

스포츠와 언더독 효과

곽정현¹ · 이선희^{2*}

Underdog Effect in Sport

Kwak, Jeong-Hyeon¹ · Lee, Sun-Hee^{2*}

Abstract

The term “underdog effect” denotes a phenomenon of public opinion in a way that explicitly or implicitly supports an alternative that competes with a particular party to be the likely winner and expected to lose. With an aim to provide basic data to positively affect participants as well as viewers through direct underdog effect in sport games where underdogs can demonstrate their capacities, results are gathered as follows. First, E-sport such as League of Legend, the 2015 World Championship, Cheolgwon 7, Kiwoom Heroes, Professional Ssireum and winter sport games participated by Kim Yuna, Lee Sanghwa and ice hockey team. The association between this underdog effect and sports can be classified into sport consistency, sport uncertainty, challenging spirit surpassing other players and excitement from winning. This underdog effects from sport games enable players to be satisfied and excited through indirect experiences such as weak players suppress stronger opponents.

Key words: sport, underdog, underdog effect

* woojoo0757@naver.com

1. 가천대학교(Gachon University)/교수

2. 경희대학교(Kyung Hee University)/겸임교수

I. 서론

1. 연구의 필요성

구약성경의 소년 다윗은 체격적으로 절대 이길 수 없을 것 같은 거대한 체구의 골리앗을 제압하였다. 이 장면은 약자가 강자를 제압하는 가장 대표적인 예시로 묘사되면서, 현대사회에 와서는 전혀 상대가 될 것 같지 않은 사람들이나 팀, 혹은 회사끼리 경쟁하는 모습을 나타내는 말로 인용된다.

이러한 다윗과 골리앗의 이야기는 약자에게 희망을 주는 사례이며, 이는 최근에 언더독 효과라는 단어로도 표현된다. 언더독은 투견 시합 중 아래에 깔린 개를 더 응원한다는 현상에서 비롯된 말로, 반대말은 탑독(Top dog)이라고 한다. 승자보다는 패자, 만년 2인자에게 동정심을 가지거나 응원하는(성정연, 정유정, 전선규, 2013) 언더독 효과(underdog effect)란 명백하게 혹은 암묵적으로 우월한 위치에 있는 경쟁자를 상대로 경쟁하고 있어 성공하기 어려울 것이라고 예상되는 객체를 응원하고 지지하는 경향을 말한다(Kim et al., 2008). 특히 어려운 역경을 극복하고 성공을 이루는 이야기를 담은 언더독 스토리(underdog narrative)는 정치, 스포츠, 문학, 예술 등 우리 사회의 매우 광범위한 영역에 걸쳐 나타나며, 또 문화권을 막론하고 쉽게 찾아볼 수 있다(정헌주, 2012).

선거시에 당선될 가능성이 높은 후보를 지지하고 투표하는 것을 밴드웨건 효과(band wagon effect)와 2008년 미국 대선에서 표심을 잡기 위해 버락 오바마(Burack Obama) 후보와 존 매케인(John McCain) 후보모두 자신을 언더독으로 묘사하는 전략을 취하였다(김예리, 2014). 당선가능성이 높은 후보에게 지지하는 현상을 밴드웨건이라

고 하지만, 언더독 효과는 오히려 또한 우리는 다윗이 골리앗을 제압하는 장면 뿐 아니라 형에게 구박받던 홍부가 부자가 되고, 놀부가 몰락하는 과정을 그린 ‘홍부놀부전’, 언니들에게 구박받던 신데렐라가 행복을 찾아가는 ‘신데렐라 이야기’ 등은 꺾박받던 주인공들이 그들을 괴롭히던 사람들에게서 벗어나 행복을 찾아가는 대표적인 ‘언더독’이야기라 할 수 있을 것이다. 그리고 TV 프로그램 ‘무한도전’에 열광했던 이유가 출연자들이 숨기고 싶은 저마다의 약점을 극복하고 자신만의 캐릭터를 만들어가는 모습을 보면서 응원을 보낼 수 있었기 때문이다(안유현, 전수지, 정혜옥, 2019).

약자가 강자를 제압하는 가장 드라마틱한 분야는 어쩌면 스포츠 현장일 것이다. 우리는 어린 시절 ‘내 이름은 독고탁’, ‘슬램덩크’등에 열광했었다. 이러한 스포츠 만화는 ‘초보자, 패배자, 소외자’ 등이 모여서 성장해가는 모습을 다루고 있었다. 압도적인 경기력의 차이가 있는 두 팀의 경기에서 일반적으로 강팀을 응원하지만, 때로는 약팀이 강팀을 꺾고 이기거나, 지더라도 훌륭한 경기력을 보여주었으면 하는 기대를 한다(김건우, 박도형, 2018). 하위 시드의 선수가 상위 시드의 선수를 제압하고, 강력한 우승후보자가 탈락하기도 하며 상대적 약체로 여겨졌던 선수들의 승리는 경기를 관람하는 관중들에게 쾌감을 준다.

동계스포츠를 하기 어려운 아프리카의 ‘자메이카’ 선수들이 1988년 캘러리 동계올림픽에서 봅슬레이 선수로 참가하여 전 세계에 감동을 준 사례나 2018 평창올림픽 당시 ‘영미~~’신드롬을 일으키면서 세계적 강호들을 제압하고 은메달을 획득한 ‘팀 킴(Team Kim)’의 활약, 그리고 2004년 아테네 올림픽에서 은메달을 차지하는 과정을 그린 “우리 생애 최고의 순간”, 스키점프 선수들과 여자 아이스하키

선수들의 활약을 그린 “국가대표 1, 2”와 같이 어려운 상황을 극복하는 장면을 그려낸 영화들이 흥행하는 것도 이러한 “언더독 효과”와 관련이 있다고 볼 수 있다.

이는 어려운 여건에서도 강자와의 경쟁에 고군분투하는 언더독을 보면서 자신의 모습과 일치감을 느끼고 언더독이 경쟁에서 승리할 수 있기를 응원하게 되며(안유현, 전수지, 정혜옥, 2019), 영화 속에서 역경을 극복하는 그들의 모습을 보면서 누구나 할 수 있다는 자신감을 가지게 된다.

또한 최근 국제배구연맹(FIVB)이 포인트로 순위를 정하는 새로운 국가별 세계랭킹을 도입할 예정인데, 대표적인 내용 중 하나가 약팀이 강팀을 이기면 더 많은 포인트를 얻는다는 것으로서(박진국, 2020), 약팀이 강팀을 제압하기 위하여 보다 박진감 넘치는 경기를 수행할 수 있도록 노력하는 모습을 보여주기를 기대하고 있다.

약자들에게 늘 약자로만 머무르지 않는다는 기대를 줄 수 있는 언더독에 대한 연구는 대부분 마케팅과 관련된 연구로서 상품의 선택과정에서 언더독 효과로 나타나는 현상에 대한 연구가 주를 이루고 있다(김건우, 박도형, 2018; 김송미, 이희정, 2018; 김송미, 이희정, 2019; 성정연, 정유정, 전선규, 2013; 안유현, 전수지, 정혜옥, 2019). 이러한 마케팅 연구들은 서론에서 언더독 효과가 나타나는 대표적인 분야가 스포츠 현장이라고 주장한다. 그러나 선행연구에서 가장 언더독 효과가 발휘될 수 있는 분야가 스포츠 현장이라는 주장에도 불구하고, 스포츠에서 언더독 효과에 대한 연구는 매우 미흡한 실정이다.

스포츠 현장은 늘 승리하는 자가 승리하지 않으며, 다양한 변수를 통해 늘 2인자였던 선수가 승리를 차지하기도 한다. 정정당당함으로 승리를 쟁취

하는 것이 스포츠의 본질이며, 이는 동일한 규칙과 환경 속에서 선수 본인이 가지고 있는 내적 역량만으로 승리를 얻어낼 수 있다는, 언더독도 언젠가는 승리할 수 있다는 기대감을 줄 수 있다.

본 연구는 이러한 언더독이 그들의 역량을 공정하게 발휘할 수 있는 무대인 스포츠 현장에서 느끼는 언더독 효과를 통해 스포츠의 참여자는 물론 관람자들에게도 긍정적 영향을 줄 수 있는 기초자료를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두었다.

2. 연구방법

본 연구는 언더독이 그들의 역량을 공정하게 발휘할 수 있는 무대인 스포츠 현장에서 느끼는 언더독 효과를 통해 스포츠의 참여자는 물론 관람자들에게도 긍정적 영향을 줄 수 있는 기초자료를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두고 연구를 진행하기 위하여 다음과 같은 연구방법을 사용하였다.

첫째, 스포츠 현장에서 언더독 효과에 대한 현황을 보기 위하여 신문기사를 활용하였다.

둘째, 문헌고찰을 통해 언더독 효과와 스포츠 본질을 분석하였다.

Ⅱ. 언더독 효과의 사례

1. 한·미 프로야구에서의 언더독 효과

프로야구의 키움 히어로즈 팀은 모기업이 없는 유일한 프로구단으로서, 2008년 서울을 연고로 창단되었다. 히어로즈 구단은 메인스폰서 선정을 통해 팀 명이 변경되는데 2008년의 우리 히어로즈, 2013년의 넥센 히어로즈를 거쳐 2019년의 키움 히

어로즈로 변경되었다(키움 히어로즈 홈페이지, 2019). 이러한 히어로즈 구단은 모기업이 없기 때문에 재정적 후원이 가장 열악하다고 알려져 있음에도 불구하고 좋은 경기력을 통해 야구팬들의 많은 관심과 주목을 받고 있다. 특히 2018년의 플레이오프에서 와일드카드 결정전부터 시작하여 플레이오프 5차전까지 접전을 이루었고, 2019년에는 대한민국의 대표적인 대기업인 SK와 LG의 후원을 받는 구단에게 전력, 재정, 팬층 모두 불리한 상황에서 승리하고 한국시리즈까지 진출하는 저력을 보여주었다.

프로야구 NC 다이노스 팀은 히어로즈 구단을 제외하고 모기업이 대기업이 아닌 팀이라는 점에서 ‘언더독’이라고 인식되었으며, 창단시부터 돌풍을 일으켰다. 이후 2018년 최하위를 차지하여 ‘약팀’의 이미지가 생겼으나, 2019년 와일드카드 결정전을 통해 준플레이오프까지 진출하여 가을야구에 참여할 수 있다(이용균, 2019년 10월 1일자).

2008년 대한민국 야구대표팀은 당시 일본, 미국, 쿠바와 같은 야구 강국을 연파하며 사상 첫 9전 전승으로 올림픽 금메달을 획득하여 모두의 예상을 깨고 ‘언더독’의 신화를 이루어냈다고 화자되고 있다(이준목, 2019년 11월 6일자).

미국 메이저리그의 오클랜드 애슬레틱스는 2002년 메이저리그 팀 중 두 번째로 ‘가난한’ ‘스몰마켓’ 팀이므로 20연승을 기록하며 플레이오프에 진출하였고 이는 영화 ‘머니볼’로 제작되어 유명해진 대표적인 언더독 팀으로(정두환, 2018년 1월 13일자), 이는 “아무도 예상 못한 ‘언더독’ 오클랜드의 반란”이라고 칭해졌다(댄 코놀리, 2018년 9월 12일자). 2019년 미국 메이저리그 월드시리즈에서 우승을 차지한 워싱턴 내셔널스는 월드 시리즈 진출팀으로 최약체의 평가를 받았다. 그러나 이러한 평가를

뛰어넘고 월드시리즈를 제패하였다(김철오, 2019년 10월 24일자). 워싱턴 팀과 한국시리즈까지 진출한 히어로즈의 모습에서 프로야구 현장에서 대표적인 언더독의 승리로 인식되고 있다.

2. 동계스포츠에서의 언더독 효과

2010년 밴쿠버 동계올림픽의 금메달 획득으로 국민영웅으로 자리잡은 김연아 선수는 대한민국의 대표적인 동계스포츠의 스타이지만, 대한민국의 동계스포츠는 당시까지 매우 열악한 상태였다. 1992년 알베르빌 동계올림픽에서 쇼트트랙의 김기훈 선수가 최초의 동계올림픽 금메달을 획득한 이후로 대부분 쇼트트랙에서 메달을 획득했을 뿐 그 외의 종목에서는 우수한 성적을 획득하기 어려웠다. 특히 피겨 스케이팅의 경우 동유럽과 북미지역이 강세를 보이고 있었던 상황에서 아시아, 대한민국의 김연아 선수의 등장과 우승은 동계올림픽의 언더독이었던 대한민국과 김연아 선수를 동계올림픽 강자로서 인식하게 만드는 계기가 되기도 하였다.

2010년 밴쿠버 올림픽 당시 김연아와 더불어 이상화, 이승훈, 모테범 선수는 당시 세계정상급이던 쇼트트랙스케이팅과는 달리 ‘언더독’ 입장이었던 스피드 스케이팅에서 예상치 못한 깜짝 금메달을 따냈던 선수로 화자되고 있다. 당시 스피드 스케이팅 종목은 1992년 알베르빌 동계올림픽에서 김윤만 선수의 은메달 획득 이후 18년만의 메달 획득일 정도로 대한민국 동계스포츠의 불모지였었지만, 단숨에 스피드 스케이팅 강국으로 성장할 수 있었던 언더독의 쾌거였다.

평창올림픽 당시 북유럽, 북아메리카 등 동계올림픽 강국이 아닌 대한민국에서 빙상 종목 이외의

분야인 설상 종목인 스킨레이팅 종목에서 최초로 금메달을 획득한 윤성빈 선수와 은메달을 획득한 4인승 팀, 아이스 댄싱에서 '아리랑'을 선보였던 민유라, 쟁민 선수, 당시 세계 최하위권이지만, 언더독의 반란을 꿈꾸었던 남자 아이스하키 대표팀(이경태, 2018년 1월 10일자), 남북한 단일팀으로 출전한 여자 아이스하키 대표팀, 그리고 캐나다, 영국, '갈릭 걸스', '영미'신드롬을 일으킨 '팀 킴', 스노보드 종목에서 은메달을 획득한 '배추보이'이상호 선수, 그리고 메달을 획득하지 못했지만 보이지 않는 곳에서 열심히 노력한 '언더독'의 기적(장형인, 2018년 2월 28일자)이라고 까지 불리고 있다.

급조된 스키점프 국가대표 팀의 성장과정을 다룬 영화 '국가대표 1', 여자 아이스하키 국가대표 팀의 성장과정을 다룬 '국가대표 2' 등은 국내 동계스포츠의 '언더독'을 다룬 영화이며, 1994년 개봉한 영화 '쿨러닝'은 눈(雪)을 볼 수 없는 '무더운 곳'인 아프리카의 자메이카의 젊은이들이 1988년 캘거리 동계올림픽 당시 동계스포츠 종목인 봅슬레이에 도전하여 내부의 갈등과 외부의 문제를 극복하고 다들 불가능이라고 생각했던 도전에 성공하는 스포츠 영화로서 당시 경기를 관람한 관중이나, 영화를 시청한 관람객들 모두 좋은 결과를 얻기 바라는 마음으로 응원할 수 밖에 없었던 대표적인 언더독 영화이다. 우리가 불가능하다고 생각하는 편견을 스스로 떨쳐내는 모습은 언더독 효과의 대표적인 사례라 볼 수 있다.

3. e-sports에서 언더독 효과

일정한 시간과 장소가 필요한 기존의 놀이와 달리 시·공간의 제약이 크게 없는 e-sports는 바쁘게 사는 현대인들에게 쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠이

기에 빠르게 놀이 문화로 자리를 잡을 수 있었다(정병석, 엄진성, 김요섭, 2019). 이러한 e-sports에 열광하는 사람들이 점차 증가하고 있으며, 그중에서도 리그 오브 레전드(League of Legend; 이하 LOL)는 2009년부터 시작된 온라인 게임으로서, 5명의 강력한 챔피언으로 구성된 양 팀이 서로의 기지를 파괴하기 위해 치열한 사투를 벌이는 전략 게임이며(리그 오브 레전드 홈페이지, 2020), e-sports의 대표적인 게임이다. LOL은 월드 챔피언십이 연 1회 개최되고 있으며, 2015년 대회는 전 세계 누적 시청자수가 약 3억 3,400만명에 이를 정도로 많은 관심을 받고 있다. 2015년 대회는 대한민국 팀 간의 결승전 경기로 국내에서도 많은 주목을 받게 되었는데, 당시 결승에서 KOO Tigers 팀은 2015 시즌 당시 팀의 스폰서가 없는 상태에서 결승까지 진출하였고 당시 전승우승을 앞두었던 압도적인 우승후보팀 SKT T1의 5전 3승제에서 1패를 안김으로서 전승우승을 저지하고 감동적인 준우승을 차지했다. 당시 경기장에 있는 관객들이 단체로 약팀이었던 "KOO Tigers!"를 연호하며 응원하였다는 것은 대표적인 언더독 효과의 사례로 볼 수 있다.

종목을 불문하고 스포츠에서 언더독의 반란을 가장 흥미진진하게 본다. 2019년 12월 진행된 2019 OGN 슈퍼 리그(이하 OSL) 철권7 종목에서 본인들조차 우승 후보라고 생각하지 않았던 언더독 팀이 8강, 4강을 넘어 대망의 우승까지 차지하며 짜릿한 재미와 감동을 선사했다(박태균, 남기백, 2020년 1월 20일자). 2016년 KeSPA컵 스타크래프트 2 부분의 우승자는 당시 가장 약체라는 평가를 받던 'Neeb' 알렉스 선더하프트로 언더독이라는 평가를 뛰어넘었다(한국 e-스포츠협회, 2016년 10월 17일자). 언더독의 반전 승리는 매 국제 대회마다 한번쯤은 화제가 되며, 비교적 주목받지 못하는 비주류

팀들이 다듬어지지 않은 거친 공격성으로 생각 이상의 전투력을 통해 강팀으로 주목받는 팀을 제압하기도 한다(신연재, 2019년 5월 13일자).

4. 기타

2016년 리우데자네이루 올림픽은 언더독(Underdog)의 반란으로 뜨겁다고 소개되었다. 당시 메달 획득이 쉽지 않았던 국가였던 푸에르토리코·싱가포르·베트남·피지·코소보 등이 첫 금메달을 획득하고 “세계랭킹 1위 줄줄이 탈락…골리앗의 무덤”이라고 할 정도로 예상치 못한 이변들이 속출하였다(배민욱, 2016년 8월 15일자). 펜싱 남자 에페 금메달리스트 박상영 선수에게 금메달을 기대했던 이는 거의 없을 정도로 당시 세계랭킹은 21위였지만, 세계 강호들을 제압하고 금메달을 획득했으며, 특히 결승전에서 ‘할 수 있다’라는 모습은 절대적인 열세를 뒤집고 승리를 획득한 결과에 감동을 더해 주었다.

국민스포츠로서 주목받았지만, 인기가 주춤했던 씨름은 최근 방송을 통해 과거의 영광을 재현하기 위하여 노력한다. “원재료 맛, 편집 기술, 언더독 서사가 빚어낸 ‘씨름의 회열’”(이승한, 2020년 1월 18일자)은 특히 비인기 종목이면서, 그리고 체급 차이로 인하여 주목받지 못한 선수들을 등장시키면서 언더독 스토리의 구조를 갖추었다.

이외에도 “정규리그 5·6위 오리온·KT ‘언더독 반란, 기대하시라’”(추상철, 2019년 3월 19일자), “만년 후보 박상미, 여자배구 대박 ‘언더독 스타’ 탄생하나”(김영국, 2018년 12월 15일자), “‘언더독’ 반란 있어 축구는 드라마가 된다”(김현길, 2018), “홍영기 ‘탐독 난딘에르텐 꺾어 언더독 반란 보여줄 것’”(안준철, 2019년 8월 28일자), 2016년 러시아 월

드컵 당시 독일을 제압한 대한민국의 성과(고미혜, 2018) 등은 스포츠 현장에서 언더독의 스토리가 주는 감동을 묘사해준 사례이다.

Ⅲ. 언더독 효과와 스포츠 본질

위와 같은 사례들을 볼 때 언더독 효과는 일상생활에서 쉽게 접할 수 없는 반전을 통한 감동을 선사한다. 그렇다면 왜 언더독의 반란이 감동을 주는 것일까?

1. 스포츠의 일치화(동일시)

먼저 스포츠를 ‘나’와 일치화(동일시) 여기기 때문이라고 사료된다.

동일시란 특정 집단에 대한 소속감을 지각하는 하나의 인지적 개념으로(Mael & Ashforth, 1992; 서재열, 2019), 어느 대상의 생각과 감정과 행동 등을 무의식적으로 받아들여 그 대상과 비슷한 경향을 나타내는 것을 말한다(김춘경 외 4인). 이러한 동일시는 개인이 한 가지 또는 몇 가지 측면에서 다른 사람을 닮게 되는 자동적이며 무의식적인 정신과정으로서, 성숙 및 정신 발달을 수반하며, 흥미, 이상, 버릇, 기타 다른 속성을 획득하거나 배우는 과정을 돕는다(이재훈, 2002). 사람들은 자신을 영예롭고 행복한 위치에 있는 타인과 동일시함으로써 자신의 모습을 더 좋게 인식하려는 성향 즉, ‘반향된 영예 추구성향(bask in reflected glory)’을 보이곤 한다(End, Dietz-Uhler, Harrick, and Jacquemotte 2002; Schimel Pyszczynski, Greenberg, O’Mahen, and Arndt 2000; Snyder, Lassegard, and Ford, 1986; 성정연, 정유정, 전선규, 2013).

스포츠에서 어떤 특정인이나 팀을 영웅시함으로써 팬들로 하여금 스포츠 영웅이나 스포츠 기업, 팀, 국가와 동일화시켜 자기가 속한 집단이나 사회 속에서 자신의 존재 의의를 인식하는 것처럼 착각하게 되는 것이다(김중하 외 5인, 2017).

동일시는 조직과 팀 관련해서 가장 많이 다루어 지는데 스포츠에서 동일시는 팬들이 자신이 응원하는 구단에 대해 일체감을 가지고 자신이 선호하는 팀의 승리와 패배를 자신의 것으로 인식하는 것을 예로 들기도 한다. Paharia et al.(2011)의 연구에서, 사람들은 평균적으로 자신을 친구나 같은 사회 계층에 있는 사람보다 더 언더독이라고 생각하고 있었으며(108명의 참가자 중 58%), 평소 자신이 언더독 성향이 강하다고 느끼는 사람일수록 언더독 브랜드와 자신과의 일체감(identification)도 더 크게 느낀다고 보고되고 있다. 또한 Frazier and Snyder(1991)의 연구에서는 참가자들을 팀으로 구성하고, 참가자들에게 각각 소속한 팀이 “매우 선호하는” 가장의 스포츠 경기를 고려할 것을 요청했고, 그 결과 응답자들의 81%가 약자를 선호한다고 응답했다.

그러나 현실은 그렇지 않다. 현실에서 개인은 언더독 효과가 발생할 수 있는 확률이 상대적으로 적기 때문에 선수를 자신에 동일시하여 선수의 승리로 하여금 대리만족을 하는 경향이 있다. 언더독 효과는 이와 같은 상황이다.

종교와 사회에서 약자를 보호하고 그에 대한 규범이 있는 것처럼, 스포츠 현장에서도 약자를 보호하고 지켜주고 싶은 마음이 생겨나는 것이다. 일반적으로 질 것으로 여겨지는 언더독에 대해서 응원을 한다고 해서 언더독의 패배에 실망감을 크게 느끼지는 않지만 예상과 달리 언더독이 승리한다면 여기서 오는 기쁨은 매우 크기 때문에 언더독을 응

원한다는 것이다. 따라서 언더독에게 기대하는 것은 성공이라기보다 힘의 불균형에서 오는 불공평함을 바로 잡고 사회적 정의를 실현(김예리, 2014)이라고 생각한다는 것이다.

2. 스포츠의 불확실성(의외성)

경쟁은 둘 이상의 상대가 최고가 되기 위해 경쟁하는 투쟁으로 스포츠는 이러한 경쟁을 통해 재미를 증가시키고, 승패가 결정되는 것이며 참가자들 모두에게 적용되는 공정한 규칙 속에서 이루어지기 때문에 공평하다고 본다(이정학, 2019). 그러나 이렇게 결정되는 승패는 실력에 따라 결정되는 것이지만 때로는 실력 이외의 것으로 결정되기도 한다. 세계 1위가 늘 1위를 유지하는 것이 아니며, 실력이 뛰어난 상대에게 늘 패배하는 것도 아니다. 평창올림픽 당시 세계 8위의 여자 컬링 팀은 세계 1위부터 10위까지 모두 승리함으로써 당시에도 “올림픽에서 가장 '핫' 했던 여성들, 영화보다 영화 같았다”라고 하면서 언더독의 반란(구건우, 2018년 2월 27일자)이라고 하였다.

스포츠 경기에서 선수는 경쟁상대를 자신이 선택할 수 없으며, 이는 ‘제도화된 규칙성’이라는 스포츠의 특성을 통해 경기에 참여하며 단순한 행운이 아닌 신체기능, 전술, 확률, 기술, 경험 등의 다양한 요소에서 결정되게 만드는 요인이다(김범식 외 9인, 2002). 또한 스포츠는 상대방을 이기기 위하여 신체적 기술과 훈련을 통해 획득된 능력을 요구하며, 이러한 상황은 때로는 환경에 따라 발생하기도 한다. 객관적인 수치에 좌우되는 것이 아니라 당일의 컨디션, 주변환경, 응원 등 여러 가지 다른 요소에 의해 승패가 결정된다는 것은 곧 불확정성

을 의미한다. 스포츠의 특성을 말할 때 당연히 거론되어야 하는 것이 바로 불확정성(Loy et al. 1978)이다. 스포츠의 불확정성이 게임과 스포츠 지속에 필요한 긴장과 흥분을 제공한다는 것이 스포츠만 가지는 특성이라고 보는 것이 일반적 지론이다(박남환 역, 2004).

불확실성은 결과를 미리 예측할 수 없다는 것으로 경기 중 긴장과 흥분을 자아내는 요소로서 한 팀에게 일방적인 경기는 지루함을 줄 수 있기 때문에 스포츠 현장에서는 규모, 기술, 경험 등을 통해 평준화를 시도한다(김범식 외 9인, 2002). 그럼에도 불구하고 스포츠의 매력은 객관적으로 열세인 팀이 가끔 이기는 불확실성(의외성)에 있다. 프로스포츠의 세계에선 투자(돈)가 절대적으로 전력을 좌우하지만 가끔은 '각본 없는 드라마'같은 반전이 일어난다. 프로스포츠에서 선수에 대한 평가는 연봉으로 좌우되지만, 연봉이 가장 높은 팀이 반드시 우승을 차지하는 것은 아니다. 또한 정규시리즈에서 승률이 가장 높았던 팀이 최종 결승에서 승리를 차지하는 것만이 아니다.

이렇듯 스포츠의 특성 중 '불확실성'은 스포츠 고유의 박진감과 흥분을 만들어내고 매 경기마다 기대를 하게 만드는 요인이다. 때로는 확률을 뛰어넘는 가장 대표적인 분야가 스포츠이기도 하다. 많은 스포츠 학자들이 경기력을 향상시키려고 세부적으로 연구하며 경기의 결과를 예측하려고 많은 연구가 진행되지만 승패의 예측이 어려운 이유는 스포츠만이 가지는 특성인 불확실성이라 할 수 있다. 스포츠 현장에서 언더독에 대한 응원은 이러한 불확실성을 뛰어넘고자 하는 관중들의 욕구가 될 수 있다.

3. 상대를 뛰어넘는 도전의식과 승리를 통한 희열

성공은 역사적으로 봤을 때 공동체적 농경사회로부터 도시산업화 사회로 변천하는 과정에서 지위와 부를 획득하는 필수요건이 되었다. 이같이 스포츠에서의 탁월성은 업적을 보상하는 유인이 되고 있다(Callhaun, 1981). 업적사회의 배경 하에서는 필연적으로 업적지향적 행동이 표출되며 이러한 가치체계를 학습하는 개인은 스포츠나 일반사회의 경쟁적 활동에 참가함에 있어 승리나 성취를 추구하려는 업적지향성이 강하게 나타난다.

스포츠 활동을 통하여 얻을 수 있는 것은 본질적인 즐거움이다. 자신의 한계에 지속적으로 도전하여 이를 극복함으로써 스포츠 활동 자체의 즐거움을 경험할 수 있다.

스포츠가 성립되기 위해서 공정(fairness), 기능(skill), 승리(victory)의 성향을 추구하며, 온전한 경기를 위해 스포츠맨십(sportsmanship)과 공평(equity)을 최고의 가치 태도를 갖는다. 이러한 공평을 유지시켜 주는 것이 규칙이며, 페어플레이는 성문화된 규칙뿐만 아니라 불문율적인 관습(mores)까지도 엄정하게 지켜야 하며, 나아가 순수한 스포츠의 본질이며 경기의 결과를 초월하여 경기를 행하는 가치의 표출이다. 이와 같이 페어플레이는 스포츠맨십의 구성요소로서 정정당당하게 경기하는 태도를 의미하며 승리를 위한 비겁한 행위나 책략을 배격함으로써 상대방에게 자신의 실력을 유감없이 발휘하여 후회 없이 경쟁한다는 가치 태도의 체계이다(임변장, 2004).

인간이 살아간다는 것은 자신의 존재가능성을 '염려'할 뿐만 아니라 타인을 '배려'하면서 살아간다는 것을 말하는 것으로(문동규, 임성호, 2018), 스포

츠 참가를 통해 능력 발휘가 배양되는 스포츠맨십 및 페어플레이 정신은 스포츠와 일반사회가 공통적으로 추구하는 목표인 승리 혹은 성공을 성취하기 위한 전제조건이 되는 것이다(김종하 외 5인, 2017). 이에 자신에게 불리한 상대선수일지라도 정당당히 승부한다. 일등 경쟁자에게 뒤처지지만 부단히 노력하는 언더독의 모습에 소비자는 감정이입 성향에 의해 동점심을 갖게 되며(성정연 등, 2013), 불합리한 위치에서 경쟁자와 싸운다는 것을 의미하는 것이 아니라, 돈, 힘, 몸집, 약함 같은 약한 특성을 가지고도 장애물 앞에 인내심을 가지고 경쟁하는 것을 의미한다(Niditch, 1987). 대한민국의 국기인 태권도 정신 중 ‘백절불굴’은 백번 꺾여도 결코 굽히지 않는 것이며, 올림픽 표어인 Citius(보다 빠르게), Altius(보다 높게), Fortius(보다 강하게)는 본인의 한계를 극복하고 실패에 좌절하지 않는 것이다.

언더독은 경쟁을 함에 있어서 때로는 상대를 결코 이길 수 없을 것 같지만 그 사실에 대해 굴복하지 않고 험난한 노력을 하고 있다고 평가되며(Kim et al., 2008) 이는 인간의 한계를 극복함으로써 희망을 안겨주는 것이라 볼 수 있다.

IV. 결 론

언더독 효과(underdog effect)란 명백하게 혹은 암묵적으로 우월한 위치에 있는 경쟁자를 상대로 경쟁하고 있어 성공하기 어려울 것이라고 예상되는 객체를 응원하고 지지하는 경향이다. 언더독들이 그들의 역량을 공정하게 발휘할 수 있는 무대인 스포츠 현장에서 느끼는 언더독 효과를 통해 스포츠의 참여자는 물론 관람자들에게도 긍정적 영향

을 줄 수 있는 기초자료를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두고 다음과 같은 결과를 얻었다.

먼저 언더독 효과의 사례로 e-sports의 리그 오브 레전드 2015 시즌 월드 챔피언십, 철권 7 등과 프로스포츠의 키움 히어로즈, 프로씨름 등의 사례, 대한민국의 김연아, 이상화 선수, 아이스하키 팀 등이 활약한 동계스포츠 등이 있다. 이러한 언더독 효과와 스포츠 본질의 관계로 먼저 스포츠의 일치화(동일시), 스포츠의 불확실성(의외성), 그리고 상대를 뛰어넘는 도전의식과 승리를 통한 희열로 구분하였다. 스포츠를 통한 언더독 효과는 약자들이 강자를 제압하는 간접체험을 통해 대리만족과 희열을 얻을 수 있다는 것이다.

여성 수영선수 시몬 매뉴얼의 “난 언더독이라 불리는 것을 좋아한다. 언더독이란 말은 수많은 목표를 향해 나아가도록 더 노력하게 만든다고 생각한다”(허단비, 2019)라는 말이나 맨체스터 데비' 앞둔 맨유 선수가 “언더독 평가 즐긴다”(허윤수, 2019)는 것은 약자가 강자를 제압하는 짜릿함과, 누구나 예측할 수 있는 결과를 뒤집을 수 있는 쾌감을 통해 약자가 늘 약자가 아니고, 강자가 될 수 있다는 희망을 우리사회에 줄 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 고미혜(2018, 12월 26일). 독일 꺾은 한국 축구, AP통신 ‘올해의 스포츠 이변’. 연합뉴스.
2. 구건우(2018, 2월 27일). 올림픽에서 가장 ‘핫’했던 여성들, 영화보다 영화 같았다. 오마이뉴스.
3. 김건우, 박도형(2018). 브랜드 명성에 따른 기술 침해에 대한 소비자의 태도 변화: 약자 브랜드의 언더독 효과를 중심으로. 정보시스템연

- 구, 제27권 제4호, 167-187.
4. 김범식, 김응식, 홍계희, 박진경, 박종진, 조규정, 최병호, 장희전, 전정우, 홍룡(2002). 현대 사회와 스포츠. 도서출판 흥경.
 5. 김송미, 이희정(2018). SNS 채널 윤리성과 CEO 윤리성이 모바일 네이티브 광고인식 및 구전 의도에 미치는 영향: 언더독 효과(underdog effect)의 조절효과. 한국산업경영학회, 제33권 제4호, 173-197.
 6. 김송미, 이희정(2019). 항공사의 CSR활동에 대한 소비자의 진정성 및 적합성 인식에 대한 연구-항공사 브랜드 및 후원 대상의 언더독 효과를 중심으로-. 한국항공경영학회지, 제17권 제3호, 117-132.
 7. 김영국(2018, 12월 15일). '만년 후보' 박상미, 여자배구 대박 '언더독 스타' 탄생하나. 오마이뉴스.
 8. 김예리(2014). 언더독의 역효과(逆效果)에 대한 연구. 미간행 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
 9. 김종하, 김선희, 신동철, 윤현중, 이무진, 정성우(2017). 스포츠 지도사 한권으로 올인하기. 정훈사.
 10. 김철오(2019, 10월 24일). 12년 만의 최약체 평가 깬 '언더독' 워싱턴의 대반란. 국민일보.
 11. 김춘경, 이수연, 이윤주, 정종진, 최웅용(2016). 상담학 사전. 학지사.
 12. 김현길(2018, 7월 20일). '언더독' 반란 있어 축구는 드라마가 된다. 국민일보.
 13. 댄 코놀리(2018, 9월 12일). 아무도 예상 못한 '언더독' 오클랜드의 반란. 네이버스포츠.
 14. 리그 오브 레전드 홈페이지(2020). <https://kr.leagueoflegends.com/ko-kr/>
 15. 문동규, 임성호(2018). 인간의 본래적 실존과 스포츠. 한국체육철학회지, 제26권 제3호, 51-61.
 16. 박진국(2020, 2월 4일). '약팀, 강팀 이기면 더 많은 랭킹 포인트'. 부산일보.
 17. 박태균, 남기백(2020, 1월 20일). 언더독의 짜릿한 반전! OSL 철권7 우승 '해설자들', 락동민-리삼-구라. 인벤.
 18. 배민욱(2016, 8월 15일). "절대강자 절대약자 없다" 언더독의 반란. 뉴시스.
 19. 서재열(2019). 대학스포츠팀이미지-자아이미지 일치성, 동일시, 애착 및 충성도의 구조적 관계. 한국체육과학회지, 제28권 제2호, 533-543.
 20. 성정연, 정유정, 전선규(2013). 언더독(Underdog)에 대한 감성적 반응이 상표태도와 선호도에 미치는 효과. 소비자학 연구, 제24권 제1호, 363-387.
 21. 신연재(2019, 5월 13일). 대이변 만들어낸 베트남 풍 부 버팔로, 역대 MSI 언더독 활약상은?. 인벤.
 22. 안유현, 전수지, 정혜욱(2019). 사회적 배제 경험에 언더독(underdog) 광고에 대한 태도에 미치는 영향. 연세경영연구, 제56권 제2호, 49-75.
 23. 안준철(2018, 8월 28일). 홍영기, 탐독 난딘에르텐 꺾어 언더독 반란 보여줄 것. MK스포츠.
 24. 이승한(2020, 1월 18일). 원재료 맛, 편집 기술, 언더독 서사가 빚어낸 '씨름의 희열'. 한겨레.
 25. 이용균(2019, 10월 1일). '언더독' NC, 사상 첫 업셋 노틸 카드 '두산 스타일'. 스포츠 경향.
 26. 이재훈(2002). 정신분석용어사전, 미국정신분석학회.
 27. 이정학(2019). 스포츠에서 경쟁의 이중적 가치에 대한 이해. 한국체육철학회지, 제27권 제2호, 7-17.
 28. 이준목(2019, 11월 6일). '디펜딩 챔피언' 야구 대표팀, 명예회복할 수 있을까. 오마이뉴스.
 29. 장형인(2018, 2월 26일). 메달 못 딴 '88명'의 한국 선수도 진정한 평창 올림픽 주인공이었다. 인사이드.
 30. 정병석, 엄진성, 김용섭(2019). 장자의 놀이(遊)

- 를 통해 본 대한민국의 Esports. 민족문화논총, 제72권, 355-383.
31. 정세영(2018, 8월 15일). 언더독의 반란, 올림픽은 드라마다. 스포츠월드.
 32. 정윤식(2017, 5월 10일). 문재인 대한민국 19대 대통령 취임사. SBS 뉴스.
 33. 정현주(2012). 마케팅 상황에서 언더독 효과(Underdog Effect)가 나타나는 조건에 관한 연구. 미간행 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
 34. 추상철(2019, 3월 19일). 정규리그 5·6위 오른 팀T ‘언더독 반란, 기대하시라’. 뉴시스.
 35. 한국e-스포츠협회(2016, 10월 17일). 언더독의 반란은 e스포츠를 더욱 흥미진진하게 만든다. 한국e스포츠협회.
 36. 허단비(2019, 7월 26일). 女 자유형 100m 우승 매뉴얼 “언더독 날 이끄는 힘”. 뉴스 1.
 37. 허윤수(2019, 12월 7일). ‘맨체스터 더비’ 앞둔 맨유 선수, “언더독 평가 즐겁다”. 스포탈코리아.
 38. End, C. M., Dietz-Uhler, B., Harrick, E. A., & Jacquemotte, L.(2002). Identifying with winners: A reexamination of sport fans' tendency to BIRG 1. Journal of Applied Social Psychology, 32(5), 1017-1030.
 39. Frazier, J. A., & Snyder, E. E.(1991). The underdog concept in sport. Sociology of Sport Journal, 8(4), 380-388.
 40. Kim, J., Allison, S. T., Eylon, D., Goethals, G. R., Markus, M. J., Hindle, S. M., & McGuire, H. A.(2008). Rooting for (and then abandoning) the underdog. Journal of Applied Social Psychology, 38(10), 2550-2573.
 41. Paharia, N., Keinan, A., Avery, J., & Schor, J. B.(2011). The underdog effect: The marketing of disadvantage and determination through brand biography. Journal of Consumer Research, 37(5), 775-790.
 42. Schimel, J., Pyszczynski, T., Greenberg, J., O'Mahen, H., & Arndt, J.(2000). Running from the shadow: Psychological distancing from others to deny characteristics people fear in themselves. Journal of Personality and Social Psychology, 78(3), 446.
 43. Snyder, C. R., Lassegard, M., & Ford, C. E. (1986). Distancing after group success and failure: Basking in reflected glory and cutting off reflected failure. Journal of personality and social psychology, 51(2), 382-388.

논문투고일 : 2020. 02. 29

논문심사일 : 2020. 03. 29

심사완료일 : 2020. 03. 31