 사업 등 제반 사항에 대해 분석하였음
- 그 결과, 스모는 우리와 유사하게 조직이 구성되어 체계적으로 추진되고 있는 반면 부호는 조직적으로 추진되고 있지는 않은 것으로 나타남. 또한 스모는 해외 출장조사를 통해 다양한 자료를 확보할 수 있었던 반면, 부호는 문헌조사를 통해 이루어졌기 때문에 씨름 활성화의 벤치마킹 자료를 확보하기는 데 한계가 있었음
- 따라서 일본 스모를 중심으로 벤치마킹을 위한 시사점을 도출하였음. 씨름 업무의 효율화를 위해 대한씨름협회와 한국씨름연맹간의 조직 분쟁을 끝내고 프로씨름 대회가 정상적으로 개최될 수 있는 방향으로 조직이 정비되어야 함
- 씨름의 직·간접 참여 기회 확대를 위해 스모와 같이 정기대회와 지방 순회 대회를 효율적으로 개최하고 중계방송 확대를 통해 간접 참여 기회를 확대할 필요가 있음
- 씨름의 민족스포츠로서의 전통성 확립을 신사의 제의를 근거로 스모관을 건립한 일본과 같이 한국의 전통 문화에 근거한 씨름 전용 경기장 건립 등이 필요함
- 일본스모협회는 높은 시청률을 바탕으로 NHK으로부터 거액의 중계권료를 받아 스모도장에 많은 재정을 지원하고 있음. 그러므로 씨름도 다양한 재정 확보 방안 모색을 통한 씨름 활성화 방안 모색이 필요함
- 문부과학성과 스모도장에서는 국민을 대상으로 다양한 프로그램과 이벤트를 개최하고 있어 스모인구의 저변확대에 기여하고 있음. 우리나라 국민이 씨름에 직접 참여할 수 있는 프로그램 확대 등을 통해 씨름 인구의 저변 확대에 노력을 기울일 필요가 있음

## 1. 일본 스모

### 가. 조직 현황

일본 스모관련 조직은 재단법인 일본스모연맹과 재단법인 일본스모협회로 구성되어 있다. (재)일본스모연맹은 우리나라 대한씨름협회에 해당하는 조직으로서 아마추어 스모와 관련된 업무를 담당하고 있으며, (재)일본스모협회는 우리나라 한국씨름연맹에 해당하는 조직으로 프로 스모와 관련된 업무를 담당하고 있다. 두 조직 간에 긴밀한 협조체계를 구축하고 있지는 않으며, 각자 스모발전을 위한 독자적인 사업을 추진하고 있다. 다만 스모협회가 관리하고 있는 스모전용 경기장인 국기관을 연맹에게 저렴하게 대여해 주거나 스모협회산하에 있는 스모도장(배야)에 학생들을 합숙시키는 일 등을 조력하는 수준에서 협력이 이루어지고 있다.

### 1) 조직 구성

#### 가) 일본스모연맹

##### (1) 설립목적

일본스모연맹은 아마추어 스모계를 총괄하고 대표하는 단체로 아마추어 스모의 보급 및 진흥을 도모하고 국민의 심신의 건전한 발달에 기여하는 것을 목적으로 하고 있다.

##### (2) 사업

일본스모연맹에서 추진하고 있는 사업으로는 스모의 보급 장려, 스모에 관한 강습회 개최 및 지도자 육성, 스모에 관한 일본선수권대회의 개최 및 기타 경기대회개최, 스모에 관한 아마추어 경기규칙 및 아마추어 규정 제정, 스모의

급수심사에 관한 사항, 스모에 관한 기관지 및 도서발행, 재단법인 일본체육협회 및 재단법인 일본올림픽위원회에 대해 아마추어 스모계를 대표해서 가맹하는 것, 기타 법인의 목적을 달성하기 위해 필요한 사업 등이 있다. 일본스모연맹의 2007년 주요대회는 초·중·고 7회, 대학부 7회, 학생부 12회, 일반부/종합경기 9회, 여자스모대회 5회, 국제대회 5회 등 총 45개 정도이다.

## 나) 일본스모협회

### (1) 목적

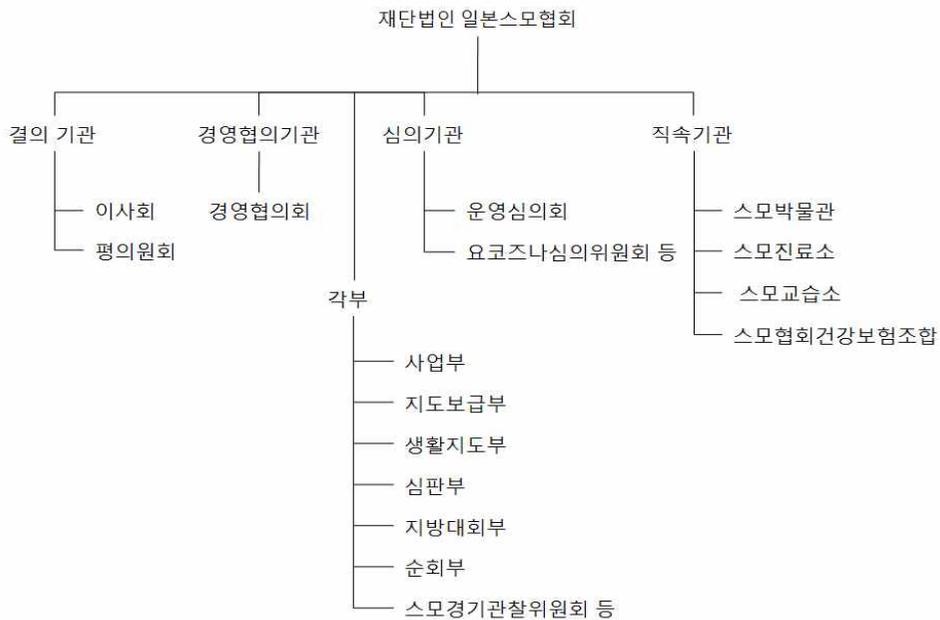
일본 고유의 국기 스포츠인 스모도를 연구하고 스모의 기술연마, 지도보급을 도모하며, 이에 필요한 시설을 운영하면서 스모도의 유지 발전과 국민의 심신의 건강 향상에 기여하는 것을 목적으로 하고 있다.

### (2) 사업

스모협회에서 추진하고 있는 사업으로는 스모교습소의 유지, 선수·심판의 양성, 선수의 스모경기 공개, 청소년 학생에 대한 스모의 지도 장려, 국기관의 유지 경영, 스모박물관 유지 경영, 스모도에 관한 출판물 출간, 지도자(도시요리)·선수(리기시)·심판(코지)·기타 협회원의 복리후생, 기타 목적을 달성하기 위해 필요한 사업 등이 있다.

### (3) 조직

일본스모협회는 결의기관, 경영협의기관, 심의기관, 직속기관과 각부로 구성되어 있으며, 각부에는 사업부, 지도보급부, 생활지도부, 심판부, 지방대회부, 순회부, 스모경기관찰위원회 등이 있다.



<그림 IV-1> 일본 스모협회조직도

## 2) 운영 현황

### 가) 일반 현황

일본 스모관련 조직의 운영현황은 스모협회를 중심으로 살펴보고자 한다. 이는 현재 우리나라 씨름계가 안고 있는 가장 큰 문제가 프로씨름단의 연이은 해체로 프로씨름 경기 자체가 지속되지 못하면서 협회와의 갈등 심화에 그 원인이 있기 때문이다. 그러므로 일본스모협회의 협회 운영 제반 사항에 대해 초점을 두고 운영 현황을 살펴보고자 한다.

일본스모협회의 운영은 이사회에 결정에 따르고 있으며, 협회 운영에는 선수(리기시)를 은퇴하여 도시요리(지도자) 명을 계승하는 사람이 참여할 수 있다. 그러나 스모협회 운영의 일정 부분은 선수출신이 아닌 일반 직원이 담당하고 있다. 스모협회 산하의 스모도장(배야)은 선수를 양성하는 장소로 협회에

등록한 선수를 지도 양성하고 있으며, 입문하려는 선수 지원자와 일반 희망자도 지도하고 있다.

협회에서는 승부를 선언하는 료지(심판), 도효(씨름장: 모래판)의 조성, 리기시(선수)를 지명하여 부르는 것, 경기 진행을 멘트하는 요비다시, 선수의 머리를 담당하는 도쿄야마, 마쿠시다 이하의 선수를 지도하거나 대회의 잔일을 돕는 와카모노카시라, 도장에서 시중을 드는 사람인 세와진도 양성하고 있다.

일본스모협회는 현재 1년에 6회의 정기대회인 본바쇼(本場所)(1월바쇼, 3월바쇼, 5월바쇼, 7월바쇼, 9월바쇼, 11월바쇼)를 개최하고 있으며, 2007년도 대회 일정은 <표 IV-2 >와 같다.

<표 IV-1> 일본스모협회의 2007년 정기대회 일정

일정	대회장	예매개시	순서발표	시합시작일	시합마지막일
1월	국기관 (國技館)	2006년 12월2日(土)	平成18年 12月21日 (木)	平成19年 1月7日(日)	平成19年 1月21日(日)
3월	大阪府立体育會 館오사카부립체 육관	平成19年 2月11日(日) (電話予約受付)	平成19年 2月26日(月)	平成19年 3月11日(日)	平成19年 3月25日(日)
5월	國技館 국기관	2007년 4月7日(土)	平成19年 4月25日(水)	平成19年 5月13日(日)	平成19年 5月27日(日)
7월	愛知縣体育館 아이치현체육관	平成19年 5月17日(木) (電話予約受付)	平成19年 6月25日(月)	平成19年 7月8日(日)	平成19年 7月22日(日)
9월	國技館 국기관	平成19年 8月4日(土)	平成19年 8月27日(月)	平成19年 9月9日(日)	平成19年 9月23日(日)
11월	福岡國際セン ター후쿠오카국 체센터	平成19年 10月6日(土)	平成19年 10月29日 (月)	平成19年 11月11日 (日)	平成19年 11月25日(日)

스모협회는 스모정기대회 개최 후 선수의 성적에 따른 순위(반즈케-番付け)를 발표하고 있다. 순위 발표는 정기대회 종료 후 3일 이내에 순위편성회의를 개최한 후 이루어지며, 순위편성회의 종료 후 요코즈나(横綱), 오제키(大關), 신쥬료는 곧바로 발표한다. 그러나 나머지 순위는 차기 정기대회의 새로운 순위표(신반즈케) 발표일에 발표한다.

스모협회에서는 연 6회 정기대회 이외에 스모의 보급과 진흥을 위해 지방 순회 대회(준교)를 개최하고 있다. 지방순회는 봄, 여름, 가을, 겨울순회 등 4회가 이루어지며, 기간은 유동적이다. 2007년 가을 지방순회는 10월 7일에서 28일까지 13일간으로 예정되어 있다. 이처럼 스모협회에서 지방을 순회하면서 대회를 개최하는 목적은 스모인기의 확대와 유망한 선수의 발굴에 있다고 할 수 있다. 그러나 스모선수의 바쁜 일정 등으로 인해 지방순회 횟수가 점점 감소추세에 있으며, 순회 대회에서 발생한 수익금은 스모협회에 귀속된다.

나) 스모협회 급여 현황

스모협회 임원과 상근도시요리(은퇴한 스모선수로서 선수를 지도하는 사람)에게 지급하는 급여는 기본급과 비상근무수당으로 구성되어 있다.

<표 IV-2> 스모협회 임원과 상근도시요리의 급여

(단위 : 엔)

구분	기본급	수당	계
이사	1,020,000	266,000	1,286,000
간사	900,000	228,000	1,128,000
위원	710,000	178,000	888,000
참여	600,000	154,000	754,000
주임	600,000	154,000	754,000
상근도시요리	550,000	146,000	696,000

스모 선수는 경기수준에 따라 순위가 10등급으로 구분되며, 순위에 따라 급

여가 상이하다. 가장 상위에 랭크되어 있는 요코즈나가 가장 많은 급여를 받고 순위가 내려갈수록 급여가 적어진다. 스모 선수는 등급에 따라 급여뿐 아니라 머리 모양과 복장도 차별화 되어 있다. 스모 선수의 등급을 구체적으로 살펴보면 <표 5>와 같다.

<표 IV-3> 스모선수의 등급

등 급		비 고
1순위	요코즈나 (橫綱)	챔피언이고, 성적이 나쁘면 은퇴해야 함
2순위	오제키 (大關)	오제키, 세타키와케, 고무스비를 산야쿠리키시(三役力士)라 한다
3순위	세키와케 (關脇)	
4순위	고무스비(小結)	
5순위	마에가시라 (前頭)	
6순위	주료 (十兩)	주료이상을 세키도리라 함(요코즈나에서 주료까지 마쿠우치라한다)
7순위	마쿠시타 (幕下)	
8순위	산단메 (三段目)	
9순위	초니단 (序二段)	
10순위	초노쿠치 (序ノ口)	

스모선수의 급여는 월급제로하고 있으며 2007년 현재 스모선수의 월급수준은 경기력이 뛰어나 가장 상위에 랭크되어 있는 요코즈나가 2,234,000엔으로 가장 많고, 오제키가 1,859,000엔, 산야쿠 1,340,000엔, 마쿠우치 1,036,000엔, 주료 820,000엔 순이다.

<표 IV-4> 스모선수 월급

(단위 : 엔)

구분	기본급	수당	계
요코즈나 (横綱)	1,320,000	914,000	2,234,000
오제키 (大關)	1,100,000	759,000	1,859,000
산야쿠	836,000	504,000	1,340,000
마쿠우치	680,000	356,000	1,036,000
주료	570,000	250,000	820,000

산야쿠 이상의 등급인 요코즈나, 오제키, 세키와케, 고무스비 스모 선수에게는 연간 6회 개최되는 정기대회 시 특별수당을 지급하고 있다. 특별수당은 산야쿠가 50,000엔, 오제키가 150,000엔, 요코즈나가 200,000엔으로 책정되어 있으며, 특별 수당은 정기대회 15일 기간 중 11일 이상 출전할 경우 전액, 6일 이상 출전 시 2/3, 5일 이내 출전 시 1/3을 지급하며, 출전하지 않을 경우에는 지급하지 않는다.

스모심판은 선수들의 등급에 따라 결정되며, 심판의 경력에 따라 보수가 결정된다. 스모심판인 료지(行司)의 임금은 연봉과 수당으로 구성되어 있으며, 자세한 내용은 <표IV-5 >과 같다.

<표 IV-5 > 스모심판의 월급

(단위 : 엔)

구분	연봉과 수당
쇼노쿠치 이하	월 14,000-20,000
쇼니단	월 20,000-29,000
산단메	월 29,000-42,000
마쿠시타	42,000-100,000
쥬료	100,000-200,000
마쿠우치	200,000-360,000
산야쿠	360,000-400,000
릿쿄지	400,000-500,000

쥬료 이하 스모선수가 은퇴하여 스모 행사에서 일하는 와카모노카시라(若者頭), 스모도장에서 시중드는 사람인 세와닌(世話人), 경기장에서 선수들을 호령하여 등장 시키는 사람인 요비다시(呼び出し), 선수들의 머리를 손질하는 사람인 도쿄야마(床山)의 급여는 월급제로 하며, 승급은 1년에 1번 이루어진다. 와카모노카시라, 세와닌의 급여는 본봉과 수당으로 이루어져 있고 본봉은 <IV-6>에 제시된 정도의 수준이며, 개인의 능력과 성적 및 근무상황에 따라 이사장(理事長)이 결정한다.

<표 IV-6> 와카모노카시라와 세와닌의 본봉 급여

(단위 : 엔)

구분	본봉
근속 10년 미만 월급	60,000-110,000
근속 10년 이상 20년 미만	110,000-170,000
근속 20년 이상 30년 미만	170,000-250,000
근속 30년 이상	250,000-360,000

요비다시는 근무연수에 따라 호명선수들의 등급이 달라지며 최저 10등급 이하 선수들의 호출시 대회당 14,000엔 정도를, 1등급 선수들을 호출 시에는

400,000엔 정도를 지급한다.

<표 IV-7> 요비다시 급여

(단위 : 엔)

구분	급여
죠히쿠치 이하	월 14,000-20,000
죌니단	월 20,000-29,000
산단메	월 29,000-42,000
마쿠시타	42,000-100,000
주료	100,000-200,000
마쿠우치	200,000-360,000
산야쿠이상	360,000-400,000

스모선수의 머리를 손질하는 도쿄야마의 급여는 수습기간과 등급으로 분류되어 지급되고 있다.

<표 IV-8> 도쿄야마 급여

(단위 : 엔)

구분	급여
수습기간	14,000-20,000
5등	20,000-29,000
4등	29,000-70,000
3등	70,000-140,000
2등	140,000-250,000
1등	250,000-360,000
특등	360,000-400,000

다) 재원 조성

### (1) 중계권료

스모협회 운영을 위한 정부 차원의 재정 지원이나 후원금은 없으며, 자체적으로 조달하고 있다. 재원의 대부분은 스모경기를 독점적으로 중계하고 있는 NHK로부터 받은 방송 중계권료이며 그 규모가 워낙 커 협회운영을 위한 별도의 재원 조성이 필요하지 않은 실정이다. 따라서 스모 재원확보를 위한 특별한 홍보와 마케팅은 실시하고 있지 않고 있다. 그러나 방송 중계권료의 규모가 어느 정도인지는 스모협회 관계자가 밝히기를 꺼려하여 알 수가 없었다. 그러나 24개 스모도장 소속 선수 총 900여명에게 선수 1인당 12만엔을 매달 지급하고 있으며, 기타 수익이 발생하지 않는 국기관 등의 운영비를 지원하는 데 부족함이 없다는 점을 감안할 때, 중계권료의 규모는 상당히 클 것으로 추측된다.

### (2) 스모관람료 및 관람권 판매

방송 중계료권 다음으로 스모관람권 판매가 스모협회 재원 조성에 기여하고 있다. 스모관람권은 지정석의 경우 예매를 통해 구입이 가능하며 예매 시 관람료에 관람권 택배비용 950엔이 추가된다. 자유석(3층 끝좌석)의 경우는 당일 구입이 가능하며, 성인은 2,800엔, 어린이(4세 이상)는 200엔, 3세 이하는 무료이다. 입장료는 대회 개최시 마다 좌석의 형태에 따라 약간의 차이가 있으며, 2007년 7월의 나고야 혼바쇼를 참고하면 <표IV-9>와 같다.

<표 IV-9> 스모경기장 입장권요금

스모경기장입장권요금	
박스 좌석(Box seat) A (4 인용) [6~8좌석 줄 만 가능]	45,200엔
박스 좌석(Box seat) B (4 인용)	41,200엔
박스 좌석(Box seat) C (4 인용)	36,800엔
박스 좌석(Box seat) D (1 인용)	7,200엔
예약석A (1인)	4,700엔
예약석B (1인)	3,200엔
* 2인용 박스 좌석(Box seat) B	20,600엔
* 2인용 박스 좌석(Box seat) C (1인당 점심도시락과 녹차 제공)	20,800엔

자료 : 나고야 2007 July Tournament Ticket Sales Information.

스모경기장의 박스 좌석은 4인 1조, 2인 1조 또는 1인석으로 구성되고 4인 1조석은 사방 1m 정도의 넓이에 방석 4개를 놓게끔 조성되며 평균 1주일정도 시간을 들여 별도로 제작한다.

휠체어 좌석은 서쪽 A구역 예약석의 맨 뒷줄이며, 일일 7석 가능하며, 입장료는 3,300엔, 휠체어 동반좌석을 희망할 경우에는 4,700엔이며 1일 6석이 가능하다. 1등석~3등석 입장권 구입 시 도시락, 맥주, 기념품을 제공하고 있다.

스모도장 및 스모협회 관계자들도 명찰을 부착하여야 스모경기장에 입장이 가능하며, 출입기자 및 사진기자도 대스모취재라는 문구가 적힌 완장을 착용해야 입장이 가능하다. 스모경기 진행요원 및 안내요원은 대스모협회라는 글귀가 적힌 노란조끼를 착용해야 한다.

스모 관람권은 스모경기장에 입장한 후 입구 길게 늘어서 있는 매점같이 생긴 오차야를 통해 구매할 수 있다. 다른 종목과는 달리 스모는 오차야들이 관람권을 모두 구입한 후 자신들이 판매하고 있는 도시락, 과일, 스모에 관련된 수건이나 그릇 등과 스모 관람권을 셋트로 팔고 있다.

스나가브리석은 맨 앞좌석으로 도시락을 먹을 수 없지만 그 뒷좌석에서부터는 도시락을 먹으면서 관람할 수 있다. 스모 관람권은 대개 일반 회사에서 거

래처 집대용으로 10년 정도의 관람권을 미리 계약하여 예매하는 방식으로 판매되고 있으며 이러한 구조 때문에 스모협회에서 관람권을 팔지 못한 경우는 거의 없다고 한다.



<그림Ⅳ-2> 나고야 경기장

### (3) 기타 수입

NHK의 중계권료와 스모관람권 판매를 제외하고 스모박물관 건물에 위치한 스모관련 상품 판매점 운영 등과 같은 약간의 사업 등을 통해 소액의 재원을 확보하고 있다.

라) 선수, 지도자, 심판 양성 현황

스모선수, 지도자, 심판은 53개의 도장에서 양성하고 있다. 스모선수 출신이 지도자(도시요리) 명을 받은 뒤에 선수 양성을 하고 있으며, 지도자나 심판 등도 마찬가지이다. 그러나 스모선수 지원자가 적어, 외국 선수에게 문호를 개방하여 선수를 충당하고 있다. 하와이나 몽골에서 스모선수를 주로 영입하고 있는데 각 스모도장에 1명씩만 허용하고 있다. 외국 스모선수를 각 스모당당 2명까지 허용하기도 했지만 외국 선수 출신이 요코즈나(1위)를 연속해서 차지하자, 위기의식을 느껴 1명으로 제한하는 제도를 도입하게 되었다.

마) 스모도장 및 선수현황

일본 프로스모는 일본스모협회 산하의 스모도장을 통해 양성되고 있다. 따라서 스모협회에서는 스모도장 선수 규모에 따라 스모도장 운영을 위한 최소 조건인 선수 10명에서 1개 도장당 최대 30명까지의 선수에 대한 예산을 지원하고 있다.

(1) 스모도장

스모도장은 일본스모협회에 등록되어 있으며, 선수가 최소 10명이상 30명 이하로 운영되고 있다. 스모도장에서는 스모에 필요한 기초 이론과 체력 훈련을 하며, 체력 단련 중점으로 훈련이 이루어지고 있다.

일본의 스모도장은 동경 인근 지역인 료코쿠를 중심으로 밀집되어 있다. 스모도장은 4층 건물로 구성되어 있으며, 1층에는 도효 즉, 정규 스모 경기장 규격의 연습장이 마련되어 있다. 전통적으로 여성은 도효에 여성이 들어갈 수 없다. 도효 옆에는 스모도장 관장겸 감독이 앉아서 스모선수를 지도할 수 있는 조그마한 지도하는 3평정도 다다미방이 마련되어 있으며, 이 다다미방은 스모 대회가 끝난 후 스모도장 기부자 등 관계자와 모여 연회를 즐기는 장소로 이용되고 있다. 다다미방이 적기 때문에 연회를 즐길 때에는 도효까지 다

다미를 펼쳐서 모두가 참여할 수 있는 공간으로 활용하고 있다.

스모도장 2층에는 선수들이 먹는 음식인 짬코를 만드는 주방과 식당이 있으며, 한쪽은 관장과 가족들이 사는 장소로 활용되고 있다. 3층에 조성된 큰방은 스모선수(리기시)의 숙소로 이용되고 있으며, 4층에는 마쿠시다 급의 선수들의 개인방이 있다.

## (2) 스모도장의 선수

스모선수가 되기 위해서는 각 스모도장을 통해 입문을 해야 하며, 연령 등 몇가지 조건을 충족해야 한다. 일본스모협회 기부 행위 시행 세칙 제55조에 의하면, '의무교육을 마친 23세 미만(신제자 검정일 까지)의 남자'로 규정되어 있다. 현역 초중학생이나 23세 이상은 스모선수가 될 수 없다. 그러나 23세 이상이라도 아마추어 요코즈나 등에 올라 조노쿠치를 뛰어 넘어 마쿠시다 급으로 인정받는 경우(마쿠시다 쓰케다시(幕下付出)는 스모선수로 입문할 수 있다.

이러한 조건이 충족되면 스모선수로서의 자격을 검사를 통해 검증받게 된다. 대개 신장 167cm, 체중 67kg이 신인 리키시의 최저 합격선이지만 절대적인 합격여부를 판가름하는 기준은 아니다. 스모선수 합격여부를 판가름하는 첫 번째 심사는 체격조건이 주가 되는데 대개 신장 173cm, 체중 75kg이상이면 심사에 통과하기 때문에 더 이상의 심사절차는 거치지 않는다. 다만 심사 당일 안에 건강진단, 심전도 검사, 초음파 검사 등을 실시하여 문제가 없을 경우 스모선수로 입문하는 자격을 취득하게 된다. 이러한 검사는 매 대회전에 행해진다.

첫 번째 심사에서 기준에 달하지 못하나 신장 167cm, 체중 67kg이상인 경우, 두 번째 검사를 받을 수 있다. 제2검사는, 1년에 두 번 료고쿠 고쿠기칸에서 행해지며, 검사 항목은 배근력, 핸드볼 던지기, 악력(최대 근력 검사), 윗몸 일으키기(근지구력 검사), 수직 점프(순발력 검사), 반복 가로세로 뛰기(민첩성 검사), 50m 달리기(주력 검사), 20미터 왕복달리기(심폐계 지구력 검사) 등이 있다. 합격 기준은, 문부과학성 득점 기준과 동등한 득점표를 적용하며, 현

역 리키시의 하위 30%에 해당하거나 그 이상(23점)일 경우 합격이다. 그러나 18세 미만의 지원자는 50%에 해당하거나 그 이상(28점)일 경우 합격이다. 이러한 절차를 최종적으로 스모선수로 자격을 인정받게 되면 스모도장에서 스모 선수로서 학과 수업과 훈련을 받게 된다(<http://ko.wikipedia.org>).

스모도장에 입문하여 급여를 받는 '세키토리'(프로선수)까지 올라가는데 평균적으로 5년 이상이 소요된다. 2007년 9월 현재 53개 스모도장의 900여명의 선수들 중 10%미만 정도만 프로선수인 세키토리로 활동 중이다.

스모선수는 질병 및 부상으로 조기은퇴를 하는 경우가 많기 때문에 30대 이상의 선수는 극히 찾아보기 힘들다. 스모선수는 스모 훈련 후에는 반드시 머리에 기름을 바른 후 묶는 등의 머리손질을 해야 하며, 외출 시에는 스모 가운에 슬리퍼(게다)를 신는 것이 불문율로 되어 있다. 선수들은 여러 가지 고기와 야채가 들어간 고 칼로리 죽인 창코 나베로 아침 겸 점심식사를 하며, 체중을 늘리기 위해 점심식사 후 낮잠을 잔다.

### (3) 스모도장 운영예산

스모도장은 일본스모협회의 지원금과 후원회의 후원금을 통해 운영되고 있다. 일본스모협회에서는 매월 선수 1인당 12만엔씩을 지급받고 있다. 각 도장에서는 개인 후원 조직을 운영하며, 개인 후원금은 10,000~30,000엔이고, 기업의 후원금은 30,000엔 이상이다.

스모도장의 부식재료 및 소모품은 후원회에서 대부분을 협찬으로 제공하고 있으며, 회원모집은 도장의 거주지역내 시민 및 기업인을 대상으로 한다. 특별회원에게는 인원이 제한되어 있기는 하지만 대회입장권을 제공해 주고 후원회 회원에게는 스모선수들과 함께 식사를 할 수 있는 기회를 제공해 준다. 스모선수와의 식사 기회는 일반회원의 경우 월1회 제공되며, 식사 초대 시 후원물품(부식, 소모품)협찬 또는 식사 후 후원금 등을 각출하여 관장에게 기부한다. 후원회에서는 상위등급 선수에게 식사를 대접한 후 격려금을 지급하기도 하는 등 스모도장 운영에서 후원회의 역할이 매우 크다고 할 수 있다.

#### (4) 훈련일정

스모선수들은 오전 6시~10시까지 스모연습하고 1일 1회 실시하며, 1군 선수와 2군 선수가 분리해서 훈련을 실시한다. 1군 선수들이 주가 되어 훈련을 하며, 선배 선수들이 일어나기 전에 후배들이 훈련을 하고 선배들이 훈련을 하기 시작하면 후배들은 훈련을 종료한다.

준비운동(스트레칭, 기본자세)을 철저히 하며, 하위등급 선수는 상위선수에게 지도를 받는다. 개인별 운동시간은 1시간이내이지만 운동 강도는 매우 높다. 훈련 내용으로는 실전 40판~50판을 한꺼번에 실시, 도효관에서 선수 밀기, 스트레칭 등이 있다.

#### 나. 스모 관람 및 시청 실태

스모 이용 실태를 파악하기 위한 별도의 조사가 이루어지지 않고 있기 때문에 스모 관람 및 시청 실태는 씨름 전공 교수와 스모협회 관계자와의 면담 내용을 토대로 정리하였다. 조사가 이루어지지 않고 있기 때문에 정확한 자료는 없지만 스모장을 직접 찾은 관람객의 연령대는 다양한 편이며 남성뿐 아니라 여성 관람객도 많다고 한다. 스모관람 비용이 매우 비싸기 때문에 노인들이 스모장에 직접 방문하여 관람하기는 쉽지 않으며, 대개 TV를 통해 스모를 시청하는 것이 일반적이고 한다.

스모경기는 NHK에서 독점적으로 중계하고 있으며, NHK의 스모경기 방송 시간이 오후 4시~6시까지로 거의 고정되어 있어 주 시청자 층이 노인과 어린이 등이다. 이는 스모 방송시간대가 직장인이기 보기 어려운 시간에 편성되어 있기 때문이다. 노인이 주 시청자이기 때문에 오후 4시 즈음에 학교에서 귀가한 어린이들이 자연스럽게 TV를 통해 스모경기를 접하게 된다. 이처럼 거의 모든 스모경기가 NHK 방송을 통해 중계되고 있기 때문에 일본 어린이들은 일상에서 자연스럽게 스모를 접하게 되고, 이는 곧 스모에 대한 관심과 사랑

으로 이어진다고 한다. NHK 스모경기 방송의 시청율은 평균 10%로 매우 높은 편이며, 이러한 시청율은 과거에서부터 꾸준히 유지되고 있다고 한다.

일본인에게 스모를 직접 관람한다는 것은 평생에 한번 정도의 이벤트라고 할 수 있는데, 이는 스모장 입장료가 비싸 자주 관람하기 어렵기 때문이다. 실제로 스모경기를 직접 관람하는 사람들 중 약 50% 정도는 2번 정도 관람할 기회를 갖지만 관람 비용의 부담 때문에 2번 이상 관람하는 사람은 드물다고 한다.

## 다. 경기 구성 및 운영 방식

### 1) 경기 구성

#### 가) 경기 규칙

스모경기의 특성은 선수들이 상대방의 신체적 균형을 무너뜨리는 것이다. 즉, 스모선수(리키시)는 상대방을 이기기 위해 신체의 일부를 사용하여 기술을 발휘하며, 다른 투기종목과 달리 체급 구분이 없으며 짧은 시간에 상대를 스모경기장인 도호관에서 밀어내거나 두발을 제외하고 신체의 일부가 먼저 바닥에 닿게 하는 경기이다. 따라서 스모훈련은 4.55m의 원 안에서 순간적으로 상대를 미는 힘과 버티는 힘을 집중적으로 학습하게 된다.

스모경기의 승부판정에 있어서 일본스모협회는 특수한 경우를 제외하고 다음과 같은 경우는 패로 인정한다(중앙대학교 민속문화과의 보고서).

- 상대방보다 먼저 씨름판 바깥으로 나간 경우
- 상대방보다 먼저 발바닥 이외의 신체의 일부가 바닥에 접촉된 경우
- 심판의 지시나 주의를 따르지 않을 경우
- 반칙을 한 경우
  - 주먹으로 때리기
  - 머리채를 고의로 잡기

- 눈이나 명치 등의 급소를 찌르기
- 양귀를 양손으로 당기기
- 살바의 음부를 감싼 부분을 잡기, 또는 살바의 옆으로 손을 넣고 당기기
- 목을 붙잡기
- 가슴이나 배를 차기
- 하나나 두개의 손가락을 바깥쪽으로 꺾기

이 외에도 상대방의 살바를 풀거나 살바의 뒷부분을 고의로 잡는 것도 금지된다.

- 특수한경우의 제외 판정

- 상대방을 들어 올리체로 자기가 씨름판 바깥으로 발을 디디기
- 상대방을 들어 올렸으나 무거워 깔리개 될 때에 위에 있던 사람이 바닥에 손을 짚어 밑의 사람이 다치지 않게 해주기

나) 경기기술

스모경기의 특성은 상대 선수의 신체적 균형을 무너뜨리는 것이므로 선수는 상대방을 이기기 위해 신체의 일부를 사용하여 기술을 발휘하여 승부수(기마리테: 決り手)를 던진다. 헤안시대(794-1192년)의 ‘세즈에스모’의 기술은 밀어내기, 들어올리기, 던지기, 밀치기, 엮기, 걸기, 당기기, 비틀기 등이 있었다고 한다. 이 시대의 반칙으로는 주먹으로 치기, 머리채 잡아당기기 등이 있었다. 에도시대(1603-1867)에는 48테(手)라고 해서 48가지의 기술이 정형화되어 있었으나 100가지의 이상의 기술이 사용되었다고 한다. 현재는 1960년 일본스모협회(프로스모=대스모)에서 정리한 70가지가 승부수로 사용되고 있다(下谷乃勝利, 1993). 스모 관중들은 노련한 관중은 승리의 짧은 순간에 선수가 보여주는 기술의 형태 즉 ‘가타(型)’를 즐기며, 스모의 백미는 가타라고 할 수 있다(돌로레스, 2000 왜 일본인들은 스모에 열광하는가)

스모 기술에는 현재 총 70가지 정도가 있으며 아무추어 스모를 관장하는 일본스모연맹도 일본스모협회의 승부수를 사용하고 있다 스모경기의 핵심적인

장면은 두 선수가 웅크린 자세에서 힘차게 일어나며 격돌하는 것인데 이를 다치아이(立合い)라고 하며, 다치아이에 이어서 살바 즉, 마와시(廻し)를 잡고 끌어당기기, 좌우로 짓히기, 꺾기, 비틀기 등의 기술이 있다. 후지가와 등은 스모의 승부수를 9가지로 정의하면서 스모의 기본은 공격기술로 시작되고 미는 힘으로 이루어졌다고 분석하고 있다.

<표 IV-10> 스모의 경기기술

바탕기술	세부기술명칭	가 지 수
밀어내기, 밀치기, 떼밀어내기, (가로밀어붙이기)	밀어내기, 밀어 쓰러뜨리기, 떼밀어 내기, 떼밀어 넘어뜨리기, 밀고 나가 떼밀어 내기, 밀고 나가 넘어뜨리기, 어깨를 밀어 내기, 들어올려내기, 덮쳐서 넘어뜨리기	9
던지기 기술	위로 던지기, 아래로 던지기, 펴 던지기, 한손 던지기, 바깥다리 걸어 던지기, 잡아 던지기, 걸어 던지기, 안다리 걸어 돌리기, 목 걸어 던지기, 허리 던지기, 엮어 던지기, 위로 내어 던지기, 아래로 내어 던지기(석가래 던지기)	14
걸기기술	다리걸기, 안 걸기, 바깥걸기, 차 돌리기, 가랑이 걸어올리기, 발목 걸어 넘기기, 발목치기, 차며 당겨 쓰러뜨리기, 한발을 당기며 다른 손으로 몸을 밀기, 세군데 공격하기, 무릎 차며 비틀어 던지기, 바깥뉘시 걸기, 목을 끌어당기며 안다리 걸기, 옆당기며 허리 꺾치기, 가랑이 떠올리기, 어깨 꺾안고 안발 뒤꿈치 기술	17
비틀어 넘겨뜨리기 기술	팔을 꺾안아 몸을 비틀어 옆에서 아래로 쓰러뜨리기, 허리를 뉘아채 비틀어 넘어뜨리기, 윗살바로 비틀기, 아래살바로 비틀기, 양손으로 한팔 잡아채기, 팔 당겨 돌리며 밀어내기, 목조이며 비틀기, 어깨를 치며 당겨 비틀기, 무릎을 바깥으로 당겨올려 비틀기. 무릎을 안쪽으로 당겨올리기, 뺨은 팔을 잡아 안쪽으로 비틀기, 어깨를 머리로 받으며 팔꿈치를 붙잡아 몸 비틀기, 머리를 꺾안고 내민 팔 비틀기, 팔을 잡아 채였을 때 팔을 빼듯이 허리를 비틀기, 한팔 당기며 옆으로 비틀기	15
되받아	덮치는 상대를 몸을 낮추며 무릎을 꺾안아 뒤로 넘기	5

공격하는 기술	기, 뺨은 팔을 꺾으며, 머리로 어깨를 받으며 바깥다리 걸어 옆으로 넘기기, 발목을 뒤로 잡아채기, 엎어 뒤로 메치기, 뺨은 팔을 붙잡아 안발쪽으로 당기며 누르기	
당기기 기술	팔 잡고 앞으로 당기기, 덤비는 상대의 어깨나 목을 쳐서 앞으로 쓰러뜨리기	2
그 밖의 기술	밖으로 밀어내기, 뒤에서 때밀어 넘어뜨리기 뺨은 팔을 거드랑이에 끼고 다른 손으로 끼인 손을 비틀어 쓰러뜨리기, 들어 올렸다 놓으면서 쓰러뜨리기, 살바를 당기며 턱으로 어깨를 눌러 무릎 꿇리기, 팔꿈치를 세계 긴 패 씨름판 밖으로 밀어 내기, 팔꿈치를 세계 긴 채 넘어뜨리기, 가장자리에 밀려갔다가 몸을 살짝 피하며 상대를 씨름판 밖으로 내던지기	8
기술이 아닌 승부수	가장자리까지 밀고 가다가 제 바람에 먼저 발을 바깥으로 내딛기, 허리심이 빠져 쓰러지기	2

자료 : 중앙대학교 민속문학과(1993)

#### 다) 제의

일본의 스모는 단순히 스포츠만이 아니고 농업생활의 길흉을 점치고 신의 마음을 여쭙는 행사로서 종교적 의식으로 봉사하는 일본문화 고유의 신망과 미의식을 표현하는 전통예술이라고 할 수 있다.

경기 시작 전에 두 명의 선수는 경기장 중앙에서 시코라는 준비운동을 하고 물로 입을 행구어 내며 종이로 몸을 닦는다. 그 후 시합전 악귀를 막고 행운을 불러오기 위하여 소금을 허공으로 뿌리고 두 팔을 벌리고, 경기중 선수들의 부상을 방지하고 악귀를 쫓아준다는 믿음으로 발을 구르며, 쪼그려 앉아서 상대방을 노려보는 의식을 치른 후에 경기를 시작 한다.

스모의 승리자는 손을 칼 모양으로 뺨쳐서 뭉가를 자르는 듯 왼쪽, 오른쪽, 중앙으로 흔들어 삼신에게 고마움을 표시하는 행위를 한다

#### 2) 경기 운영

##### 가) 스모경기 개최 현황

스모는 1년에 6번 정기대회가 개최되며 대회 장소는 국기관에서 1번하고 지방에서 1번하는 하는 방식으로 순회하며 진행된다. 정기대회가 개최되지 않은 기타 도시에는 정기대회 종료 후 약 20일간 지방 순회를 통한 이벤트성 시합을 하게 되는데, 이는 일본 국민의 스모에 대한 관심을 제고시키기 위한 홍보활동의 일환이다.

대회관련 초대권은 거의 배부되지 않으며, 경우에 따라 약 2%정도 배부되기도 한다. 스모 경기 시 관중에게 제공되는 경품이 거의 없다.

#### 나) 정기 대회 진행

정기 대회인 혼바쇼는 연 6회 정도 1회 대회 시 15일 정도 개최되며, 경기 진행 시간 등 일정은 여건에 따라 다소 차이가 있다. 3월 정기 대회는 참가 선수가 많기 때문에 2일째부터 개최되는 것을 제외하고는 3일째에 개최된다. 마에즈모가 끝난 다음에는 조노쿠치부터 경기가 시작된다. 마쿠시타의 경기가 5번 남았을 시간에 주료 리키시의 도호이리 의식이 열린다.

#### 나) 마케팅 현황

일본 스모의 경우 NHK로부터 거액의 스모중계권료를 받고 있으며, 스모경기 관람권이 높은 가격으로 판매되고 있어 스모 활성화 등을 위한 특별한 마케팅 활동은 전개하고 있지 않다. 과거보다 스모의 인기가 낮아지고 스모 선수 희망자 또한 감소되긴 했지만 스모경기 방송 평균 시청률이 10%정도를 유지하며 여전히 인기 종목으로 자리매김하고 있다.

스모 홍보활동으로는 스모대회가 개최되지 않은 지역은 정기 스모 대회가 종료된 후 약 20일간 지방 순회를 통한 이벤트성 대회를 개최한다. 이는 일본 국민의 스모에 대한 관심을 제고시키기 위한 홍보활동의 일환이다.

한편 스모협회에서는 국기관 건물 내에 스모관련 상품을 판매하고 있다. 스모관련 상품은 스모협회와 합작한 회사에 의해 개발되고 있으며, 스모선수와 스모를 상징하는 수건, 컵, 과자, 휴대폰 줄에 이르기까지 다양한 상품이 판매

되고 있다. 상품이 많이 판매되고는 있지 않지만 휴대폰 줄의 경우 비교적 많이 판매되고 있다고 한다.

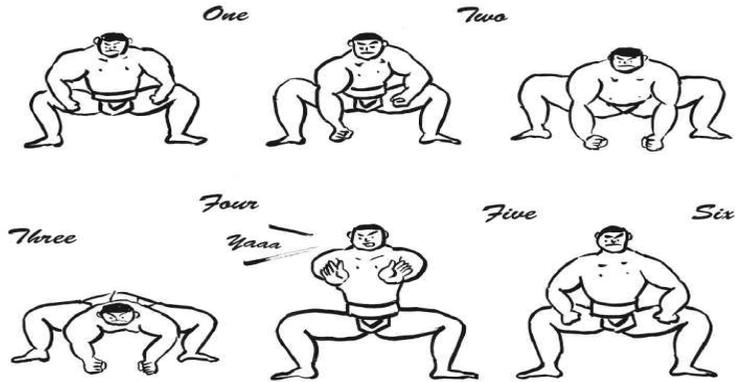
## 라. 저변확대 및 국제화

### (1) 저변확대

#### (가) 직·간접 참여 기회 확대

스모협회에서는 스모 인구의 저변확대를 위해 대회의 관람 및 시청 기회를 확대하고 있으며, 스모에 직접 참여할 수 있는 기회를 확대해 나가고 있다. 스모관련 정기 대회를 연 6회 개최할 뿐 아니라 비정기 대회와 이벤트성 대회 및 해외대회 개최 등을 통해 대회를 직접 관람할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 또한 NHK를 오후 4시~6시 사이에 모든 스모경기를 중계하고 있어 일본 국민이 언제나 스모를 접할 수 있게 하고 있다. 일본 스모의 모든 경기가 고정된 시간에 중계될 수 있는 이유는 평균 시청률이 10% 정도로 높기 때문이며, 스모가 일본 국민에게 지속적으로 관심과 사랑을 받았을 수 있는 이유는 중계방송의 힘이라는 전문가의 의견이 있었다.

문부과학성에서는 스모교실을 년 6회 실시하고 있으며, 5월 연휴에는 국기관 이벤트에서 스모 건강 체조 등을 선보이고 있다. 문부과학성에서 리키시가 나와 스모동작을 체조로 만든 스모 건강 체조를 보급할 예정이어서 스모를 생활체육으로 연결시키기 위해 노력하고 있다. 스모 건강 체조에 포함된 6번째 동작의 준비자세(시키리)는 아래 <그림 IV-3>과 같다. 스모 건강 체조 책자는 일본어 뿐 영어로 발간되어 스모를 국제적으로 홍보하기 위한 노력도 동시에 기울이고 있다. 이외에도 스모도장을 어린이들에게 개방하여 스모를 체험하게 하는 교실을 운영하고 있으며, 성인을 대상으로 스모 지도자연수회를 군마 시에 있는 도장에서 4일간 개최하고 있다.



<그림 IV-3> 스모 건강 체조 준비 자세

(나) 일본 전통 민족스포츠로서의 정체성 확립

① 전통성 강화

스모는 일본의 전통적인 제의를 모방하고 있으며 스모전용 경기장인 국기관 또한 철저히 전통성을 재현하는 방식으로 조성되었다. 즉, 스모전용 경기장인 국기관은 일본 전통인 신사의 제의를 근거로 하고 있기 때문에 일본의 전통문화를 그대로 엿볼 수 있다. 이러한 스모의 전통성은 외국 국민 방문 시 스모경기 관람으로 이어지기도 한다. 또한 일본 수상은 가장 큰 스모대회에 연 1회 정도 참여하여 일본 국기 스포츠로서의 스모의 전통성 확보와 발전에 힘을 실어주고 있다.

스모의 경기규칙이나 방식은 거의 변화되지 않았으며, 방송을 위해 아주 작은 부분이 변화된 정도이다. 예를 들면 국기관 천정에 신사를 상징하는 부분의 기둥이 방송 카메라의 움직임에 방해가 되어 제거한 등이 있다. 또한 시대적 흐름에 맞추어 경기의 진행을 빠르게 하기 위해 경기 시간 전에 갖는 의식 시간(시키리)을 짧게 하는 것 등 약간의 변화를 주었다.

## ② 스모전용 경기장 및 박물관 운영을 통한 스모 접근 기회 확대

스모경기를 관람할 수 있는 전용 경기장과 스모관련 기록을 전시하고 있는 스모박물관을 조성, 운영함으로써 일본 국민의 스모 접근 기회를 확대하고 있다. 스모전용 경기장인 국기관은 동경역, 우에노역에서 10분, 신쥬쿠역에서 17분, JR 료코쿠역에서는 도보로 1분 거리에 위치해 있다. 국기관의 전면 외벽에는 스모선수의 그림이 그려져 있어 스모경기장임을 한눈에 알 수 있다. 국기관은 만명의 관람석을 가지고 있으며, 국기관은 스모상설관으로 1909년(메이지 42년)에 동경의 료코쿠에 설립되었다. 국기관 건립 당시 외국인들에게 일본의 국기인 스모를 보여주기 위하여 훌륭한 상설관을 세우려는 목적에서 국기관이 설립되었다.

국기관은 높이 30미터, 4층까지 있는 객석에 반구형으로 둥그런 지붕을 갖춘 당시로서는 획기적인 돔형식의 스타디움이었다. 국기관 건물에는 스모경기장, 스모박물관, 스모관련 상품을 파는 판매점이 있으며, 스모경기장과 박물관 등을 관리하는 스모협회 사무실이 들어와 있다. 이외에도 스모경기의 기록을 모두 녹화하여 기록하는 일본스모협회의 정보 및 자료관리부가 들어와 있다. 정보 및 자료관리부에서는 스모경기 자료관리 외에 스모와 관련된 후원이나 스모를 이용한 기업 홍보 등에 대한 외부의 요청이 있을 경우 이를 접수하여 처리하는 업무를 담당하고 있다. 국기관 바닥은 도효라고 하는데 모래를 단단하게 굳혀서 만들며 정기대회 마다 모래를 파고 물을 부어 다시 단단하게 하여 만드는데 3일 정도 소요된다. 국기관 천정은 신사를 상징하는 지붕이 매달려 있는데 2개의 와이어로프로 메달아 놓았는데 무게가 6톤 정도다. 이는 일본의 설화에 등장하는 신 텐쇼다이진(天照大神)을 모시는 이세신궁을 모방해서 만든 것이다. 따라서 도효는 신성한 것이라고 생각하여 여성은 도효에 올라갈 수 없다. 이 도효는 시합 때에는 위로 돌출되어 있다가 평상시에는 바닥으로 들어가게 만들어졌다.

스모경기장 내부에는 그동안 대회에서 우승한 요코즈나의 대형 브로마이드가 걸려 있어, 그동안 대회에서 우승한 요코즈나를 한 눈에 볼 수 있다. 관중

석 신발을 벗고 들어가 앉을 수 있게 되어 있으며, 1층 관중석은 이동식으로 되어 있어 다른 경기 개최 시에는 이동이 가능하도록 조성되어 있다. 국기관 내에는 기자실이 비교적 넉넉하게 배치되어 있었으며, 지역 주민을 위한 보건실이 마련되어 있다. 또한 다목적 홀이 있어 대여가 가능하게 되어있다.

국기관 지하에는 빨간 카펫을 깔 연회장이 마련되어 있어 결혼식이나 연회장으로 활용되고 있다. 국기관은 아마추어 선수 대회나 훈련 장소로도 대여해주고 있으며, 권투나 레슬링 등 다른 종목의 경기 장소로도 대여되고 있다. 국기관은 일본스모협회에서 관리하고 있다.

스모박물관은 국기관 건물 내에 있으며, 1954년에 개관하였으며, 전시품의 대부분은 초대관장이었던 사케이(酒井忠正)가 오랜 기간에 걸쳐 수집한 자료이다. 니시키에(스모가 그려진 그림), 반즈케(대회스케줄), 게쇼마와시(주료 이상의 리기시가 앞에 차는 것) 등의 수집은 괄목할만하다. 박물관 공간이 협소하여 수집된 모든 것을 전시할 수 없는 관계로 2개월에 한번 씩 전시물을 바꾸어 가며 전시하고 있다.

최근에는 외국인 스모관람객이 많아서 외국인들에게 스모에 대한 역사나 문화를 알게 하는데 도움을 주고 있으며, 외국인 관람객이 보다 즐겁게 스모를 관람하는데 기여하고 있다고 한다. 스모경기의 역사를 한 눈에 볼 수 있도록 한 쪽에 마련된 TV를 통해 스모경기가 계속 방송되고 있었다. 이는 스모협회 자체에 가지고 있는 비디오를 계속 방영하는 것이다.

## (2) 국제화

도장에 입문하여 선수로서 활동하고자 하는 선수 지원자 수는 감소하는 추세이지만 스모가 국제화되어 외국 선수들의 스모계 진출은 증가하고 있다. 이는 NHK가 스모를 홍보하기 위한 마케팅 전략으로 전 세계에 스모경기를 위성중계하고 있기 때문이다. 외국 선수의 스모계 진출은 1차적으로 자국에서 위성방송을 통해 스모를 접할 수 있는 기회가 확대되었기 때문이며, 2차적으로는 스모선수로서 성공할 경우 큰 돈을 벌수 있는 직업이라는 인식 때문이다.

실제로 스모대회에서 1등을 한 요코즈나의 경우 연봉이 15억을 호가하는 실정이라는 면담자의 이야기는 외국 선수에게 스모가 매력적인 직업임을 잘 보여주고 있다. 스모를 국제화하기 위한 마케팅 전략으로 전 세계에 위성방송을 통한 TV방영을 하고 있다는 것이며, 몇몇 나라에는 송신료 없이 무료로 스모 방송이 제공되고 있다.

## 2. 몽골국의 부호(Böke)

현존하는 고대 역사에 근거하면 몽골의 부호는 지금부터 약 2천년 전 흉노시대로 거슬러 올라간다. 특히 몽골의 부호라 하면 매가 추는 춤으로 유명한 몽골의 국기로 알려져 있다. 몽골에는 약 70% 이상을 차지하는 할하 몽골족이 살고 있으며, 이 외에도 중국 내의 소수민족인 내몽골자치구와 러시아의 브리야트족, 다리강가족, 카자흐 몽골족 등 약 16개 소수민족이 거주하는 모든 지역에서 몽골의 씨름인 부호가 행해지고 있다. 몽골어의 고유표현으로 부호는 Böke라 표현하고 있지만, 지역명을 앞에 붙여 할하 부호, 우추무친 부호 등으로 불리는 것이 일반적이다. 따라서 여기에서는 부호의 대표적인 두 부류로 알려진 몽골국의 할하족 스타일의 부호와 중국내 몽골자치구의 우추무친 부호를 중심으로 살펴보고자 한다.

### 가. 몽골국 할하 부호

#### 1) 몽골국 스포츠 조직의 구성

1921년 몽골에서는 인민혁명이 일어나 독립을 선언하면서 몽골민족에게는 청나라 이래의 다른 민족의 지배로부터 벗어나는 계기가 되었다. 같은 해 6월에 인민혁명의 승리를 자축하는 의미에서 제1회 나담(Наадам, 놀이라는 뜻) 축제가 알탄보라그에서 거행되었는데, 실제로 전통적인 오보축제의 형태를 띠

고 행하여졌지만, 인민혁명을 이끈 의용군의 영광을 칭송하는 대회로 열렸기 때문에 의용군의 나담이라고 칭하였다. 그 후 인민혁명정부는 국내외의 격심한 정치경제적 불안정 속에서도 인민혁명 승리를 기념한 축하제전으로 나담을 매년 개최하였다. 나담 축제에서는 부호, 말 경주, 활쏘기라는 전통적인 3종 경기를 실시함과 동시에 군사훈련과의 연관성을 들어 군대마술, 집단체조, 육상경기 등 그전까지 전혀 시행하지 않았던 근대적 스포츠를 차례차례 도입하여 시행하기에 이른다. 근대 몽골건국에 선구자 역할을 한 수후바툼은 전통스포츠의 발전과 근대스포츠의 도입을 중시하여 여러 가지 정책을 도입한다. 그러한 정책을 담당한 조직 중의 하나가 1921년 설립한 몽골혁명청년위원회이다. 특히 동위원회가 체육을 장려했던 목적은 청년들의 노동의욕 향상과 애국심의 강화, 국토방위를 위한 강건한 예비군 형성에 두었으며, 그 귀중한 역할을 담당하기 위해 젊은이들의 체력강화와 국민 전체에게 전통스포츠는 물론 새로운 근대스포츠를 보급하는데 힘을 쏟았다.

1924년에 몽골혁명청년위원회 밑에 체육·스포츠촉진과를 설치, 몽골 내의 체육발전을 꾀하는 계기를 만들었다. 체육·스포츠촉진과는 1931년 체육·스포츠촉진위원회로 격상되어 전국적인 통괄 기관으로의 역할을 담당하였다. 그 후 이 조직은 몇 번의 개정을 거쳐 1960년에 전국체육·스포츠위원회로 개명되었다. 동위원회는 전국을 아우르는 최고의 스포츠 총괄단체가 되어 민주화가 이루어진 1990년 초까지 그 직무를 수행하여 왔다. 그러나 소련에 이어 두 번째 사회주의 국가가 된 몽골은 1990년까지 약 70년간의 스포츠정책은 소련의 사회주의 신체문화를 그대로 받아들이는데 그쳤다. 즉 사회주의 국가건설과 사회주의 국가에 대한 국민의식의 강화라는 정치적 목적을 달성하는데 필요한 스포츠의 정책적 한계를 내포하고 있었다.

1924년 이후 몽골정부는 체육활동에 참가하는 인구를 늘리기 위해 학교체육과를 설치하였고 지방군사훈련학교도 설치, 정부와 병원, 공장 등의 공적 기관을 중심으로 직장 팀을 발족시키는 등의 체육정책을 추진하였다. 이 당시의 전통스포츠인 부호, 말 경주, 활쏘기의 3종 경기도 그다지 많은 변화를 보이지

는 않았었다. 그러나 사회의 변화와 더불어 이 3종 경기는 민족적인 형태를 띠기 시작했으며, 내용에 있어서도 사회주의적 몽골인민문화로의 색채를 강하게 띠기 시작하였다.

이 시기에 처음으로 3종 경기에 대한 규칙 ‘몽골인민공화국3종경기규칙’이 1924년 체육·스포츠촉진과에 의해 제정되었고 그 후 다시 ‘몽골국에 있어서 인민공화제의 실시와 헌법제정 10주년 및 인민혁명의 승리, 의용군을 위한 나담의 부호경기규칙’이라 개정되기도 하였다(Б. Батсүх, 1993). 이 개정이 바로 전통적 3종 경기에 대한 첫 성문화 규칙이며 동 규칙은 총칙과 3가지 항목의 기본부분으로 구성되어 있었다. 부호의 규칙은 제2부에 16조로 구성되어 있으며, 부호에 관한 개념정립으로 ‘부호경기는 인간의 체력향상 및 신체적 능력을 개선시키는 유익한 활동’이라고 규정하였다. 다시 말해서 전통적인 스포츠를 사회주의 신체문화 속에 포함시켜 인민들에게 제시하는 사회변화의 의미를 부여하였던 것이다.

부호는 1958년 제1회 몽골전국청년체육제에서 처음으로 정식 경기종목으로 채택되면서 개별 경기종목으로 경기스포츠화가 시작되었다. 1966년 2월에 열린 몽골각료회의에서는 3종 경기를 ‘관람스포츠’로서 활성화하기 위한 정책을 추진하게 되었고, 1969년에 국가체육·스포츠위원회에서 몽골인민공화국부호경기규칙을 채택하였다. 그리고 인구의 도시집중화에 따라 부호선수들이 수도인 울란바토르시에 많이 거주하게 되어 부호의 실내경기화가 진행되었다. 다시 말해서 이 시기부터 부호는 선수와 관중이 분리되어 부호가 참여하는 스포츠에서 관전하는 스포츠라는 근대스포츠로서의 성격을 강하게 내포하게 되었다.

## 2) 몽골국 부호연맹의 역할

1946년 몽골국의 국가체육·스포츠중앙위원회의 설치는 스포츠행정제도의 완성을 보여주는 것이었다. 부호는 3종 경기의 한 종목으로 동위원회 주최의

나담(민속축제)에서 중요한 경기종목으로 실시되었고 1958년 청년체육제(경기대회)에서 정식종목으로 채택되었다. 그 후 부호는 근대화한 개별 경기종목으로서 나담 이외의 각 경기대회에서 개최하게 되었다. 경기규칙은 각 대회의 3종 경기의 한 구성요소로 편입, 또는 개정되어 그 때까지의 전통적이고 관습적인 규칙에서 벗어나 전국적으로 성문화된 규칙을 가지게 되었다. 그러나 부호가 개별 경기종목으로서 공인된 경기규칙(성문화)을 이루게 된 것은 1990년 12월 부호활동 전반을 통괄할 '몽골국민족부호연맹'이 설립된 이후부터이다.

1990년 민주화 물결이 높아지는 가운데 전국체육·스포츠위원회가 해산되고 그 산하에 있던 각 종목의 경기단체가 차례로 종목별 통합단체로 독립하였다. 그 중의 하나가 부호연맹이며, 이 조직이 몽골민족이 탄생한 후 최초의 민간조직으로 탄생한 것이다. 즉, 비정부기관으로서 부호활동을 통괄하는 민주적인 민간단체로써 부호활동에 직접적인 관계를 가진 사람들에 의해 주체적인 운영체로 다시 형성되었던 것이다. 1990년 12월 설립과 동시에 제1회 총회를 개최하였고 연맹규약 및 강령, 부호경기 규칙 등을 제정하였다.

그러나 부호연맹은 발족 당시부터 커다란 시련을 맞게 된다. 1990년대 초반 당시까지의 사회주의 계획경제에서 자본주의 시장경제로의 이행에 따른 전국적인 경제적 혼란이 가중되어 국민생활에 커다란 혼란이 생기게 되었다. 금권주의의 만연으로 인해 많은 사람들이 장사에 의지하게 되면서 민족의 전통은 현대 시장사회 속으로 빠져들게 된 것이다. 이러한 일반인들의 영향은 부호선수에게도 영향을 주어 인접국으로 진출하여 소규모의 잡화상이 되기도 하는 등, 이는 부호연맹의 힘을 약화시키는 결과를 가져왔으며, 결국에는 울란바토르시에서 벌어지는 실내 부호경기의 질을 떨어트려 관중들이 부호경기를 외면하는 결과를 초래하기도 하였다(Д. Данзан, 1996).

이러한 현상은 부호에 관한 전면적인 개혁을 전제로 선수들의 잘못을 지적함과 동시에 여러 문제들을 제거할 필요성을 인식하는 계기가 되었다. 즉 선수들의 '노동'에 대한 구체적인 평가를 어떻게 할 것인가? 그들을 사랑하고 존경하며 격려할 수 있을까? 등을 논의하기에 이른다. 이러한 현상들은 선수에

대한 몽골사회의 대응에 대한 반성이며, 근대화 시스템의 도입에 따른 동기부여 부족으로 발생한 문제라는 결론에 도달하게 된다.

1994년 6월 부호연맹의 2차 총회가 개최되었고 이 총회에서 연맹규약 및 경기규칙의 개정이 이루어졌다. 이 총회의 결론은 부호에 적극적인 근대화 시스템을 도입하는 것이었다. 현행 부호제도를 시대에 맞는 근대적 시스템으로 개혁함으로써 부호 자체와 선수 모두의 사회적 지위를 끌어올리려는 전략이었다. 어떤 사람은 선수들은 부호를 함으로써 관중에게 기쁨을 주지만, 가혹한 투쟁에 의해 심신이 피곤한 상태가 지속되는데 이에 비해 부호선수에게 주어지는 사회적 평가가 낮기 때문에 명예나 경제적 보장을 높여줄 필요가 있다고 주장하였다. 그러나 다른 한편에서는 부호 선수들에게 전통성을 강조하여 선수들이 전통의 부활과 전통을 잃지 않고 젊은 세대에게 전해줄 의무가 있다는 점을 호소하기도 하였다. 이와 같은 다양한 목소리에 몽골국 부호연맹은 전통 부호의 부활을 도모하기 위해 '근대적 재생'을 기본 전략으로 몇몇 사항을 강조하였다. 즉, 몽골국부호연맹의 목적은 부호의 뛰어난 전통, 관행의 유지와 발전, 차세대의 육성, 민족 부호를 자국 및 국외에 적극적으로 선전함으로써 영원히 발전할 수 있는 기틀을 마련하여야 한다. 선수, 관계자(심판포함)들의 사회복지를 중시하여 노동에 대한 보수를 충족시켜 주고, 선수들의 명예를 보호, 부호와 관객간의 사회적 상호 존중을 보다 높여 전통부호의 발전과 결속을 기본적 목적으로 한다는 내용이 바로 그것이다.

<표 IV-11> 몽골국의 할하 부호의 제도화 과정

연대	항목	관련사항
1924	몽골혁명청년위원회 직속 체육강화과 설치	나담 축제의 제도화
1931	체육강화과를 체육강화위원회로 확대개편, 제1회 총회 개최, 경기종목별담당부국 설치	체육·스포츠의 제도화, 스타디움건설
1936	후생성 직속 체육위원회로 개칭, 국제경기 기준의 도입	
1937	국가협의회 직속 국가체육·스포츠중앙위원회로 개칭	
1946	국가각료회의 직속 국가체육·스포츠중앙위원회로 개칭, 지방위원회설치, 제1회 전국체육경기대회 개최	스포츠제도의 정착
1947	국가각료회의 직속 체육·스포츠사무국으로 개칭	
1956	몽골인민공화국올림픽위원회 설립, 부호·말 경주·활쏘기의 3종 경기 개정	3종 경기 규칙의 정비
1958	제1회몽골청년체육제전 개최, 부호가 정식경기종목으로 채택	부호가 개별종목으로 채택
1959	경기종목별 관할조직의 설치, 중앙경기장 완성	물리적 조건 정비
1960	제1회 전국체육계 회의개최, 전국체육·스포츠위원회설립, 전국레슬링(부호)연맹설립, 제1회 국민체육대회에서 부호를 정식종목으로 채택	민족스포츠와 근대스포츠의 병행
1962	국제올림픽위원회가맹, 레슬링연맹이 국제레슬링연맹에 가맹, 제1회 전국레슬링선수권대회 개최	스포츠가 국제사회로 진출
1963	제2회 국민체육대회개최, 연령별청소년부호대회 전체 리그전 방식도입	부호의 주니어부 발족, 경기방식 다양화
1966	정부에서 부호·말 경주·활쏘기를 관전스포츠 진흥정책 종목으로 결정	민족스포츠의 근대스포츠화로 전환
1990	전국체육·스포츠위원회해산, 경기종목별총괄단체설립, 몽골국부호연맹설립	할하 부호의 규칙 개정
1993	“부호관”의 건설 착공	부호의 물리적 조건 정비
1997	할하부호리그발족	부호의 상업화, 부호선수의 프로화
1998	“부호관”의 완성	

이와 같이 몽골사회에서 부호가 처한 현실적 문제는 우리 씨름계와 매우 유사한 과정을 거치고 있는 것으로 보인다. 즉, 사회의 근대화에 의해 예전부터 내려오던 전통적 문화적 요소가 약화되고 자본주의 사회의 특징이 그 자리를 차지하면서 부호 본래의 모습을 잃어가고 있다는 점이다. 그리고 민족간의 인기도 점점 시들어가고 있다. 따라서 이러한 사회적 변화에 따른 부호의 변화에 대해 많은 사람들이 걱정하고 이를 되살리기 위해 전통적 요소를 어떻게 부활시킬 것인가? 후손에게 어떻게 물려줄 것인가 등에 대한 작업도 병행해 가야 하는 현상이 부호가 처한 오늘날의 문제로 대두되고 있다.

### 3) 경기 구성 및 운영 방식

#### (1) 경기 방식

부호는 몽골계 여러 민족에 의해 전통적 의례행사의 하나로 행해져 왔으며, 치고 찌르는 기술은 없고 맨손으로 맞붙어 싸우는 격투기를 가리킨다. 경기장에 선수가 입장할 때는 장진마루가이(모자)를 쓰는데, 이것은 4조각의 반월형 몸체로 이루어져 있고 모자 꼭대기에는 투구의 뾰족한 부분을 상징하는 붉은 색 삼핀이 있다. 모자의 뒷면에는 두 갈래의 긴 붉은 색 술을 붙인다. 가슴과 배 부분이 많이 패인 무명으로 만든 긴소매의 상의를 입는데, 근육질의 몸매를 과시할 수 있도록 배와 가슴이 터져 있으며 두 개의 끈으로 배꼽 근처에서 엮어매게 되어 있는 조도크, 무명으로 만들었으며 길상무늬가 있는 짧은 반바지인 쇼다크, 신발 코가 위로 솟고 무릎까지 오는 가죽장화인 고탈이란 전통 복장을 착용하여야 한다. 조도크와 쇼다크는 적색과 청색 등의 원색이 많고 흰실로 누벼 수를 놓았다. 상대선수에게 잡히거나 손가락으로 걸어오는 기술을 막기 위해 몸에 딱 맞도록 만들어져 있으며, 허리 부분에는 띠를 맨다. 고탈에는 발등과 발바닥에 걸쳐 가죽 끈으로 둘러져 있어 발기술을 걸기 쉽게 해주며 또한 미끄럼을 방지해 준다.

할하 부호의 대진 방식은 일반적인 부호와는 달리 매우 독특한 면이 있다.

부흐에 참가하는 선수들의 숫자는 나담축제의 규모에 따라 차이가 있다. 국가가 개최하는 나담 경기에서는 512명 내지 1,024명의 선수가 토너먼트 방식으로 우승을 다툰다. 지방대회에서는 256명, 마을 단위의 대회에서는 64명 또는 그 이하의 선수들이 경쟁하기도 한다. 부흐는 동서 양 진영에서 8명씩 도합 16명으로 나누어 이것을 한 단위로 해 경기를 벌인다.

할하 부흐의 특성은 몸무게와 상관없이 없는 무제한급이며 경기시간의 제한도 없다. 또 경기장의 크기도 제한하지 않는다. 많은 선수들이 참가한 나담은 2일~3일간 계속되기도 한다. 각 선수에게는 자술(후견인, 경험이 풍부하다는 의미, 코치)이 반드시 한 명씩 따른다. 후견인은 모자와 민족의상으로 정장을 하는데 그 색깔은 동쪽이 검색계통, 서쪽은 연지색으로 통일되어 있다. 입장한 선수들은 후견인의 어깨에 한쪽 손을 올리고 반대쪽 팔을 새가 날개 짓하는 것처럼 상하로 움직인다. 이 때 후견인에게 등을 돌리지 않도록 하면서 좌우로 손을 바꿔가며 한다. 그 때 후견인은 선수의 모자를 벗겨 왼손에 받쳐 든다. 모자를 땅에 떨어뜨리거나 놓아서는 안 된다.

경기장에서 상대방 선수와 경기를 펼치기 전에 각 선수는 가슴으로는 사자의 용맹함을 표현하며, 양팔을 벌려서 맹금류가 날개 짓하며 내려앉는 모습처럼 상하로 움직이며 몸을 비튼다. 마지막으로 대퇴부의 안쪽과 바깥쪽을 손바닥으로 3번 친다. 이러한 일련의 신체기법을 데벨트라 하며 일반적으로 매 춤이라고도 한다. 매 춤은 선수가 가지고 있는 주력(呪力)을 표현하는 신체기법이다. 그러나 최근에 들어와 이러한 신체기법도 간소화되어 가고 있어 부흐계의 원로격인 후견인들은 민족적 정체성의 약화를 우려하고 있다(이승수, 2000).

## (2) 경기 기술

부흐의 기술은 매우 다양하다. 그 중 대표적인 기술을 살펴보면 밀어 쓰러뜨리기, 강하게 밀어 쓰러뜨리기, 상대를 어깨 너머로 넘기기, 발 앞 축을 잡아 넘어뜨리기, 옆치기, 상대의 다리를 잡아 넘어뜨리기, 상대를 자기의 방향으로

잡아당겨 쓰러뜨리기, 호미걸이, 발뒤축을 잡아 넘어뜨리기 등 현재는 400여 가지의 기술이 사용되고 있다(박원길, 2000).

### (3) 경기장

전통적으로 부호는 일정한 형태의 경기장 없이 초원이나 맨땅 또는 체육관에서 경기를 행한다. 경기는 제한시간 없이 단판으로 승패를 가리며 체중에 대한 구분이나 제한이 없다. 부호는 서로 떨어져서 양팔을 들고 기회를 보다 상대방의 웃웃을 잡고 다리를 걸어 비틀기도 하고 던지기도 한다. 팔꿈치와 무릎 사이의 머리 무릎, 어깨, 엉덩이 등의 상·하반신이 땅에 먼저 닿으면 승패가 가려진다. 경기장이 딱딱한 관계로 씨름에서의 뒤집기와 같은 기술은 금지되어 있다.

### (4) 몽골국의 부호경기 정관

1994년 몽골국민족부호연맹은 부호경기의 조직운영, 대전방식의 편성 및 지명권, 선수의 입장, 선수의 대전방식, 경기 종료 후의 규정, 선수의 칭호, 장식 칭호 및 선수의 칭호를 나타내는 관습, 선수, 자술(후견인), 심판, 상금, 장려, 벌칙 등 10개 조항에 관한 정관을 제정하였다. 정관에는 ‘몽골민족 고유의 전통 유희로써 남자들의 3종경기 중에서도 선두라 할 수 있는 부호는 모든 기념식, 축하행사 및 축·휴일의 주요 오락으로 정착하였다. 전통적 부호경기는 오래된 전통을 토대로 시대나 나담을 즐기는 국민의 수요에 따라 더욱 숙련시키고 발전시키기 위해 당 규칙을 엄수하여 실시한다. 전통, 관습, 경기규칙을 연구하고 그 실천에 노력하는 것은 부호연맹이나 선수, 자술(후견인), 그리고 모든 나담운영위원회의 신성한 의무이기도 하다’라는 목적이 제시되어 있다.

## 제1조 부호경기의 조직운영

### 1. 경기의 종류

1-1. 토너먼트전

1-2. 리그전 및 그 외의 경기방식

2. 선수의 연령구분

2-1. 소년부(14세 이하)

2-2. 주니어부(15-16세)

2-3. 청년부(17-18세)

2-4. 성인부로 구분

그 중에서 나담에 있어서 소년부 부호대회는 토너먼트전으로 행하고 그 외의 경기에서는 그 외의 경기방식으로 행한다.

### 제2조 대전방식의 편성 및 지명권

2-1. 모든 토너먼트전에서 1, 2회전은 칭호의 고저에 의해 편성된 대전방식에 의해 행할 것. 또한 3회전 이후의 경기는 높은 칭호를 가진 선수 순으로 다음 대전 상대를 지명할 수 있도록 할 것.

2-2. 같은 해 같은 칭호를 가진 선수는 장식(모자에 다는 배지, V마크) 칭호를 가진 선수의 지명권을 우선한다. 장식 칭호가 같은 경우, 지방이나 군대의 나담에서 칭호를 얻은 선수가, 이 조건도 같을 경우에는 칭호를 획득했을 때에 자신보다 높은 칭호의 선수에게 이긴 선수의 지명권을 우선한다. 상기의 조건이 모두 같을 경우에는 동년도 대회에서 두 선수가 싸워 이긴 경험이 있는 선수에게 지명권을 준다.

2-3. 국가가 개최하는 나담에서는 국가 칭호를 가진 선수만이 지명권을 가진다.

2-4. 토너먼트 이외의 대회에서는 주최자의 지시에 따라 대전할 것.

### 제3조 선수의 입장

3-1. 선수는 출장 전에 지정 대기실에서 복장을 착용하고 대기할 것.

단, 실내경기의 경우는 사전에 복장을 착용하고 좌석에서 대기할 것.

- 3-2. 선수는 입장준비를 마치고 칭호 순, 또는 대전표, 지명 순에 따라 대기실에서 나와 대퇴부를 3회 손바닥으로 두드리고 나서 후견인을 따라 매춤을 추면서 입장한다.
- 3-3. 동쪽에서 들어오는 선수는 후견인의 왼쪽 어깨에, 서쪽에서 들어오는 선수는 후견인의 오른쪽 어깨에 손을 올려놓는다. 올려 놓은 팔의 어깨를 바꾸지 않도록 하고 후견인 앞을 반원을 그리며 용맹한 자세를 취하며 매가 비상하는 동작을 취할 것.
- 3-4. 동서 양쪽의 후견인은 선수의 모자를 정중하게 잡고 “이 선수는 어디의 누구?” 라고 소개하며 자신이 후견하는 선수의 이름과 칭호를 외친다. 선수는 국기와 국장을 향해 자신의 칭호와 연령, 체격에 따라 독자적인 춤을 추면서 입장하고, 왼쪽으로 1회전하며 샴바호 동작을 하고 예를 갖춘 후 대전장소를 선택하여 준비를 할 것.

#### 제4조 선수의 대전방식

- 4-1. 대전할 양 선수는 상호 마주보고 대전 준비를 한다.
- 4-2. 머리, 어깨, 팔꿈치, 무릎, 엉덩이, 등의 어느 부위가 먼저 땅에 닿으면 패한다. 다른 한쪽을 승자로 한다.
- 4-3. 대전 도중에 대전을 중지시킬 필요가 있을 경우, 선수는 자신의 후견인에게 그 의지를 알린다. 대전을 다시 시작할 때는 중지했을 때의 자세를 그대로 취한다. 단, 두 선수의 동의를 얻으면 반드시 그럴 필요는 없다.
- 4-4. 후견인은 선수의 대전을 중지시킬 때 자신이 후견하는 선수의 허리띠를 잡을 것. 그리고 선수는 즉시 대전을 중지하여야 한다.
- 4-5. 재대전할 때의 조건
  - a 두 선수가 동시에 지면에 닿았을 때
  - b 승부가 났을 때 상대방의 허리띠가 풀리거나 끊어졌을 때
  - c 관중, 후견인, 다른 선수 또는 장애물에 상대를 고의로 부딪치게 하거나

기술을 걸거나 넘어뜨렸을 경우.

4-6. 승패를 재촉할 때의 조건

- a 어느 한쪽의 선수가 일부러 대전을 회피하거나 고의로 소극적인 자세를 보이거나 대전시간을 일부러 연장했을 경우, 후견인은 심판의 판정을 토대로 당해 선수를 강제적으로 대전하도록 재촉한다.
- b 장시간 대전할 때 적극적으로 기술을 걸거나 공격하는 선수가, 또는 상대의 받아치기 기술로 동시에 지면에 닿았을 때는 기술을 건 선수가 승리한다.

**제5조 경기 종료 후의 규정**

- 5-1. 승리한 선수는 패한 선수를 일으켜 세우고 나서 국기와 국장을 향하여 승리를 나타내는 맹금류와 같은 춤을 추면서 오른쪽으로 돌면서 한 바퀴 돌고 퇴장한다.
- 5-2. 패한 선수는 허리띠를 풀고 패배를 인정함과 동시에 관습에 따라 칭호가 높은 선수의 오른팔 옆구리로부터 한바퀴 돈다. 젊은 선수들은 패한 선수가 승리한 선수의 옆구리를 끼고 돈다.
- 5-3. 후견인은 승리한 선수의 모자를 취하고 정중하게 벗겨 관중들에게 그 승리를 전한다. 선수는 춤을 추면서 국기를 한바퀴 돌아 예를 갖추고 나서 오른쪽으로 돌면서 출전할 때 나온 대기실로 퇴장한다.
- 5-4. 옆구리를 낀 후 후견인은 패한 선수의 손에서 모자를 넘겨받는다.

**제6조 선수의 칭호, 장식칭호 및 선수의 칭호를 나타내는 관습**

○ 선수의 칭호

- 6-1. 국가가 개최하는 나담에서 촌, 도, 대나담의 부호대회에서 준준결승, 준결승, 우승한 선수에게 칭호를 부여한다.
  - a 촌 또는 거기에 해당하는 나담에서 준우승한 선수에게는 촌의 나친(송골매), 우승한 선수에게는 촌의 잔(코끼리)란 칭호를 부여한다.

- b 도의 나담에서 5회전에 진출한 선수에게는 도의 나친, 준우승한 선수에게는 도의 잔, 우승한 선수에게는 도의 아루스란(사자)이라는 칭호를 각각 부여한다.
  - c 전국규모의 군대 나담은 1년에 한번 개최하여 5회전에 진출한 선수에게는 군대의 나친, 준우승한 선수에게는 군대의 잔, 우승한 선수에게는 군대의 아루스란의 칭호를 각각 부여한다.
  - d 국가가 개최하는 나담에서 5-6회전에 진출하면 국가 나친, 7-8회전에 진출하면 국가 잔, 9-10회전(우승)에 진출하면 국가의 아르슬랑, 아르슬랑 칭호를 받고 있는 선수가 우승하면 국가의 아브라가(거인)의 칭호를 각각 부여한다. 아브라가가 우승하면 다라이(위대한) 아브라가, 다라이 아브라가가 우승하면 다얀(세계의) 아브라가, 다얀 아브라가가 우승하면 다루하루(성스런) 아브라가라는 칭호를 각각 부여한다.
  - e 이길 횟수가 적은 국가적 이벤트에서 국가칭호의 조건을 완화해 국가칭호를 부여하는 일을 없다.
- 6-2. 국가가 개최하는 나담의 소년부 대회에서 우승, 준우승의 성적 또는 금, 은메달을 딴 선수에게는 하르차가(매), 가르디라는 칭호를 부여한다. 청년부의 리그전 및 그 외의 대회에서 우승, 준우승, 준결승 진출자의 성적, 그리고 금, 은, 동메달을 딴 선수에게는 국가의 톨가트(무쇠다리), 산다스(강한 체력과 근력의 소유자), 송호르(송골매) 등의 칭호를 부여한다.
- 6-3. 국가가 개최하는 나담 이외의 어떠한 규모나 형식의 대회에서 촌, 도, 국가의 칭호는 부여할 수 없다.
- a 국가의 나친 칭호를 받은 자는 성장 가능한, 더욱 성장하는, 매우 민첩한, 기술이 좋은, 활약할 수 있는, 더욱 활약이 기대되는, 기력이 넘치는, 피력이라는 장식칭호를 부여한다.
  - b 국가의 잔 칭호를 가진 자는 크게 빛나는, 밝게 향상하는, 지극히 민첩한, 영향을 주는, 아름답게 싸우는, 진정 용기 있는, 용맹한, 강건 또는

진중한, 쇠퇴하지 않는 역량, 이라는 칭호를 부여한다.

- c 국가의 아르슬랑 칭호를 가진 자는 지정 안정된, 매우 진중한, 밝고 교묘한, 용맹한, 쇠퇴하지 않는 역량, 진정 운이 좋은, 적극적이고 신뢰할 수 있는, 정맹한, 광맹한, 표독한, 이라는 장식칭호를 부여한다.
- d 국가의 아브라가에는 항상 즐겁게 해 주는, 군웅의 정점, 나라를 기쁘게 하는, 최고로 즐겁게 해 주는, 모두를 즐겁게 해 주는, 나라에 축복을 가져다주는, 정말로 아름다운, 정말로 탄복할만한, 절대로 발전하는, 정독한, 괴력의, 영원한, 온 나라에 이름을 날리는, 대중 중에서 매우 뛰어난, 정맹한, 나라안에서 빛나는, 나담 축제의 정점, 공명하고 우아한, 용맹하고 과감한, 정말로 진중하고 신뢰할 수 있는, 영원히 태평하고 나라를 즐겁게 하는, 이라는 장식칭호를 부여한다.

#### ○ 선수의 칭호를 정하는 규정

- 6-5. 국가가 개최하는 나담 부호대회에서 3, 5, 7회전마다 동서 진영의 처음 및 두 번째 선수의 칭호를 전통적인 관습에 따라 정해진 형태의 칭송과 해당 선수의 장식칭호를 호명한다. 그 외의 나담에서는 3회전에 진출한 선수만 칭호를 호명한다.
- 6-6. 칭호를 호명당한 선수의 칭호는 해당 선수의 장식칭호, 정해진 형태의 칭송을 호명한다. 정해진 칭송의 말이란 ‘군중 중에서 매우 뛰어나며 체격, 괴력을 지녔으며, 용맹하고 영원토록 기쁨을 준다. 이 나담 축제에 있어서 품격을 높여주는 젊은 용사다’ 라고 한다.
- 6-7. 칭호를 호명당한 처음 선수가 맹금류인 매의 춤을 출 때까지 어느 선수도 춤을 추어서는 안 된다.
- 6-8. 양측 선수의 칭호를 다 호명하면 선수는 즉시 입장하여야 한다. 그 때 후견인은 자신이 데리고 있는 선수의 칭호를 외치면서 달려 나온다.
- 6-9. 대규모 나담 축제의 결승전 때 양 선수가 입장하면 동시에 양측의 후견인이 하늘에서 떨어지는 듯한 동작을 취하면서 지면에 앉아 양 선수에게 경의를 표한다.

## 제7조 선수

### 7-1. 선수의 권리

- a 각종 민족 부호 대회에 참가할 것.
- b 칭호의 높고 낮은 순으로 대전 상대를 지명할 수 있다.
- c 국가, 도, 군대 및 촌의 칭호를 가진 선수는 젊은 선수에게 자신의 경험을 전수할 목적으로 자신을 선전할 수 있으며, 선전을 하게 할 수도 있음.
- d 대전 중의 불공평함과 불만은 후견인을 통해 해결할 것.
- e 예를 중시할 것.
- f 선수는 후견인을 지명할 수 있다(선수가 선수를 후견인으로 할 수 있다).
- g 본 규칙의 규정에 반하는 복장을 착용한 선수와의 대전을 거부할 수 있다.

### 7-2. 선수의 의무

- a (대회출전에 있어서)칭호증명서를 제시하여 정확하게 등록할 것.
- b 부호의 전통적인 관습을 습득, 중요하게 생각하며 전용 복장을 가지고 있을 것.
- c 모든 나담 축제에 규정기간 내에 언제라도 출전할 수 있도록 준비를 철저히 할 것.
- d 대전할 때 항상 성실한 자세를 보이고 승패를 공정하게 하고 대전 상대에 대해 인도적인 대접할 것.
- e 후견인에게 칭호와 장식칭호를 알려주어 호명하도록 하고 선수의 정중함을 표현하도록 도와주고 자신의 특징인 전통적인 춤과 사바(춤을 종료할 때 매의 착지 동작)를 습득할 것.
- f 중략
- g 중략

### 7-3. 선수의 금지조항

- a 대전 중에 반칙을 쓰지 않을 것.
- b 허리띠를 느슨하게 매거나 딱 조이거나 하지 않을 것. 대전 중에 상대방의 끈을 풀지 않을 것.
- c 심판, 후견인의 판결이 나오기 전에 춤을 추거나 모자를 탈취하거나 정당한 요구와 판결에 대해 반론하는 등의 행위를 하지 않을 것.
- d 무기력하게 싸우거나 승패를 양보하지 않을 것.
- e 이하 생략

### 7-4. 선수의 복장

- a 선수는 청색, 감청색, 적색, 다갈색, 분홍색, 노란색의 조도크(상의)와 쇼다크(하의), 고탈(신발), 모자를 착용할 것.
- b 의식, 중요한 행사 등의 대회 때에 아브라가 칭호를 가진 선수는 청색과 분색 망투를 착용할 수 있다.
- c 이하 생략

## 제8조 자술(후견인)

### 8-1. 후견인의 권리

- a 국가급 후견인 또는 국가칭호를 가진 선수는 어떠한 경우에도 나담 축제에서 행사에 참여할 수 있다.
- b 규칙을 위반한 선수의 대전을 중지시켜 심판에 보고하고 해당 선수는 경고를 받는다. 또한 그 대전을 계속할 것인가 아닌가를 결정한다.
- c 본 규칙과 규정에 반하는 복장을 착용한 선수에 대해서 대회 참가를 거부할 수 있다.
- d 선수의 칭호를 유창하게 호명하여야 한다.

### 8-2. 후견인의 의무

- a 선수의 칭호를 훌륭하게 호명할 수 있는 능력을 지닐 것.
- b 선수의 복장을 확인하고 규칙을 지키도록 할 것.

- c 대전의 편성이나 상대 지명에 따라 선수를 준비시킬 것.
- d 부호의 기술과 테크닉을 연마하여 후견하는 선수에게 전수할 것.
- e 대전을 신중하게 지켜보고 공정한 판단을 내릴 수 있도록 할 것. 승패를 두고 언쟁이 일어났을 경우, 해당 선수를 대변하여 심판에게 정당하게 보고하고 공정한 해결책을 찾도록 도울 것.
- f 연령별 선수권대회에서 코치가 후견인을 대신할 수 있다.
- g 대전 상대가 나오지 않았을 경우에 후견하는 선수의 가까이에서 복장의 소매를 넓게 펴고 앉아 상대를 기다린다.

#### 8-3. 후견인의 금지사항

- a 선수들이 상호 기술을 걸어 승부를 낼 결정적 순간에 고의로 힘을 빌리거나 밀거나 지탱해 주어서는 안 된다.
- b 지인이나 향토주의에 기울어 불공정한 행위를 하지 말 것.
- c 이하 생략

#### 8-4. 후견인의 복장

동쪽 후견인은 의상의 녹색 주변을 두터운 노란색 비단을 이중으로 누빈 청색비단제품의 민속의상을 착용하여 노란색 허리띠를 맬 것. 서쪽 후견인은 녹색주변을 두터운 노란색 비단을 이중으로 누빈 다갈색 민속의상을 착용하고 녹색 허리띠를 맬 것.

### 제9조 부호의 심판

중략

### 제10조 상금, 장려, 별칭

- 10-1. 선수에 대하여 상금은 규정에 따라 지급한다.
- 10-2. 50세 이상인 다루하루 아브라가 칭호를 가진 선수에 대하여 국가가 개최하는 나담에 출전하던가 아니면 경기장에 들어서는 것 자체로 우승한 선수에 상응하는 상금을 수여한다.

- 10-3. 국가가 개최하는 나담에서 준결승에 진출한 선수에 대해서 금, 은, 동 메달을 수여한다.
- 10-4. 특히 부호발전에 공헌하거나 공정하게 일을 처리한 실행위원에게 몽골국 부호연맹, 지방연맹으로부터 장려한다.
- 10-5. 규칙을 위반한 선수에게는 그 위반행위의 중요함을 따져 상금을 취소하거나, 칭호단계를 낮추거나, 출장정지 처분을 내린다. 그리고 부호연맹으로부터 받는 모든 권리를 취소하거나 하는 조치를 취한다. 몽골국 부호연맹, 지방연맹이 결정할 수 있다. 해당 경기에 대한 출장정지는 나담이나 또는 대회실행위원회가 결정한다. 여기에 관한 결정은 정식으로 모든 선수에게 통지한다.
- 10-6. 의무를 다하지 않거나 규칙을 위반한 후견인, 실행위원회 구성원들에 대하여 경고, 제명시키는 등의 모든 조치를 몽골국부호연맹, 지방연맹이 결정한다.

#### (5) 제의의 변화

부호연맹은 부호의 전통성 부활을 도모하기 위해 새로운 부호전통의 창출을 위해 노력을 기울이고 있다. 그러나 부호전통성 창출이라는 연맹의 기본적 입장과는 달리 근대스포츠화로의 접근에 지나지 않는다는 문제점에 직면해 있다. 할하부호는 1958년부터 개별경기종목으로 인정되어 경기스포츠로 확립하였다. 특히 1963년부터 시작된 정월부호대회는 매년 중앙스포츠궁전(국가경기장)에서 개최되어 보는 스포츠, 또는 보여주는 스포츠로서의 근대스포츠적 특성을 형성하는데 기여하였다. 이러한 현상은 부호라는 몽골민족만의 전통스포츠로부터 모든 사람들의 근대스포츠로 흡수되는 계기를 가져다주었다.

부호연맹은 1995년부터 국가칭호를 가진 선수에 대하여 그 칭호의 높고 낮음을 나타내 주는 모자에 배지(Мамгай и)와 그 동안의 전적을 보여주는 자라(загаа, 모자에 장식하는 천)를 만들어 달게 하였다. 배지는 선수가 쓰는 모자의 4면에 나친 또는 아브라가 등의 칭호를 상징적으로 나타내 주는 맹금류, 맹수

등을 새긴 순은제로 되어 있다. 예를 들어 매를 나타내는 나친에게는 매의 배지를 달게 하고 코끼리를 나타내는 잔에게는 코끼리 배지를 달게 하는 등의 정관을 만들어 선수가 해당 칭호를 획득하면 부호연맹이 배지를 수여해 달게 한다.

이러한 상징물은 관객에게 시각적으로 선수의 칭호(지위)를 한 눈에 알아볼 수 있도록 하려는 의도에서 시도된 근대적 효과장치라 할 수 있다. 한편 모자에 주렁주렁 매다는 자라란 국가칭호를 가진 선수들의 성적(기록)을 나타내 주는 장치이다. 자라는 두 개의 빨간 천으로 만든 넥타이 모양으로 생겼으며 그 표면에 성적을 나타내는 노란 V자 마크를 새겨 모자 뒷부분에 매단다. 칭호에 의해 그것의 길이나 폭이 다르며 성적에 따라 V자의 두께도 달라 배지와 함께 시각적으로 선수의 성적을 한 눈에 알 수 있도록 제작된 것이다. 즉, 자라의 길이가 길고 V자 마크가 두꺼우면 두꺼울수록 우승 또는 입상한 횟수가 많음을 나타내 준다. 배지와 자라라는 시각 장치는 부호사회에서 선수들의 지위와 질서가 성적으로 우열을 가린다는 점을 상징적으로 내포한다. 이러한 근대적 상징물의 창조는 선수의 지위와 성적을 시각적 장치로 나타내려는 몽골국 할하부호만의 독자적 전통의 재구축 과정이라 할 수 있다.

#### 4) 경기 운영

##### 가) 부호리그의 발족 : 선수의 프로화

할하부호 선수의 성적평가는 일반적으로 국가대나담 축제에서의 활약을 대상으로 해 왔다. 따라서 토너먼트에서 순위를 경쟁하기 위해 대전방식에 최대한 주의를 기울이고 있으나 경기시간 제한이 없었기 때문에 대전시간이 매우 길어지는 것이 다반사였다. 높은 칭호를 가진 선수가 낮은 칭호를 가진 선수 또는 칭호가 없는 선수를 3회전부터 자유롭게 지명할 수 있는 시스템이었기 때문에 높은 칭호를 가진 선수는 칭호가 낮은 선수를 지명하는 등 매우 유리한 입장에서 경기를 치를 수 있었다.

부호연맹은 이와 같은 전통적 경기방식을 유지하는 “부호리그” 라는 새로운 경기형식을 도입하게 된다. 이 리그는 신체적 경쟁을 통해 보다 많은 수입을 올릴 수 있는 구조로 짜여졌다. 부호리그란 정식 명칭이 아니라 일반 국민이 부르는 명칭에 불과하며 정식명칭은 ‘부호승리횃수평가대전’이라 한다. 40위 내에 랭크된 칭호선수가 16명씩 2개의 조로 나뉘어 1일에 5조씩 싸우는 구조로 되어 있다. 조별전은 1회마다 3일간 벌어지며 양 조에서 승률이 높은 각 8명씩이 다음 조별리그에 진출해 우승자를 가린다. 승리횃수란 조별전에서 승리한 횃수를 가리키며 승리할 때마다 상금이 붙어 있는 상금제도이다. 이 제도의 도입은 이전의 토너먼트전에 비해 한 선수당 대전횃수가 늘어 기술의 향상을 가져올 뿐만 아니라 승리횃수에 의해 10배~20배 정도의 보수를 더 받을 수 있다. 뛰어난 성적을 거둔 선수는 기업과 계약하여 연습을 업무로 삼고 대회에 출전할 수 있도록 한 기업운동부라는 개념과 비슷한 형태를 취하고 있다. 또한 기업이나 경찰서 등 공공기관이 운영하는 부호클럽이 결성되어 세미프로화가 탄생하였다.

부호리그와 세미프로의 등장으로 부호연맹은 선수를 아마추어와 프로로 분리하였다. 전자는 실내경기에서 1, 2승 정도 할 수 있는 선수들이며, 후자는 3승 이상의 성적을 올리는 선수로 구성되어 있다. 그러나 이러한 방식의 구분이 비합리적이어서 실제로는 이러한 구분이 거의 기능하지 못하고 있는 실정이다.

부호의 상업화의 특징은 부호연맹이 주도한 것으로 각 기업이나 공공기관이 중심이 되어 있고 아마추어와 프로선수가 함께 대회에 참여하고 있는 형태로 이루어지고 있다.

#### 나) 경기의 상업화

몽골국에서의 국가대나담 축제는 인민혁명의 승리 이후에 벌어진 유일한 경기대회였다. 1963년부터 매년 음력 정월에 수도 울란바토르시에서 벌어지는 실내부호대회가 시작되어 대나담 축제와 함께 여름과 겨울을 장식하는 2대 대

회로 민족을 즐겁게 해 왔다. 그 외에 벌어지는 기념대회는 비정기적으로 열리는 경우가 대부분이었다. 그러나 1990년대에 들어와 민주화와 시장경제가 주도하고 사회가 급변하면서 부호대회는 점차 정례화 되었고 경기형식도 다양화되어 부호의 기술과 연습, 지도형태 등에 커다란 변화를 가져왔다. 부호대회의 다양화는 부호가 경제적 활동과 밀접하게 관련되어 있음을 시사해 주고 있다.

부호연맹이 주최하거나 공동개최하는 각종 정기대회가 중심을 차지하고 있지만 영리목적에 위한 신문사나 기업 등의 개입이 급증하고 있다. 부호연맹 외의 경제적 자본의 개입이 부호사회를 크게 변화시키는 주체로 자리 잡아 가고 있는 것이다. 그 중에서도 신문사와 텔레비전, 라디오 등의 미디어관련 기업의 등장이 가장 눈에 띈다. 이러한 현상은 신문사가 경기를 보도하는 것 외에 직접 스폰서가 되어 대회를 주최하였던 우리나라를 비롯한 자본주의 국가들의 과거 현상과 거의 동일한 경향을 띠고 있다고 할 수 있다.

## 나. 중국내 몽골자치구 부호의 제도화

### 1) 몽골자치구 스포츠조직의 구성

중국내몽골은 춘추전국시대로부터 원나라가 중국을 통일하고 명나라와 청나라를 거쳐 탄생하게 되었다. 내몽골의 부호 역시 이러한 복잡한 역사와 더불어 많은 변화를 거쳐 내몽골의 독자적 형태로 발전하여 오늘에 이르고 있다. 최근에 들어와 내몽골에서 부호에 대한 개혁이 일어나 새로운 부호문화를 구축해 가려는 노력이 엿보이고 있다.

1949년 중화인민공화국 건설 이래, 체육은 교육위생부문에 포함되어 정치적 사상교육의 중요한 수단으로 등장하였다. 1978년 이후 개혁개방 정책과 따른 정책전환에 의해 당시까지의 체육정책도 사상 교육적 중시에서 경기스포츠를 중시하는 방향으로 전환하였다. 그리고 스포츠대회의 개최도 행정기관 주

도에서 민간주도 형태로 변화하기 시작하였다. 민족정책 측면에서도 전통스포츠의 활성화가 추진되어 1982년 9월 전국소수민족경기대회가 개최되는 등 소수민족의 전통적 스포츠의 발전에 박차를 가하게 되었다. 이와 같은 국가정책의 뒷받침으로 내몽골 자치구에서도 지역적으로 우수한 전통스포츠 경기종목을 중점적으로 발전시키는 정책을 추진하게 된다. 그러나 부호(당시에는 몽골식 줄교라 부름)가 가장 우수한 전통스포츠 종목으로 종교적 행사인 오보제나 나담 축제에서 빠질 수 없는 종목이었음에도 불구하고 근대스포츠 종목으로 경기화 하지 못하였으며, 단지 부호선수들만이 유사종목인 유도나 레슬링으로 전환하는 정도에 그치고 말았다. 이는 부호가 전국적으로나 내몽골 자치구에서 경기스포츠로서 제도화 과정을 거치지 못하였기 때문이다.

## 2) 경기 규칙

1991년 중국 전역의 51개 소수민족이 참가하는 전국소수민족전통스포츠경기대회에서 부호가 정식종목으로 채택되면서 부호의 경기규칙이 근대적으로 재정비 되었다. 내몽골자치구 부호경기 규칙은 경기형식, 경기방법, 장려제도, 경기의 의식, 시간, 복장 및 관련규정, 경기장, 승패기준, 득점기준, 개인전, 단체전, 여흥경기와 트라이얼 매치, 반칙, 벌칙, 선수의 부상에 대한 조치 등에 관한 조항이 규정되어 있다.

### 중국내몽골자치구 부호경기 규칙(1999)

#### 제1장 총칙

##### 제1조 경기형식

1. 개인전 : 개인예선, 결승전의 성적에 의해 순위를 결정한다.
2. 단체전 : 단체전은 단체마다의 성적에 의해 순위를 결정한다.
3. 공개시합 : 공개시합에 참가하는 선수를 전통적인 대전편성 방식에 의해 대전하게 하고 순위를 결정한다.

4. Exhibition : 대회的主催자에 의한 특별시합에서 토너먼트에 의해 순위를 결정한다.

## 제2조 경기방법

1. 개인전, 단체전은 체중별로 나누지 않고 한번 승부로 결정한다.
2. 전통방식으로 결기를 운영할 때 한번의 승부로 결정한다. 경우에 따라 다른 형식의 도입도 가능하다.
3. 단체전의 경우, 1팀당 3명씩 출전하여 전부 리그전을 펼친다. 또는 조합을 편성하여 경기한다.
4. 경기횟수 : 1팀당 3명씩 출전하여 리그전을 펼칠 경우, 1경기마다 9회전을 실시, 편성방식의 경우, 1회전마다 7회전 또는 9회전으로 한다.

## 제3조 장려제도

1. 공개시합의 경우에 참가자 전원에게 참가상을 준다. 전통적인 관습에 의해 상품은 패자로부터 미리 전달받아 최후에 우승한 선수에게 수여한다.
2. 정식경기에서는 규정에 따라 행할 것.

## 제4조 경기의 의식, 시간, 복장 및 관련규정

1. 입장식
  - a 입장과 퇴장할 때 부호경기의 전통적 방식에 따라 조약퍼포먼스를 행하고 주빈석과 관객에 예를 갖추고 나서 오른쪽으로 그라운드를 돌아 경기 준비를 한다. 단체전에서는 양 팀이 입장하고 나서 서로 기념품 등을 교환하고 예를 갖춘다. 개인전 또는 단체전에서 시합이 개시될 때마다 입장에 따른 노래를 부른다.
  - b 양 선수가 경기를 개시하기 전에 양 손바닥을 위로 향하고 서로 예를 갖춘다. 경기가 종료되면 승리한 선수가 패한 선수를 일으켜 세워 심판을 향해 서서 관정을 기다린다.

- c 장가(다양한 색상의 비단리본을 연결한 목걸이)를 목에 걸어야 한다. 각종 대회에서 선수는 장가를 목에 걸을 때 동일한 수준 및 그 이상의 수준을 나타내는 장가를 건다.

## 2. 경기시간

### a 단체전

- (1) 한 조의 경기시간은 15분으로 한다.
- (2) 결승전의 경기시간은 12분으로 한다.

### b 개인전

- (1) 예선경기의 시간은 9분으로 한다.
- (2) 결승전 시간은 15-30분으로 한다.
- (3) 결승전에서 시간 내에 승부가 나지 않을 경우에 연장은 5분으로 한다.

## 3. 선수의 복장

남녀 선수의 경기복은 동일한 규격으로 만들어진 금속 징을 박은 것으로 가죽제 품의 조끼를 입는다. 16척 정도의 포목으로 만든 바지를 입고 그 위에 모양이 있는 토호(여성은 신지 않는다)를 덧신는다. 3색(청, 적, 녹색)의 첼베그(여성은 하지 않음)라는 비단 장식을 단다. 신발은 고탈을 신고 가죽으로 된 허리띠를 맨다.

## 4. 대전규정

- a 코치가 경기장에 들어와 지도를 하여서는 안 된다.
- b 선수가 경기장으로부터 무단으로 이탈해서는 안 된다.
- c 관객은 심판을 방해해서는 안 된다. 만약 심판에게 이견이 있으면 단체의 리더나 코치에게 이의를 제기한다. 부정되는 경우 결전에 따라야 한다.
- d 선수의 복장은 반드시 경기규칙의 4조 3항에 지정한 대로 따라야 한다. 그렇지 않을 경우에는 심판원의 지시로 복장을 고쳐입던가 아니면 바꾸어 입어야 한다.
- e 단체전에서 선수들은 지정된 장소에서 대기하여야 한다. 경기개시 또는

종료 후 일정한 의식을 거행하여야 한다.

f 선수는 입장시 도약을 행할 때 반드시 16보 이상을 뛰어야 한다.

g 경기시 긴 손톱, 시계, 반지, 목걸이, 머리띠 등을 사용, 그 외의 상처를  
줄 수 있는 물건을 몸에 걸치면 안 된다. 긴 머리인 경우에는 묶을 것.

### 제5조 경기장

1. 편평한 잔디 및 지면에서 경기한다. 모래사장 및 그 외의 장애가 없을 것.  
지면의 단단함이 적정할 것.
2. 경기장의 기준
  - a 단체전, 개인전, 연출경기, 전통경기를 행할 때 장방형 및 부채형의 경기장을 이용하고 경기의 규모에 따라 그 넓이를 결정한다.
  - b 세 개 이상의 경기가 열릴 경우에 방사형 및 부채형 경기장을 만들어 장방형의 경기장도 병행해서 만든다.
  - c 결승전의 경기장 : 반경 3m의 경기장을 만든다.

## 제2장 경기방법

### 제6조 승패기준

1. 경기에 관해 먼저 패한 선수, 또는 무릎 이사의 부위가 지면에 닿은 선수를 패자라 한다.
2. 원형경기장 내에서 결승전을 행할 때 먼저 지면에 닿은 선수, 또는 원선 밖으로 밀려나간 선수가 패자가 된다.

### 제7조 득점기준

1. 2득점 획득
  - a 개인예선의 승자
  - b 단체전의 1회전에서 이긴 팀
2. 1득점 획득

- a 단체전의 1회전에서 이긴 선수
  - b 개인 예선에서 무승부를 기록한 선수
  - c 단체전의 1회전에서 승리한 단체
3. 0점 획득
- a 단체전의 1회전에서 패한 단체 및 개인 예선에서 패한 선수
  - b 제한시간에 승부가 나지 않았던 선수
  - c 단체전에서 기권한 단체나 개인 예선에서 기권한 선수

## 제8조 개인전

1. 대전의 편성방법
- a 예선 : 2의 자승으로 팀을 조합, 1회전의 방식을 채택
  - b 결승전 : 선수의 수가 반드시 2의 자승 수로 한다. 전통방식으로 편성을 해 각 선수를 키운다. 그 외의 선수는 추첨으로 결정한다.
2. 순위
- a 예선에서 벌인 리그전의 총점수로 순위를 결정한다. 득점이 많은 선수에게 우선순위를 준다. 득점이 동수일 때 양 선수가 연장전을 벌이고 여기서 이긴 승자의 순위를 먼저 한다. 그래도 점수가 같을 경우에는 5분, 4분, 3분, 2분, 1분 이내에서 많이 이긴 수로 결정하여 단시간에 제일 많이 이긴 선수에게 우선순위를 부여한다.
  - b 개인전의 상위 8명의 순위결정
    - 상위 4명의 선수인 경우, 우승한 선수에게 패한 선수를 3위로 하고 준우승한 선수에게 패한 선수를 4위로 한다. 상위 8명의 경우, 우승한 선수에게 진 선수를 5위, 준우승한 선수에게 진 선수를 6위로 한다. 3위에게 진 선수를 7위, 4위에게 진 선수를 8위로 한다.
  - c 결승전에서 양 선수와 같이 쓰러져 승부가 나지 않은 경우, 하인도 판단하여 재차 대전을 한다. 제한 시간에 승부가 나지 않을 경우, 연장전을 거행한다. 그래도 승부가 나지 않을 경우에는 두 사람을 기권이라 간주

한다. 결승전에서도 같은 일이 벌어지면 연장전을 행한다. 그래도 승부가 나지 않을 경우 심판의 판단에 일임한다.

### 제9조 단체전

1. 3명의 선수가 리그전을 벌인다.
  - a 각 팀당 3명의 선수를 선발하여 경기를 벌인다.
  - b 경기 전 양 팀의 코치가 뽑기를 하여 갑 팀과 을 팀을 정한다. 갑 팀의 선수가 A, B, C가 되며, 을 팀의 선수가 X, Y, Z가 된다. 선수의 출전순번은 팀이 결정하며, 순위표를 작성한다. 순위표를 심판에게 제출한 후에는 순위를 바꿀 수 없다.
  - c 각 회전에서 양 팀 모두 선수의 순위를 바꿀 수 없다.
2. 선수의 대전
  - a 각 회전에서 경기하는 선수의 인원은 7명에서 9명으로 한다.
  - b 각 회전 전에 양 팀의 코치가 뽑기를 해 갑 팀과 을 팀을 정한다.
3. 승패기준 및 순위
  - a 승부의 결정
    - (1) 7명에 의한 단체전에 있어서 4승을 먼저 이긴 팀을 승자로 하며, 9명에 의한 단체전에서는 5승을 먼저 한 팀을 승자로 한다.
    - (2) 쾌승 : 7명이 싸우는 중에 먼저 4대 0으로 이기거나 9명에서 5대0으로 이기면 쾌승이라 한다.
    - (3) 해당 회전이 종료했을 때 양 팀이 승리한 횟수가 동일할 경우 결승전을 실시한다. 양 팀보다 한 사람씩 순서대로 내보내 승패가 결정될 때까지 실시한다.
    - (4) 양 선수가 동시에 쓰러지면 하인이라고 해 제한시간 내에 시합을 속행한다.
  - b 순위결정
    - (1) 리그전에서 획득한 점수로 순위를 결정해 점수의 많은 팀을 선두로

한다. 양 팀의 점수가 동일할 경우 양 팀의 직접 대결에서 이긴 팀을 우선한다.

(2) 규정에 결정된 대로 순위를 결정한다.

### 제10조 여흥경기와 트라이얼 매치

1. 대전편성방법 : 개인전과 동일. 단 각 선수는 출전하지 못함.
2. 순위결정 : 개인전과 동일.

### 제11조 반칙

1. 상대의 신체에 대한 반칙
  - a 경기 기술과 다른 행위로 상대의 어떤 부위를 발로 차는 행위.
  - b 상대의 관절을 꺾는 행위.
  - c 상대의 얼굴, 후두부를 밀거나 머리카락을 잡는 행위.
  - d 고의적으로 상대에게 상해를 입히는 경우.
  - e 여자부호에서 여성 선수가 상대의 가슴이나 유방을 잡거나 미는 행위.
2. 기술적 반칙
  - a 손목 또는 팔꿈치 등을 상대의 골반 이하의 부위에 접촉하는 행위.
  - b 경기 중 관계자의 허가 없이 경기를 중단하는 행위.
  - c 복장이 규정에 위반할 경우.
  - d 경기 중 서로 말을 하거나 상대를 유발하거나 모욕하는 행위.
  - e 경기 중 팀의 일원(코치 포함)이 관계자의 허가 없이 경기장에 들어오거나 이것저것 지시하는 행위.
  - f 3명 리그전에서 선수 순위표에 등록된 순위대로 하지 않고 순서를 바꾸거나 출전표를 잘못 제출한 경우.
  - g 입장하는 시간에 늦는 경우.

### 제12조 벌칙

1. 경기 전 이름을 3회 호명해도 출전하지 않는 선수나 규정대로 입장하지 않는 선수는 출전실격으로 간주한다.
2. 제11조에 기술된 기술적 규정의 어느 하나라도 위반했을 경우, 그 경중에 따라 권고, 경고 또는 경기에 출전하는 자격을 취소함.
3. 제11조의 규칙을 위반한 선수에 대하여 심판은 즉시 지도할 것. 지도에 따르지 않을 경우 그 자격을 취소함.
4. 제11조 a의 (7)을 위반한 선수는 패로 간주한다.
5. 상대의 골반 이하의 부위를 잡고 넘어뜨린 선수는 패로 간주한다.

### 제13조 선수의 부상에 대한 조치

1. 대전 중에 상대 선수가 신체 또는 부상에 의한 이유로 경기를 할 수 없을 경우 패로 간주한다.
2. 대전 중에 반칙에 의해 부상이 발생하거나 대전을 속행할 수 없을 경우 반칙 한 선수의 패로 한다. 3명 리그전에서는 부상당한 선수 대신에 다른 선수를 출전시켜도 된다.

### 3) 경기 운영 방식

내몽골 부호의 개혁은 1978년에 시링골(내몽골 지역에서도 가장 많은 몽골 민족이 살고 있는 지역) 지역 아바가군에서 시작되었다. 아바가군체육위원회에서 부호경기규칙의 제정과 경기형식, 대전방식 등에 대한 일련의 개혁이 이루어졌다. 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 새로운 경기형식이 도입되었다. 즉, 종래의 개인 토너먼트전 방식에 조별방식을 도입하여 각 조별로 전체리그전을 벌이며, 상위의 선수가 그 위의 토너먼트전에서 결승을 치루는 방식을 도입하였다. 또한 이제까지 없었던 단체전을 도입하였다.

둘째, 새로운 대전편성방식이 도입되었다. 즉, 종래의 주최 측에 의한 불공평한 조작적 대전편성방식을 바꾸어 추천으로 결정하는 방식 및 시드 제도를

도입하여 주최 측의 판단으로 어느 한쪽을 선택하는 방식이 도입되었다.

셋째, 대전시간이 제정되었다. 즉, 경기에 시간제한을 두는 제도를 도입하였다. 개인전은 15분, 단체전은 1 경기당 9분, 그리고 경기가 시간 내에 끝나지 않았을 때는 동전으로 추첨하거나 체중이 무거운 쪽을 패자로 하는 규칙을 제정하였다. 그 후에 직경 3m의 원안에서 선수가 대전하고 원으로부터 밀어내던가 원 내에 넘어뜨리면 승자로 하는 규칙으로 변경하였다.

넷째, 부호대회를 정기화하는 제도가 도입되었다. 즉 매년 6월에 정기대회를 개최하는 제도가 도입되었으며, 이 대회는 후에 시령골지역부호대회로 발전하였다.

1982년 5월 20일, 내몽골 자치구의 체육총괄단체인 내몽골자치구체육위원회가 아바가지역에서 부호개혁현장회의를 5일간 개최하여 개혁방안을 결정하고 이를 아바가지역이라 명명하였다. 동년 6월 22일 아바가지역몽골식줄교경기개혁현장회의 내용을 각 지방체육위원회에 보내 전자지구 내에서 아바가지역의 부호경기형식을 추진하도록 결정하였다. 이 후 1984년 6월 시령골지역 몽골식 줄교경기대회가 시린호트시에서 처음으로 개최되기에 이른다. 그러나 결정적으로 부호를 경기스포츠화한 계기는 1985년 7월 27일 내몽골자치구 체육위원회로부터 발표된 몽골식줄교경기규칙이었다. 이 규칙은 공인된 규칙이 없이 관습적인 규칙에 의해 대회가 개최되었던 부호의 규칙을 최초로 성문화한 것이었다.

이 규칙은 1985년 자치구 내의 제1회소수민족경기대회에서 처음으로 채택되었고 1987년 제4회시령골지역몽골식줄교선수권대회에서 정식으로 인가되었으며 자치구 내에 있는 8명에게 전임심판 인정서를 수여하였다. 부호의 국가급 심판제도도 처음으로 채택되었다. 1988년 줄교라는 중국식 명칭에서 몽골식 표현인 부호로 통일되었다.

### 3. 시사점

우리나라 씨름과 마찬가지로 몽골 부호도 전통스포츠로서의 정체성 확립과 현대화의 요구 증대 사이에서 발생하는 양립불가능성에 대한 대응책 마련에 고심하고 있다. 이는 씨름과 부호의 본질적 특성인 전통성을 훼손하지 않으면서 국민의 지속적 관심을 유도하기 위한 현대화된 경기 방식의 도입 등이 필요하기 때문이다. 그러나 씨름이 국민의 관심에서 벗어나 비인기 종목으로 추락한 반면 몽골 부호는 여전히 국민의 사랑 속에 높은 인기를 구하고 있다.

한편 일본 스모는 전통성을 고수하면서도 사회적 관심 속에서 여전히 지속적으로 국민의 사랑을 받고 있다. 모든 스모 경기를 중계방송하고 거액의 중계권료를 받고 있으며, 비싼 스모관람권을 기업 등에서 적극적으로 구매함으로써 사회 국가적 차원에서 전통 스포츠인 스모 활성화에 지원을 아끼지 않고 있다. 몽골의 경우 부호관련 조직과 운영 등 제반 현황이 우리나라와 차이가 있기 때문에 우리나라 씨름과 유사한 구조를 갖고 있는 일본 스모를 중심으로 우리나라 씨름의 활성화에 필요한 시사점을 도출하고자 한다.

첫째, 씨름 업무의 효율화를 위한 조직 정비가 필요하다. 일본 스모 조직은 (재)일본스모연맹에서 아무추어 스모관련 업무를, (재)일본 스모협회에서 프로 스모관련 업무를 담당하고 있다. 이는 프로스모가 대중적인 인기 속에 관람스포츠로서 널리 자리매김하고 있기 때문이다. 현재 우리나라 씨름관련 조직은 프로씨름 업무를 담당하고 있는 연맹과 아마추어 씨름을 담당하고 있는 협회로 구분할 수 있다. 그러나 사실상 프로씨름구단이 1팀으로 줄면서 연맹주최의 프로씨름대회 개최가 불가능한 상태이며, 대회 개최를 둘러싼 연맹과 협회간의 불협화음으로 일반 국민의 눈살을 찌푸리게 하고 있는 실정이다. 따라서 조직 이기주의를 떠나 하루빨리 프로씨름 대회가 정상적으로 개최되고, 씨름계가 안정 속에서 씨름 발전에 전력을 기울일 수 있는 방향으로 조직이 정비되어야 할 것이다.

둘째, 씨름의 직·간접 참여 기회 확대가 필요하다. 스모는 일본 국민이 스모를 접할 수 있는 기회를 확대하는 사업을 활발히 전개하고 있다. 스모를 직접 관람할 기회를 확대하기 위해서 많은 정기대회와 지방 순회 대회를 개최하

고 있다. 일본스모협회에서 주관하는 프로스모 정기대회는 연 6회, 1회 대회기간이 약 15일 정도로 연간 90일 정도이며, 국기관과 지방에서 번갈아 가며 대회를 치루고 있다. 이외에도 스모의 보급과 진흥을 위해 봄, 여름, 가을, 겨울에 지방순회 대회를 개최하고 있다. 또한 NHK와의 계약을 통해 모든 스모 경기를 방영하고 있어 일본 국민의 직·간접적 스모 참여 기회를 확대하고 있다. 이처럼 다각적인 직·간접 스모 참여 기회 확대는 일본 국민을 자연스럽게 스모로 이끄는 힘으로 작용하고 있다. 특히 일본 교수의 말처럼, 방송을 통한 지속적 스모 노출은 세대를 뛰어넘어 스모에 대한 관심을 유지시키는 큰 힘이 되고 있으며, 평균 시청률 10%를 유지의 원동력이 되고 있다.

이에 반해 우리나라 씨름은 직·간접적 참여 기회가 거의 박탈된 상태라 할 수 있다. 외현상으로는 프로씨름 경기 미개최에 원인이 있지만 시청률이 낮다는 이유로 등을 돌리고 있는 공영방송인 KBS와 조직간 내분조차 수습하지 못하고 있는 씨름관련 조직에 더 큰 원인이 있다. 국민의 시청료로 운영되는 KBS의 씨름방송 확대와 지방순회를 하며 씨름경기를 개최하고 있어 씨름 관람 기회가 적은 경기 개최 방식을 보완하기 위한 사업 방안 모색이 필요하다.

셋째, 민족스포츠로서의 전통성 확립과 국제화 전략을 통한 씨름 활성화 방안 모색이 필요하다. 스모전용 경기장인 국기관은 일본 전통인 신사의 제의를 근거로 하고 있어 일본 전통문화를 그대로 엿볼 수 있을 뿐 아니라, 경기 규칙이나 방식도 그동안 거의 변화되지 않았다. 스모의 전통성 고수는 일본 국기 스포츠로서의 스모의 입지를 더욱 굳건히 하게 하는 원동력이 되고 있으며, 일본 수상의 스모대회 관람 등은 스모 발전에 힘을 실어주고 있다.

한편 스모선수가 되기 위해서 도장에 입문하여 오랜 기간 동안 도장에서 생활해야 하는 스모의 도장제 특성 때문에 선수 지원자 수는 감소 추세에 있다. 이러한 문제를 극복하기 위해 일본 스모계는 외국 선수의 스모계 입문을 허용하고 있으며, NHK를 통해 전 세계에 방영되는 스모경기 덕분에 외국인 선수 지원자가 증가추세에 있다. 이는 전통성을 고수하면서도 동시에 스모 방송과 선수 국제화를 통해 스모가 인기 스포츠 종목으로 자리매김하고 있는 이

유라 할 수 있다.

그러나 우리나라 씨름은 경기 규칙 등이 수차례 변화하는 등 씨름의 전통성 고수 노력은 물론 국제화 노력의 부족으로 민족 스포츠로서의 전통성이 위기에 직면해 있을 뿐 아니라 비인기 종목으로 추락하고 있다. 따라서 넘쳐나는 스포츠 종목의 경쟁 속에서 씨름 종목의 민족 전통 스포츠로서의 정체성을 확립하고, 동시에 국민의 요구 수준에 부합하는 경기 운영 과 국제화 노력 등을 통해 씨름 활성화의 전기를 마련할 필요가 있다.

넷째, 재원 확보 방안 모색을 통한 씨름 활성화 도모가 필요하다. 스모협회 운영을 위한 국가적 차원의 재정적 지원은 없으며, NHK 중계권료가 재원의 대부분을 이루고 있다. 관계자에 따르면, 중계권료가 엄청나기 때문에 스모협회, 스모도장 지원, 국기관, 박물관 운영을 위한 재원은 충분하다고 한다. 이러한 재원 확보가 가능하기 때문에 스모도장 선수 1인당 매월 12만엔, 스모도장 1곳에 최대 30명의 선수에 대한 지원이 가능하다. 스모도장에 대한 재정적 지원으로 인해 스모 선수의 지속적 확보와 선수 양성이 가능하다고 할 수 있다.

이는 국가 경제 침체와 씨름관련 조직의 안일한 운영 등으로 프로씨름의 존립 자체가 위태로울 뿐 아니라 재정난에 허덕이고 있는 우리나라 씨름계와 대조를 이룬다. 특히 국민의 시청료를 받고 있으면서도 그동안 독점적으로 씨름을 중계했던 KBS의 씨름방송 외면과 낮은 시청률 등을 이유로 중계권료 없이 선심성 중계방송을 해주고 있는 KBS의 방송태도에 문제를 제기하지 않을 수 없다. 연맹과 협회 등 씨름관련 단체의 재원 확충을 위한 노력이 최우선이겠지만 민족 전통스포츠로서 최소한 그 명맥을 유지할 수 있도록 정부와 방송사 측이 힘을 모아야 할 것이다.

다섯째, 씨름 인구 저변확대를 위한 사업이 필요하다. 일본 문부과학성에서는 스모 인구 저변 확대를 위한 사업을 전개하고 있다. 문부과학성에서는 연 6회 정도 스모교실을 실시하고 있으며, 5월 연휴에 국기관 이벤트로 스모 건강 체조를 선보이고 있다. 또한 스모동작으로 구성된 건강 체조를 개발하여 그림과 설명서가 포함된 소책자를 보급하고 있다. 이는 스모를 보는 스포츠가 아

닌 참여 스포츠로 보급하여 스모 인구의 저변을 확대하고자 하는데 목적이 있다고 할 수 있다. 특히 스모를 일어뿐 아니라 영어로도 소개하고 있어 스모의 국제화에도 노력을 기울이고 있다.

우리나라에 씨름 동호회가 있기는 하나, 현재 대부분의 국민은 씨름을 하는 스포츠 보다는 보는 스포츠로 인식하는 경향이 있다. 과거에는 학교에 모래판이 있었고, 이곳에서 씨름을 할 수 있는 기회가 주어졌었으나 현재 직접 참여 기회를 갖기는 어려운 상황이다. 씨름 인구의 저변을 확대하기 위해서는 씨름을 보는 스포츠가 아닌 일상에서 직접 참여할 수 있는 스포츠로 인식시키기 위한 사업 확대가 필요하다. 더불어 씨름이 스포츠 종목으로서 갖고 있는 운동 효과 등을 보다 적극적으로 홍보하여 일상적인 참여를 유인할 수 있는 방안 또한 강구되어야 할 것이다.

## V. 씨름에 대한 의견조사

- 씨름관련 의견조사는 씨름관련 전문가를 대상으로 한 델파이조사와 일반 국민을 대상으로 한 면접조사로 이루어졌음
- 델파이조사에서는 씨름이 비 인기종목으로 추락한 이유, 씨름이 과거에 인기 있었던 이유, 씨름관련 단체의 역할, 씨름계 문제점, 씨름 활성화를 위한 중점 사항 등에 대해 분석하였음
- 분석 결과, 씨름관련 조직의 역량부족, 대한씨름협회와 한국씨름연맹간의 다툼 등 조직 문제와 지루한 살바싸움 종목이자 기술보다는 힘에 의존하는 종목이라는 씨름에 대한 이미지와 인식 등의 문제가 있는 것으로 나타났음
- 또한 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영 방식 부족, 소비자의 요구와 과학적 연구에 근거 하지 않는 경기 규칙 및 운영 방식, 미디어 의존적인 단일한 경기 홍보, 다양한 연령층의 고객확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재 등 경기 규칙과 운영 방식에 관한 제반 문제가 있는 것으로 나타났음
- 이외에도 민족전통 스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족, 씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구 및 사업 부족, 씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보제공 부족 등 씨름 저변확대 사업 부족에 대한 문제제기 있었음
- 면접조사에서는 씨름 관람·시청경험 여부와 관람·시청이유, 씨름경기의 장점 및 단점, 씨름 이미지, 씨름관람 및 참여 확대를 위한 개선 방안 등에 대해 분석하였음. 면접조사 결과도 델파이조사 결과와 유사하게 나타났음
- 씨름계의 문제점 분석과 더불어 실시된 씨름 활성화를 위한 중점 사항으로 씨름 조직 정비, 씨름에 대한 이미지 인식 제고, 경기 규칙 및 경기 운영 방식 개선, 씨름 인구 저변확대가 필요한 것으로 나타났음

## 1. 델파이조사

델파이조사에서는 씨름이 비 인기종목으로 추락한 이유, 씨름이 과거에 인기 있었던 이유, 씨름관련 단체의 역할, 씨름계 문제점, 씨름 활성화를 위한 중점 사항, 씨름 활성화를 위한 관련기관의 사업 등에 관한 내용 등을 조사하였다. 델파이조사는 구조화된 개방형 설문지를 통해 조사가 이루어졌으며, 각 항목별로 다양한 의견을 조사하는 방식으로 이루어졌기 때문에 복수응답형태이다. 따라서 총 20명의 전문가를 대상으로 조사가 이루어졌지만 실제 응답자 수는 20명 이상이 된다.

### 가. 1차 델파이조사 결과

1차 델파이조사의 내용은 씨름 활성화를 위한 제반 문제점을 면밀히 분석하기 위해 공동연구진 회의를 거쳐 개략적으로 도출한 후 조사가 이루어졌다.

#### 1) 씨름의 인기 하락 이유

씨름의 인기 하락의 이유에 대해 조사한 결과, 씨름관련 조직의 역량부족(15명), 스타선수 부재(11명), 홍보부족(11명), 지루한 경기 진행방식(힘에 의존하는 씨름, 지루한 살바싸움)(10명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-1> 씨름 인기 하락 이유

요소	응답수
씨름관련 조직의 역량부족	15
스타선수 부재	11
홍보부족	11
지루한 경기 진행방식 (힘에 의존하는 씨름, 지루한 살바 싸움)	10
선수 경기력 저하	9
선수의 자질 향상 등을 위한 교육 부족	1
다양한 연령층이 선호 할 수 있는 이벤트 및 사업 부재	3
이종격투기 등 다른 스포츠 종목의 확대	2
민족 전통 스포츠로써 씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민의 의무관심	1
국민의 요구 대응적 전략부족 (경기진행 방식, 복장 등)	3
씨름협회와 연맹의 갈등	1

2) 과거의 씨름이 인기종목으로 사랑받았던 이유

과거의 씨름이 인기종목으로 사랑받았던 이유로는 우수한 경기력(12명), 스타급 선수의 출현 및 활동(12명), 민족 전통 스포츠인 씨름에 대한 국민의 애정(11명), 기술씨름 위주의 경기방식(11명), 활발한 프로씨름구단 창단 및 운영(10명), 스포츠 종목이 적어 상대적으로 씨름에 대한 관심이 높았음(10명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-2> 과거 인기 종목으로 사랑받았던 이유

요소	응답수
우수한 경기력	12
스타급 선수의 출현 및 활동	12
민족 전통 스포츠인 씨름에 대한 국민의 애정	11
기술씨름 위주의 경기 방식	11
활발한 프로씨름 구단 창단 및 운영	10
스포츠종목이 적어 상대적으로 씨름에 대한 관심이 높았음	10
미디어의 높은 관심(방송량이 많았음)	2
학교 체육시간을 통한 씨름교육	1

### 3) 대한 씨름 협회와 한국 씨름연맹의 역할

#### 가) 대한씨름협회

대한씨름협회의 역할에 대해 조사한 결과, 씨름의 계승발전(9명), 아마추어 씨름의 발전(교육적 가치의 제고 등)(8명), 학교 씨름의 활성화 (팀 지원, 지도자 양성, 교재 개발 등)(4명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-3> 대한씨름협회의 역할

요소	응답수
씨름의 계승발전	9
아마추어 씨름의 발전(교육적 가치의 제고 등)	8
학교 씨름의 활성화(팀 지원, 지도자 양성, 교재 개발 등)	4
씨름을 상징할 수 있는 씨름관 건립	2
씨름인구 저변 확대	1
효율적인 업무추진 체계 구축	2

#### 나) 한국씨름연맹의 역할

한국씨름연맹의 역할에 대해 조사한 결과, 민속(프로)씨름의 계승 발전(9명), 민속(프로)씨름 구단 창단(8명), 시대에 맞는 경기규칙 개정을 통한 활성화 방안 모색(3명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-4 > 한국씨름연맹의 역할

요소	응답수
민속(프로)씨름의 계승 발전	9
민속(프로)씨름 구단 창단	8
시대에 맞는 경기규칙 개정을 통한 활성화 방안 모색	3
아마추어팀의 발전 및 지원	2
스타선수 육성 및 지원	2
씨름인들의 복지향상(선수, 지도자, 심판 등)	1
협회 및 산하연맹의 지원	1
전국씨름도장 건립을 통한 씨름인들의 활동 지원	1

#### 4) 현재 씨름계의 문제점

##### 가) 씨름 조직의 문제점

씨름조직의 문제점에 대해 조사한 결과, 씨름관련 조직의 역량부족(17명), 협회와 연맹간의 다툼(13명), 씨름관련 조직의 재정 자립도 부족(9명), 인력(직원) 및 전문인력 부족(4명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-5> 씨름 조직의 문제점

요소	응답수
씨름관련 조직의 역량부족	17
협회와 연맹간의 다툼	13
씨름관련 조직의 재정 자립도 부족	9
인력(직원) 및 전문인력 부족	4
비효율적인 업무추진	2

나) 이미지 및 인식

씨름의 이미지 및 인식과 관련된 제반 문제점에 대해 조사한 결과, 씨름의 민족 전통 스포츠로서의 정체성 확립 노력 부재(11명), 씨름의 이미지 개선 노력 부족(11명), 경기력보다는 힘에 의존하는 종목이라는 이미지 및 인식 확대(10명), 민속 스포츠로서 활성화의 당위성을 확보하기 위한 노력 부족(10명), 지루한 살바싸움의 스포츠라는 인식확대(7명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-6> 이미지 및 인식

요소	응답수
씨름의 민족 전통 스포츠로서의 정체성 확립 노력 부재	11
씨름의 이미지 개선 노력 부족	11
민속 스포츠로서 활성화의 당위성을 확보하기 위한 노력 부족	10
경기력보다는 힘에 의존하는 종목이라는 이미지 및 인식 확대	10
지루한 살바싸움의 스포츠라는 인식확대	7
관객 친화적 및 경기력 차별적 복장 도입 부재	2
씨름관련 조직내의 씨름선수 출신간의 불화	1
스타선수 발굴 및 육성 노력 부족	1
씨름대회개최의 접근성 결여(지방순회 경기 개최방식 등)	1

다) 씨름 경기규칙 및 운영방식

씨름 경기규칙 및 운영방식의 문제점에 대해 조사한 결과, 소비자의 요구와 과학적 연구에 근거 하지 않는 경기규칙의 변화(10명), 다양한 연령층의 고객 확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재(9명), 미디어 의존적인 단일한 경기 홍보(9명), 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영방식 부족(9명), 저체중에서 고체중으로 고정화된 경기 진행 방식(개인전, 단체전)(9명) 순으로 높게 나타났다

<표 V-7> 씨름 경기규칙 및 운영방식

요소	응답수
소비자의 요구와 과학적 연구에 근거 하지 않는 경기 규칙의 변화	10
저체중에서 고체중으로 고정화된 경기 진행 방식(개인전, 단체전)	9
다양한 연령층의 고객확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재	9
미디어 의존적인 단일한 경기 홍보	9
기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영방식 부족	9
시대 흐름 대응적 효율적 경기운영 미흡	2
씨름협회와 씨름연맹간의 상이한 경기 규칙	2

라) 저변확대 및 국제화의 문제점

저변확대 및 국제화의 문제점에 대해 조사한 결과, 씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보제공 부족(11명), 씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구·사업 전개부족(11명), 생활체육 인구 확대를 위한 사업부족(10명), 씨름방송의 감소로 인한 국민의 간접 참여 기회 감소 (10명), 민족전통 스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족(10명) 순으로 높게 나타났다

<표 V-8> 국내외 저변확대 및 국제화의 문제점

요소	응답수
씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보제공 부족	11
씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구, 사업 전개부족	11
생활체육 인구 확대를 위한 사업부족	10
민족전통 스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족	10
씨름방송의 감소로 인한 국민의 간접 참여 기회 감소	10
세계화를 위한 외국선수 영입제도 도입 등 세계화 노력 부족	1
씨름종목을 체육교과에 포함시키기 위한 노력 부족	1
외국의 씨름유사 종목들과의 교류 부족	1
씨름관련 콘텐츠 개발보급 등 홍보 부재	1

마) 기타

기타 문제점에 대해 조사한 결과, 씨름에 대한 정부지원 미흡(11명), 재정 자립도 부족(11명), 언론의 관심부족(11명), 선수의 처우 열악(9명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-9> 기타

요소	응답수
씨름에 대한 정부지원 미흡	11
재정 자립도 부족	11
언론의 관심부족	11
선수의 처우 열악	9
씨름선수들의 병역문제 (상무씨름단 창단)	1
씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민 들의 무관심	1

5) 씨름활성화 위한 중점 사항

가) 조직 정비 및 구성

조직 정비 및 구성관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 씨름관련 조직(연맹과 협회)간 갈등 해결(11명), 씨름관련 조직의 업무 역량 강화(11명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-10> 조직 정비 및 구성

요소	응답수
씨름관련 조직(연맹과 협회)간 갈등 해결	11
씨름관련 조직의 업무 역량 강화	11
씨름팀 창단(학교팀, 프로팀 등)	2
씨름관련 전문인력(행정가, 연구자 등) 양성	2
씨름의 정체성 확립	1
협회와 연맹간의 기능 및 업무 영역 세분화	1
씨름관련 조직의 통합	1

나) 씨름의 이미지 및 인식 제고

씨름의 이미지 및 인식 제고관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 현대적 스포츠로의 이미지 개선(10명), 전통 민족 스포츠로서의 정체성 강화(9명), 보는 스포츠가 아닌 참여 스포츠라는 인식 확대(2명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-11> 씨름의 이미지 및 인식 제고

요소	응답수
현대적 스포츠로의 이미지 개선	10
전통 민족 스포츠로서의 정체성 강화	9
보는 스포츠가 아닌 참여 스포츠라는 인식 확대	2
힘의 스포츠라는 이미지 개선	1
직접참여 기회 확대를 통한 씨름 이미지 제고	1
씨름 문화의 학문적 연구를 통한 정체성 확립	1
다양한 씨름관련 콘텐츠 개발 및 보급	1

다) 씨름 경기규칙 및 운영방식

씨름 경기규칙 및 운영방식관련 관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 전통성과 현대성을 반영한 적절한 경기규칙 및 운영 방식 도입(11명), 전통 경기규칙에 기반 민족 스포츠로서의 정체성 강화(10명), 과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입을 통한 현대화(7명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-12> 씨름 경기규칙 및 운영방식

요소	응답수
전통 경기규칙에 기반 민족 스포츠로서의 정체성 강화	10
전통성과 현대성을 반영한 적절한 경기규칙 및 운영 방식 도입	11
과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입을 통한 현대화	7
씨름의 전통성과 현대성 도입을 위한연구팀 구성	1
체중제한 제도 도입	1
대중매체에 적합한 경기규칙 및 운영 방식 도입(칼라 TV시대에 적합)	1

라) 저변 확대 및 국제화

씨름 저변 확대 및 국제화관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 씨름방송 확대로 간접적 참여기회 확대(11명), 한민족 민속씨름 한마당 개최

등 씨름대회 확대(11명), 생활체육 동호인 적극 육성(10명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-13> 국내의 저변확대 및 국제화

요소	응답수
씨름방송 확대로 간접적 참여기회 확대	11
한민족 민속씨름 한마당 개최 등 씨름대회 확대	11
생활체육 동호인 적극 육성	10
씨름의 직접 참여기회 확대	2
외국의 씨름 유사종목과의 교류를 통한 세계화 추진	1
학교 체육시간을 통한 저변확대	1
새로운 방식 도입	1

마) 기타 활성화 방안

기타 씨름 활성화 방안 관련 중점 사항에 대해 조사한 결과, 씨름에 대한 정부지원 확대(13명), 학교씨름 활성화 (씨름교과신설, 씨름교사 파견 등)(5명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-14> 기타 활성화 방안

요소	응답수
씨름에 대한 정부지원 확대	13
씨름 창단기업에 대한 정부의 지원	5
학교씨름 활성화 (씨름교과신설, 씨름교사 파견 등)	1
씨름 도장과 클럽을 통한 육성 방안 활성화	1

6) 프로씨름 활성화를 위한 방안

프로씨름 활성화를 위한 방안에 대해 조사한 결과, 프로씨름 창단기업에 대

한 정부의 재정적 지원 확대(11명), 씨름관련 단체의 프로씨름 창단 유인책 마련(9명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-15> 프로씨름 활성화를 위한 방안

요소	응답수
프로씨름 창단기업에 대한 정부의 재정적 지원 확대	11
씨름관련 단체의 프로씨름 창단 유인책 마련	9
선수상금 및 연봉 인상	2
프로씨름단 창단을 희망하는 단체를 공개모집	1
효율적 마케팅을 통한 재정기반 마련 구축	1
대중매체를 통한 지속적인 홍보	1

7) 씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능

씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능에 대해 조사한 결과, 씨름경기장(소규모 도장 성격 씨름체육관)(11명), 씨름관련 박물관, 명예의 전당, 체험관(11명), 씨름관련 의·과학 센터(11명), 씨름관련 기념품 및 전통공예품 판매 센터(11명), 중앙 도장(10명), 씨름관련 교육·연구시설(10명), 실·내외 민속공연장(9명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-16> 씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능

요소	응답수
씨름경기장(소규모도장 성격 씨름체육관)	11
씨름관련 기념품 및 전통공예품 판매 센터	11
씨름관련 박물관, 명예의 전당, 체험관	11
씨름관련 의·과학 센터	11
씨름관련 교육·연구시설5.	10
실·내외 민속공연장	10
중앙 도장	9
씨름관련 시청각 자료실	1
현재 건립 불필요(시기상조)	1
전통 민속박물관	1

8) 씨름 활성화를 위해 관련기관들이 역점을 두어야 할 사항

가) 문화관광부

문화관광부에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 씨름관련 단체에 대한 재정지원(5명), 씨름문화연구를 위한 지원(관련 연구원 확보 등)(2명), 프로 씨름단 창단을 위해 씨름단체와 공동 연구 및 지원(2명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-17> 문화관광부

요소	응답수
씨름관련 단체에 대한 재정지원	5
프로 씨름단 창단을 위해 씨름단체와 공동 연구 및 지원	2
씨름문화연구를 위한 지원 (관련 연구원 확보 등)	2
우리나라 국기스포츠로서 씨름의 위상 정립	1
씨름단 창단 기업에 대한 세제혜택	1

나) 대한씨름협회

대한씨름협회에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 아마추어 씨름발전에 노력(3명), 선수의 자질향상 등을 위한 교육 강화(1명), 저변확대를 위한 방안 모색(1명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-18> 대한씨름협회

요소	응답수
아마추어 씨름발전에 노력	3
선수의 자질향상 등을 위한 교육 강화	1
환경변화(저출산, 고령화 등)대응적 사업전개	1
씨름계승 발전	1
협회관계자와 무관한 인사로 연구팀 구성	1
각계각층의 인사로 협회구성원 선임	1
저변확대를 위한 방안 모색	1

다) 한국씨름연맹

한국씨름연맹에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 프로리그의 활성화(4명), 미디어 등을 통한 스타선수 마케팅 강화(2명), 경영공시 등 투명한 행정(1명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-19> 한국씨름연맹

요소	응답수
프로리그의 활성화	4
미디어 등을 통한 스타선수 마케팅 강화	1
씨름연맹과 무관한 인사로 연구팀 구성	1
씨름단 창단	2
경영공시 등 투명한 행정	1
스타선수 발굴 및 양성을 통한 국제 적인 홍보 및 민족의 우수성 고양	1

라) 국민생활체육전국씨름연합회

국민생활체육전국씨름연합회에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 씨름의 생활체육 활성화에 노력(5명), 씨름관련 조직업무에 적극 동참(1명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-20> 국민생활체육전국씨름연합회

요소	응답수
씨름의 생활체육 활성화에 노력	5
씨름관련 조직업무에 적극 동참	1

마) 씨름관계자

씨름관계자가 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 씨름의 발전 계획 및 선수들의 기술 강화에 대한 연구(1명), 씨름인들 간의 갈등해결을 통한 발전 방안 모색(1명), 씨름 역량강화를 위해 부단한 노력(1명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-21> 씨름관계자

요소	응답수
씨름의 정체성을 확립하고 우수성을 홍보	1
씨름의 발전계획 및 선수들의 기술 강화에 대한 연구	1
씨름인 대상 연수 및 교육을 통해 전통 스포츠로서의 자부심 고양	1
씨름인들 간의 갈등해결을 통한 발전 방안 모색	1
민족스포츠로 발전할 수 있도록 적극적인 후원	1
씨름 역량강화를 위해 부단한 노력	1

바) 언론

언론에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 대중매체를 이

용한 적극적인 홍보(3명), 어린이 씨름관련 방송, 기사 확대(1명) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-22> 언론

요소	응답수
대중매체를 이용한 적극적인 홍보 (씨름중계, 기사량 증대)	3
어린이 씨름관련 방송, 기사 확대	1

## 나. 2차 델파이조사 결과

2차 델파이에서는 각 평가 영역별로 전문가들의 유사한 응답을 분류한 후 1차 델파이 문항을 수정, 보완, 첨가, 삭제하였다. 그런 다음 1차에서 도출된 씨름관련 제반 의견에 대한 상대적 중요도를 분석하기 위해 5점 척도로 응답하도록 하였다.

### 1) 씨름의 인기 하락 이유

#### (1) 씨름 인기 하락 이유

씨름의 인기하락 이유에 대해 조사한 결과, 씨름관련 조직의 역량부족(평균=4.50), 씨름협회와 연맹의 갈등(평균=3.94), 스타선수 부재(평균=3.83), 홍보부족(평균=3.72), 민족 전통 스포츠로써 씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민의 무관심(평균=3.66) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-23> 씨름 인기 하락 이유

요소	평균
씨름관련 조직의 역량부족	4.50
씨름협회와 연맹의 갈등	3.94
스타선수 부재	3.83
홍보부족	3.72
민족 전통 스포츠로써 씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민의 무관심	3.66
국민의 요구 대응적 전략부족 (경기진행 방식, 복장 등)	3.55
지루한 경기 진행방식(힘에 의존하는 씨름, 지루한 살바싸움)	3.55
이종격투기 등 다른 스포츠 종목의 확대	3.11
선수 경기력 저하	3.00
국민의 요구 대응적 전략부족 (경기진행 방식, 복장 등)	3.55
스타선수 부재	3.94
전 체	3.61

2) 과거 씨름이 인기 종목으로 사랑받았던 이유

과거 씨름이 인기 종목으로 사랑받았던 이유 대해 조사한 결과, 스타급 선수의 출현 및 활동(평균=4.38), 활발한 프로씨름 구단 창단 및 운영(평균=4.00), 미디어의 높은 관심(방송량이 많았음)(평균=4.00), 우수한 경기력(3.94) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-24> 과거 인기 종목으로 사랑받았던 이유

요소	평균
스타급 선수의 출현 및 활동	4.38
활발한 프로씨름 구단 창단 및 운영	4.00
미디어의 높은 관심(방송량이 많았음)	4.00
우수한 경기력	3.94
기술씨름 위주의 경기 방식	3.72
민족 전통 스포츠인 씨름에 대한 국민의 애정	3.55
스포츠종목이 적어 상대적으로 씨름에 대한 관심이 높았음	3.16
학교 체육시간을 통한 씨름교육	2.83
전체	3.70

3) 대한씨름협회와 한국씨름 연맹의 역할

가) 대한씨름협회의 역할

대한씨름협회의 역할에 대해 조사한 결과, 아마추어 씨름의 발전(교육적 가치의 제고 등)(평균=4.22), 학교 씨름의 활성화(팀 지원, 지도자 양성, 교재 개발 등)(평균=4.22), 씨름의 계승발전(평균=4.16), 효율적인 업무추진 체계 구축(평균=3.94) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-25 > 대한씨름협회의 역할

요소	평균
아마추어 씨름의 발전(교육적 가치의 제고 등)	4.22
학교 씨름의 활성화(팀 지원, 지도자 양성, 교재 개발 등)	4.22
씨름의 계승발전	4.16
효율적인 업무추진 체계 구축	3.94
씨름인구 저변 확대	3.78
씨름을 상징할 수 있는 씨름관 건립	3.55
전체	3.98

나) 한국씨름연맹의 역할

한국씨름연맹의 역할에 대해 조사한 결과, 민속(프로)씨름 구단 창단(평균=4.41), 시대에 맞는 경기규칙 개정을 통한 활성화 방안 모색(평균=4.29), 민속(프로)씨름의 계승 발전(평균=4.23), 협회 및 산하연맹의 지원(평균=3.93) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-26> 한국씨름연맹의 역할

요소	평균
민속(프로)씨름 구단 창단	4.41
시대에 맞는 경기규칙 개정을 통한 활성화 방안 모색	4.29
민속(프로)씨름의 계승 발전	4.23
아마추어팀의 발전 및 지원	4.00
협회 및 산하연맹의 지원	3.93
스타선수 육성 및 지원	3.88
씨름인들의 복지향상(선수, 지도자, 심판 등)	3.70
전국씨름도장 건립을 통한 씨름인들의 활동지원	3.52
전체	4.00

#### 4) 씨름계의 문제점

##### 가) 조직

씨름 조직의 문제점에 대해 조사한 결과, 씨름관련 조직의 역량부족(평균=4.58), 씨름관련 조직의 재정 자립도 부족(평균=4.41), 협회와 연맹간의 다툼(평균=4.05) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-27 > 조직

요소	평균
협회와 연맹간의 다툼	4.05
씨름관련 조직의 역량부족	4.58
씨름관련 조직의 재정 자립도 부족	4.41

인력(직원) 및 전문인력 부족	3.82
비효율적인 업무추진	3.82
전체	4.14

나) 이미지 및 인식

씨름의 이미지 및 인식과 관련된 제반 문제점에 대해 조사한 결과, 씨름의 민족 전통 스포츠로서의 정체성 확립 노력 부재(평균=4.05), 씨름의 이미지 개선 노력 부족(평균=4.05), 스타선수 발굴 및 육성 노력 부족(평균=3.88), 경기력 보다는 힘에 의존하는 종목이라는 이미지 및 인식 확대(평균=3.64), 지루한 살바싸움의 스포츠라는 인식확대(평균=3.52) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-28 > 이미지 및 인식

요소	평균
씨름의 민족 전통 스포츠로서의 정체성 확립 노력 부재	4.05
민속 스포츠로서 활성화의 당위성을 확보하기 위한 노력 부족	4.11
씨름의 이미지 개선 노력 부족	4.05
경기력보다는 힘에 의존하는 종목이라는 이미지 및 인식 확대	3.64
관객 친화적 및 경기력 차별적 복장 도입 부재	3.29
지루한 살바싸움의 스포츠라는 인식확대	3.52
씨름관련 조직내의 씨름선수 출신간의 불화	3.41
스타선수 발굴 및 육성 노력 부족	3.88
씨름대회개최의 접근성 결여(지방순회 경기 개최방식 등)	2.76
전체	3.64

다) 씨름 경기 규칙 및 운영방식

씨름 경기규칙 및 운영방식의 문제점에 대해 조사한 결과, 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영방식 부족(평균=3.88), 소비자의 요구와 과

학적 연구에 근거 하지 않는 경기(평균=3.77), 미디어 의존적인 안일한 경기 홍보(평균=3.77), 다양한 연령층의 고객확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재(평균=3.72), 시대 흐름 대응적 효율적 경기운영 미흡(평균=3.75) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-29 > 씨름 경기규칙 및 운영방식의 문제점

요소	평균
소비자의 요구와 과학적 연구에 근거 하지 않는 경기규칙의 변화	3.77
시대 흐름 대응적 효율적 경기운영 미흡	3.55
다양한 연령층의 고객확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재	3.72
미디어 의존적인 안일한 경기 홍보	3.77
기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영방식 부족	3.88
저체중에서 고체중으로 고정화된 경기 진행 방식(개인전, 단체전)	3.58
씨름협회와 씨름연맹간의 상이한 경기 규칙	2.94
전체	3.60

라) 저변확대 및 국제화

저변확대 및 국제화의 문제점에 대해 조사한 결과, 민족전통 스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족(평균=4.22), 씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구, 사업 전개부족(평균=4.05), 씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보 제공 부족(평균=3.77), 씨름종목을 체육교과에 포함시키기 위한 노력 부족(평균=3.77), 씨름관련 콘텐츠 개발보급 등 홍보 부재(평균=3.76) 순으로 높게 나타났다

<표 V-30> 저변확대 및 국제화의 문제점

요소	평균
생활체육 인구 확대를 위한 사업부족	3.55
씨름방송의 감소로 인한 국민의 간접 참여 기회 감소	3.55
씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보제공 부족	3.77
민족전통 스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족	4.22
씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구, 사업 전개부족	4.05
세계화를 위한 외국선수 영입제도 도입 등 세계화 노력 부족	2.83
씨름종목을 체육교과에 포함시키기 위한 노력 부족	3.77
외국의 씨름유사 종목들과의 교류 부족	3.05
씨름관련 콘텐츠 개발보급 등 홍보 부재	3.76
전체	3.62

마) 기타

기타 씨름 문제점에 대해 조사한 결과, 재정 자립도 부족(평균=4.55), 씨름에 대한 정부지원 미흡(평균=4.27), 언론의 관심부족(평균=4.05), 선수의 처우 열악(평균=4.05) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-31 > 기타 문제점

요소	평균
씨름에 대한 정부지원 미흡	4.27
재정 자립도 부족	4.55
언론의 관심부족	4.05
선수의 처우 열악	4.05
씨름선수들의 병역문제 (상무씨름단 창단)	3.83
씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민들의 무관심	3.83
전체	4.10

5) 씨름 활성화를 위한 중점 사항

가) 조직 정비 및 구성

조직 및 구성과 관련된 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 씨름팀 창단(학교팀, 프로팀 등)(평균=4.55), 씨름관련 조직(연맹과 협회)간 갈등 해결(평균=4.16), 씨름관련 조직의 업무 역량 강화(평균=4.16), 씨름관련 조직의 통합(평균=4.02) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-32> 조직 정비 및 구성

요소	응답수	
씨름관련 조직(연맹과 협회)간 갈등 해결	4.16	
씨름관련 조직의 업무 역량 강화	4.16	
씨름팀 창단(학교팀, 프로팀 등)	4.55	
협회와 연맹간의 기능 및 업무 영역	세분화	3.66
씨름의 정체성 확립	4.00	
씨름관련 전문인력(행정가, 연구자 등)	양성	4.05
씨름관련 조직의 통합	3.55	
전체	4.02	

나) 씨름의 이미지 및 인식 제고

씨름 이미지 및 인식 제고관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 전통 민족 스포츠로서의 정체성 강화(평균=4.27), 다양한 씨름관련 콘텐츠 개발 및 보급(평균=4.27), 현대적 스포츠로의 이미지 개선(평균=4.00), 보는 스포츠가 아닌 참여 스포츠라는 인식 확대(평균=3.88), 씨름 문화의 학문적 연구를 통한 정체성 확립(평균=3.88) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-33> 씨름의 이미지 및 인식 제고

요소	평균
전통 민족 스포츠로서의 정체성 강화	4.27
씨름 문화의 학문적 연구를 통한 정체성 확립	3.88
보는 스포츠가 아닌 참여 스포츠라는 인식 확대	3.88
힘의 스포츠라는 이미지 개선	3.83

직접참여 기회 확대를 통한 씨름 이미지 제고	3.72
현대적 스포츠로의 이미지 개선	4.00
다양한 씨름관련 콘텐츠 개발 및 보급	4.27
전체	3.98

다) 씨름 경기규칙 및 운영방식

씨름 경기규칙 및 운영방식관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입을 통한 현대화(평균=4.23), 전통성과 현대성을 반영한 적절한 경기규칙 및 운영 방식 도입(평균=4.22), 씨름의 전통성과 현대성 도입을 위한 연구팀 구성(평균=4.05), 전통 경기규칙에 기반 민족 스포츠로서의 정체성 강화(평균=4.00) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-34 > 씨름 경기규칙 및 운영방식

요소	평균
전통 경기규칙에 기반 민족 스포츠로서의 정체성 강화	4.00
전통성과 현대성을 반영한 적절한 경기규칙 및 운영 방식 도입	4.22
과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입을 통한 현대화	4.23
씨름의 전통성과 현대성 도입을 위한 연구팀 구성	4.05
중제한 제도 도입	3.23
대중매체에 적합한 경기규칙 및 운영 방식 도입(칼라 TV시대에 적합)	3.76
전체	3.91

라) 저변확대 및 국제화

저변 확대 및 국제화관련 씨름 활성화 중점 사항에 대해 조사한 결과, 한민족 민속씨름 한마당 개최 등 씨름 대회 확대(평균=4.16), 씨름방송 확대로 간접적 참여기회 확대(평균=4.05), 학교 체육시간을 통한 저변확대(평균=4.05) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-35> 국내의 저변확대 및 국제화

요소	평균
씨름방송 확대로 간접적 참여기회 확대	4.05
생활체육 동호인 적극 육성	3.94
한민족 민속씨름 한마당 개최 등 씨름 대회 확대	4.16
씨름의 직접 참여기회 확대	3.88
외국의 씨름 유사종목과의 교류를 통한 세계화 추진	3.29
학교 체육시간을 통한 저변확대	4.05
새로운 방식 도입	3.70
전체	3.87

마) 기타 활성화 방안

기타씨름 활성화 방안관련 중점 사항에 대해 조사한 결과, 씨름에 대한 정부 지원 확대(평균=4.44), 씨름 창단기업에 대한 정부의 지원(평균=4.17), 학교씨름 활성화 (씨름교과신설, 씨름교사 파견 등)(평균=4.05) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-36> 기타 활성화 방안

요소	평균
씨름에 대한 정부지원 확대	4.44
씨름 창단기업에 대한 정부의 지원	4.17
학교씨름 활성화 (씨름교과신설, 씨름교사 파견 등)	4.05
씨름 도장과 클럽을 통한 육성 방안 활성화	3.82
전체	4.12

6) 프로씨름 활성화를 위한 방안

프로씨름 활성화를 위한 방안에 대해 조사한 결과, 프로씨름 창단기업에 대한 정부의 재정적 지원 확대(평균=4.27), 씨름관련 단체의 프로씨름 창단 유인

책 마련(평균=4.41), 대중매체를 통한 지속적인 홍보(평균=4.11), 효율적 마케팅을 통한 재정기반 마련 구축(평균=4.05) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-37> 프로씨름 활성화를 위한 방안

요소	평균
씨름관련 단체의 프로씨름 창단 유인책 마련	4.41
프로씨름 창단기업에 대한 정부의 재정적 지원 확대	4.27
프로씨름단 창단을 희망하는 단체를 공개모집	3.52
선수상금 및 연봉 인상	3.61
효율적 마케팅을 통한 재정기반 마련 구축	4.05
대중매체를 통한 지속적인 홍보	4.11
전체	4.00

#### 7) 씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능

씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능에 대해 조사한 결과, 씨름경기장(소규모 도장 성격 씨름체육관)(평균=4.41), 씨름관련 박물관, 명예의 전당, 체험관(평균=4.41), 씨름관련 교육·연구시설(평균=4.29), 중앙 도장(평균=4.17), 씨름관련 시청각 자료실(평균=4.06) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-38> 씨름관 건립 시 포함되어야 할 기능

요소	평균
씨름경기장(소규모도장 성격 씨름체육관)	4.41
중앙 도장	4.17
씨름관련 교육·연구시설	4.29
씨름관련 박물관, 명예의 전당, 체험관	4.41
씨름관련 의·과학 센터	4.00
실·내외 민속공연장	4.05
씨름관련 기념품 및 전통공예품 판매 센터	4.05
씨름관련 시청각 자료실	4.06
현재 건립 불필요(시기상조)	2.14
전통 민속박물관	3.70
전체	3.93

8) 씨름 활성화를 위해 관련기관들이 역점을 두어야 할 사항

가) 문화 관광부

문화관광부에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 씨름단 창단 기업에 대한 세제혜택(평균=4.35), 우리나라 국기스포츠로서 씨름의 위상 정립(평균=4.35), 씨름관련 단체에 대한 재정지원(평균=4.33), 프로 씨름단 창단을 위해 씨름단체와 공동 연구 및 지원(평균=4.23) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-39> 문화관광부

요소	평균
씨름관련 단체에 대한 재정지원	4.33
씨름단 창단 기업에 대한 세제혜택	4.35
씨름문화연구를 위한 지원(관련 연구원 확보 등)	4.16
우리나라 국기스포츠로서 씨름의 위상 정립	4.35
프로 씨름단 창단을 위해 씨름단체와 공동 연구 및 지원	4.23
전체	4.28

나) 대한씨름협회

대한씨름협회에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 아마추어 씨름발전에 노력(평균=4.41), 저변확대를 위한 방안 모색(평균=4.31), 선수의 자질향상 등을 위한 교육 강화(평균=4.23), 씨름계승 발전(평균=4.18) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-40> 대한씨름협회

요소	평균
아마추어 씨름발전에 노력	4.41
선수의 자질향상 등을 위한 교육 강화	4.23
환경변화(저출산, 고령화 등)대응적 사업전개	3.62
씨름계승 발전	4.18
협회관계자와 무관한 인사로 연구팀 구성	3.56
각계각층의 인사로 협회구성원 선임	4.06
저변확대를 위한 방안 모색	4.31
전체	4.05

다) 한국씨름연맹

한국씨름연맹에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 프로리그의 활성화(평균=4.70), 씨름단 창단(평균=4.52), 경영공시 등 투명한 행정(평균=4.37), 미디어 등을 통한 스타선수 마케팅 강화(평균=4.31) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-41> 한국씨름연맹

요소	평균
스타선수 발굴 및 양성을 통한 국제적인 홍보 및 민족의 우수성 고양	4.12
씨름단 창단	4.52
씨름연맹과 무관한 인사로 연구팀 구성	3.50
프로리그의 활성화	4.70
경영공시 등 투명한 행정	4.37
미디어 등을 통한 스타선수 마케팅 강화	4.31
전체	4.25

라) 국민생활체육전국씨름연합회

국민생활체육전국씨름연합회에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 씨름의 생활체육 활성화에 노력(평균=4.47), 씨름관련 조직업무에 적극 동참(평균=3.87) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-42> 국민생활체육전국씨름연합회

요소	평균
씨름관련 조직업무에 적극 동참	3.87
씨름의 생활체육 활성화에 노력전체	4.47

5) 씨름관계자

씨름관계자들이 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 씨름인 대상 연수 및 교육을 통해 전통 스포츠로서의 자부심 고양(평균=4.43), 씨름의 발전계획 및 선수들의 기술 강화에 대한 연구(평균=4.43), 민족스포츠로 발전할 수 있도록 적극적인 후원(평균=4.37), 민족스포츠로 발전할 수 있도록 적극적인 후원(평균=4.37), 씨름의 정체성을 확립하고 우수성을 홍보(평균=4.37) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-43> 씨름관계자

요소	
씨름의 정체성을 확립하고 우수성을 홍보	4.37
씨름의 발전계획 및 선수들의 기술 강화에 대한 연구	4.43
씨름인 대상 연수 및 교육을 통해 전통 스포츠로서의 자부심 고양	4.43
씨름인들 간의 갈등해결을 통한 발전 방안 모색	4.25
민족스포츠로 발전할 수 있도록 적극적인 후원	4.37
씨름 역량강화를 위해 부단한 노력	4.37
전체	4.36

6) 언론

언론에서 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 사항으로는 대중매체를 이용한 적극적인 홍보(씨름중계, 기사량 증대)(평균=4.47), 어린이 씨름관련 방송, 기사 확대(평균=4.17) 순으로 높게 나타났다.

<표 V-44> 언론

요소	평균
대중매체를 이용한 적극적인 홍보(씨름중계, 기사량 증대)	4.47
어린이 씨름관련 방송, 기사 확대	4.17
전체	4.32

## 2. 면접조사

면접조사에서는 씨름 관람·시청경험 여부와 관람·시청이유, 씨름경기의 장점 및 단점, 씨름 비관람 이유, 씨름 이미지, 씨름이 과거에 있기 있었던 이유, 씨름 선수에 대한 선호 및 비선호 이유, 씨름관람 및 참여 확대를 위한 개선 방안 등에 관한 내용을 조사하였다.

### 1) 씨름 관람 및 시청 경험

씨름 직접 관람여부를 조사한 결과, 직접 관람한 적이 없다(22명)가 직접 관람한 적이 있다(2명)보다 높게 나타났으며, 직접 관람 시기는 주로 ‘단오제’와 ‘어렸을 때’인 것으로 나타났다. TV를 통한 스포츠 관람은 모든 응답자가 경험이 있는 것으로 나타났다.

### 2) 씨름경기의 장점 및 단점

씨름경기의 장·단점을 조사한 결과, 장점으로는 민속 전통 경기(5명), 씨름의 기술(4명), 상대에게 부상을 입히지 않음(3명), 남성적 이미지(3명), 쉬운 경기방식이라는 응답이 있었으며, 단점으로는 느린 경기진행(살바싸움, 자리싸움, 시간 끌기 등)(2명), 단조로운 기술(2명), 흥미성 부재(2명), 전통적 이미지, 다양한 이벤트 등 볼거리 부재, 적은 경기수라는 응답이 있었다.

### 3) 씨름 직접 관람 경험이 없는 이유

씨름 직접 관람 경험이 없는 이유로는 씨름 경기장 방문기회가 없었음(4명), 씨름 경기장의 접근 용이성 부재(4명), 씨름에 대한 관심 부족(4명), 홍보 부족 등으로 인해 경기일정을 몰라서(4명), TV시청 선호, 지루한 경기진행 등이 있

었다.

#### 4) 씨름의 이미지

씨름 이미지에 대해 조사한 결과, 씨름 선수(16명), 천하장사(7명), 황소(6명), 민속공연(5명), 거대한 선수(5명), 선수들의 쇼맨십(2명), 노인 관람객, 씨름 복장, 조상, 색시함 등이라는 응답이 있었다.

#### 5) 씨름 종목이 사랑받기 위해 갖추어야 할 이미지

씨름이 국민에게 사랑받는 종목으로 거듭나기 위해 갖추어야 할 이미지로는 대중적인 이미지(7명), 기술씨름(6명), 전통적 이미지(2명), 경기장 등에 대한 접근이 용이하다는 이미지, 지속적인 경기 개최가 이루어진다는 이미지, 씨름 관련 조직 간의 화합이 이루어지고 있다는 이미지, 젊은 취향에 맞는다는 이미지 등이 있는 것으로 나타났다.

#### 6) 현재 씨름이 외면당하는 이유

현재 씨름이 외면당하는 이유로는 스타선수 부재(11명), 새로운 종목이 많이 생김(4명), 씨름 관련 기관들의 불화(3명), 홍보 부족(3명), 경기가 지루함(2명), 지원 부족(2명), 씨름선수의 감소, 스타선수의 타 종목으로 전향, 현대인의 취향과 맞지 않음, 전통성 고수, 씨름단 해체 등이 있는 것으로 나타났다.

#### 7) 과거의 씨름이 인기가 좋았던 이유

과거의 씨름이 인기가 좋았던 이유로는 스타선수가 많았음(12명), 다른 스포츠 종목이 적었음(8명), 기술이 좋았음(2명), 미디어의 높은 관심(2명), 스타마

캐팅 등이 있는 것으로 나타났다.

#### 8) 젊은층의 씨름 비선호 이유

젊은층이 씨름을 선호하지 않는 이유에 대해 조사한 결과, 젊은층의 취향과 맞지 않아서(12명), 다른 종목이 많이 생겨서(8명), 스타선수 부재(3명), 홍보 전략부재(3명), 경기의 느린 진행 등 흥미성 저하(2명), 씨름 관련시설 부족, 씨름에 대한 인식부족, 직접 참여하기 어려워서라는 응답이 있었다.

#### 9) 선호하는 씨름선수와 선호 이유

좋아하는 선수로는 이만기, 이준희, 최홍만, 이봉걸, 강호동, 박광덕, 손성규, 최옥준, 이태현, 황대웅 등이 있었으며, 선호 이유로는 선수들의 외모(4명), 쇼맨십(2명), 뛰어난 기술(2명)때문이라는 응답이 있었다.

#### 10) 씨름선수의 이종격투기 전향

씨름선수가 이종격투기로 전향한 현상에 대해 조사한 결과, 부정적으로 보는 시각(15명)이 긍정적으로 보는 시각(8명)보다 높게 나타났다. 전향 이유로는 금전적 이유(9명), 프로팀의 해체(3명), 이종격투기에서 더 좋은 조건 제시(3명), 인기 등 명성을 위해(3명), 새로운 분야에 도전하기 위해(2명), 씨름의 인기 하락(2명), 장래의 불확실성, 씨름 관련조직의 내분 때문이라는 응답이 있었다.

#### 12) 씨름 활성화를 위한 정부지원의 필요성

씨름의 활성화를 위해 정부의 지원이 필요하다는 응답(21명)이 불필요하다

응답(1명)보다 많은 것으로 나타났다. 정부지원이 필요한 이유로는 전통경기 이므로(14명), 자체적으로 활성화되기 어렵기 때문이라는 응답이 있었다.

## 12) 씨름이 사랑받기 위해 필요한 사항

씨름이 국민에게 사랑받기 위해 필요한 사항에 대해 조사한 결과, 정부 차원에서는 씨름협회와 씨름선수 등에 대한 지원(4명), 씨름활성화를 위한 홍보 정책(3명), 생활체육으로의 육성(2명) 등이 필요하다는 의견이 있었으며, 씨름 관련 단체 차원에서는 씨름에 대한 홍보(4명), 씨름관련 이벤트 개최(2명), 외국선수들과의 경기 등 씨름의 세계화 노력(2명), 선수의 발굴 및 육성, 근접 용이한 경기장 건립 등이 필요하다는 의견이 있었다.

## 13) 새로운 기술 및 경기방식 도입

씨름이 젊은 층을 확보하기 위해 새로운 기술 및 경기방식을 도입하는 것에 대한 의견을 조사한 결과, 찬성한다(12명)가 반대한다(10명)보다 높게 나타났다. 도입 찬성이유로는 기술개정을 위해(2명), 경기의 흥미성 향상 위해(2명), 시대적 변화에 따른 새로운 경기방식 도입의 필요성 등이 있었으며, 도입 반대이유로는 전통 계승의 필요성(10명)이 있었다.

## 15) 폭 넓은 연령층의 팬 확보를 위한 홍보방안

젊은층과 보다 많은 씨름팬 확보를 위한 홍보방안에 대해 조사한 결과, TV를 통한 홍보(공익 광고 등)(7명), 인터넷(개인홈페이지, 블로그 등)(5명), 씨름의 직접 체험을 통한 홍보(4명), 씨름선수와 함께하는 이벤트(3명), 외국선수들과의 경기를 통해(2명), 티저 광고, 학교를 통한 홍보 등이 있는 것으로 나타났다.

#### 16) 근접한 곳에 씨름대회 개최 시 관람 의향

근접한 곳에 씨름대회 개최 시 관람 의향이 있는지를 조사한 결과, 관람 의향이 있다(21명)가 관람 의향이 없다(5명)보다 높게 나타났다. 관람이유로는 현장감을 느끼기 위해(2명), 직접 관람하기를 원해서(2명), 여가 시간 활용을 위해, 호기심 때문이라는 응답이 있었으며, 비관람 이유로는 씨름에 관심이 없어서, 재미가 없어서, 아는 것이 없어서라는 응답이 있었다.

#### 17) 폭넓은 연령층 확보를 위한 이벤트

폭넓은 연령층 확보를 위한 이벤트로는 경품제공(8명), 친구세대가 공감할 수 있는 공연(5명), 선수와 함께하는 이벤트(4명), 씨름 기술 시범공연, 여자씨름대회, 다른 종목 선수 씨름대회, 전통공연 등이 있었다.

#### 18) 씨름 참여경험 여부

씨름에 직접 참여해 본 경험이 있는지를 조사한 결과, 경험 있다(15명)가 경험 없다(7명)보다 높게 나타났으며, 직접 참여 시기로는 초등학교 등 어렸을 때(10명), 중·고등학교(3명), 기업 연수, 행사 등의 순으로 나타났다. 한편 참여 계기로는 학교 체육수업(9명), 씨름경기대회, 행사 등이 있는 것으로 나타났다.

#### 19) 씨름 직접참여 의향

씨름에 직접 참가할 의향이 있는지를 조사한 결과, 참여할 의향이 있다(15명)가 참여할 의향이 없다(8명)보다 높게 나타났다. 참가할 의향이 있는 이유

로는 재미있을 거 같아서(3명), 씨름기술을 시도해보고 싶어서(2명), 운동을 좋아해서(2명), 씨름을 통한 체력 측정, 스트레스 해소를 위해서 라는 의견이 있었다.

## 20) 선호 스포츠 및 선호 이유

좋아하는 스포츠에 대해 조사한 결과, 축구(13명), 야구(6명), 탁구(3명), 수영(3명), 마라톤, 스키, 태권도, 스노보드 등이 있는 것으로 나타났으며, 좋아하는 이유로는 한국선수가 해외의 수준 높은 리그에 진출해서(19명), 응원 등 이벤트가 좋아서(4명), 대중적이고 쉽게 접할 수 있어서(3명)라는 응답이 있었다.

## VI. 씨름 활성화 방안

- 씨름 활성화는 전문가와 국민의 씨름에 대한 의견조사 등을 통해 씨름 발전을 저해하는 현안 과제로 나타난 문제에 대한 해결 방안을 모색으로 방향으로 추진되었음
- 이에 조사결과 문제점으로 도출된 대한씨름협회와 한국씨름연맹간의 조직 갈등 해결을 위한 조직 정비 방안, 씨름 이미지 및 인식 제고, 경기규칙 및 운영 개선, 저변 확대를 중심으로 활성화 방안을 모색하였음. 또한 이러한 문제 해결과 씨름 활성화에 토대가 되는 법적 기반 구축 방안도 더불어 제시하였음
- 씨름 활성화 사업은 사업의 필요성과 타당성을 뒷받침하기 위한 현황 및 문제점을 먼저 제시하고, 이를 토대로 사업추진 방안을 제시하였음
- 조직 구성 및 정비 측면에서는 협회와 연맹간의 조직 갈등 해결을 위한 조직 정비, 조직 역량 강화, 전문인력 양성 방안이 제시되었음
- 씨름 이미지 및 인식 제고 측면에서는 민족 전통스포츠로서의 정체성 강화, 씨름 이미지 제고를 위한 다양한 콘텐츠 개발 및 보급, 현대적 스포츠로의 이미지 개선 방안이 제시되었음
- 경기규칙 및 운영 방식 개선 측면에서는 과학적 경기규칙과 운영 방식 도입 기반 구축, 지역 연고제 도입, 우수 경기력 담보가 가능한 경기 방식 도입 방안이 제시되었음
- 저변확대 측면에서는 씨름 직접 참여기회 확대, 씨름 간접 참여기회 확대, 티켓 마케팅 도입 등과 관련된 구체적 방안이 도출되었음
- 법적 기반 구축 측면에서는 2005년 9월 23일에 발의된 ‘전통무예진흥법’의 입법화를 통한 씨름 활성화 방안 모색의 필요성을 제시하였음

## 1. 씨름 활성화의 추진 방향

씨름 활성화는 씨름 발전을 저해하는 가장 시급한 문제부터 단계적으로 접근하는 방식으로 추진하고자 한다. 우리나라 씨름이 직면하고 있는 문제점에 대한 국민과 전문가의 의견 등을 토대로 씨름계의 문제점을 분석하고, 씨름 유사 종목인 일본 스모의 현황과 국민 및 전문가의 씨름 활성화에 대한 의견 등을 토대로 해결방안을 모색하였다.

이에 따르면, 씨름계가 안고 있는 문제로는 대한씨름협회와 한국씨름연맹간의 조직 갈등으로 인한 프로씨름 대회 개최 중단, 국민의 요구에 부응하지 못한 경기 구성 등으로 인한 국민의 관심 저하, 경기 운영상의 문제점, 씨름 주변확대 사업 부진 등이 있는 것으로 나타났다. 또한 씨름계가 안고 있는 제반 문제 해결과 씨름 활성화에 토대가 되는 법적 기반 구축 방안을 제시하였다.

한편 씨름 활성화 방안을 모색하기 위해서는 민족 전통스포츠로서 씨름 정체성의 유지 및 계승 발전이란 측면과 국민의 관심 제고를 위한 현대적 스포츠로서의 이미지 개선이라는 측면의 대립적 가치에 대한 방향 정립이 필요하다. 이에 본 연구에서는 씨름이 우리민족의 대표적 민족문화상징이라는 점과 씨름 유사종목인 스모 등이 전통성을 계승하고 있다는 점을 고려해 민족 전통스포츠로서의 정체성 확보를 전제로, 전통성을 훼손하지 않는 범위 내에서 현대스포츠로서의 이미지를 개선하는 방향으로 씨름 활성화 방안을 모색하고자 한다.

## 2. 씨름 활성화의 사업

씨름 활성화를 위한 사업은 사업의 필요성과 타당성을 뒷받침하기 위한 현황 및 문제점을 먼저 제시하고, 이를 토대로 사업 추진 방안을 제시할 것이다.

<표 VI-1> 씨름 활성화 사업

구분	사업내용
조직 구성 및 정비	협회와 연맹간의 조직 갈등 해결을 위한 조직 정비
	조직 역량 강화
	전문인력 양성
씨름 이미지 및 인식 제고	민족 전통스포츠로서의 정체성 강화 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 씨름문화를 체험할 수 있는 공간 조성 필요</li> <li>· 전통 복장 도입을 통한 정체성 강화</li> <li>· 씨름문화 체험 기회 확대</li> </ul>
	씨름 이미지 제고를 위한 다양한 콘텐츠 개발 및 보급
	현대적 스포츠로의 이미지 개선
경기규칙 및 운영 방식 개선	과학적 경기규칙과 운영방식 도입 기반 구축
	지역 연고제 도입
	우수 경기력 담보가 가능한 경기 방식 도입 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기술씨름의 묘미를 만끽할 수 있는 체급 재조정</li> <li>· 단체전 경기 방식 개선을 통한 경기력 향상</li> </ul>
저변확대	씨름 직접 참여기회 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 씨름에 직접 참여할 수 있는 교습형 프로그램 확대</li> <li>· 청소년의 씨름 참여 기회 확대</li> <li>· 생활체육 씨름 대회 확대</li> <li>· 씨름 프로그램 개발 및 보급</li> </ul>
	씨름 간접 참여기회 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 씨름 중계방송 확대</li> <li>· 천하장사 지역 순회 사업 도입</li> <li>· 씨름 시범단 운영</li> </ul>
	타켓 마케팅 도입 : 씨름 선수는 몸짱이다
법적 기반 구축	전통무예진흥법안 제정

가. 조직 구성 및 정비 방안

## (1) 사업 1 : 협회와 연맹간의 조직 갈등 해결을 위한 조직 정비

### (가) 현황 및 문제점

대한씨름협회와 한국씨름연맹의 갈등을 해소하고 과거 씨름인기의 꽃이라 할 수 있는 프로씨름의 대회를 정상화하기 위한 방향으로의 조직 정비가 필요하다. 프로씨름 대회는 한국씨름연맹 창단 초기 프로팀이 부족해 자체적으로 대회 운영이 불가능하였기 때문에 대한씨름협회 산하의 소속 대학 선수 등을 대회에 출전시키는 방식의 협조체제 구축을 통해 개최되었다. 이렇게 시작된 프로씨름 대회는 한국씨름연맹 산하에 프로씨름단 창단이 활성화되고 자체적으로 대회 개최가 가능해지면서 독자적인 대회를 개최하며 국민에게 사랑을 받았었다. 그러나 1997년 IMF로 인한 경제 침체로 프로씨름단이 연이어 해체되면서 2005년 신창건설과 현대삼호 두 팀만이 남게 되고, 2005년 7월 신창건설이 해체되는 등 연맹 독자적으로 프로씨름 대회 개최가 불가능한 상황에 이르게 되었다.

이러한 상황에서 연맹과 협회는 프로씨름을 살리자는 의견에 동의하고 초창기와 마찬가지로 협회 산하의 실업팀을 연맹 주최의 프로씨름 대회에 출전시키기로 하면서 대회가 이루어졌다. 이 협조체제는 연맹은 2년~3년 이내에 프로씨름단을 더 창단하자는 약속을 전제로 이루어졌다. 그러나 경제불황 등 여러 가지 상황으로 인해 연맹이 프로씨름단 창단 약속을 이행하지 못하게 되면서 두 조직 간의 갈등이 시작되었다.

이로 인해 대한씨름협회에서 산하 등록 선수를 더 이상 연맹 주최의 대회에 참석시키지 않게 되었고, 연맹의 역할을 대체할 민속씨름위원회를 2007년 대한씨름협회 산하에 두게 되면서 갈등이 증폭되었다. 이러한 갈등은 협회와 연맹의 법적 공방전으로 이어지며, 씨름 발전보다는 소속 협회와 연맹의 이기주의를 둘러싼 감정싸움으로 치닫고 있다. 이러한 조직간 갈등은 인기저하 일로에 있는 씨름을 더욱 어렵게 하고 있으며, 씨름 활성화를 저해하는 주요 요인으로 작용하고 있다.

따라서 이러한 협회와 조직 간의 갈등 해소가 씨름 활성화를 위해 가장 우선적으로 해결해야 할 문제라 할 수 있다. 실제로 씨름관련 전문가를 대상으로 한 델파이 1차 조사결과, 현재 씨름계가 직면한 조직의 문제점으로 '협회와 연맹간의 다툼'이 '씨름관련 조직의 역량부족'에 이어 두 번째로 높게 나타났다는 결과는 이를 뒷받침하고 있다. 또한 델파이 2차 조사결과, 씨름 활성화를 위한 조직관련 중점 사항으로 연맹과 협회간 조직 갈등해결이 5점 만점 중 평균 4.16점, 씨름관련 조직의 통합이 3.55로 비교적 높게 나타났다는 사실을 통해 알 수 있다. 이외에도 씨름 인기 하락 이유 중 연맹과 협회간의 갈등이 5점 만점 중 평균 3.94점으로 씨름관련 조직의 역량부족에 이어 두 번째로 높게 나타났다는 사실은 연맹과 협회의 갈등 문제 해결의 중요성을 뒷받침하고 있다.

#### (나) 추진 방안

대한씨름협회와 한국씨름연맹 간의 갈등을 해소하기 위해서는 협회와 연맹이 법적 공방 등을 끝내고 상호 협조체제를 구축하는 방안과 하나의 조직으로 재편하는 방안이 모색되어야 한다. 먼저, 협회와 연맹간의 협조체제 구축은 과거 프로씨름 출범 당시와 프로씨름단 해체로 대회가 불가능했을 때, 협회 산하의 선수를 연맹 주최의 대회에 출전하도록 하는 방안을 의미한다. 그러나 두 조직 간의 자발적 화해 혹은 협조체제 구축은 현실적으로 불가능할 것으로 보인다. 실제로 2007년 문화관광부 스포츠산업팀에서 씨름 활성화를 위해 협회, 연맹, 학회 관계 등으로 구성된 T/F팀을 가동하였으며, 씨름계의 화합과 씨름 발전을 위해 워크숍을 계획, 추진하였다. 그러나 협회와 연맹의 T/F팀 및 워크숍 불참 선언으로 정부의 노력은 무산되고 말았다.

이러한 상황을 고려할 때, 협회와 연맹 자체적으로 이러한 문제를 해결하도록 하는 것은 현실적으로 불가능할 것으로 생각된다. 그러므로 정부 차원에서 협회와 연맹간의 갈등 해소와 조직 통합 등을 통해 씨름 조직이 제 기능을 담당할 수 있는 방향으로 조직을 정비할 필요가 있다.

먼저, 두 조직의 협조체제 구축 유도는 프로씨름단 창단을 연맹 차원에 전적으로 맡겼던 것에서 벗어나 정부를 중심으로 협회와 연맹이 T/F팀을 구성하여 체계적으로 추진하는 것을 통해 가능할 것이다. 프로씨름단 창단이 불가능한 이유는 불경기로 인해 기업의 씨름단 창단이 어렵다는 이유와 씨름의 인기 하락으로 인해 프로팀 창단이 회사 홍보 등의 효과를 거두기 어렵다는 등 다양한 요인이 있다. 따라서 단지 프로씨름단을 더 창단해야 한다는 접근이 아니라 프로씨름단 운영으로 인한 재정적 어려움과 덜어주고 기업의 홍보효과 등을 최대화할 수 있는 방안 등을 면밀히 분석하여, 기업이 프로씨름단을 창단하데 필요한 현실적인 유인책을 강구하는 것이 필요하다. 단적인 예로 기업의 프로씨름단 운영 경비를 최소화할 수 있는 방안으로 팀당 최소 선수인원 수를 대폭 줄이기거나 하는 등의 대안이 있을 수 있다. 이러한 대안을 모색은 프로씨름 대회가 가능하도록 연맹과 협회가 협조체제를 구축하는 상태에서 동시에 진행되어야 한다.

둘째, 협회와 연맹을 하나의 조직으로 통합하는 것이 필요하다. 통합은 현재 프로씨름단이 1팀뿐이라 사실상 독자적 대회 개최가 불가능할 뿐 아니라 조직 운영을 위한 재정 자립도가 낮은 연맹을 협회 산하 조직으로 포함시키는 방안이 있다. 현재도 사실상 연맹은 1년 동안 대회를 개최하고 있지 못해 사실상 명분뿐인 조직으로 남아있는 실정이다. 이러한 상황에서 두 조직 간 자체적 노력을 통해 조직 통합결과를 도출하기는 어렵다. 그러므로 정부에서 연맹과 협회의 통합을 전제로 조직을 지원할 수 있는 방안을 제시하는 것이 필요하다. 지원 방안은 민족상징문화로서 선정된 씨름의 지원 확대가 예상된다는 점을 감안하여 예산 지원을 확대, 조직 재원 확보의 주요 채널인 KBS의 중계권료 협상 등에 적극 관여하여 조직의 재원을 확보할 수 있는 구체적 방안을 모색하는 방향을 추진하는 것이 바람직할 것이다.

## (2) 사업 2 : 조직 역량 강화

(가) 현황 및 문제점

의견조사 결과 씨름 활성화를 위해 조직 역량 강화가 필요하다는 의견이 지배적으로 높게 나타났다. 델파이 1차 조사결과, 씨름 인기 하락이유로 씨름관련 조직의 역량부족이 가장 높게 나타났으며, 현재 씨름계가 안고 있는 조직관련 문제점으로 조직의 역량 부족이 가장 높게 나타났다. 또한 씨름 활성화를 위한 조직 부분의 중점 사항으로 씨름 조직의 업무 역량 강화가 가장 높게, 그리고 씨름관련 전문인력 양성 의견이 있었다는 것은 조직 역량 강화가 씨름 활성화에 주요 과제임을 의미한다.

또한 2차 델파이 조사결과, 씨름 인기 하락 이유 중 씨름관련 조직의 역량 부족 5점 만점 중 평균 4.50점으로 가장 높게 나타났을 뿐 아니라 씨름관련 조직의 문제점으로 조직의 역량부족이 평균 4.58점으로 가장 높게 나타났다는 사실은 조직 역량 강화의 필요성을 뒷받침하고 있다. 씨름 활성화를 위한 조직관련 역점 사항으로 씨름관련 조직의 업무 역량 강화(평균=4.16)가 씨름단 창단(평균=4.55)에 이어 조직간 갈등 해결(평균=4.16)과 더불어 두 번째로 높게 나타나 조직 역량 강화의 중요성을 잘 보여주고 있다.

씨름관련 조직의 역량 강화와 관련된 문제점을 진단하기 위해서는 협회와 연맹 조직이 효율적으로 구성·운영되고 있는지 등에 대한 면밀한 분석이 선행되어야 한다. 그러나 협회와 연맹의 조직 역량을 분석하는데 필요한 자료가 거의 구축되어 있지 않아 사실상 분석자체가 거의 불가능한 상황이었다. 특히 한국씨름연맹의 경우 연맹에서 추진하고 있는 사업내용 조차도 구체화되어 있지 않는 등 프로씨름을 주관한 조직으로 보기에는 운영상에 많은 문제를 안고 있었다. 이에 씨름관련 조직 역량 분석은 전문가 조사에서 도출된 협회와 연맹의 역할과 일본스모협회의 조직 구성 자료 등에 토대를 두고자 한다.

2차 델파이 조사결과, 대한씨름협회의 역할로는 아마추어 씨름의 발전(평균=4.22), 학교 씨름의 활성화(평균=4.22), 씨름의 계승발전(평균=4.16), 효율적인 업무추진 체계 구축(평균=3.94), 씨름인구의 저변 확대(평균=3.78), 씨

름을 상징할 수 있는 씨름관 건립(평균=3.55) 순으로 높게 나타났다. 한편 대한씨름연맹의 역할로는 프로씨름 구단 창단(평균=4.41), 시대에 맞는 경기 규칙 개정을 통한 활성화 방안 모색(평균=4.29), 프로씨름의 계승 발전(평균=4.23), 아마추어팀의 발전 및 지원(평균=4.00), 협회 및 산하연맹의 지원(평균=3.93), 스타선수 육성 및 지원(평균=3.88), 선수, 지도자, 심판 등 씨름인의 복지 향상(평균=3.70), 전국씨름도장 건립을 통한 씨름인들의 활동 지원(평균=3.52) 순으로 높게 나타났다.

이러한 결과를 종합해 보면, 선수 저변 확대와 지원을 통한 씨름 활성화, 시대 요구에 부합하는 경기 규칙 개정 및 경기 운영, 씨름 전용 경기장인 씨름관 건립 등 인프라 구축 등의 관한 업무 역량 강화가 필요함을 의미한다. 따라서 현재 프로씨름 대회의 미개최 등으로 조직으로서의 기능을 담당하지 못하고 있는 연맹을 제외하고 협회의 조직도를 토대로 업무 역량을 강화하기 위한 방안을 제시하고자 한다.

대한씨름협회의 조직은 협회 산하에 이사회를 두고 그 산하에 사무국과 경기력향상위원회, 선수자격심의회위원회, 심판위원회, 상벌위원회가 있다. 현행 조직 구성은 경기대회 개최를 위한 역할에 초점이 맞추어져 있어 씨름인구 저변 확대와 지원을 통한 씨름 활성화, 시대 요구에 부합하는 경기 규칙 개정 및 경기 운영, 씨름 전용 경기장인 씨름관 건립 등 인프라 구축 등에 관한 업무를 거의 수행할 수 없는 구조이다.

일본스모협회는 협회 산하에 결의 기관, 경영협의기관, 심의기관, 직속기관, 각부가 있다. 각부에는 사업부, 지도보급부, 생활지도부, 심판부, 지방대회부, 순회부, 스모경기관찰위원회 등을 두고 있어 스모 경기 사업 제반 영역을 전문적으로 담당할 수 있는 조직 구성을 가지고 있다. 또한 협회 직속 기관으로 스모박물관, 스모진료소, 스모교습소, 스모협회건강보험조합 등을 두어 스모의 역사성과 스모 보급 등에 폭넓게 관여하고 있다. 이러한 스모협회의 조직 구성이 결국 오늘날의 스모 인기의 원동력으로 작용하고 있다고 할 수 있다. 따라서 우리 씨름도 조직 역량 강화를 위해 우선적으로 현

재의 조직을 재구성하여 씨름 활성화와 관련된 다양한 업무를 전문적으로 담당할 수 있도록 하는 방향으로 조직 역량을 강화해 나가는 것이 필요하다.

#### (나) 추진 방안

텔과이 조사결과 등에서 나타난 씨름 조직의 역할을 충실히 수행하는 방향으로 역량을 강화하기 위해서는 대한씨름협회 조직을 일본스모협회와 같이 구성하여 운영하는 것이 필요하다.

먼저, 씨름 인구의 저변 확대와 지원을 통한 씨름 활성화를 도모하기 위해서는 사업부나 사업개발위원회 등을 두는 것이 필요하다. 사업국이나 사업개발위원회의 업무는 씨름 인구 저변확대를 위한 제반 경기 개최와 생활체육 동호인 확대를 위한 사업 등을 추진하는 역할을 효율적으로 수행할 수 있을 것이다.

둘째, 시대 요구에 부응하는 경기 규칙 개정 및 경기운영은 기존의 경기력향상위원회 외에 기술개발위원회 등을 두어 주기적으로 선수의 체력요건과 기술, 그리고 국민의 씨름에 대한 요구 등을 종합적으로 분석하여 이를 경기 규칙 개정이나 경기운영에 반영하는 역할을 수행하도록 해야 할 것이다. 기존에도 씨름 경기 규칙 개정과 경기 운영 방식에 변화가 있기는 했지만 이에 대한 과학적, 체계적 연구와 분석 없이, 그리고 국민의 씨름경기에 대한 요구 분석 없이 진행되어 씨름 인기 하락의 주 요인으로 작용했다. 그러므로 ‘씨름에 대한 체계적, 통합적 접근을 통해 경기 규칙 개정과 경기운영 방안 등을 개발할 수 있는 조직 구성이 필요하다. 특히 씨름개발기술위원회는 씨름관계자 외에 전문적인 연구를 수행할 수 있는 연구자를 포함시켜야 한다.

셋째, 씨름 경기의 개최 장소와 씨름 전용 경기장 건립 등과 관련된 제반 인프라 구성과 관련된 업무를 담당할 조직 구성 혹은 업무 영역 명시가 필요하다. 현재 씨름대회는 전용 경기장이 없는 관계로 기존의 체육관에 씨름

대회 개최를 위한 간이 모래판 등을 설치하여 사용하고 있다. 이러한 업무는 기존에 경기위원회 등에서 담당했을 것으로 생각되지만, 실제로 간이 모래판과 제반 시설의 설치에 민족 전통스포츠로서의 씨름 정체성 확보에 부적 요인으로 작용할 수 있다. 그러므로 민족문화상징으로서 씨름 활성화를 도모하기 위해서는 씨름관 건립뿐 아니라 간이 씨름시합장, 그리고 저변 확대 차원에서 학교나 생활체육 장에 어떠한 씨름장을 건립해 주는 것이 타당한지 등에 대해 업무를 보다 전문적으로 수행할 수 있는 조직 구성이 필요하다.

### (3) 사업 3 : 전문인력 양성

#### (가) 현황 및 문제점

조직 차원의 전문 인력으로는 협회나 연맹에서 씨름업무를 직접 담당하는 직원과 경기에 직접 관여하는 선수, 지도자, 심판 등이 있을 수 있다. 현재 씨름협회와 연맹의 인력 대부분은 씨름경기인 출신이다. 따라서 씨름에 대한 애정은 남다르다고 할 수 있지만 조직을 효율적으로 운영하고 국민의 관심 제고를 위한 다양한 분야의 전문성은 부족하다고 할 수 있다. 실제로 조직 역량 강화에서 살펴본 것처럼, 씨름 조직의 효율적 운영을 위해서는 씨름의 경기운영, 저변 확대 사업, 홍보활동 등의 분야에서 전문성을 가진 인력 확보가 필요하다.

그러나 현재 씨름관련 조직의 직원을 대상으로 전문성을 향상시키기 위한 교육은 전혀 이루어지지 않고 있는 실정이다. 이는 다른 기업과 협회에서 전문성 강화 교육점수 이수제 등을 도입해 일정 점수 이상을 획득해야 하는 것과 대조적이다. 실제로 델파이 조사결과, 씨름계 조직이 안고 있는 문제점으로 전문 인력의 부족이 평균 3.82점으로 나타났으며, 씨름 활성화를 조직 차원의 중점 사항으로 씨름관련 전문 인력 양성이 4.05점으로 높게 나타났다는 사실은 전문 인력 양성의 필요성을 뒷받침하고 있다.

한편 씨름경기와 직접 관련이 있는 지도자와 심판의 전문성 강화를 위한 교육 기회 확대가 필요한 실정이다. 씨름지도자 양성은 국민체육진흥법 제2조 체육지도자에 의거 하여 경기지도자와 생활체육지도자로 나누어 양성되고 있다. 이렇게 양성된 지도자의 전문성 강화를 위한 교육이 협회와 연맹의 강습회 등을 통해 부분적으로 이루어지고 있다. 대한씨름협회의 경우 씨름지도자와 심판 양성을 위한 강습회와 보수교육을 실시하고 있으며, 연맹에서도 선수, 지도자, 심판을 대상으로 워크숍, 세미나, 토론회 등의 사업을 부분적으로 실시하고 있는 정도이다.

고등학교, 대학교, 시청소속 선수 38명을 대상으로 지도자의 전문성에 대해 조사한 결과, 5점 만점 중 3.84점으로 비교적 높은 것으로 나타났다. 그러나 델파이 조사결과, 씨름 인기하락 이유로 선수의 자질 향상 등을 위한 교육 부족(평균=3.44점)과 선수 경기력 저하(평균=3.00점)가, 씨름이 인기 종목으로 사랑받았던 이유로 우수한 경기력(평균=3.94)이 높게 나타나 유능한 선수를 양성하기 위한 전문 지도인력 양성 교육이 필요한 것으로 나타났다.

한편 선수와 지도자의 고된 훈련의 종착점이라 할 수 있는 대회에서 정확한 판정을 내릴 수 있는 유능한 심판 양성이 필요하다. 심판의 오심은 선수와 지도자뿐 아니라 씨름 팬에게도 씨름에 대한 관심을 저하시키는 원인으로 작용할 수 있다. 그러므로 전문성을 갖춘 심판 양성 또한 씨름 활성화를 위해 담보되어야 할 중요한 요소이다.

#### (나) 추진 방안

조직 구성 인력의 전문성 강화를 위한 교육을 확대하고 단계적으로 정례화 하는 것이 필요하다. 현재 협회 등 씨름관련 조직은 조직 구성에서 살펴본 것처럼 몇몇 부서에서 씨름 조직 운영과 관련된 다양한 업무를 수행하고 있어 다양한 업무를 충분히 숙지할 수 있는 교육이 더욱 필요한 실정이다. 그러므로 연간 사업 추진 일정을 고려해 담당 업무에 대한 전문성을 향상시킬 수 있는 교육기회를 확대하고 연간 계획에 포함시키는 것이 필요하다.

교육은 중앙 단체와 지자체 단체 직원 모두를 대상으로 실시하고, 워크숍을 비롯해 인터넷 등 다양한 매체를 통해 교육하는 방안이 동시에 고려되어야 한다.

지도자와 심판의 전문성 향상을 위해 기존에 비정기적으로 시행되었던 강습회와 보수교육을 정례화 하는 것이 필요하다. 또한 전문성 향상을 위한 동기부여 차원에서 우수 지도자와 심판을 선정하여 시상하는 방식도 고려할 필요가 있다. 우수 지도자와 심판은 조직 자체적으로 평가하는 방안과 펜 투표 등을 실시해 선정하는 방안 동시에 검토될 필요가 있다. 씨름 펜의 투표 참여는 씨름에 대한 관심을 제고시킨다는 점에서도 의미가 있다.

## 나. 씨름 이미지 및 인식 제고

### 1) 사업 1 : 민족 전통스포츠로서의 정체성 강화

#### (가) 현황 및 문제점

씨름은 우리 민족문화를 상징하는 전통스포츠이다. 이는 문화관광부(2007)에서 우리민족이 과거부터 현재에 이르기까지 공간적·시간적 동질감을 바탕으로 형성되어 온 대표성을 가진 상징적 문화 중 하나로 씨름이 선정된 것에도 알 수 있다. 실제로 씨름 관람객 또한 씨름이 한국 고유의 전통스포츠이기 때문에(43.8%) 관람을 하는 것으로 나타나, 일반 국민이 다른 스포츠 종목을 관람하는 첫 번째 이유인 생생한 현장감을 즐기기 위해서(22.1%)와 큰 차이를 보이고 있다(한국씨름연맹, 2004).

텔파이 조사결과, 씨름 인기 하락 이유로 민족 전통스포츠로서 씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민의 관심부족(평균=3.66), 씨름이 과거 인기종목으로 사랑받았던 이유로 민족 전통스포츠인 씨름에 대한 국민의 애정(평균=3.55)때문이라는 의견이 있었다. 또한 씨름의 이미지 및 인식과 관련된 문제로 씨름의 민족 전통스포츠로서의 정체성 확립 노력 부족(평균=4.05)과

민속 스포츠로서 활성화를 위한 당위성 확보 노력 부족(평균=4.11)이라는 응답 비율이 높았다. 이러한 결과는 씨름이 민족 전통스포츠로서의 정체성 확립 및 강화노력이 필요함을 뒷받침하고 있다.

민속 전통스포츠로서의 정체성이란 결국 역사적으로 우리 민족과 함께해 온 씨름의 문화적 특성과 가치를 그대로 담아내야 한다는 것으로 이해할 수 있다. 씨름의 정체성은 씨름이 전통적으로 농경세계에서 풍년을 기원하며 노래와 춤과 농악이 어우러진 축제로 기능했다(황의룡, 2002 재인용, 한양명, 1997)는 점을 감안할 때, 사회문적 기능과 제의적 성격을 곧 씨름의 정체성으로 해석할 수 있을 것이다. 따라서 전통스포츠로서의 씨름의 정체성 요소로 경기 시작 전의 제의적 요소와 선수 및 심판의 복장 등에서 많은 변화가 있었다. 그러나 씨름이 프로화되고 TV 노출이 활발해짐과 동시에 사회적으로 스포츠 종목 간 경쟁이 심화되면서 씨름의 제의성과 경기 진행 방식 등이 변화되었다. 이러한 변화 과정은 전문적, 과학적 연구 없이 추진되어 결국 씨름의 정체성이 약화되고 국민의 관심 유도에도 실패하는 결과를 낳았다. 따라서 씨름의 민족 전통스포츠로서 정체성을 강화하기 위해서는 씨름 본래의 사회문화적 기능과 제의적 특성을 최대화하는 것이 필요하다.

#### (나) 추진 방안

씨름의 전통스포츠로서의 정체성을 강화하기 위해서는 씨름만의 사회문화적 기능과 제의적 특성을 체험할 수 있는 제반 여건이 조성되어야 한다. 이를 위해서 씨름 경기 진행 장소, 제의적 특성, 경기 진행요원의 복장 등이 종합적으로 고려되어야 한다. 이는 문화관광부(2007)에서 우리민족이 과거부터 현재에 이르기까지 공간적·시간적 동질감을 바탕으로 형성되어 온 대표성을 가진 상징적 문화를 민족상징으로 규정한 것에서도 알 수 있다. 따라서 씨름의 정체성 확립은 씨름을 접하는 공간인 경기 장소와 그 장소에서 이루어지는 제의적 특성 및 선수, 심판, 지도자, 진행요원 등의 복장 등이 종합적으로 어우러진 공간 속에서 가능할 것이다. 덧붙여 이렇게 조성된 요소들의 체험

을 극대화하는 것 또한 민족 전통스포츠로서의 씨름의 정체성 확립에 기여할 것이다.

#### ① 씨름문화를 체험할 수 있는 공간 조성 필요

씨름의 민족스포츠로서의 전통성과 정체성 강화는 씨름의 축제성과 전통다움을 체험하는 일차적인 공간의 조성을 통해 가능하다. 이를 위해서는 씨름의 전통성에 대한 연구를 토대로 이를 철저히 고증하는 방식으로 조성된 전용 씨름관 건립이 필요하다. 이는 일본의 스모전용 경기장인 국기관의 공간 조성에서 그 시사점을 얻을 수 있다. 일본의 국기관은 철저히 전통성을 재현하는 방식으로 조성되었다. 즉, 스모전용 경기장인 국기관은 일본 전통인 신사의 제의를 근거로 하고 있기 때문에 일본의 전통문화를 그대로 엿볼 수 있다. 이러한 스모의 전통성은 외국 국민 방문 시 스모경기 관람으로 이어지기도 한다. 또한 일본 수상은 가장 큰 스모대회에 연 1회 정도 참여하여 일본 국기 스포츠로서의 스모의 전통성 확보와 발전에 힘을 실어주고 있다. 또한 스모경기장 내부에는 그동안 대회에서 우승한 요코즈나의 대형 브로마이드가 걸려 있어, 그동안 대회에서 우승한 요코즈나를 한 눈에 볼 수 있도록 조성되어 있다. 관중석은 의자를 설치하지 않고 신발을 벗고 들어가 앉을 수 있게 조성되어 타 스포츠 종목과 차별적 경험을 제공하고 있다.

그러므로 씨름의 사회문화적 특성과 제의적 특성이 충분히 반영된 씨름관 건립과 씨름관에 걸 맞는 제의성 재현을 통해 씨름의 정체성을 확립하는 방안이 적극 검토되어야 한다.

#### ② 전통 복장 도입을 통한 정체성 강화

씨름의 전통스포츠로서의 이미지를 각인시키는 데는 선수, 심판, 지도자, 진행요원 등의 복장을 전통의상으로 바꾸는 것이 고려되어야 한다. 단지 씨름의 문화적 특성이 고려된 씨름관 건립만으로는 씨름문화를 온전히 체험하는데 한계가 있다. 그러므로 관객이 혹은 TV시청자가 씨름관을 방문하여, 그

리고 TV를 통해 경험하는 모든 것이 전통적인 씨름의 향기를 경험할 수 있는 장소로서 기능하기 위해서는 선수, 심판, 지도자, 경기진행 요원 모두가 전통적인 의상을 착용하는 방안이 적극 모색되어야 한다. 그동안 진행된 씨름 경기에서 심판을 제외한 지도자와 경기진행 요원은 복장 착용이 자유로워, 다른 스포츠 종목과 차별성이 없어 씨름의 전통성을 경험하는데 한계가 있었다. 실제로 일본 스모의 경우도 선수, 심판, 지도자, 경기진행 요원 모두 일본 전통 의상을 착용하고 경기를 진행한다는 사실은 이를 뒷받침하고 있다.

### ③ 씨름문화 체험 기회 확대

씨름의 역사와 씨름의 문화적 특성 등을 체험할 수 있는 씨름 박물관을 건립하고 씨름을 일상적으로 접할 수 있도록 씨름관련 상품 등을 개발하여 판매하는 장소를 마련하는 것이 필요하다. 씨름 박물관은 씨름관련 의상의 변천사, 제의의 변화, 역대 씨름선수에 대한 소개와 동영상상을 통해 씨름을 접할 수 있는 공간으로서의 기능을 담당하도록 조성하는 것이 바람직할 것이다. 씨름 박물관은 별도로 조성하기 보다는 일본과 같이 씨름관 건물에 포함하여 배치시키는 방향으로 검토되어야 한다.

씨름관련 상품 개발 및 판매를 통한 일상적인 씨름 체험은 씨름선수와 씨름 이미지를 대표할 수 있는 소재를 발굴하여 일상에서 흔히 사용하는 컵, 티셔츠, 휴대폰 걸이 등을 개발, 판매하는 방향으로 추진되어야 한다. 씨름관련 상품 판매점 또한 씨름관 건립 시 포함시키는 것이 필요하다.

## 2) 사업 2 : 씨름 이미지 제고를 위한 다양한 콘텐츠 개발 및 보급

### (가) 현황 및 문제점

씨름의 대표적 이미지는 힘이 센 사람, 장사이다. 실제로 델파이 조사결과, 씨름의 이미지 및 인식관련의 문제점으로 경기력보다는 힘에 의존하는 종목이라는 이미지 및 인식 확대가 필요한 것으로 나타났다. 또한 씨름 이미지 및

인식 제고를 위해 다양한 씨름관련 콘텐츠 개발 및 보급이 필요하다(평균=4.27)는 의견이 높게 나타났다. 또한 힘이 센 사람이 하는 스포츠라는 인식 때문에 직접 참여하기보다는 관람 스포츠라는 인식이 확대(평균=3.88)되어 있어 이러한 인식을 제고하기 위한 콘텐츠 개발이 필요한 실정이다.

그러나 이러한 씨름의 이미지와 달리 과거 씨름은 학교 내 모래사장에서 일상적으로 참여하던 생활스포츠였으며, 특별히 복장에 구애받지 않고 즐길 수 있는 종목이었다. 또한 선수 체급이 체중에 따라 다양하게 분류되어 시합이 이루어지기 때문에 단지 힘으로 상대방을 제압하는 것이 아니라 다양한 기술 구사를 통해 상대방을 제압하는 등 기술적인 묘미도 크다. 또한 상대방에 대한 예절 중요시하는 스포츠로서 교육적 효과도 거둘 수 있는 복합적인 기능을 담당하고 있다. 그러한 이러한 씨름의 복합적인 이미지와 기능이 국민에게 전달될 채널은 거의 차단되어 있었다고 할 수 있다. 그러므로 씨름 이미지 개선을 위한 다양한 콘텐츠 개발 및 보급이 필요하다.

#### (나) 추진 방안

현재 씨름계의 인력과 재정 자립도를 가지고 씨름관련 콘텐츠를 개발하여 보급하는 데는 한계가 있다. 그러므로 씨름 조직의 기반이 조성될 때까지는 문화관광부 체육국에서 씨름의 생활체육 종목으로서의 가치와 교육적 효과 등을 담은 다양한 자료를 개발 및 보급하는 사업을 추진할 필요가 있다. 이와 더불어 씨름과 관련된 콘텐츠 개발은 별도의 연구용역을 실시하여 보다 체계적이고 과학적인 콘텐츠를 개발하는 것도 적극 검토되어야 한다.

### 3) 사업 3 : 현대적 스포츠로의 이미지 개선

#### (가) 현황 및 문제점

씨름의 전통성과 현대성은 동전의 양면과 같이 하나로 연결되기 어려운 개념이다. 따라서 민족 전통스포츠로서의 정체성 강화와 더불어 현대적 요구에

부응하기 위해서는 씨름에 현대적 스포츠로서의 이미지를 부각시키는 것이 필요하다. 씨름 관계자 7명, 미디어 관계자 7명, 학계 전문가 1명을 대상으로 실시한 씨름 및 프로스포츠에 대한 이미지 조사결과, 씨름은 한국적, 전통적, 강함, 건강미, 극적인, 역동적, 노후된 이라는 이미지가 지배적이었으며, 다른 프로스포츠의 이미지는 대중적, 재미있는, 흥미진진한, 현대적, 화려한, 역동적, 열광적이라는 이미지가 지배적으로 나타나 차이를 보이고 있다. 또한 씨름의 이상적 이미지로 재미있는, 흥미진진한, 전통적, 건강미, 역동적, 극적인 이라는 이미지가 중요하다는 의견이 있었다(한국씨름연맹, 2004).

한편 4년제 대학에 재학 중인 학생을 대상으로 씨름과 최근 젊은 층의 인기 종목으로 자리매김한 이종격투기에 대한 이미지를 조사결과(장진혁, 2007)는 씨름이 현대적 스포츠로서 이미지를 개선하는데 필요한 기초 자료를 제공해 주고 있다. 조사결과에 따르면, 씨름이 이종격투기보다 이미지 점수가 높게 나타난 것은 예술적, 우아함, 고급스러움을 포괄하는 미학적 이미지뿐이었으며, 신선, 시원, 화려, 매혹, 재미, 흥미진진한, 열광적을 포괄하는 감정적 이미지, 적극적, 강함, 남성적, 역동적, 건강미 넘치는을 포괄하는 심동적 이미지, 부도덕적, 산만, 폭력적, 거침을 포괄하는 자극적 이미지, 대중적, 현대적, 국제적을 포괄하는 사회적 이미지는 이종격투기 점수가 훨씬 높게 나타났다.

이러한 결과는 젊은 층의 씨름에 대한 관심을 유도하기 위해서는 씨름의 이미지를 훼손할 수 있는 자극적 이미지를 제외하고 감정적, 심동적, 사회적 이미지를 제고하기 위한 방향으로의 씨름 이미지 개선이 필요함을 뒷받침하고 있다. 이는 전문가들이 재미있는, 흥미진진한, 건강미, 역동적, 극적인 이라는 이미지가 씨름의 이상적 이미지라고 제시한 결과와 유사한 경향을 보인다고 할 수 있다.

그러므로 씨름에 현대적 스포츠의 이미지를 부가하기 위해서는 재미있는, 흥미진진한, 건강미, 역동적, 극적인, 적극적, 강함, 건강미, 대중적이라는 이미지로 나아가기 위한 경기내·외적 요인의 변화가 필요하다.

#### (나) 추진 방안

씨름의 전통스포츠로서의 정체성을 강화하면서 현대 스포츠로서의 이미지를 부각시킨다는 것은 매우 어려운 일이다. 그러나 사회적 요구에 부응하기 위해서는 현대적 스포츠의 대명사라 할 수 있는 재미있는, 흥미진진한, 건강미, 역동적, 극적인, 적극적, 강함, 건강미, 대중적 이미지를 제고하는 방향으로 경기 규칙과 운영 방식 등 경기내적 요인과 관중을 위한 팬 서비스와 이벤트 확대 등 경기외적 요인이 동시에 고려되어야 한다. 경기내적 요소의 개선을 통한 재미있고 적극적이며 강하다는 이미지 등을 창출하기 위해서 씨름 경기 전체를 단판제로 하고 경기시간을 짧게 단축하는 방안 등이 모색될 필요가 있다.

### 다. 경기규칙 및 운영방식 개선

#### 1) 사업 1 : 과학적 경기규칙과 운영방식 도입 기반 구축

##### (가) 현황 및 문제점

씨름은 프로화와 현대화 과정에서 체급과 체중이 조정되고 경기시간과 경기방식이 조정되는 변화를 거듭해 왔다. 그러나 경기규칙과 운영방식이 국민의 씨름에 대한 요구 등을 반영한 과학적, 체계적 접근에 근거하지 않고 변화됨에 따라 오히려 씨름 종목의 묘미를 상실하게 되었으며, 씨름은 더욱 국민의 관심으로부터 소외되는 결과를 낳고 말았다. 이러한 경기규칙과 운영방식으로 인해 씨름이 우수한 경기력을 바탕으로 한 기술씨름에서 힘이 강조되는 힘의 씨름 즉, 체중씨름으로 변화되면서 씨름에 대한 흥미를 잃게 되었다는 일반 국민과 전문가의 의견을 통해 알 수 있다.

델파이 조사결과, 씨름 경기규칙과 운영방식의 문제점으로 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영방식 부족(평균=3.88)과 소비자의 요구와 과학적 연구에 근거 하지 않는 경기규칙의 변화(평균=3.77), 다양한

연령층의 고객확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재(평균=3.72), 저체중에서 고체중으로 고정화된 경기 진행 방식(개인전, 단체전)(평균=3.58), 시대 흐름 대응적 효율적 경기운영 미흡(평균=3.55) 등이 지적되었다는 사실은 과학적 근거에 기초한 새로운 씨름 경기규칙과 운영방식 도입의 필요성을 뒷받침하고 있다. 그러므로 국민의 씨름에 대한 요구와 씨름종목의 본질적 특성에 대한 과학적 접근을 통한 경기규칙 및 경기운영 방식을 도입하는 것이 필요하다.

#### (나) 추진 방안

과학적 근거에 기반 한 경기규칙과 경기운영 방식을 도입하기 위해서는 씨름을 지속적으로 연구 및 개발할 수 있도록 씨름협회 내에 씨름연구위원회를 두거나 씨름발전위원회의 전문성과 역할을 강화시키기 위한 방향으로의 위원 구성의 변화가 필요하다. 씨름연구위원회와 씨름발전위원회는 씨름관련 실무 전문가외에 씨름과 민족문화를 연구하는 학계 전문가, 그리고 정부의 정책 입안자들이 포함되어야 한다. 씨름연구위원회에서는 국민의 요구와 시대적 요청에 부응하기 위한 씨름 경기규칙과 운영방식의 중장기 계획 등을 수립하고 실행하는 업무를 담당하는 방향으로 운영하면 되어야 한다. 소폭의 경기규칙이나 운영방식 개선 사항은 위원회에서 직접 결정하고, 규모가 큰 규칙 혹은 운영방식 개선은 연구용역 등을 먼저 수행한 후 최종 결정하는 방식으로 진행한다. 씨름의 내·외적 환경에 대한 충분한 분석을 토대로 씨름 경기규칙과 운영방식이 개선될 때 전통 스포츠로서의 정체성을 담보하며 국민의 관심을 유인할 수 있을 것이다.

## 2) 사업 2 : 지역 연고제 도입

### (가) 현황 및 문제점

1980년대부터 씨름 인기의 부활의 토대가 되었던 프로씨름은 한때 씨름단이

8개 팀까지 창단되었으나 2006년 하반기에 1개 팀으로 축소되는 상황에 이르렀다. 여기에는 지속적인 경제 침체로 인한 기업 부실로 씨름단 운영이 어렵게 되었다는 이유와 씨름의 인기가 급격히 시들해졌다는 이유 등이 있다. 씨름 인기가 시들해진 데는 프로스포츠 시장 확대에 따른 경쟁이 심화되었지만 이에 대한 씨름관련 단체의 대응력이 뒷받침되지 못한데 그 주요 원인이 있다고 할 수 있다.

사회가 급변하고 스포츠시장도 새로운 종목들로 넘쳐나고 있다. 이종격투기가 우리 스포츠시장에 미친 충격적 파장은 씨름 선수의 K1 진출로 이어지는 결과까지 초래하게 되었다. 이러한 일련의 변화들은 씨름의 전통적 특성과 현대 스포츠의 구조 등이 반영된 새로운 경기 운영 방식의 도입을 필요로 하고 있다. 실제로 과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입을 통한 현대화(평균=4.23)와 전통성과 현대성을 반영한 적절한 경기규칙 및 운영 방식 도입(평균=4.22)이 필요하다는 전문가 의견은 새로운 씨름 경기운영 방식 도입의 필요성을 제기하고 있다. 그러나 씨름의 운영 방식의 현대화에 대한 요구와 씨름 운영 방식의 전통성과 현대성의 조화에 대한 요구를 씨름 운영 방식 등에 당장 반영할 수 있는 대안을 제시하기는 어렵다. 이는 향후 씨름에 대한 전문적, 체계적 연구를 통해 개발되어야 할 것으로 보인다.

그러나 현재의 씨름의 전통적 모습에 현대 프로스포츠가 취하고 있는 지역 연고제 방식을 도입한다면 제한적으로나마 전통성과 현대성이 조화를 이룬 경기 운영 방식에 대한 요구에 부응할 수 있을 것으로 생각된다.

#### (나) 추진 방안

지역연고제란 일반적으로 기업과 팀이 지역을 연고로 연계하는 방식을 의미한다. 그러나 씨름의 경우 현재 프로팀이 1개 밖에 되지 않기 때문에 전형적인 지역연고제는 현 상황에서 실현 가능성이 전혀 없다고 할 수 있다. 그러므로 향후 많은 프로팀이 생기기 전까지 단기적으로 지방자치단체 소속의 실업팀을 기반으로 한 유사 지역 연고제를 도입할 필요가 있다.

유사 지역 연고제는 먼저 지자체 소속의 팀끼리 대회를 개최해 상위 1~2팀 정도를 선발하고 이렇게 선발된 상위 선수와 팀들끼리 소속팀이 아닌 지역을 대표해 대회를 개최하는 방식이다. 유사 지역 연고제는 전국체전과 유사한 방식으로 진행된다고 보면 될 것이다.

그러나 유사 지역 연고제를 시행하기 위해서는 팀을 보유하고 있는 지자체 팀의 적극적 참여를 유인하기 위한 유인책이 필요할 것이다. 그러므로 지역연고제 시행과 관련된 지자체 팀의 의견을 충분히 수용한 후 현실 가능한 지역연고제 도입과 지자체 팀의 참여 유인책을 마련할 필요가 있다. 이러한 지역연고제 도입은 해당 지역 주민의 씨름에 대한 관심 제고 등에 기여할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

### 3) 사업 3 : 우수 경기력 담보가 가능한 경기 방식 도입

#### (가) 현황 및 문제점

모든 스포츠종목이 그렇듯 씨름 또한 우수한 경기력을 담보할 수 있는 경기 방식 도입이 매우 중요하다. 실제로 씨름 관람객은 다양한 기술 씨름을 보기 위해 경기장에 관람한다는 의견이 27.8%로 한국 고유의 전통 스포츠이기 때문(43.8%)에 이어 두 번째로 높게 나타났다. 또한 20명의 전문가를 대상으로 씨름의 인기 하락 이유를 복수로 응답하게 한 결과, 스타선수 부재(11명)와 선수 경기력 저하(9명)가 높게, 그리고 씨름이 인기 있었던 이유로 우수한 경기력(12명), 스타급 선수의 출현 및 활동(12명), 기술씨름 위주의 경기 방식(11명)이 높게 나타난 결과는 경기 방식이 기술씨름과 우수한 경기력을 발휘할 수 있는 방식으로 개선되어야 함을 의미한다.

또한 텔파이 2차 조사결과, 경기규칙 및 운영상의 문제점으로 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기규칙 및 운영방식 부족(평균=3.88)이 가장 높게, 그리고 저체중에서 고체중으로 고정화된 경기 진행 방식(평균=3.58)이 비교적 높게 나타났다는 사실은 기술씨름과 경기 진행 방식 개선이 필요함을 시사해 주

고 있다.

(나) 추진 방안

① 기술씨름의 묘미를 만끽할 수 있는 체급 재조정

기술씨름의 묘미를 만끽할 수 있도록 체급을 재조정하거나 체중이 높은 선수의 기술을 제한하는 방안이 검토되어야 한다. 그러나 체급 조정만으로는 체급을 통합한 장사 대회인 천하장사 대회 등에서 여전히 덩치 큰 힘센 선수가 기술 좋은 저 체중 선수를 제압할 가능성을 낮추기 어렵다는 문제가 남아 있다. 그러한 문제를 충분히 고려하여 체급을 재조정하고 체급이 높은 선수의 기술을 제한하는 방안 등을 도입해 기술씨름의 백미를 관객이 즐길 수 있도록 하는 방안이 모색되어야 한다.

② 단체전 경기 방식 개선을 통한 경기력 향상

낮은 체급에서 높은 체급으로 혹은 높은 체급에서 낮은 체급으로 경기 순서가 고정되어 있는 경기 진행 방식을 대회 전 추첨을 통해 결정하는 방식으로 개선할 필요가 있다. 태권도 단체전은 경기 시작 전에 코치나 감독이 출전선수 명단을 작성하여 제출하고 체급과 무관하게 경기를 진행하는 방식을 택하고 있다. 이는 경기결과에 대한 예측 불가능성을 높이는 등 경기의 재미를 높이는 요인이 되고 있다.

그러므로 씨름 단체전의 경기 방식을 정해놓고 실시하기 보다는 경기 시작 전에 코치나 감독이 자기 팀 출전 선수의 출전 순서 등을 작성하게 하고 이러한 순서에 입각해 단체전을 진행하는 방식이 도입될 필요가 있다. 단, 씨름은 체급이 기술을 제압하는 특성이 있기 때문에 출전 선수의 순서를 낮은 체급에서 높은 체급 순으로 혹은 높은 체급에서 낮은 체급 순으로 작성해서는 안된다는 원칙을 세워 놓고, 단체전을 진행한다면 경기의 재미와 선수의 경기력 향상에 기여할 수 있을 것이다.

## 라. 저변확대

### 1) 사업 1 : 씨름 직접 참여 기회 확대

#### (가) 현황 및 문제점

학교 운동장 한 칸에 마련된 모래위에서 씨름을 즐기는 모습은 이제 찾아보기 힘들다. 학교뿐 아니라 생활체육 참여율이 급격히 증가하고 있는 요즘 씨름에 참여하는 모습을 보기는 참으로 힘들다. 이는 씨름이 생활체육 인구를 확대하기 위한 노력이 부족했을 뿐 아니라 씨름 직접 참여로 인한 운동효과를 연구하고 이를 국민에게 전달하기 위한 노력이 부족했기 때문이라 할 수 있다.

현재 협회와 연맹에서 씨름 참여 기회 확대를 추진하고 있는 사업은 거의 없다고 할 수 있다. 다행히 2007년에 고유 민속경기인 씨름경기의 보급과 확산 및 전통문화 계승을 도모할 목적으로 기금 3억을 지원해 민속씨름 활성화를 위한 대회와 참여를 확대하였다. 2007년에 전개된 사업으로는 먼저, 길거리씨름대회(3월~10월)가 지역 축제, 해수욕장개장식 등과 연계해 개최되었으며, 16개 시·도별 민속씨름대회(3월~10월)가 실내체육관이나 해수욕장에서 개최되었다. 또한 대통령배 2007년 전국씨름왕선발대회가 11월 중 4일간 초등부, 중등부, 장년부 등 10개부로 나뉘어 개최될 예정이며, 씨름을 직접 경험할 수 있는 이만기 등과 함께 하는 민속씨름 강습회 8개 시·도에서 개최되었다. 그러나 여전히 국민이 씨름에 직접 참여할 수 있는 기회는 매우 제한되어 있다.

김기수(2004)가 공업계 고등학교 1학년 학생 120명을 대상으로 씨름관련 의견을 조사한 결과에 따르면, 체육교과에서 씨름을 좋아한다는 응답은 17.5%로 좋아하지 않는다는 응답 57.5%를 크게 밀도는 것으로 나타났다. 또한 학교 체육시간이나 평소에 씨름을 해본 적이 있다는 응답은 16.67%로

해본 적이 없다는 응답 65.0%를 크게 밀도는 것으로 나타났다. 조사 대상이 공업계 고등학생이라는 점을 감안할 때 일반계 고등학교 등에서 씨름을 접할 기회는 더욱 적다고 할 수 있다. 그러므로 씨름 저변을 확대시키고 그 속에서 우수한 선수를 선발하고 양성하기 위해서는 씨름에 직접 참여할 수 있는 프로그램과 대회가 확대가 필요하다.

#### (나) 추진 방안

##### ① 씨름에 직접 참여할 수 있는 교습형 프로그램 확대

이만기와 이기수 등과 함께 하는 민속씨름 강습회 형태의 프로그램을 확대할 필요가 있다. 씨름은 특별한 기술이 없이도 누구나 함께 어우러져 즐길 수 있는 운동이지만 장이 마련되지 않으면 자발적으로 참여하기 힘들 정도로 보는 스포츠로의 이미지가 강하게 남아 있다. 또한 씨름은 모래 등 부상을 최소화할 수 있는 시설에서 이루어지는 종목 특성 때문에 최소한의 시설이 갖추어진 장소에서 해야 한다. 이로 인해 우리 주변에서 손쉽게 씨름에 직접 참여하는데 한계가 있다.

씨름에 참여할 수 있는 교습형 프로그램을 확대하여 씨름을 즐길 수 있는 기회를 확대해 주어야 한다. 직접 참여 프로그램은 기존에 인지도가 있는 은퇴 유명선수를 중심으로 운영하는 것이 보다 많은 참여를 유인하는데 효과적일 것이다.

##### ② 청소년의 씨름 참여 기회 확대

청소년을 대상으로 한 씨름 참여 프로그램 확대가 필요하다. 청소년 대상 씨름 참여 기회 확대는 생활체육으로서의 씨름 활성화와 우수 선수 확보 차원에서 중요하다. 실제로 현재 씨름을 관람객의 연령대가 주로 60대 이상인 이유는 젊은 시절에 씨름에 직·간접적 참여에서 그 이유를 찾을 수 있다. 다시 말해 직접 씨름에 참여해 본 청소년은 성장한 후에도 씨름경기를 직·

간접적으로 참여할 가능성이 높기 때문에 씨름 인구의 저변 확대 차원에서 매우 중요하다.

청소년을 대상으로 한 프로그램은 청소년이 집중되어 있는 장소인 학교 등을 거점으로 실시하는 것이 필요하다. 예로 각 학교에서 실시하고 있는 특별활동의 일환으로 씨름 참여 프로그램을 제공하거나 주5일 수업제 실시 등으로 인해 특별히 할 일이 없는 토요일에 학교를 방문하여 씨름을 지도하는 방안 등이 있을 수 있다. 청소년 대상 씨름 참여 프로그램은 감소일로에 있는 씨름 선수를 안정적으로 확보하고 씨름 경기력을 향상시킨다는 측면에서도 매우 중요하다.

### ③ 생활체육 씨름 대회 개최 확대

생활체육 씨름 대회는 특정 지역의 문화축제 등과 어우러져 개최하는 것이 필요하다. 현재 씨름의 인기와 저하된 상태에서 씨름이라는 단일 종목으로 대회를 개최하게 되면 참여 인원수가 매우 제한적일 수 있다. 그러므로 씨름이 국민의 관심을 모으고 자체적으로 충분한 인원을 확보할 수 있는 대회로 자립할 수 있을 때까지는 다양한 문화축제와 어우러져 씨름 대회를 개최하는 것이 바람직할 것이다. 이는 일반 문화축제 등에 참여한 사람들의 씨름에 대한 관심도를 제고시킨다는 측면에서도 효과가 있을 것이다.

### ④ 씨름 프로그램 개발 및 보급

씨름의 저변 확대란 결국 국민이 일상생활에서 직접 참여하는 비율을 높이는 것이라 할 수 있다. 따라서 씨름을 생활체육 수준에서 참여하도록 유도하기 위한 프로그램 개발과 보급이 필요하다. 실제로 수많은 스포츠 종목을 익히기 위한 프로그램이 정부 혹은 민간차원에서 개발되어 보급되었지만 유달리 씨름 종목만은 제외되었던 경향이 있다. 실제로 일본은 문부과학성에서 스모동작을 체조로 만든 스모 건강 체조를 일어와 영문 책자로 발간하여 보급하는 등 스모의 생활화에 노력을 기울이고 있다. 씨름도 일상으로

참여할 수 있는 동작으로 구성된 프로그램을 개발하여 보급할 필요가 있다.

## 2) 사업 2 : 씨름 간접 참여 기회 확대

### (가) 현황 및 문제점

1980년대 프로씨름 대회 개최와 프로씨름 성공의 중심에 씨름관련 단체와 더불어 KBS가 있었다. KBS를 통해 씨름 대회가 고정적으로 중계되었고 방송을 통한 지속적 관람은 씨름에 대한 지속적 관심으로 자연스럽게 연결되었다. 그러나 씨름의 인기가 저하되면서 씨름 중계방송은 급격히 감소되었으며, 씨름 경기 시청 기회의 감소는 젊은 층의 씨름에 대한 무관심을 촉발하는 주요 요인으로 작용하였다. 실제로 씨름 관람객 400명을 대상으로 씨름, 축구, 야구, 농구 중계방송을 자주 접할 수 있는지를 조사한 결과, 축구(평균=4.20), 야구(평균=4.09), 농구(평균=3.87), 씨름(평균=3.67) 순으로 나타나 씨름 중계방송 접근 용이성이 가장 낮게 나타났다.

이외에도 천하장사에 등극한 선수를 널리 홍보하고 씨름에 대한 국민의 관심을 제고시키기 위한 순회 사업 확대가 필요하다. 실제로 일본의 경우 스모를 직접 관람할 기회를 확대하기 위해 지방 순회 대회를 개최하고 있다. 지방 순회 대회는 요코지나를 국민이 직접 접할 수 있도록 함으로써 스모인기를 도모하고 유망한 선수를 발굴하기 위한 목적에서 이루어지고 있다.

### (나) 추진 방안

#### ① 씨름 중계 확대

씨름 중계방송 확대를 통해 국민이 지속적으로 씨름을 경험할 수 있도록 해야 할 것이다. 이는 방송을 통한 지속적 스모 경험이 세대를 뛰어넘어 스모에 대한 일본 국민의 관심을 유지시키는 큰 힘이 되고 있으며, 스모

평균 시청률 10% 유지의 원동력이 되고 있다는 일본 교수의 말처럼, 씨름 방송의 확대는 씨름에 대한 국민의 지속적 관심을 이끄는 원동력이 될 수 있다. 재미있는 씨름방송으로 국민의 관심을 집중시키기 위해서는 씨름관련 단체의 경기 운영과 방송사 측의 재미있는 방송 기법 도입이 필요하겠지만 그 보다 먼저 선결되어야 할 과제는 씨름 중계방송의 확대이다.

### ② 천하장사 지역 순회 사업 도입

천하장사가 된 선수가 지방을 순회하며 국민을 직접 만날 수 있는 대회나 이벤트 등을 개최하는 사업이 도입될 필요가 있다. 현재 우리나라 씨름 대회가 지방을 순회하며 이루어지고 있지만 천하장사에 등극한 선수를 직접 만날 기회는 매우 부족하다. 천하장사에 오른 씨름 선수가 직접 지방을 순회하며 대회도 치르고, 국민과 함께 어우러질 수 있는 사업의 확대는 국민의 씨름에 대한 관심을 제고시키는데 기여할 수 있을 것이다.

### ③ 씨름 시범단 운영

국민에게 씨름을 접할 수 있는 기회를 확대하기 위해 씨름 시범단을 운영하는 것이 필요하다. 태권도의 경우 대학의 아마추어 시범단부터 프로 시범단에 이르기까지 시범단이 광범위하게 활동하면서 일반 국민의 태권도 간접 참여 기회를 확대해주고 있다. 그러나 씨름의 경우에는 다른 종목에 비해 대회가 적고 중계방송도 적어 간접 참여 기회가 매우 제한적임에도 불구하고 국민의 씨름 간접 참여 기회를 확대해주기 위한 사업은 매우 부족한 실정이다. 그러므로 씨름 시범단 운영을 통해 국민의 씨름 간접 참여기회를 확대할 필요가 있다.

씨름 시범단은 씨름의 기술뿐 아니라 우리 민족문화로서의 전통성과 정체성이 적절히 조화를 이루고 있는 민족 전통 스포츠로서의 이미지 등을 부각시키는 방식으로 운영되어야 할 것이다. 특히 씨름 종목 자체가 현대적 감

각에 부합하는 스피드와 현란함을 갖고 있지 못하기 때문에 이를 극복하기 위해서는 민족 전통 요소를 기반으로 한 뭔가 특별한 스토리가 있는 시범단 운영이 바람직할 것이다. 스토리가 있는 시범단이란 예를 들어 연극 공연과 같이 시범단 시범에 특정 스토리가 가미되는 것을 의미한다. 현재 트라스포 (Traditional+Sports의 합성어) 씨름시범공연단이 운영 중에 있지만 씨름 선수 개인 차원에서 시범단을 운영하고 있어 재정상의 어려움 등으로 시범단 운영 효과를 극대화하는데 한계가 있다. 그러므로 정부 차원에서 씨름 시범단을 지원하고 운영하는 방안이 적극 검토될 필요가 있다.

### 3) 타겟 마케팅 : 씨름 선수는 몸짱이다

#### (가) 현황 및 문제점

젊은 층은 재미있고, 현장감이 넘치며, 자극적이면서 경기장의 흥분과 열기를 느낄 수 있는 종목을 관람 스포츠로서 선호한다. 그러나 씨름 종목은 그동안 덩치 큰 선수가 나와 지루한 살바 싸움을 하다가 힘으로 넘어뜨리는 경기로 인식되어 젊은층을 유인하는데 한계가 있었다. 또한 몸짱인 선수와 연예인을 좋아하고 몸짱이 되기 위해 스포츠활동에 참여한다. 그러나 그동안 씨름 선수는 몸짱과는 거리가 먼 체중이 많이 나가는 거구라는 이미지로만 인식되어 몸짱을 선호하는 젊은층의 관심 밖의 종목으로 밀려났다.

여기에는 씨름경기는 곧 장사선발 대회라는 씨름 대회 홍보와 홍보물이 큰 몫을 했다. 실제로 씨름선수는 체급이 다양하기 때문에 낮은 체급 선수의 경우 몸에 지방이 없는 몸짱으로서의 몸매를 충분히 가지고 있음에도 불구하고 젊은 층을 공략하기 위한 마케팅 전략으로 활용하지는 못했다. 그러므로 젊은 층을 타겟으로 그들이 좋아하는 트렌드를 반영하여 힘센 장사라는 이미지보다 건강하고 멋진 몸을 가진 몸짱이라는 이미지를 부각시키는 마케팅 전략을 도입할 필요가 있다.

#### (나) 추진 방안

젊은 층을 씨름 경기장으로 끌어내기 위해서는 씨름 선수는 몸짱이라는 이미지를 극대화할 수 있는 마케팅 전략이 필요하다. 이는 씨름장을 매운 관객 상당수가 60대 이상의 고령자임을 고려할 때, 기존의 장사로서의 씨름 대회 보다는 몸짱들의 씨름 기술의 경합이라는 타겟 마케팅 도입을 통한 젊은 층의 참여 유인이 필요하다.

### 마. 법적 기반 구축

#### (가) 현황 및 문제점

씨름이 전통 민족스포츠라는 사실은 대부분의 국민이 인식하고 있는 사실이다. 그러나 씨름이 전통 민족스포츠라는 이유만으로, 그리고 100대 민족문화상징으로 선정되었다는 이유만으로 국민이 씨름에 관심과 애정을 쏟아 부어야 할 의무는 없다. 국가도 마찬가지이다. 씨름이 100대 민족문화상징으로 선정되어 씨름에 대해 관심을 가지고 사업을 추진하려는 움직임을 확대하고 있다. 그러나 국가 정책 환경은 항상 변화되기 때문에 씨름 활성화를 위한 법적 토대가 마련되지 않고서는 진정한 씨름 활성화는 기대하기 어렵다. 그러므로 씨름 활성화를 위해서는 이와 관련된 법적 기반을 구축하는 것이 필요하다.

#### (나) 추진 방안

씨름 활성화를 위한 법적 기반은 2005년 9월 23일에 제안된 ‘전통무예진흥법’의 입법화를 통해 구축할 필요가 있다. ‘전통무예진흥법’은 문화적 가치가 있는 택견, 씨름, 격구 등의 전통무예를 진흥하여 국민의 건강증진과 문화생활을 향상시키고 문화국가 지향에 이바지함을 목적으로 제안되었다. 그러므로 이 법의 입법화를 통해 씨름 활성화의 기반을 구축하는 방안이 적극 모색될 필요가 있다.

## 참고문헌

- 강용호(1976). 씨름 경기에 미치는 운동적성. 서울 : 단국대 대학원.
- 국민생활체육전국씨름연합회(2006). 경영공시.
- 국민생활체육전국씨름연합회(2007). 경영공시.
- 김기수(2004). 고등학교 체육학과 씨름 단원의 ICT학습자료 개발 및 학습효과에 관한연구. 목포대 교육대학원.
- 김응식(1997). 한국 프로스포츠의 발전과정과 미래지향적 모형. 한국사회체육학회지, 7, 35-68.
- 대한씨름협회(2006). 대한씨름협회 내부자료
- 돌로레스 마르티네즈 엮음 지음, 김희정 옮김(2000). 왜 일본인들은 스모에 열광하는가. 바다출판사.
- 문화관광부(2006). 문화관광부 내부자료 -민속씨름 현황 및 활성화 대책(안) 검토 보고-.
- 문화관광부(2007). 100대 민족문화상징.
- 박원길(2000). 몽골 나담에 관한 역사 · 민속학적 고찰(상). 몽골학. 한국몽골학회. 10. 45-89.
- 서울신문(2006. 9. 15일자). 그래도 씨름은 계속되어야 한다.
- 오범태(1999). 한국프로씨름의 활성화를 위한 마케팅 전략 연구. 석사학위논문. 명지대학교 대학원.
- 온형준(2006). 민속씨름경기의 활성화 방안에 관한 질적 연구. 석사학위논문 단국대학교 경영대학원.
- 유지곤, 김양례, 박승한, 이세영, 박상주, 강호정(2007). 한국씨름관 건립 기본방향 연구. 문화관광부.
- 이민철(2004). 씨름과 스모의 비교를 통한 한국 씨름의 활성화 방안. 석사학위논문. 부산외국어대학교 교육대학원.

- 이승수(2000). 나담축제에 보는 문화변용. 비교민속학. 제18집. 비교민속학회, 207-227.
- 이태현(2001). 민속 씨름경기의 변천 과정에 관한 연구. 석사학위논문. 용인대학교 교육대학원.
- 장진혁(2007). 이종격투기와 이미지 비교를 통한 민속씨름 마케팅 요인분석. 석사학위논문. 연세대학교 교육대학원.
- 조근중, 이학래, 이강평, 최창국, 임용규, 조영호, 이진수(1996). 민속씨름경기의 마케팅전략을 위한 소비자 행동분석. 체육과학, 16, 5-19.
- 조기찬(2004). 씨름의 생활체육 활성화 방안에 관한 연구. 석사학위논문. 한남대학교 스포츠과학대학원.
- 조용찬, 박용범(2004). 프로씨름구단 웹사이트 분석을 통한 저변화 극복 방안. 한국스포츠리서치. 16(6), 939-948
- 중앙대학교 민속연구소(1993). 스모의 승부에 대하여. 중앙민속학, 5, 77-81
- 최만준, 구성우(2003). 프로씨름의 활성화를 위한 마케팅 전략연구. 한국스포츠리서치, 14(6), 1041-1048.
- 최상수(1998). 근대씨름 경기의 발자취와 그 방향.
- 최종삼, 손수범, 이재학(2001). 경제성장에 따른 민속씨름의 변천과정. 한국체육학회지. 40(4). 3-19.
- 한국씨름연맹(2004). 프로씨름 활성화를 위한 인식 조사 보고서.
- 한국청소년개발원(1993). 신바람나는 민속놀이.
- 한양명(2000). 전통씨름의 대동놀이적 성격에 관한 연구. 비교민속학회.
- 허인욱(2005). 옛 그림에서 만난 우리 무예 풍속사. 푸른역사.
- 홍장표(1997). 씨름 경기 규정 변천과정에 관한 연구. 용인대학교 무도연구소지. 8(2). 39-53.
- 홍장표(1997). 씨름 총론. 서울 : 흥경.
- 홍장표(1997). 씨름본질에 관한 연구. 용인대학교 무도연구지. 8(1). 73-83.
- 홍장표, 이재학, 이태현(2001). 한국 민속 씨름경기의 변천과정에 관한 고찰.

대한무도학회지. 3(1). 249-270.

홍장표, 정위곤(1993). 남·북한 씨름의 비교 고찰. 용인대학교 무도연구소지. 5(1). 25-44.

황의룡(2002). 프로씨름의 구조적 변화에 관한 연구 -조지, 경영, 문화요소를 중심으로-. 한국체육학회지. 41(3). 247-257.

<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%EB%AA%A8>

<http://sportal.or.kr/vm/ssireum>

<http://ssireum.sports.or.kr>

<http://www.ssireum.org/index.php>

<http://www.ssirum.or.kr/>

Б. Батсүх(1993). Бөх баригдах наадмын тухай . БӨХ. No2/9.

Д. Данзан(1996). Бөхийн ертөнц. УБ. Үнэт цаас К.

# <부록 1> 설문조사

## 씨름 활성화 방안 델파이 1차 의견조사

안녕하십니까? 체육과학연구원 정책개발연구실 김양례입니다.

저는 문화관광부의 요청을 받아 ‘씨름 활성화 방안’에 관한 연구 과제를 수행하고 있습니다. 이에 씨름 활성화에 귀중한 자료를 수집하고자 전문가를 대상으로 델파이조사를 실시하고 있습니다.

바쁘시더라도 잠시 시간을 내시어 응답 해주시기 바랍니다. 여러분의 의견이 씨름 활성화 방안을 수립하는데 결정적인 역할을 함을 인지해 주시고 성심성의껏 답변해 주시기를 부탁드립니다.

본 조사는 3회에 걸쳐 진행될 예정이며, 전화차 조사에서 나타난 응답자 개인의 판단과 근거는 다음 회차에 반영되는 모든 응답자의 평가를 받게 됩니다. 이때 전화에서 모든 응답자가 일치한 논쟁은 다음회의 설문에서 제외되고 의견이 양분된 논쟁은 다음회의 설문에서 재검토되어 양론에 대한 이유가 명확히 밝혀질 수 있도록 할 예정입니다.

아래의 질문에는 정답과 오답의 구분이 없으며 여러분이 제공한 내용은 공개되지 않으며 본 연구를 위한 자료로만 활용될 예정입니다. 평소 여러분께서 씨름에 관해 느끼신 점들을 솔직하게 기술해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

책임연구자 : 체육과학연구원 정책개발연구실 김양례

조사 담당자 : 오형근

이메일 : hungry5555@daum.net

전화번호 : 02)970-9541

팩스번호 : 02)970-9593

※의견조사 설문지는 조사담당자 메일 혹은 팩스로 회신에 주시면 감사하겠습니다.

설문지ID

--	--	--	--	--	--

1. 씨름이 비 인기종목으로 추락한 이유는 무엇이라고 생각합니까?

(귀하께서 생각하시는 모든 이유를 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

- 1) 선수 경기력 저하
- 2) 스타선수 부재
- 3) 씨름관련 조직의 역량부족
- 4) 홍보부족
- 5) 지루한 경기 진행 방식
- 6)
- 7)
- 8)

2. 과거 씨름이 인기종목으로 사랑을 받았던 이유는 무엇이라고 생각하십니까? (귀하께서 생각하시는 모든 이유를 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

- 1) 우수한 경기력
- 2) 활발한 프로씨름 구단 창단 및 운영
- 3) 스타급 선수의 출현 및 활동
- 4) 민족 전통스포츠인 씨름에 대한 국민의 애정
- 5) 스포츠종목이 적어 상대적으로 씨름에 대한 관심이 높았음
- 6) 기술씨름 위주의 경기방식
- 7)
- 8)

3. 대한씨름협화와 한국씨름연맹의 역할은 무엇이라고 생각하십니까?

(귀하의 생각을 모두 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일

치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

1) 대한씨름협회의 역할은 무엇이라고 생각하십니까?

- (1) 씨름의 계승 발전
- (2) 아마추어 씨름의 발전
- (3)
- (4)

2) 한국씨름연맹의 역할은 무엇이라고 생각하십니까?

- (1) 씨름의 계승 발전
- (2) 프로씨름 구단 창단
- (3)
- (4)

4. 현재 **씨름계의 문제점**은 무엇이라고 생각하십니까? (귀하의 생각을 모두 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

1) 조직(조직 자체가 안고 있는 문제점)

- (1) 협회와 연맹간의 갈등
- (2) 씨름관련 조직의 역량 부족
- (3) 씨름관련 조직(연맹, 협회)의 재정 자립도 부족
- (4)
- (5)
- (6)

2) 씨름 이미지 및 인식(국민의 씨름에 대한 이미지 및 인식 등에 관련된 제반 문제점-국민의 관심에서 소외될 수 밖에 없었던 문제점)

- (1) 씨름의 민족 전통스포츠로서의 정체성 확립 노력 부재

- (2) 민속 스포츠로서 활성화의 당위성을 확보하기 위한 노력 부족
- (3) 씨름의 이미지 개선 노력 부족
- (4) 경기력보다는 힘의 의존하는 종목으로의 이미지 및 인식 확대
- (5) 지루한 살바싸움의 스포츠라는 인식 확대
- (6)
- (7)

3) 씨름의 경기 규칙 및 운영방식(그동안 씨름관련 조직의 경기규칙과 운영 방식에서의 문제점)

- (1) 소비자 요구와 과학적 연구에 근거하지 않는 경기 규칙의 변화
- (2) 시대 흐름 대응적 효율적 경기운영 미흡
- (3) 다양한 연령층의 고객 확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재
- (4) 미디어 의존적 단일한 경기 홍보
- (5) 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기규칙 및 운영방식 부족
- (6) 저체중에서 고체중으로 고정화된 경기진행 방식(개인전, 단체전)
- (7)
- (8)
- (9)

4) 국내외 저변확대/국제화(생활체육인구, 선수, 국제화 등과 관련된 문제점)

- (1) 생활체육 인구 확대를 위한 사업 부족
- (2) 씨름 방송의 감소로 인한 국민의 간접 참여 기회 축소
- (3) 씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보제공 부족
- (4) 민족 전통스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족
- (5) 씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구, 사업 전개 부족
- (6)
- (7)

(8)

5) 기타

(1) 씨름에 대한 정부지원 미흡

(2) 재정자립도

(3) 언론의 관심 부족

(4) 선수에 대한 처우 문제

(5)

(6)

5. 씨름 활성화를 위해 역점을 두어야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까? (귀하의 생각을 모두 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

1) 조직 정비/구성

(1) 씨름관련 조직(연맹과 협회)간 갈등 해결

(2) 씨름관련 조직의 업무 역량 강화

(3)

(4)

(5)

2) 씨름 이미지 제고

(1) 전통 민족 스포츠서의 정체성 강화

(2) 현대적 스포츠로의 이미지 개선

(3) 몸짱, 체력짱을 만들 수 있는 종목이라는 스포츠성 강조

(4)

(5)

(6)

3) 씨름 경기 규칙 및 운영 방식

- (1) 전통 경기 규칙에 기반 민족스포츠로의 정체성 강화
- (2) 전통과 현대성을 반영한 적절한 경기 규칙 및 운영 방식 도입
- (3) 과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입을 통한 현대화
- (4)
- (5)
- (6)

4) 국내외 저변확대/국제화

- (1) 씨름 방송 확대로 간접적 참여 기회 확대
- (2) 생활체육 동호인 적극 육성
- (3) 한민족 민속씨름 한마당 개최 등 씨름대회 확대
- (4)
- (5)
- (6)

5) 기타 활성화 방안

- (1) 씨름에 대한 정부지원 확대
- (2)
- (3)
- (4)

6. 프로씨름 활성화를 위해서는 어떻게 해야 한다고 생각하십니까? (귀하의 생각을 모두 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

- 1) 씨름관련 단체의 프로씨름 창단 유인책 마련

- 2) 프로씨름 창단 기업에 대한 정부의 재정적 지원 확대
- 3)
- 4)
- 5)

7. 씨름 활성화를 위해 한국 씨름관이 건립된다면 어떠한 기능이 들어가야 한다고 생각하십니까? (귀하의 생각을 모두 자유롭게 기술해 주시면 됩니다. 단, 귀하의 생각과 일치하지 않은 내용은 수정, 삭제해 주시면 감사하겠습니다.)

- 1) 씨름 경기장
- 2) 중앙도장(전수관)
- 3) 씨름관련 교육·연구시설
- 4) 씨름관련 박물관, 명예의 전당, 체험관
- 5) 씨름관련 의·과학 센터
- 6) 실·내외 민속공연장
- 7) 씨름관련 기념품 및 전통공예품 판매 센터
- 8)
- 9)
- 10)

8. 씨름 활성화를 위해 각 관련기관은 어떤 측면(사업)에 역점을 두어야 한다고 생각하십니까? (귀하의 생각을 자유롭게 기술해 주시면 감사하겠습니다.)

- 1) 문화관광부
- 2) 대한씨름협회



## 씨름 활성화 방안 델파이 2차 의견조사

---

안녕하십니까.

여러 선생님들의 참여와 도움으로 1차 델파이 조사를 마치고, 그 결과를 중심으로 2차 델파이 조사를 추진하게 되었습니다.

본 조사는 씨름 활성화를 위한 목적으로 사용되며, 무기명으로 처리되어 응답자의 비밀이 철저히 보장됩니다.

1차 델파이 조사 결과를 중심으로 씨름 활성화 관련 내용을 요소별로 분류하여 응답자 수를 재정리 하였습니다.

선생님의 의견과 일치하는 정도를 ‘전혀 그렇다’, ‘그렇지 않다’, ‘보통이다’, ‘그렇다’, ‘매우 그렇다’ 중 하나에 표시해 주시고, 추가, 삭제, 수정할 내용을 의견란에 기재해 주시면 감사하겠습니다.

본 조사에 협조해 주신데 대해 다시 한번 진심으로 감사드립니다.

책임연구자 : 체육과학연구원 정책개발연구실 김양례

조사 담당자 : 오형근

이메일 : hungry5555@daum.net

전화번호 : 02)970-9541

팩스번호 : 02)970-9593

※의견조사 설문지는 조사담당자 메일 혹은 팩스로 회신에 주시면 감사하겠습니다.

## 씨름 활성화방안 연구

부문	요소	1차 델파이 응답수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다
3. 한국씨름 연맹의 역할	1. 민속(프로)씨름의 계승 발전	9					
	2. 민속(프로)씨름 구단 창단	8					
	3. 아마추어팀의 발전 및 지원	2					
	4. 협회 및 산하연맹의 지원	1					
	5. 전국씨름도장 건립을 통한 씨름인들 의 활동 지원	1					
	6. 씨름인들의 복지향상 (선수, 지도자, 심판 등)	1					
	7. 시대에 맞는 경기규칙 개정을 통한 활성화 방안 모색	3					
	8. 스타선수 육성 및 지원	2					
의견							
4. 현재씨름 계의 문제 점	1. 협회와 연맹간의 다툼	13					
	2. 씨름관련 조직의 역량부족	17					
	3. 씨름관련 조직의 재정 자립도 부족	9					
	4. 인력(지원) 및 전문인력 부족	4					
	1) 조직	2					
의견							
4. 현재 씨 름계의 문제 점	1. 씨름의 민족 전통 스포츠로서의 정체 성 확립 노력 부재	11					
	2. 민속 스포츠로서 활성화의 당위성을 확보하기 위한 노력 부족	10					
	3. 씨름의 이미지 개선 노력 부족	11					
	4. 경기력보다는 힘에 의존하는 종목이 라는 이미지 및 인식 확대	10					
	5. 관객 친화적 및 경기력 차별적 복장 도입 부재	2					
	2) 이미지 및 인식	7					
	6. 지루한 살바싸움의 스포츠라는 인식 확대	7					
	7. 씨름관련 조직내의 씨름선수 출신간 의 불화	1					
	8. 스타선수 발굴 및 육성 노력 부족	1					
9. 씨름대회개최의 접근성 결여 (지방순회 경기 개최방식 등)	1						
의견							

부문	요소	1차 델파이 응답수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다
4. 현재 씨름계의 문제점 3) 씨름 경기 규칙 및 운영방식의 문제점	1. 소비자의 요구와 과학적 연구에 근거하지 않는 경기규칙의 변화	10					
	2. 시대 흐름 대응적 효율적 경기운영 미흡	2					
	3. 다양한 연령층의 고객확보를 위한 경기규칙 및 운영방식 도입 부재	9					
	4. 미디어 의존적인 단일한 경기 홍보	9					
	5. 기술씨름의 묘미를 살리기 위한 경기 규칙 및 운영방식 부족	9					
	6. 저체중에서 고체중으로 고정화된 경기 진행 방식(개인전, 단체전)	9					
	7. 씨름협회와 씨름연맹간의 상이한 경기 규칙	2					
의견							
4. 현재 씨름계의 문제점 4) 국내외 저변확대/ 국제화의 문제점	1. 생활체육 인구 확대를 위한 사업부족	10					
	2. 씨름방송의 감소로 인한 국민의 간접 참여 기회 감소	10					
	3. 씨름의 운동효과 등에 대한 홍보 및 정보제공 부족	11					
	4. 민족전통 스포츠로서의 정체성 확보 및 홍보 부족	10					
	5. 씨름의 생활화와 운동효과 극대화를 위한 연구, 사업 전개부족	11					
	6. 세계화를 위한 외국선수 영입제도 도입 등 세계화 노력 부족	1					
	7. 씨름종목을 체육교과에 포함시키기 위한 노력 부족	1					
	8. 외국의 씨름유사 종목들과의 교류 부족	1					
	9. 씨름관련 콘텐츠 개발보급 등 홍보 부재	1					
의견							
4. 현재 씨름계의 문제점 5) 기타	1. 씨름에 대한 정부지원 미흡	11					
	2. 재정 자립도 부족	11					
	3. 언론의 관심부족	11					
	4. 선수의 처우 열악	9					
	5. 씨름선수들의 병역문제 (상무씨름단 창단)	1					
	6. 씨름의 정체성 미확립으로 인한 국민들의 무관심	1					
의견							

부문	요소	1차 텔파이 응답수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다
5. 씨름 활성 화를 위 해 역점을 두어야 할 사항  1) 조직 정 비/구성	1. 씨름관련 조직(연맹과 협회)간 갈등 해결	11					
	2. 씨름관련 조직의 업무 역량 강화	11					
	3. 씨름팀 창단(학교팀, 프로팀 등)	2					
	4. 협회와 연맹간의 기능 및 업무 영역 세분화	1					
	5. 씨름의 정체성 확립	1					
	6. 씨름관련 전문 인력(행정가, 연구자 등) 양성	2					
	7. 씨름관련 조직의 통합	1					
의견							
5. 씨름 활성 화를 위 해 역점을 두어야 할 사항  2) 씨름의 이미지 및 인식 제고	1. 전통 민족 스포츠로서의 정체성 강화	9					
	2. 씨름 문화의 학문적 연구를 통한 정 체성 확립	1					
	3. 보는 스포츠가 아닌 참여 스포츠라 는 인식 확대	2					
	4. 힘의 스포츠라는 이미지 개선	1					
	5. 직접참여 기회 확대를 통한 씨름 이 미지 제고	1					
	6. 현대적 스포츠로의 이미지 개선	10					
	7. 다양한 씨름관련 콘텐츠 개발 및 보 급	1					
의견							
5. 씨름 활성 화를 위 해 역점을 두어야 할 사항  3) 씨름 경 기규칙 및 운영방식	1. 전통 경기규칙에 기반 민족 스포츠로 서의 정체성 강화	10					
	2. 전통성과 현대성을 반영한 적절한 경 기 규칙 및 운영 방식 도입	11					
	3. 과감한 경기 규칙과 운영 방식 도입 을 통한 현대화	7					
	4. 씨름의 전통성과 현대성 도입을 위한 연구팀 구성	1					
	5. 체중제한 제도 도입	1					
	6. 대중매체에 적합한 경기규칙 및 운영 방식 도입(칼라TV시대에 적합)	1					
의견							
5. 씨름 활성 화를 위 해 역점을 두어야 할 사항  4) 국내외 저변확대/국 제화	1. 씨름방송 확대로 간접적 참여기회 확대	11					
	2. 생활체육 동호인 적극 육성	10					
	3. 한민족 민속씨름 한마당 개최 등 씨 름 대회 확대	11					
	4. 씨름의 직접 참여기회 확대	1					
	5. 외국의 씨름 유사종목과의 교류를 통 한 세계화 추진	1					
	6. 학교 체육시간을 통한 저변확대	1					
	7. 새로운 방식 도입	2					
의견							

부문	요소	1차 델파이 응답수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다
5. 씨름 활성화 를 위해 역점을 두 어야 할 사 항	1. 씨름에 대한 정부지원 확대	13					
	2. 씨름 창단기업에 대한 정부의 지원	1					
	3. 학교씨름 활성화 (씨름교과신설, 씨름교사 파견 등)	5					
	4. 씨름 도장과 클럽을 통한 육성 방안 활성화	1					
5) 기타 활 성화 방안							
의견							
6. 프로씨름 활성화를 위한 방안	1. 씨름관련 단체의 프로씨름 창단 유인 책 마련	9					
	2. 프로씨름 창단기업에 대한 정부의 재 정적 지원 확대	11					
	3. 프로씨름단 창단을 희망하는 단체를 공 개 모집	1					
	4. 선수상급 및 연봉 인상	2					
	5. 효율적 마케팅을 통한 재정기반 마련 구축	1					
	6. 대중매체를 통한 지속적인 홍보	1					
의견							
7. 씨름관 건립시 포 함 되어 야 할 기능	1. 씨름경기장 (소규모도장 성격 씨름체육관)	11					
	2. 중앙 도장	10					
	3. 씨름관련 교육·연구시설	10					
	4. 씨름관련 박물관, 명예의 전당, 체험 관	11					
	5. 씨름관련 의·과학 센터	11					
	6. 실·내외 민속공연장	9					
	7. 씨름관련 기념품 및 전통공예품 판매 센터	11					
	8. 씨름관련 시청각 자료실	1					
	9. 현재 건립 불필요(시기상조)	1					
	10. 전통 민속박물관	1					
의견							
8. 씨름활 성화를 위 해 관련 기 관들이 역 점을 두어 야 할 사항	1. 씨름관련 단체에 대한 재정지원	5					
	2. 씨름단 창단 기업에 대한 세제혜택	1					
	3. 씨름문화연구를 위한 지원 (관련 연구원 확보 등)	2					
	4. 우리나라 국기스포츠로서 씨름의 위 상 정립	1					
1) 문화관광 부	5. 프로 씨름단 창단을 위해 씨름단체와 공동 연구 및 지원	2					
의견							

부문	요소	1차 텔레파이 응답수	진혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다
8. 씨름활성화를 위해 관련기관들이 역점을 두어야 할 사항	1. 아마추어 씨름발전에 노력	3					
	2. 선수의 자질향상 등을 위한 교육 강화	1					
	3. 환경변화(저출산, 고령화 등)대응적 사업전개	1					
	4. 씨름계승 발전	1					
	5. 협회관계자와 무관한 인사로 연구팀 구성	1					
	2) 대한씨름협회	6. 각계각층의 인사로 협회구성원 선임	1				
	7. 저변확대를 위한 방안 모색	1					
의견							
8. 씨름활성화를 위해 관련기관들이 역점을 두어야 할 사항	1. 스타선수 발굴 및 양성을 통한 국제적인 홍보 및 민족의 우수성 고양	1					
	2. 씨름단 창단	1					
	3. 씨름연맹과 무관한 인사로 연구팀 구성	1					
	4. 프로리그의 활성화	4					
	5. 경영공시 등 투명한 행정	1					
3) 한국씨름연맹	6. 미디어 등을 통한 스타선수 마케팅 강화	2					
의견							
4) 국민생활체육전국씨름연합회	1. 씨름관련 조직업무에 적극 동참	1					
	2. 씨름의 생활체육 활성화에 노력	5					
의견							
8. 씨름활성화를 위해 관련기관들이 역점을 두어야 할 사항	1. 씨름의 정체성을 확립하고 우수성을 홍보	1					
	2. 씨름의 발전계획 및 선수들의 기술 강화에 대한 연구	1					
	3. 씨름인 대상 연수 및 교육을 통해 전통 스포츠로서의 자부심 고양	1					
	4. 씨름인들 간의 갈등해결을 통한 발전 방안 모색	1					
	5) 씨름관계자	5. 민족스포츠로 발전할 수 있도록 적극적인 후원	1				
	6. 씨름 역량강화를 위해 부단한 노력	1					
의견							
6) 언론	1. 대중매체를 이용한 적극적인 홍보 (씨름중계, 기사량 증대)	3					
	2. 어린이 씨름관련 방송, 기사 확대	1					
의견							

## <부록 2> 면접조사

### 【심층면접 설문지】

1. 씨름을 직접 관람하거나 TV 등을 통해 시청하신 적이 있습니까? 관람 혹은 시청하신 적이 있다면 언제, 어떠한 계기로 관람 혹은 시청하게 되었습니까?
2. 씨름을 관람하거나 시청하신다면 어느 정도로 관람/시청하십니까? 대회/중계가 있을 때마다 거의 매번, 간혹 관람/시청 등 그 정도를 말씀해주십시오.
3. 직접 씨름장에 가서서 관람하셨다면 누구와 함께 관람하셨습니까? 관람하신 후 소감/느낌은 어떠셨나요?
4. 씨름경기의 장점/매력과 단점은 무엇이라고 생각하십니까?
5. 씨름경기를 직접 관람 혹은 시청하신 적이 없다면 그 이유는 무엇입니까?
6. 씨름하면 어떤 이미지가 떠오릅니까? (예로 모래판, 황소, 천하장사, 이만기, 민속 전통 스포츠 등)
7. 씨름이 국민에게 사랑받는 종목으로 거듭나기 위해서 어떤 이미지를 가져야 한다고 생각하십니까?
9. 1990년대 초중반까지는 씨름이 국민에게 사랑받는 종목이었는데요. 현재 국민에게 외면당하는 이유가 무엇이라고 생각하십니까?(예로 스타부재, 접하기가 쉽지 않아서, 경기가 지루해서 등등)
10. 과거에 씨름의 인기가 좋았던 이유는 뭐라고 생각하십니까?(예로 스타 선수가 많았다. 멋진 기술이 많았다 등등)
11. 씨름 팬으로는 어르신들이 많은데요. 왜 젊은 층에서 씨름 경기를 선호

- 하지 않는다고 생각하십니까?(다른 스포츠 종목이 많아서, 씨름을 접하지 못해서, 종목 특성 자체가 젊은 층의 취향과 맞지 않아서 등등)
12. 좋아하는 씨름선수나 아는 선수가 있나요. 현역 혹은 은퇴 선수 모두 괜찮습니다. 그 선수를 좋아하는 이유나 그 선수를 알게 된 계기 등에 대해 구체적으로 말씀해 주십시오.
  13. 스타급 씨름선수들이 이종격투기선수로 전향하였는데요. 이러한 현상에 대해 어떻게 생각하십니까? 그리고 어떠한 느낌이 드셨습니까?
    - 전향 이유는 무엇이라고 생각하십니까?(프로씨름단 해체, 이종격투기에서 더 나은 조건 제시, 새로운 분야에 도전하기 위해 등)
  14. 이종격투기선수로의 전향을 막는 것이 씨름경기 활성화, 경기의 질 향상에 매우 중요하다고 할 수 있는데요. 이종격투기에 선수를 빼앗기지 않기 위해 어떠한 노력을 기울여야 할까요?
    - 정부, 씨름협회 및 씨름인, 국민의 측면에서 구체적으로 말씀해 주십시오.
  15. 씨름인기가 시들해지면서 씨름계가 재정적인 어려움을 안고 있어 씨름존폐자체가 위협을 받고 있는 실정입니다. 이러한 상황에서 민족 고유 스포츠인 씨름을 살리기 위해 정부가 적극 지원을 해야 한다고 생각하십니까?
    - 지원이 필요/불필요하다고 생각하시는 이유를 구체적으로 말씀해 주십시오.
  16. 우리 민족의 전통 스포츠인 씨름이 국민에게 사랑받기 위해서는 어떠한 노력이 필요하다고 생각하십니까?
    - 정부, 씨름 관련 협회/연맹, 국민의 측면 등에서 구체적으로 말씀해 주셨으면 합니다.
  17. 씨름이 젊은 층을 확보하기 위해서 기존의 전통 스포츠로서의 특성은 어느 정도 훼손하더라도 새로운 기술이나 경기 방식을 도입해야 한다고 생각하십니까?

- 씨름이 전통성을 훼손시키더라도 새로운 기술/경기 방식을 도입하는 것에 찬성/반대하는 이유를 구체적으로 말씀해 주십시오.
- 18. 씨름이 민족 고유의 스포츠로서 전통성을 고수하면서 새로운 발전 방향을 모색하는 것이 바람직하다고 생각하십니까? 찬성/반대여부와 그 이유에 대해 말씀해 주십시오.
- 19. 젊은 층과 보다 많은 씨름 팬을 확보하기 위해서 어떠한 홍보가 필요하다고 생각하십니까?
- 20. 씨름 경기가 가까운 곳에서 개최된다면 씨름을 보실 의향이 있으십니까?
  - 보실 의향이 있거나 보실 의향이 없으신 이유를 구체적으로 말씀해 주십시오.
- 21. 씨름 경기에 어떠한 이벤트 등이 포함되어야 폭넓은 연령층의 고객을 확보할 수 있을 것이라고 생각하십니까?(예로 다양한 경품제공, 친구세대가 공감할 수 있는 공연 등)
- 22. 과거에 혹시 씨름을 직접 해보신 적이 있으십니까? 있으시다면 언제, 어떤 계기로 해보셨나요?(예로 학교 체육시간 등등)
- 23. 일상에서 씨름을 직접 해볼 수 있는 기회가 있다면 참가하실 의향이 있습니까? 참가 의향여부와 그 이유를 구체적으로 말씀해 주십시오.
- 24. 좋아하는 스포츠가 있으십니까? 있으시다면 좋아하는 종목은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까?