



A study on Developmental and Constraint Factors of Sports

Movie*

Bo Ra MOON**, Hae Yu KIM***, Won Jae SEO****

Received: June 17, 2021 Revised: June 24, 2021 Accepted: June 25, 2021

Abstract

Purpose: The purpose of this study is to generate industrial insights for developing sports movie industry. Related studies are scarce. **Research design, data, and methodology:** The study employed case study and selected typical case samples who seem informative about sport movie industry. The authors interviewed six experts who are experienced in sport movie and related academic sector. Interviews were audio-taped and the text were decoded by multiple reading. Through this process, the study categorized significant meanings and produced results. Interviewees reviewed again the final findings to confirm validity, which calls member check. **Results:** It was suggested that developmental factors of sports movie were the realization of realistic sports scenes by using technologies. Second, participants told that contents of sport movie need to reflect real stories and it should tell the stories. Regarding constraints of sport movies, movie producers feel difficulty to make scenes in that sports are inherently quickly performed. Another constraints are that production cost is expensive but audiences are barely attended. **Conclusions:** For promoting economic outcomes and developing sport movie industry, government needs to financially support related markets to support sport movie producers assisting them to concentrate their movie works. Future directions for related-studies were discussed.

Keywords: Sports movie, Developmental factor, Constraint factor, Case Study, In-depth Interview

JEL Classification Code: O14, F23, D60, D78

1. 서론

오늘날 스포츠는 단순히 행하는 스포츠를 넘어 스포츠 영화, 만화, 게임, 소설 등 다양한 작품의 소재로 활용되면서 그 영역을 확장하고 있으며, 이러한 스포츠 콘텐츠의 소비는 스포츠를 즐기는 하나의 방식으로 자리매김하고 있다 (Moon, 2020). 대표적인 장르인 스포츠 영화는 스포츠를 소재로 스포츠가 주요소가 되거나 주인공이 스포츠와 직접적인 관련이 있는 직업을 지닌 영화로 정의된다 (Jung & Chon, 2011). 국내에서 스포츠 소재의 영화는 인간한계의 도전정신, 인간승리의 감동, 예측불허의 긴장감, 인간미와 재미 등 타 장르와는 차별화되는 특성과 매력을 지니며 (Lee, 2006), 대중들의 인기를 얻고 있다

한국 스포츠 영화의 기원은 1959년 개봉한 권투영화 <꿈은 사라지고>로 거슬러 올라갈 수 있다 (Oh, 2019). 이후 다양한 스포츠 소재의 영화가 지속적으로 제작되어 1960년대부터 2010년대까지 개봉된 스포츠 영화가 176편에 달한다 (Yoon & Cheon, 2020). 2000년 이후 스포츠 영화는 스포츠를 중심으로 다양한 소재와 방식으로 스토리를 생성하고

*This study was supported by the research grant of the KODISA Scholarship Foundation in 2020.

**First Author, Ph.D, Department of Physical Education, Kyung Hee University, South Korea. E-mail: highjin99@naver.com

***Second-Author, Graduate student, Department of Sport Convergence, Eulji University, South Korea.

****Corresponding Author, Associate Professor, Department of Sport and Outdoor, Eulji University, South Korea. Email: mhwgo21@eulji.ac.kr

현실감있는 장면을 선보이면서 대중적 인기를 얻게 되었다 (Lee & Kwon, 2016). 영화진흥위원회에 따르면, 2005년부터 2019년까지 100만 관객을 넘어선 스포츠 영화는 총 11건이다. 이 중 2009년 개봉한 영화 <국가대표>는 800만 이상의 관객을 동원하며 역대 흥행 37위, 영화 <히말라야>(2015)는 770만 이상의 관객을 동원하며 역대 흥행 42위를 기록하였다.

스포츠 영화는 그 자체로 경제적인 수익을 창출할 뿐만 아니라, 스포츠 참여인구 증가와 스포츠 산업의 발전에도 기여하고 있다. 스포츠 영화 관람 후 긍정적인 감정이 스포츠 행동에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과들이 이를 입증하고 있다 (Kim, 2010; Shin, Kim, & Kim, 2010).

나아가 실화를 기반으로 제작된 스포츠 영화는 역사적 사료로서의 가치도 지니고 있다. Kim and Seo (2017)은 역사를 과거에 대한 일종의 재현으로 이해하는 탈-근대적 역사인식의 관점에서, 스포츠 영화 또한 과거의 스포츠를 특정한 목적과 관점으로 재현하는 일종의 역사물이 될 수 있다고 하였다. 또한, Ha and Chung (2010)은 스포츠영화는 스포츠 자체가 가지는 공유된 기억이라는 점에서 보다 대중에게 친숙하게 다가갈 수 있으며, 대중들은 영화를 통해 근대 체육사의 한 부분을 접할 수 있다고 하면서 스포츠 영화의 역사화 가능성을 제시하였다.

이처럼 스포츠 영화는 스포츠 여가의 일환으로서 경제효과와 함께 스포츠 참여를 촉진시키고, 실화를 바탕으로 제작되어 역사적 사료로도 가치를 지닌다 (Moon, 2020). 따라서 이러한 스포츠 영화의 가치를 인식하고 스포츠 영화의 발전을 도모하여 스포츠 산업의 성장을 도모해야 할 필요가 있다. 특히, 영화 <히말라야>(2015) 이 후 흥행에 성공한 스포츠 영화를 찾아보기 어려운 현 시점에서, 스포츠 영화의 발전 요인과 제약 요인을 분석하여 스포츠 영화의 발전을 도모해야 할 필요성은 더욱 대두된다.

스포츠 영화에 관한 선행연구를 살펴보면, 스포츠 영화에 내재된 의미 대한 연구 (Huh, 2018; Jeon & Kim; 2013; Kim & Jeon, 2020; Kim, Doh, & Moon, 2016, Lee, 2018; Lee, 2019, Maeng & Cho, 2012)와 교육적 가치(Bae, 2015; Lee, 2006; Lee, 2012; Seo & Lee, 2017)에 관한 연구가 주를 이루고 있다. 즉, 스포츠 영화 자체가 지니는 의미와 가치에 주목하고, 이에 내재된 의미를 분석하는 연구가 진행되어 왔다. 이에 대해, Jung and Chon (2011)은 스포츠 영화에 대한 연구가 주로 개별 영화에 한 문화연구나 해석 분석에 치우쳐 있어 산업적 가치에 대한 논의가 부족하다고 지적하였다. 따라서, 본 연구에서는 스포츠 영화의 발전요인과 제약요인을 분석하여 스포츠 영화의 발전을 도모하고자 한다.

2. 연구방법

2.1. 연구 참여자

본 연구는 스포츠 영화의 발전요인과 제약요인을 분석하여 스포츠 영화의 발전을 도모하는데 목적이 있다. 이러한 연구의 목적을 달성하기 위하여 사례연구 (case study)방법을 활용하였다. 본 연구의 참여자는 준거 지향적 선택 표집방법에 근거하여 전형적 사례선택 (typical-case selection strategy)방법을 통해 선정하였다. 학계와 현장에서 스포츠 영화에 대한 다양한 경험과 지식을 지닌 전문가를 중심으로 연구참여자를 선정하였다. 현장 실무자의 경우, 스포츠 영화 제작 경험이 있는 전문가들로 구성하였다. 최종적으로 선정된 연구참여자는 총 6명이며, 연구참여자의 인구통계학적 특성은 <Table 1>과 같다.

Table 1. Demographic characteristics of participants

Areas	Gender	Age	Occupations	Career(years)	
Sport Movie	A	Male	48	Movie director	13
	B	Male	31	Movie director	6
	C	Female	42	Movie producer	12
Academic	D	Male	48	Professor	13
	E	Male	43	Professor	8
	F	Male	49	Professor	16

2.2. 자료수집 및 분석

본 연구는 자료수집을 위해 심층면담을 실시하였으며, 스포츠 영화에 대한 학술논문, 언론보도, 연구보고서, 통계자료 등 다양한 문헌자료들을 수집하여 연구 보조자료로 활용하였다. 심층면담을 진행하기에 앞서, 최종 선정된 연구 참여자들을 대상으로 전화 또는 이메일을 통해 연구 목적과 취지를 설명하여 자발적인 참여를 구하였다. 또한 심층면담에

앞서 연구의 내용과 반구조화된 질문지를 이메일을 통해 미리 제공하였다. 심층면담을 통하여 수집한 자료는 전사 작업 단계, 주제별 약호화의 개발과 적용단계, 주제 및 의미생성 단계로 구분하여 텍스트분석 (textual analysis)을 실시하였다. 구체적인 분석과정은 다음과 같다.

첫째, 자료의 전사 작업 단계로서 수집한 자료는 컴퓨터에 기록하고 저장하였다.

둘째, 전사된 자료의 반복적인 검토와 확인을 통해 반복적으로 나타나는 단어나 어구를 중심으로 유형화하여 포괄적 의미의 용어를 부여하였다. 또한 스포츠 사회학 전공 대학원학생들과 원 자료의 내용과 연구자가 분석한 범주를 제시하고 적절하게 분류되었는지 의견을 수렴하여 반영하였다.

셋째, 주제 및 의미의 생성 단계에서는 범주화된 내용을 포괄적으로 표현할 수 있는 개념적 범주와 의미를 부여하였으며, 범주화단계에서는 범주의 상호관련성을 파악하였고 재분류하는 작업을 실시하였다.

2.3. 연구 타당성 평가

Lincoln and Guba (1985)의 신빙성 (credibility), 적용가능성 (transferability), 의존가능성 (dependability), 확증가능성 (confirmability) 기준에 근거하여 질적 연구의 타당성을 평가하였다.

첫째, 연구자의 다원화 (triangulation), 동료 보고 (peer debriefing), 참여자 확인 (member check)을 통해 연구결과의 신빙성을 확보하였다. 둘째, 적용가능성 확보를 새로운 정보가 나오기 전까지 인터뷰를 진행하였으며(data saturation). 추가적인 진술이 필요하다고 판단될 시 추가 인터뷰를 진행하여 상세하게 기술하였다. 또한 연구 내용을 제 3의 관찰자도 알아볼 수 있도록 원자료에 충실하여 상세하게 기술하였다. 셋째, 의존가능성은 연구 결과를 과연 얼마나 믿을 수 있는지의 정도이다 (Noh, 2006). 의존 가능성을 높이기 위해 모든 면담녹취와 문서화된 자료는 컴퓨터에 저장하였으며, 분석과정상의 모든 메모도 스캔파일화하여 투명성을 유지하였다. 넷째, 확증 가능성과 관련하여, 본 연구는 연구 절차와 분석내용, 그리고 결과에 이르는 과정상의 체계성과 중립성을 유지하고자 자료수집과 분석과정에 체계적인 방법을 활용하였다. 또한 연구자의 선이해 및 편견에 괄호치기 (bracket)하여 스포츠 영화에 대한 연구자의 선입견이나 편견이 연구과정에 개입되지 않도록 노력하였다.

3. 연구결과 및 논의

3.1. 스포츠 영화의 발전요인

3.1.1. 기술의 발달로 인한 실감나는 스포츠 경기 장면 구현

연구 참여자들은 촬영기술의 발달로 실감나게 스포츠 경기 장면을 담아 낼 수 있게 되었으며, 이는 스포츠 영화 발전에 긍정적인 역할을 했다고 하였다. 이러한 내용에서 '촬영 기술 발달', '실감나는 경기장면 구현'라는 키워드를 도출하였고, 이를 '기술의 발달로 인한 실감나는 스포츠 경기 장면 구현'으로 하위 범주화하여 스포츠 영화의 발전요인으로 범주화하였다.

그래픽이 워낙 좋아져서 할 수 있는 것이 굉장히 많아졌어요. 기술이 발전하는 한 스포츠 영화는 계속 나올 것이에요. (연구참여자 A)

아무래도 기술이 발달했기 때문에, 그것을 구현할 수 있는. 스포츠의 장면들. 굉장히 빠른 찰라라던지 그런 것을 담아낼 수 있는 기술이 발전되었기 때문에. 인간의 욕구와 기술이 충족되어 스포츠 영화가 등장하게 된 것 같아요. (연구참여자 B)

문화콘텐츠와 기술은 불가분의 관계에 있으며, 문화콘텐츠는 기술과의 융합을 통해 발전해왔다 (Kim, 2017). 스포츠 영화의 매력은 인간의 한계를 뛰어넘는 극한 상황을 사실적으로 묘사한 경기 장면이다 (Han, 2008). 이렇듯 스포츠 경기 장면을 실감나고 박진감 넘치게 구현할 수 있는 촬영 기술의 발전은 작품의 완성도 및 몰입도를 높이기 위해 선행되어야 할 필수 요소다. 한국 스포츠 영화가 발전하게 된 것은 스포츠 자체의 다이내믹을 잘 살릴 수 있는 촬영 기술의 발전이 큰 몫을 차지하였다 (Cho, 2009). 스포츠 영화 중 가장 많은 관객 동원에 성공한 국가대표는 국내 최초로 장편영화 촬영현장에 레드윈 카메라와 캠캣 카메라를 도입하고, 약 600 컷의 CG 작업을 실시하여 스키점프 및 올림픽 경기 장면의

규모감을 살렸다 (Shin, 2009). 이처럼 기술의 발전은 더욱 실감나는 스포츠 경기 장면의 구현을 가능하게 하였으며, 이러한 새로운 기술들을 적극적으로 도입하면서 작품의 완성도 및 관객의 만족도를 높이며 스포츠 영화가 발전하고 있음을 알 수 있다.

3.1.2. 실화를 기반으로 한 스토리 전개

연구 참여자들은 대부분의 스포츠 영화들이 실화를 바탕으로 하고 있다고 언급하면서, 실화를 기반으로 한 스토리 전개를 통해 관객들에게 감동을 불러일으키며 발전하고 있다고 하였다. 이러한 내용에서 '실화 추구', '실화의 감동'라는 키워드를 도출하였고, 이를 '실화를 기반으로 한 스토리 전개'로 하위 범주화하여 스포츠 영화의 발전요인으로 범주화하였다.

보통 70~80%가 실제 있었던 이야기를 많이 다루는 것 같아요. 스포츠는 가상의 이야기 보다는 있었던 이야기들을 하고 있잖아요. 우리나라 스포츠 영화의 대부분은 있었던 이야기들. 기본적인 인간승리, 드라마틱함 그런 것들 때문에 만들고자 하는 욕구가 있고 그것들이 관객들에게 전해지면 감동이 있기 때문에... (연구참여자 A)

실화를 기반으로 한 스포츠 영화가 많은데, 실화가 가지고 있는 힘이 커서 성공했다고 생각이 들어요. (연구참여자 B)

스포츠 영화 같은 경우 실화를 바탕으로 재현했기 때문에 감성적 공감을 얻을 수 있다는 장점이 있습니다. (연구참여자 F)

최근 개봉한 스포츠 영화를 살펴보면, 실화를 기반으로 하는 경향이 두드러지게 나타난다. 흥행영화 대부분이 실화를 바탕으로 하고 있으며, 이는 관객들의 기억에 호소하거나 과거의 인물이나 사건을 재평가하여 관객의 흥미를 끌기 위한 맥락에서일 것이다 (Kim, 2016). 이러한 맥락에서 실화는 상업적으로 성공하기 어렵다고 인식되어 왔던 스포츠 영화의 약점을 보완하는 전략으로 평가되기도 한다. 가공된 스토리가 범람하는 매체 환경에서 실화는 다른 허구들과 변별되는 믿음과 감동의 재료가 된다 (Park & Jeong, 2010). 논픽션은 픽션보다 현실성을 바탕으로 관객의 공감과 극적인 감동을 이끌어내는데 중요한 요소이기 때문이다(Lee & Kwon, 2016). 이와 같이 스포츠 영화는 실화를 기반으로 한 스토리 전개를 통해 시대적이고 사회적 상황에서 관객들의 공감대를 이끌어내는 흥행 전략을 펼치며 발전해온 것으로 나타났다.

3.2. 스포츠 영화의 제약요인

3.2.1. 스포츠 경기력 구현의 제약

연구 참여자들은 스포츠 영화에서 실감나는 스포츠 경기 장면을 구현하는데 어려움이 따른다며 이를 제약요인으로 인식하고 있었다. 특히, 컴퓨터 그래픽으로 보완하는 것도 한계가 있어 실제 배우들이 스포츠 경기 장면을 소화해야하기 때문에 배우 섭외에도 제약이 있다고 하였다. 이러한 내용에서 '컴퓨터 그래픽 한계', '캐스팅 한계', '스포츠 경기 장면 재현 어려움'이라는 키워드를 도출하였고, 이를 '스포츠 경기력 구현의 제약'으로 하위 범주화하여 스포츠 영화의 제약요인으로 범주화 하였다.

구현하는 것. 경기가 실제와 같아야하니까 구현하는 것이 가장 어렵고 나머지는 어려운 것은 없는데. 스포츠 영화는 그것을 보는 사람으로 하여금 그 경기에 있게 만들어야 하잖아요. 그거 구현하는게 가장 어려워요. (연구참여자 C)

경기력을 구현해야되니까 어렵고... 그러다보니 캐스팅에도 한계가 있죠. 스포츠와 연기 둘 다 잘하는 게 어려운 것 같아요. 비중이 큰 야구선수 역할을 하시는분 중에 프로야구선수가 온거예요. 그만둔기간이 짧은. 야구를 이 사람보다 잘하는 사람이 없으니까. 근데 영화라는 현장에서 연기가 안되니까. 저는 퍼펙트 게임을 보면서 아쉬웠던 점은 배우들이 연기를 잘하지만 두 사람이 야구를 야구선수처럼 했다고 생각하지는 않거든요. 그것부터 하나하나 쌓이면 어색한데 이게 쌓이면 무너지는 거거든요. 야구선수 같아 보이지 않으면. 영화에서 스포츠를 제대로 표현하기 어려워요. (연구참여자 B)

스포츠 영화의 경우 배우들이 운동 경기를 재현하는데 어려움이 있고, 선수들은 연기를

못함으로써 배우로 출연하지 못한다는 한계가 있습니다. 배우들의 운동 경기 수준이 현실과 괴리감이 존재한다는 사실입니다. 이를 극복하지 못하면 공감을 얻지 못하여 관객을 동원하기가 어렵다고 생각합니다. (연구참여자 F)

앞서 언급한 바와 같이, 기술의 발전으로 인한 실감나는 스포츠 경기 장면 구현은 스포츠 영화가 발전하게 된 요인 중 하나이다. 그러나 스포츠 영화에서 경기 장면의 리얼리티와 박진감에 대한 지적은 영화적 성공과 실패를 떠나 스포츠 영화가 나올 때마다 반복되며, 영화의 경기 장면 재현을 리얼리티를 반감시키는 요소로 작용할 위험이 항상 존재한다. 제대로 스포츠 장면이 재현되지 못하면 감동의 진폭이 약할 수밖에 없다 (Park & Jeong, 2010). 즉, 컴퓨터 그래픽 및 촬영 기술의 발달로 좀 더 박진감 넘치는 스포츠 경기 장면을 구사할 수 있는 환경이 조성되긴 하였으나, 영상화라는 영화 장르의 특성으로 인해 이를 구현함에 있어 불가피한 한계에 부딪히게 되는 것이다.

또한 배우들의 스포츠 경기 장면을 대역이나 컴퓨터 그래픽으로 보완하는데 한계가 있기 때문에 스포츠 경기 장면 재현을 위한 사전 훈련이 필요하다. 이에 따라 스포츠 영화를 기피하는 경우가 발생하여 캐스팅에도 어려움이 따른다. 이렇듯 스포츠 영화는 실감나는 스포츠 경기 장면을 구현하는 데 있어 어려움이 따르며, 이는 스포츠 영화 발전의 제약요인으로 작용하는 것으로 나타났다.

3.2.2. 높은 제작비용과 흥행 부진

연구 참여자들은 실감나는 경기 장면을 묘사하기 위해서는 특수 장비 및 컴퓨터 그래픽, 훈련비용이 들어가기 때문에 제작비가 높을 수밖에 없으며, 이에 따라 스포츠 영화 제작에 어려움이 있다고 하였다. 또한, 스포츠 영화는 막대한 자본을 바탕으로 제작되는데 반해 흥행 성적이 부진하여 제약요인으로 작용하고 있다고 인식하고 있었다. 이러한 내용에서 '특수 장비', '높은 제작비', '흥행부진', '제작 기피'이라는 키워드를 도출하였고, 이를 '높은 제작비용과 흥행 부진'으로 하위 범주화하여 스포츠 영화의 제약요인으로 범주화 하였다

경기를 보는 것 보다 더 재미있게 만들어야하는 것이 저희가 해야하는 일이고, 비용이 많이 들고, 특수장비를 쓴다는 건 시간도 그만큼 많이 드는 것이라서 영화가 커질 수 밖에 없죠. (연구참여자 C)

돈은 많이 들어가고, 될 확률은 다른 것 보다는 적은 거죠. 국가대표 1 처럼 되는 경우도 있지만, 확률적으로 떨어지다 보니까 투자하기도. 투자도 잘 안해주고. 투자를 잘 안해주다보니까 시나리오도 점점 안쓰고. 물론 계속 지금도 많은 시도가 있을 것이라고 생각하는데, 지금 주변에 스포츠 영화준비하고 있다는 사람 이야기는 못들었어요. 예전보다 많이 없어졌어요. 그걸로 성공하는 경우가 드무니까요. (연구참여자 A)

안만들죠. 성공하기가 힘들니까. 회사는 돈을 벌기 위해서 모인 집단이잖아요. 영화를 만들 때 성공가능성이 있는지 없는지에 대해서 기획을 철저하게 하잖아요. 스포츠 영화는 여태까지 그랬듯 잘 안됐으니까 뭘해도 안되는구나라는. 성공사례가 별로 없잖아요.(연구참여자 B)

최근 5년 간 100만 관객 이상 동원한 스포츠 영화의 제작비는 미스터고 225억원, 전설의 주먹 100억원, 히말라야 100억원, 코리아 73억원, 국가대표 2 60억원이다. 이에 반해, 최근 5년 간 한국영화 개봉작 평균 제작비는 약 21억원으로 스포츠 영화 제작비가 현저하게 많이 투입됨을 알 수 있다. 영화 제작자들은 스포츠를 소재로 다룰 경우 제작비가 2배 이상 든다며 스포츠 영화 제작의 어려움을 호소하고 있다 (Kim, 2012). 수준 높은 스포츠 경기 장면을 묘사하기 위해서는 첨단 촬영 장비 및 기술들이 도입되어야 하기 때문에 제작 규모가 커질 수 밖에 없으며, 높은 제작비용 인하여 중소규모의 제작사가 스포츠 영화 제작에 착수하기엔 어려움이 따른다.

흔히 각본 없는 드라마라고 불리는 스포츠 경기 장면을 정교하고 실감나게 찍으려면 제작비가 일반 영화보다 2배 이상 들어가기 때문에 투자와 제작 여건이 완벽하게 마련되지 않으면 스포츠 영화는 위험부담이 크다 (Lee, 2011). 한국 스포츠 영화의 성공 비율은 10% 정도를 조금 넘는 수준으로, 한국에서 스포츠 영화가 상업적으로 성공하기에는 쉽지 않으며 (Jung & Chon, 2011) 스포츠를 소재로 한 영화는 대부분 흥행하기 어렵다는 암묵적 법칙 있다 (Han, 2012). 이처럼 제작비용은 많이 들고 흥행엔 성공하지 못하면서 투자 기피현상이 나타나 제작에 어려움을 겪으며 제약요인으로 작용하고 있다. 스포츠 영화들이 흥행에 성공해야 여러 작품들이 지속적으로 제작되면서 스포츠 영화가 발전할 수 있을 것이다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 스포츠 영화의 발전요인과 제약요인을 분석하여 스포츠 영화의 발전을 도모하고자 하였다. 이를 위해 사례연구방법을 적용하였으며, 심층면담과 문헌고찰을 통해 자료를 수집하였다. 심층면담을 통해 수집된 자료는 텍스트분석을 실시하였다. Lincoln and Guba(1985)이 제시한 네 가지기준에 근거하여 연구의 타당성 평가를 실시함으로써 연구의 타당성을 확보하였다.

스포츠 영화의 발전요인은 기술의 발달로 인한 실감나는 스포츠 경기 장면 구현, 실화를 기반으로 한 스토리 전개로 나타났다. 스포츠 영화의 제약요인은 스포츠 경기력 구현의 제약과 높은 제작 비용과 흥행 성적 부진인 것으로 분석되었다.

도출된 연구결과를 토대로 발전요인은 어떻게 극대화하고, 제약요인은 어떻게 극복해 나가야 할 것인가에 대한 심도 있는 논의를 통해 스포츠 영화의 부흥을 모색할 필요가 있다. 본 연구는 스포츠 영화의 발전요인과 제약요인을 분석함으로써 향후 스포츠 영화가 나아가야 할 방향을 제시하고 스포츠 영화의 발전을 도모했다는 점에서 의미가 있다. 그러나 본 연구는 학계 및 제작자의 관점에서 연구가 진행되어, 실제적인 소비자들의 욕구를 파악하는 데는 한계가 있다. 따라서, 스포츠 영화 관람 동기, 선호 장르, 소비 의향, 스포츠 영화에 대한 인식 등 실제 소비자들을 대상으로 연구를 수행하여 그들의 욕구를 파악함으로써 스포츠 영화의 발전을 모색할 필요가 있다. 또한, 스포츠 영화가 단순히 영화산업 내 일부 장르가 아니라 스포츠 산업과 밀접한 관련이 있다는 것을 인식하고, 스포츠 영화의 내재된 의미 분석을 넘어 스포츠 영화 산업을 촉진하기 위한 다양한 연구가 스포츠계에서 수행되어야 할 것이다.

References

- Bae, J. (2015). Teaching physical education through sport movie in elementary school. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 15(12), 23-41.
- Cho, W. Y. (2009). Why are they so enthusiastic?. *Seoul News*, Retrieved May 16, 2020 from <http://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20090909603016>.
- Ha, W. Y., & Chung, H. K. (2010). The factional analysis of sport movie through oral history: Focus on "Forever the Moment". *The Korean Journal of Physical Education*, 49(6), 1-12.
- Han, J. H. (2012). 'Facemaker', can it set a new record in sports movie?. *Sports World News*, Retrieved November 23, 2020 from <http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20110614020001>.
- Han, Y. S. (2008). *Understanding sports media*. Seoul: Hyungseok.
- Huh, Y. S. (2018). Female ice hockey team and Korea winter sports' real state implied in the movie 'Run-Off 2'. *The Korean Journal of Sport*, 16(1), 495-508.
- Jeon, W. S., & Kim, I. H. (2013). Analysis of sport ideology in the film through a semiotic methodology. *Journal of Korean Physical Education Association for Girls and Women*, 27(2), 19-35.
- Jung, E. J., & Chon, B. S. (2011). Comparative study on characteristics of sports movies between Korea and the U.S. *The Korea Contents Society*, 11(12), 152-161.
- Kim, S. Y. (2010). The effects of emotion on the mouth intention and participation of sport movie see after. *The Korea Journal of Sports Science*, 19(4), 815-825.
- Kim, Y. J. (2012). The Olympic is popular, but why can't we find contents based on sports?. *Dong-A Daily News*, Retrieved July 24, 2020 from <http://news.donga.com/3/all/20120731/48196162/2?comm>
- Kim, K. A. (2016). A study on the structure and transformation of sport film contents. *The Journal of Yeongju Language & Literature*, 34, 295-319.
- Kim, S. W. (2017). *Cultural contents industry in the fourth industrial era*. Seoul : Cleanbee Design.
- Kim, Y. E., Doh, E., & Moon, B. (2016). A study on symbolic meaning of sport movie <The Himalayas>. *The Korean Journal of Physical Education*, 55(3), 83-94.
- Kim, M. S., & Jeon, S. W. (2020). Sports story of the cold war era projected in the film "Three Seconds". *The Korean Journal of Sport*, 18(2), 1085-1094.
- Kim, B. C., & Seo, J. C. (2017). A Critical review on the dominant trend of the study of sport & film in the North American context and its implication for Korean sport film studies. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 30(1), 125-148.
- Lee, K. C. (2006). An understanding of gender equity through sport movies. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 13(4), 163-181.
- Lee, E. J. (2011). Six or seven sports movies will be released. *Seoul News*, Retrieved November 23, 2020 from <http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20110614020001>.
- Lee, H. J. (2012). Possibility and task of sport philosophy teaching through movie. *Journal of the Korean Society for the Philosophy of Sport, Dance & Martial*, 20(2), 19-31.

- Lee, H. G. (2018). Deployable structure and ideological discourse in sports movies with 「Battle of the Sexes」. *Journal of Sport and Leisure Studies*, 72, 267-280.
- Lee, K. Y. (2019). The story of female sports reproduced in the film 'Dangal': The analysis of narrative structure and symbolic meaning. *The Korean Journal of Sport*, 17(2), 937-951.
- Lee, J. R., & Kwon, K. N. (2016). Limits of sports films from the perspective of social structure. *The Korea Contents Society*, 16(4), 780-788.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Maeng, L. S., & Cho, S. S. (2012). A sport film, "YMCA Baseball Team", as an ideological contested terrain for anti-feudalism and anti-colonialism. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 25(4), 95-108.
- Moon, B. R. (2020). Developmental plans for cultural contents based on sports. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 33(1), 16-35.
- Noh, Y. K. (2006). Validity issues for qualitative research in leisure studies in Korea. *Korean Society Leisure & Recreation*, 30(4), 153-165.
- Oh, J. G. (2019). A study on the characteristics of Korean 'Baseball Movie' in 1970's: Focusing on the last inning <The Last Inning (Yeonggwang-ui Guhoemal)>(1977). *Contemporary Cinema Studies*, 14(1), 267-301.
- Park, S. M., & Jeong, S. H. (2010). The factors and prospects of Korean sports storytelling. *International Association of Language and Literature*, 50, 275-305.
- Seo, J. C., & Lee, Y. S. (2017). Reel sport film for critical sport pedagogy: An exploratory discussion of how to utilize 《4th Place》 for teaching critical sport literacy in P.E. teacher education. *Korean Journal of Elementary Education*, 28(1), 123-141.
- Shin, J. A. (2009). Production cost of "The national team" is 11 billion won. *No cut News*, Retrieved November 13, 2020 from <http://www.nocutnews.co.kr/news/607214>
- Shin, S. H., Kim, S. Y., & Kim, K. O. (2010). The effects of positive emotion and negative emotion on the sport image, sport behavior of sport movie see after. *The Korean Journal of Physical Education*, 49(2), 269-278.
- Yoon, G. I., & Cheon, H. J. (2020). The history and characteristic of sports movies in Korea. *The Korean Journal of Physical Education*, 59(3), 33-45.