



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



碩士學位論文

유소년 승마프로그램의 질적향상을  
위한 빅데이터 적용 연구

濟州大學校 産業大學院

馬 産 業 學 科

許 錫

2017 年 2 月

유소년 승마프로그램의 질적향상을 위한  
빅데이터 적용 연구

指導教授 류 연 철

許 錫

이 論文을 理學 碩士學位 論文으로 提出함

2016 年 12 月

許 錫의 理學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長 정 동 기

委 員 도 경 탁

委 員 류 연 철



濟州大學校 産業大學院

2016 年 12 月

# Application of big data analysis on the development of youth horseriding program

Seok Heo

*Department of Construction and Environmental Engineering  
Graduate School of Industry  
Jeju National University*

*Supervised by Professor Youn-Chul Ryu*

Since the Horse Industry Promotion Act was enacted at the end of 2011, which was only six years ago, the Korean horse riding industry has become popular. However, horse riding has a very high percentage of one-time experience unlike other sports, which is only for a simple experience, so it is very difficult to find out accurate beginner population and analyze trends.

The number of horse riders including workers has been increasing with the opportunity to be easily accessible to ordinary people, horseback riding of which the image as an aristocratic sport was very strong. In addition, the youth in all sports has a very important meaning as future generations replacement; so the success of generational change determines the growth and success of all sports. The growth of horse riding in Korea has slowed down or been on the decrease ironically since around 2014 having shown rapid growth. It is very important to clearly understand the cause of this slowdown while young people as potential customers that want to ride a horse are increasing.

The study introduced big data concept to analyze various trends of horse riding objectively and scientifically; and various trend changes related to horse riding industry in the entire Korea and Jeju Island are analyzed for the past 10 years

through fusion analysis of big data. To date, most of its administration and budget have a strong tendency to be focused on horse racing. As elite horseback riding and leisure horseback riding which need to be clearly distinguished in the field are also mixed, two such ridings, which are highly heterogeneous in term of their goal and direction, are being operated disorderedly.

Jeju Island, where is capable of continuous horses riding over a certain distance outdoors like Mongolia, the current Korean horse riding does not really reflect the needs of customers for leisure horse riding despite these geographical characteristics.

The study suggests that a program that utilizes the unique environment potential of Jeju Island needs to be developed by identifying the aforementioned problems and taking into consideration the characteristics of youth and leisure horse riding; and the quality of the program should be improved so that it can be renewed as a leisure sport for anyone to enjoy riding that had been recognized as an aristocratic sport.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 배경 및 필요성 .....	1
2. 연구의 목적 .....	3
3. 연구의 제한점 .....	3
II. 이론적 배경 .....	5
1. 승마의 역사 .....	5
1-1. 말과 인간의 역사 .....	5
1-2. 승마와 마술 경기 .....	6
1) 장애물 비월 경기 .....	7
2) 마장마술 경기 .....	9
3) 종합마술 경기 .....	13
2. 말의 종류와 품종 .....	14
2-1. 말의 종류 .....	14
2-2. 말의 품종 .....	15
3. 승마의 현황 .....	16
3-1. 승마의 개념 .....	16
3-2. 여가활동 및 생활체육으로서의 승마 .....	17
3-3. 엘리트 체육으로서의 승마 .....	18
1) 엘리트 승마의 발전 .....	18
2) 엘리트 승마의 현황 .....	19
III. 연구방법 .....	22
1. 자료의 수집 및 분석 .....	22
1-1. 언론보도 자료 .....	22
1-2. 통계 자료 .....	22

1-3. 빅데이터 .....	22
<b>IV. 연구결과 및 고찰 .....</b>	<b>23</b>
1. 제주도내 유소년 승마교육 프로그램의 문제점 .....	23
1-1. 유소년 전문 승마교육시스템 부족의 문제점 .....	23
1) 성별 및 연령 차이에 따른 교육시스템 부재 .....	23
2) 유소년의 심리적 특이성이 고려되지 않은 승마교육의 한계점 .....	25
1-2. 엘리트 및 생활체육 승마교육의 차이점 고려 교육과정 필요 .....	27
1) 기승수준별로 구분된 전문 승용마 부족 .....	28
2) 경주마 습성이 남아 있는 마필 사용의 위험성 .....	29
2. 빅데이터(Big Data)를 이용한 승마 현황 및 트렌드 분석 .....	31
2-1. 빅데이터 분석의 개요 .....	31
1) 빅데이터의 정의 및 전망 .....	31
2) 빅데이터의 적용 분야 .....	32
2-2. 네이버 데이터랩(Data Lab) 자료융합 분석의 개요 .....	32
1) 데이터랩 검색어 데이터 융합 분석기법의 적용 .....	32
2) 데이터랩 검색어 데이터 분석기법 적용의 제한점 .....	33
2-3. 빅데이터를 이용한 승마관련 트렌드 분석 .....	34
1) 말종류(마종) 검색빈도 분석 .....	34
2) 전국의 년별 승마인구 변동 트렌드 분석 .....	36
3) 제주도의 년별 승마인구 변동 트렌드 분석 .....	38
4) 기승 단계별 승마인구 변동 트렌드 분석 .....	42
5) 빅데이터 트렌드와 통계결과 비교 분석 .....	46
3. 유소년 승마 프로그램의 개선방안 고찰 .....	48
3-1. 유소년 및 학부모의 니즈(needs) 변화 분석 .....	48
3-2. 유소년 특성을 고려한 놀이 기반 프로그램 개발의 필요성 .....	49
3-3. 제주 특유의 환경을 활용한 유소년 레저승마 프로그램 도입 .....	50

V. 결 론 .....	53
VI. 요 약 .....	55
참고문헌 .....	56
감사의글 .....	58

## 그림 차례

그림 1. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 제주마, 한라마, 더러브렛) .....	34
그림 2. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 더러브렛, 워블러드) .....	36
그림 3. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 승마비용, 승마장) .....	37
그림 4. 검색어 승마장 및 승마체험 사이의 상관관계 .....	38
그림 5. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 제주승마, 승마동호회) .....	39
그림 6. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 제주승마, 제주승마장, 제주승마체험) .....	40
그림 7. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 승마장, 제주승마장) .....	41
그림 8. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 어린이승마) .....	42
그림 9. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 승마바지, 승마부츠, 승마헬멧) .....	43
그림 10. 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 몽골승마, 제주승마) .....	45
그림 11. 제주도 말 사육 마리수 변동그래프(통계청, 2015) .....	47
그림 12. 제주도 말 사육 호수 변동그래프(통계청, 2015) .....	47

## 표 차례

표 1. 평보의 종류와 특징 .....	11
표 2. 속보의 종류와 특징 .....	11
표 3. 구보의 종류와 특징 .....	12

# I. 서론

## 1. 연구의 배경 및 필요성

우리나라의 승마산업은 지금으로부터 불과 6년 전이던 2011년 말산업육성법 제정과 함께 본격적인 대중화의 길로 접어들기 시작한다. 그 이후 2014년 말산업 특구 지정을 거치며 승마산업은 1인당 국민소득 2만달러 시대에 차별화된 소비를 원하는 계층의 새로운 소비욕구를 충족시키면서 짧은 시간 내에 국내 승마산업 및 시장의 규모가 매우 큰 폭으로 급증할 것으로 전망되었다.

그러나 2014년 이후 최근 2016년까지 승마분야와 관련된 다양한 지표들이나 승마업계 현장에서 체감하는 자료들은 우리나라의 말산업 발전이나 승마분야의 활성화가 지금 현재도 진행형으로 문제없이 성장하고 있다고 말하기 어려운 다양한 징후들을 드러내고 있다. 그 대표적인 것이 2011년 이후 최근까지 제주지역의 말 사육 가구수와 마리수의 감소이다(통계청, 2016). 귀족 스포츠로 인식되던 승마(서와 주, 2009)가 최근 약 5~6년 동안 본격적인 대중화 시기를 맞이하였음에도 불구하고 2006년 16,764마리에서 2011년 21,797마리까지 6년 동안 약 5,000마리 이상 증가했던 제주지역 말의 마리수는 2014년 15,224마리로 약 6,500마리 이상 감소하였다(통계청, 2016).

최근 승마분야에서 감지되는 이러한 성장감소 추세는 그 정확한 원인을 파악하기 매우 어려운 실정이다. 왜냐하면 승마관련 분야의 경우 정확한 숫자로 수치화된 자료가 매우 부족하여 통계처리와 같은 수학적 자료처리가 거의 불가능하고, 그밖에도 다른 스포츠와는 달리 단순 체험만을 목적으로 유입되는 일회성 인구비율이 매우 높은 비중을 차지하기 때문에 정확한 가입인구 파악이나 트렌드 분석 등에도 많은 어려움이 따르기 때문이다. 또 이러한 이유로 승마산업에 대한 전망이 과대평가된 면도 없지 않다.

승마산업은 말산업육성법, 말산업 특구 지정에 이어 학교로 찾아가는 승마교실, 그리고 전 국민 말타기 운동 등 대부분 정부 차원의 지원으로 견인된 스포츠 분야라 할

수 있다. 제주도의 경우 말산업 분야에 대한 정부지원 예산은 2013년도까지만 하더라도 10억원 정도에 불과했던 것이 2014년 1월 대한민국 제1호 말산업 특구로 지정되면 서부터는 56억원 정도로 불과 1년 만에 약 6배 증가되었고, 이러한 예산은 말생산 농가와 승마관련 사업자들의 시설지원, 생산지원, 승마교실 지원 등에 사용되었다(승마시설 설치법령 및 절차 매뉴얼, 2011). 그럼에도 불구하고 제주지역 말사육 가구수는 2006년 693호에서 2011년 1,119호까지 6년 동안 426호 증가했던 것이 2014년에는 747호로 무려 372호나 감소하였다(통계청, 2016).

농식품부 및 마사회와 같은 정부 차원의 지원은 승마의 초기 비용을 낮추는 데에 매우 큰 역할을 하였고, 결과적으로 일반 대중의 접근성을 높이는 효과를 가져왔다. 귀족 스포츠로서의 이미지가 매우 강했던 승마가 일반 서민들도 쉽게 접할 수 있는 계기가 마련되면서 직장인 등 승마인구가 증가하였다. 그러나 승마의 저변 확대가 시작되던 시점에 간과해서는 안되는 매우 중요한 사회적 현상이 한 가지 있다. 그것은 바로 초등학교와 중학교를 중심으로 하는 유소년 승마에 대한 잠재된 수요를 초기부터 제대로 반영하지 못하였다는 점이다.

앞서 언급한 바와 같이 승마는 불과 십여 년 전까지만 하더라도 이른바 귀족 스포츠로서의 이미지가 매우 강했기 때문에 일반 서민들이 쉽게 접근하기 어려웠다. 그런데 불과 5~6년 남짓 되는 짧은 기간 동안 과거와 달리 접근성이 급격히 용이해지면서 유소년을 둔 학부모들은 자신은 비록 유년기에 승마를 접할 기회를 가지지 못하였더라도 자식만큼은 귀족 스포츠 또는 고급 스포츠였던 승마를 어릴 때부터 접하고 경험하도록 해주고 싶은 매우 강하고 적극적인 경향들이 나타난다. 그러나 이렇게 강한 고객의 니즈(needs)가 요구되기 시작하던 시점, 즉 최근 2년간은 우리나라 전체 승마분야의 성장 감소 추세가 나타나는 시점과 거의 일치하고 있다. 다시 말해서, 유소년 승마를 희망하는 잠재 수요가 급증하는 시점에 도달해 있으나, 승마산업 전반에 걸쳐 나타나고 있는 성장둔화 시기와 겹치면서 이러한 잠재적 수요가 제대로 반영되지 못하는 경향이 나타나고 있다.

모든 스포츠 분야에서 유소년이 가지는 의미는 곧 향후 세대교체라는 매우 중요한 의미가 내포되어 있으며 세대교체의 성공여부는 해당 스포츠와 관련된 모든 분야의 성

장과 성패를 좌우한다. 우리나라 승마관련 분야의 성장 둔화 혹은 감소 추세는 아이러니하게도 급성장 시기인 2014년 전후부터 나타나고 있다. 최근 유소년 승마를 희망하는 잠재 고객의 수요가 증가하고 있는 시점에서 이러한 성장 둔화의 원인을 명확하게 파악하는 연구는 매우 중요하다. 또 향후 승마의 새로운 수요층을 형성하고 있는 유소년과 그 학부모들이 원하는 니즈(needs)를 정확히 파악하고 분석하는 연구가 반드시 필요한 것으로 판단되며 이러한 연구결과는 향후 유소년 승마의 활성화와 이를 토대로 하는 승마관련 인프라의 확대 및 승마산업의 성장에 기여할 것으로 기대한다.

## 2. 연구의 목적

본 논문은 승마분야의 다양한 트렌드를 객관적이면서도 과학적으로 분석하기 위하여 빅데이터 개념을 도입하고, 이러한 빅데이터의 융합분석을 통하여 먼저 우리나라 전체 및 제주도의 승마산업과 관련된 다양한 트렌드 변화를 지난 10년에 대하여 분석하였다. 그리고 이러한 우리나라 승마산업 전반의 최근 트렌드 변화들이 유소년 승마와 어떠한 관련성을 가지며 영향을 미치고 있는지에 대해서 연구하고 향후 유소년 승마를 보다 효과적으로 활성화시키기 위해서는 어떠한 개선방안을 마련해야 되는 지를 제시하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

## 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 경험적으로는 제주도 중심의 승마 현황에 중점을 두고 진행되었으므로 우리나라 전국을 대상으로 운영되고 있는 승마분야에 적용하는 데에는 한계가 있음을 밝혀 둔다.

둘째, 빅데이터는 한 가지 데이터 만으로 분석할 수 있는 현상에는 한계가 있으며, 또 몇 가지 데이터를 융합하여 동시 비교하였을 때 분석할 수 있는 사회적 현상은 상

당 부분 유의한 결과를 도출할 수는 있으나 그 결과가 우리나라 모든 승마분야에 확고하게 적용될 수 있는 결과로 보기에 한계가 있음을 밝혀 둔다.

## II. 이론적 배경

### 1. 승마의 역사

#### 1-1. 말과 인간의 역사

지금부터 약 25,000년 전인 구석기 시대에 유럽이나 아시아에서는 많은 야생마들이 있었다. 사람들은 말을 사냥하여 고기를 식용으로 사용하고 가죽을 다양한 목적으로 이용했다. 또 망아지가 태어나면 말에서 우유를 짜서 마시기도 했다. 말이 어느 지역에서 어떤 인종을 통해 가축화되었는지는 아직 알려지지 않고 있다. 아마도 유럽 남동부에 해당하는 우크라이나 지방, 소련 동부의 카자흐스탄지방 및 아시아 서부 터키순지방의 초원지대가 처음 가축화된 지역이 아닐까 하고 여겨지고 있다. 이들 지역에는 현재는 멸종된 타르판 말이나 프세발스키 말이 근세까지 남아있었다. 세계에서 최초로 말의 가축화에 성공한 것은 인도인 아니면 유럽인이라고 여겨지고 있다(한국마사회, 2011). 말을 기르기 시작한 것은 일반적으로 기원 전 5,000년경인 신석기시대부터 다음 청동기 시대에 걸쳐서라고 여겨지고 있다. 하지만 그 후 기원 전 2,000년부터 3,000년경의 사람과 말과의 관계는 전혀 알려져 있지 않다. 말의 가축화는 개, 소, 양, 돼지보다도 훨씬 늦었다. 기원 전 2,000년 청동기 시대에는 중앙아시아의 기마민족이 말을 타고 서방으로 진출해 남유럽에 도달한 것 같다. 문명이 가장 앞섰던 이집트인은 아주 일찍부터 당나귀를 가축화해서 사용하고 있었는데 말을 사용하게 된 것은 기원 전 1,680년 아시아에서 이집트로 진출한 세파드왕이 가지고 온 것으로 그 다음부터는 이집트에서 아주 많이 이용하게 되었다. 그 후, 마차가 만들어지게 됨에 따라 이집트인은 기원 전 1,500년경에 철제 전차를 만들어 전쟁을 하고 있었다. 말은 무기로서 사용되었고, 이집트에서 다른 국가로 퍼져 나갔다. 그리스에는 말이 없었는데 기원 전 1,000년경에는 그리스 사람들도 기마나 전차를 사용하게끔 되었다. 유명한 트로이 전쟁에도 말이 많이 사용 되었다. 그리스인은 재갈을 발명했다. 이 무렵, 그리스인 중 어

편 사람이 “굽 없이 말 없다” 라는 격언을 말했다고 전해지고 있다(한국마사회, 2011). 그리스에서 로마로 말은 전해졌고 로마인은 말을 아주 다양하게 다룰 줄 아는 기술을 터득하고 있었다. 신전 광장에서는 전차 경주나 경마가 시행되고 있었다. 시저가 영국에 침입한 기원 전 55년경에는 영국에는 이미 말이 있었는데 동방에서 말이 들어온 것은 이때가 최초라고 한다. 중앙아시아에서 세계로 말이 퍼져 나갔던 경로는 3개라고 여겨지고 있었다. 첫 번째는 동방으로 퍼져, 중국 기타 몽골마가 되어 조선을 거쳐 일본까지 전파된 것으로 초원마 계통이다 두 번째는 서방으로 퍼져, 유럽으로 들어가 대동물군이 된 것으로 삼림마 계통이다. 세 번째는 남방으로 퍼져, 아라비아, 이란, 인도 등으로 퍼져 나간 것으로 고원마 계통이다.

사람들이 말을 이용한 목적은 처음에는 물건을 끄는 일부터 시작했으나 이어서 점차 말에 기승하게끔 되었다고 여겨지고 있다. 고대 전쟁에서는 말만 사용 된 것은 아니라고, 당나귀, 코끼리 등이 전차를 끌었다. 예를 들며 카르타고의 장군인 한니발(기원 전 246년)은 포니에 전쟁시 아프리카 코끼리를 끌고 로마에 원정했다. 말은 처음에는 당나귀나 낙타의 이상한 모습에 놀라 도망쳐서 전쟁에 지는 일이 많았었다. 하지만 말이 익숙해짐에 따라 최후에 승리한 것은 말이었다. 결국 역사는 말에 의해 만들어졌다 고도 할 수 있다. 중국 격언에 “말 등은 국가를 만든다” 라는 말이 있다(한국마사회 2010).

## 1-2. 승마와 마술 경기

말은 사람에게 있어 불과 수십 년 전까지도 가장 중요한 가축으로 존재해 왔었다. 평화로운 때는 교통 운반이나 힘든 노동의 주역으로서, 또 전시에는 병사를 태워 달리는 전차로서도 대활약하였다. 승마 기술은 이와 같이 사람과 말과의 교류 역사 속에서 계속 세련되어졌다. 마술 발달은 기병 전법 변화와 밀접하게 연관되어 있다. 신라시대 전법은 말에 기승한 병사가 적 주위를 타고 달리면서 활을 쏘거나 보병 대열에 말과 함께 돌진해 쳐부수는 것이었다. 이와 같은 전법에서는 고도의 승마 기술이 필요했다고는 생각할 수 없다. 시대가 지나면서 중세에 이르자 기병(기사)이 육중한 갑옷으로 몸

을 감싸고 긴 창을 가지게 되었다. 이들의 전법은 전속력으로 적에게 돌진해 옆에 긴 창으로 상대방을 찔러 무찌르는 것이었다. 이 경우 말한테는 급격한 발진과 정지, 재빠른 선회 등 역동적인 움직임이 요구되지만 정교한 움직임은 필요로 하지 않았다.

승마 기술이 비약적으로 변하게 된 것은 화약이 발명되어 전쟁에 철포나 대포가 사용되었기 때문이다. 대포의 탄환 앞에서는 어떠한 튼튼한 갑옷이라도 무용지물이었다. 차라리 재빠르게 움직여 인마일체로 움직이는 것이 전장에서는 유리했기 때문이다. 인마일체가 되어 말을 조작하기 위해서는 말에 대한 고도한 조교 및 지식이 요구된다. 이를 위해 많은 마술서가 쓰였고 또 각지에 승마 학교가 창립되어 점차로 마술기술은 세련되어졌으며 현대 스포츠로서의 승마 경기나 예술로서의 마술 체계가 정비 되었다. 현재도 활발한 활동을 계속하고 있는 프랑스 소뮈르 기병학교나 오스트리아의 스페인 승마학교 등은 이런 흐름을 받아들인 것이다. 올림픽 폐회식 직전, 전 경기의 마지막을 장식하는 경기로서 마술경기 개최는 늘 하는 행사로 굳어졌다. 이 사실은 마술경기가 모든 스포츠 중에서도 가장 격식이 높은 것이라고 여겨지고 있다는 사실을 나타내고 있는 것이다. 현대의 스포츠로서 마술경기는 1. 장애물비월 경기 2. 마장마술 경기 3. 종합마술 경기의 3개의 주요 부분으로 나눌 수가 있다(한국마사회, 2010).

#### 1) 장애물 비월 경기

장애물 비월 경기는 일정한 경기장 내에 설치된 각종 장애물을 정해진 순서에 따라 정해진 시간 내에 넘어야 하는 경기로 가장 적은 실수로 시간 내에 경기를 마친 경기자 순으로 순위가 결정되며, 동점자가 있을 경우에는 규정에 의해 재경기를 실시한다

##### 가. 감점규정

- 최초의 불복종 : 4점
- 비월간의 장애물 전도 : 4점

- 한쪽 다리 또는 그 이상의 다리가 수호 내 또는 한계표시선이나 다른 소재 위에 있을 때 : 4점
- 2회째의 불복종 : 실권
- 말의 전도, 낙마, 인마전도 : 실권
- 소정 시간의 초과 : 매 4초마다 1점

나. 심판부 재량의 의한 실권

- 호출했을때 경기장에 입장하지 않는 경우
- 승마하지 않고 입장하거나 퇴장할 경우
- 허가 없이 제 3자의 도움이 있을 때(안경, 모자를 집어준 경우 제외)
- 경기 개시 후 도보로 경기장에 들어갔을 때

다. 자동적 실권

- 경기 개시 전 경기장내 장애물을 비월했을 때
- 출발 신호가 있기 전 출발했을 때
- 전 주행 중 2회째의 불복종
- 주행 중 어떠한 지점에서 말이 연속 45초 이상 반항했을 때
- 낙마, 인마전도인 경우라도 한 장애물을 비월하는데 45초 이상 소요되었을 때
- 경로위반을 시정하지 않고 장애물을 비월했을 때
- 경로를 이탈하여 장애물을 비월했을 때
- 순서에 위반하여 장애물을 비월했을 때
- 틀린 방향으로 표시기를 통과하고 이를 시정하지 않았을 때
- 제한 시간을 초과했을 때
- 전도된 장애물이 복구되기 전 비월했을 때
- 주행이 중단된 후 “종울림“ 신호를 기다리지 않고 재출발 했을 때

- 재 경기에서 지정장애물을 1회 이상 비월하든가 반대방향으로 비월했을 때
- 거부, 도피, 낙마, 또는 말이 전도된 후 복합장애물의 전부를 비월하지 않았을 때
- 복합장애물을 각각 별도로 비월하지 않았을 때
- 도착선을 승마하고 통과하지 않았을 때
- 주행을 끝내기 전 선수나 말이 경기장 밖으로 나갔을 때
- 주행 중 승마한 채로 떨어뜨린 물건이나 다른 물건을 받았을 때 (안경 , 모자제외)

## 2) 마장마술 경기

마장마술 경기는 가로 60m, 세로 20m의 마장에서 일정하게 정해진 운동과목을 얼마나 정확하고 아름답게 실행 하는가를 심판이 주관적으로 평가하는 경기이다.

국제마술연맹의 마장마술경기 규정에 의하면 승마자는 말에게 침착하고 유순하며, 늘어진 않고 유연성, 신뢰감, 주의력 및 민첩성을 부여함으로써 인마일체가 되는데 마술의 목적을 둔다. 이와 같이 하려면 첫째, 보조가 자연스럽게 조화되어야 할 것. 둘째, 운동이 잘 조화되고 경쾌하며 무리가 없어야 할 것. 셋째, 왕성한 추진력에 의하여 앞다리가 경쾌하며 뒷다리가 잘 사용되어야 할 것. 넷째, 계속 순종성을 유지하며 긴장과 저항 없이 재갈을 입에서 받고 있을 것 등에 의하여 실현된다. 그렇게 승마자가 요구하는 운동을 말이 자발적으로 하는 것처럼 보여야 하며 승마자를 신뢰하고 주의를 기울이며 경쾌하게 자신을 맡기고 직선상의 어떤 운동에 있어서도 똑바로 자세를 유지하며 곡선 상에서는 마체를 곡선에 일치시켜야 한다. 이렇게 하기 위하여 승마자는 어떠한 운동과목 중이라도 전혀 말위에서 동요 없이 안정되고 우아한 자세를 유지해야 된다. 주먹은 서로 접근하면서 닿지 않으며 낮게 내려서 말 목 위에서도 닿지 않게 고정되어 있고 팔꿈치와 팔은 몸에 부착함으로써 부드럽고 상체를 곧게 펴고 있으나 유연하게 흔들림이 없으며, 다리도 등자를 자연스럽게 내려 밟은 상태로 마체에 고정되어 동요되지 않게 하여야 한다. 그러나 승마란 동적인 운동이므로 이렇게 바른 자세로 앉아 있는 것만이 최선은 아니다. 정해진 지점에서 말의 걸음을 바꾸거나 정지, 전진을 수시로 하기 때문에 승마자는 항상 주먹, 다리를 사용하며 체중을 이동하기도 한다. 그

러나 이와 같은 동작을 되도록 보는 이들의 눈에 띄지 않게 할수록 보다 좋은 점수를 얻게 되며 이것이 앞에서 말한 말이 자발적으로 움직이는 것처럼 보이게 하는 것이다.

#### 가. 마장마술의 기본운동 과목

##### ○ 전진

정지한 말을 요구하는 운동으로 전진시키는 것으로 가장 중요한 것은 전진에 따른 사람의 중심일치 상태이다. 다시 말해 말의 전진 동작에 따라 관성에 의해 승마자가 뒤에 쳐진다든지 하는 것이 없이 바른 자세를 가지고 따라가는 것을 말한다.

##### ○ 정지

행진중인 말의 걸음을 중단시켜 정지시키는 것으로 이때는 네 다리를 바르게 정렬시키는 것이 필수 요건이다. 어느 한 다리라도 앞쪽이나 뒤쪽으로 던지 않고 두 앞다리와 두 뒷다리는 한 선 위에 정렬되어야 한다. 이때 목은 바르게 머리는 수직에서 약간 전방으로 유지한다. 귀와 꼬리등 모든 동작이 멈추어진 상태일수록 좋다. 정지 시의 동작은 급정지가 아니고 마치 날아가는 학이 소나무 가지에 앉는 듯한 가벼우면서도 신속한 동작이어야 한다.

##### ○ 후진

좌우 똑같이 행해지는 역행운동으로 발을 충분히 돌려 끌지 않으며 직선상에서 똑바로 걸음을 뒤로 옮겨야 한다. 이때 승마자의 조작에 머리를 쳐들거나 흔드는 행위, 입을 벌리고 머리를 내리는 등의 반항이 없어야 한다.

##### ○ 평보

네 다리를 4절도에 의해 한 다리씩 전진시키는 걸음이다. 이때 딱딱한 땅에서라면 네 다리를 딛는 소리가 일정하고 명료하게 들려야 한다.

표 1. 평보의 종류와 특징

평보종류	내 용
보통평보	정상적인 보폭으로 1분간 110보를 걷는 속도의 걸음
수축평보	보통평보 보다 보폭은 단축되나 목을 높이고 걸음을 보다 높이 걸으며 당당하고 활력이 있는 걸음
중간평보	신장평보의 중간정도
신장평보	보폭을 될 수 있는대로 넓게하여 걷는 보도가 신장된 평보. 뒷다리가 앞다리 발자국을 넘어 딛는 것이 원칙이다. 이때 말의 머리는 내뺀어도 된다.
자유평보	휴식을 위한 걸음으로 고삐를 늦추어 말의 머리를 자유스럽게 내뺀게 하여 긴장을 완화시키는 걸음

○ 속보

말의 대각선 앞 뒷다리(좌전지-우후지, 또는 우전지-좌후지)가 동시에 걷는 2절도의 걸음이다. 속보의 좋고 나쁨은 걸음의 탄력성과 일정도, 유연성, 활발성, 경쾌성 및 추진기세 등에 의해 평가된다.

표 2. 속보의 종류와 특징

속보종류	내 용
보통속보	분당 220m를 가는 정상적인 속보로 뒷다리가 정확히 앞다리의 발자국을 밟는 것을 원칙으로 한다.
수축속보	속도는 감속, 보폭은 단축, 마체는 머리를 높이굴요(屈撓 : 말의 입을 양보하여 머리를 높게 들고 콧등을 수직상태로 만드는 것)하여 수축에 의한 강한 전진기세가 있으며 동작이 경쾌한 속보
중간속보	보통속보와 신장속보 사이에 있는 걸음으로 중간정도로 신장된 걸음과 후구로부터의 추진력을 가지고 있는 속보
신장속보	보폭을 최대한 넓게 하여 걷는 속보, 앞다리를 내어 뺀고 뒷다리가 몸체밑으로 깊이 디디며 강한 탄발력이있어야 한다.

○ 구보

3절도로 이루어진 걸음으로 네 다리가 일시 공중에 비약하는 공지기의 간격이 있다.

이 때 마체를 진직(眞直)하게 유지하는 것이 중요하다.

표 3. 구보의 종류와 특징

구보종류	내 용
보통구보	분당 320m를 가는 평상적인 구보로 후구의 동작에 의하여 발동되는 추진력이 중요시되는 걸음
수축구보	보폭을 단축하여 보통 구보보다 굴요된 상태로 걷는 걸음. 수축속보와 마찬가지로 요령
중간구보	보통구보와 신장구보 사이에 있는 걸음. 중간속보와 요령이 동일
신장구보	분당 420m를 가는 구보로 속보의 신장 요령과 동일
답보변환	구보시 공중에서 다리를 변환하는 것으로 특정지점이나 일정한 걸음마다 변한다. 답보변환시 마체는 반드시 직진을 유지

○ 옆걸음(사행보와 하프패스)

운동과목의 진행 중 비스듬한 방향으로 행해지는 것으로 말은 수축되고 추진 기세를 잃지 않으며 바깥쪽 다리가 안쪽 다리를 넘어 교차하고, 말의 눈길은 진행방향을 보며 걷는 걸음. 이때 후구보다 전구가 선행되어야 한다.

○ 기타

윤승 : 마체를 곡선에 일치시키고 똑바르게 원운동을 하는 것.

선회 : 앞다리를 중심으로 회전하는 전지선회(前脂旋回)와 뒷다리를 중심으로 회전하는 후지선회(後脂族回)가 있다.

두가지 모두 한걸음 한걸음, 후진이나 정지없이 침착하게 회전하는 것이 중요하다.

나. 경기의 진행 방법

호명한 선수가 마장의 A지점에서 입장하여 X지점에서 정지하여 전면에 있는 심판석을 향해 경례를 하면 경기가 시작된다. 경기 개시 전이라도 입장할 때부터 채점이 시작되며 각 과목을 끝내고 코스에 정해진 지점에서 정지하여 경례를 하면 경기가 끝난다.

채점은 구분된 각 과목별로 실시되며 그 외에 보조나 승마자의 자세에 대한 종합관찰 점수가 채점되어 최종적인 점수가 집계되어 발표된다. 이때 감점 사항으로는 경로위반과 운동과목의 불실시가 있을 때 1회는 감점 2점, 2회는 감점 4점, 3회의 경로위반이나 불실시가 있을 경우 그 선수는 실권이 된다. 또 알아두어야 할 사항은 선수는 반드시 규정된 복장과 마구만 사용해야 하며 일체의 보조도구를 사용할 수가 없으나 박차는 반드시 착용해야 한다. 말은 승마자의 지시에 자신없이 굽실거리지 않고, 주의력과 신뢰를 가지고 기꺼이 응하며 모든 동작에 조화와 경쾌함이 있어 무리하지 않아야 된다. 이것은 말이 승마자의 가벼운 접촉의 동작에 의해 유연한 목덜미를 가지며 조금도 저항(말이 머리를 치켜들거나 흔드는 것, 이유 없이 다리를 차거나 일어서는 등의 행위)이나 회피(운동중 코스를 이탈하거나 방향을 급히 바꾸는 등의 행위)가 없는 재갈반이(말이 입속의 재갈을 즐겁게 받으면서 머리를 정상적인 위치로 계속 유지한 채로 거리낌 없이 진행하는 것)에 의해 이루어진다. 그리고 말이 혀를 입 밖으로 내밀거나 목을 깊게 안쪽으로 말아들이며 이를 갈거나 꼬리를 몹시 흔드는 것 등도 말의 신경질, 긴장, 저항을 나타내는 것으로 경기중의 이런 행위는 좋은 점수를 받을 수가 없다.

### 3) 종합마술 경기

종합마술(綜合馬術)은 승마 경기 중 하나이다. 영어로는 이벤팅(영어: Eventing)이라고 하며, 3일 간 경기가 이루어지므로, 스리데이 이벤트(three-day event)라고도 한다.

한 선수가 한 마리의 말을 가지고 3일 동안 경기를 치른다. 첫 날은 마장마술, 둘째 날은 크로스컨트리(야외기승), 셋째 날은 장애물 경기를 실시한 뒤 3일간의 점수를 합산하여 최종 순위를 결정한다. 첫 날과 셋째 날의 경기는 일반 마장마술이나 장애물 경기와 실시요령이 같다. 둘째 날의 크로스컨트리경기는 야외부 정지기승이라고 하는데, 종합마술경기에서 가장 험하고 힘든 구간이다. 언덕 또는 내리막길에 굵은 통나무로 고정시켜 설치해 놓은 장애물과 도랑, 독 등이 있어 이것을 넘으며 주행하는 구간이다. 이 구간에서는 선수와 말의 부상도 많이 발생하므로 선수와 말 모두에게 용기와 기량이 요구된다.

## 2. 말의 종류와 품종

### 2-1. 말의 종류

말은 체형, 체격, 용도 등에 의해 여러 분류가 이루어져 있다. 주요한 것을 들어보면 아래와 같다.

#### (1) 경종, 중형종, 대형종, 재래종

가) 경 종 : 더러브렛, 아랍, 앵글로 아랍

나) 중형종 : 앵글로노르만, 팔로미노, 트로트, 해크니, 브르통

다) 중 종 : 퍼슈롱, 샤페어, 브라반트

라) 재래종 : 제주 조랑말, 일본 재래마

#### (2) 동양종, 서양종

동양종은 피부가 얇고 근육질이고 돌등마루(기갑)는 높고, 궁둥이는 편평하고 폭이 넓은 말이며 아랍말이나 페르시아말이 그 대표가 된다

서양종은 피부가 두껍고 지방이 있고 돌등마루(기갑)가 낮고 궁둥이는 경사져 있으면서도 짧고 사지는 굵고 굽이 큰 말이며 아르덴네, 핀츠카와 말이 그 대표가 된다.

#### (3) 순혈종, 반혈종

혈통 상 나누는 방법으로 오랜 세월이 걸쳐 혈통적으로 번식을 계속 만들어 온 아랍과 더러브렛 여기에 아랍과 더러브렛을 배합해 만든 앵글로 아랍을 포함해 순혈종이라고 부르며 더러브렛을 개량한 것을 반혈종이라고 부른다

## 2-2. 말의 품종

승마에 사용되는 말의 품종은 경주마처럼 한정되어 정해져 있기 보다는 장애물(Jumping), 마장마술(Dressage), 종합마술(Event), 마차경기(Driving), 지구력(Endurance), 웨스틴(Reining), 마상체조(Vaulting), 등의 승마 종목에 적합한 종을 선발하거나 개량하여 사용한다. 승용마의 대표 품종은 워블러드종으로 주로 독일과 네덜란드, 프랑스, 스웨덴, 아일랜드, 벨기에, 덴마크 등에서 생산된 다양한 브랜드(하노버, 홀스타인, KWPN, 셸프랑세, 스웨덴 워블러드, 아일랜드 스포츠홀스, 벨기에 워블러드, 덴마크 워블러드 등)를 말하며 이러한 브랜드를 품종으로 보기도 한다. 국내에서 수입하여 주로 활용되는 승용마는 독일과 네덜란드, 프랑스산이 주종을 이룬다.

### 3. 승마의 현황

#### 3-1. 승마의 개념

승마란 생명이 있는 말과 일체가 되어야 하는 특수한 성격을 지닌 운동으로 신체를 단련하고 기사도 정신 함양과 호연지기를 길러주는 스포츠이다. 또한 신체의 평형성과 유연성을 길러 올바른 신체 발달을 돕는 전신운동이며, 대담성과 건전한 사고력을 길러주는 정신운동이고, 동물 애호정신과 더불어 인간애를 가져다 주는 운동이라 할 수 있다(정, 2004).

승마는 마술이라고도 표현하며 말에 탄 사람은 무릎이 안장에 닿는 부분인 기좌와 그리고 다리 손의 종합적 조작으로 자신의 의사를 말에게 전달하고 이것을 알아차린 말은 여러 가지 동작을 해내고 손의 고삐를 통하여 말의 입에 물린 재갈을 자극하여 말의 방향전환과 회전 등의 운동을 하기도 한다(김, 2011).

#### 3-2. 여가활동 및 생활체육으로서의 승마

현대인들이 선호하는 여가활동은 골프, 스키, 승마 등의 레저 활동과 스노보드, 래프팅, 윈드서핑, 스쿠버 다이빙, 초경량 항공기 등의 모험스포츠가 주류를 이뤄나갈 것이다(서, 2004). 웰빙에 대한 여러 가지 방안과 방법들이 지금까지 많이 고안 되어 왔지만 그 중에서도 ‘승마’는 우리 시대의 웰빙 대안으로 많은 사람들이 즐기고 있다(김 등, 2008). 여가활동에 대한 몰입은 일상생활의 만족도에도 긍정적인 영향을 미친다. 승마활동의 경우 기승자는 운동 중 시간의 흐름을 인식하지 못할 정도로 고도의 집중력을 보이고 다양한 기승술을 습득함과 동시에 말과 교감을 하면서 새로운 영역의 스포츠로써 승마를 배우게 된다. 이는 일상생활에서 얻은 스트레스를 해소하는 돌파구의 하나로 작용하게 되고, 결과적으로 생활만족이 높아지게 되는 것이다(임과 안, 2011).

그럼에도 불구하고 여성의 스포츠 참여에 있어서 많은 불평등한 현실적 어려움과 부정적 사례들이 아직까지 존재한다. 대표적으로 남녀의 체력과 운동 기능의 차이에서

오는 여학생들의 경기 참여 기회의 불평등, 같은 시간을 운동해도 수행 능력 차이에서 오는 열등감 등 스포츠 경기 위주의 수업은 체력과 게임 기능 면에서 상대적으로 남학생에 비하여 여학생에게 불리하게 작용하고 있다(김과 조, 2006). 이는 학교 안의 정규 수업 뿐만 아니라, 엘리트 체육에서도 나타나는 스포츠의 부정적 측면이다. 하지만 다양한 야외 스포츠 중 하나인 승마는 인류 역사상 유일하게 살아있는 동물인 말(馬)과 함께하는 여가 스포츠임과 동시에 올림픽에서도 남녀 종목의 구분이 없어 스포츠 안에서의 젠더 이론의 평등성을 실현하는 몇 안되는 종목 중의 하나이다(임과 안, 2011).

한편 생활체육 활동은 사회문화적으로 용인된 신체활동에 자신이 참가할 수 있는 자유 시간 동안 스스로 참여하면서 그 안에서 즐거움과 만족감을 얻는 활동으로, 인간의 움직임에 대한 욕구를 합법적 표출방식으로 나타내는 신체활동이다(체육과학연구원, 2008). 이러한 생활체육 활동의 일환으로 여가 시간에 승마 운동에 참여함으로써 참여자의 관심영역은 건강하고 행복한 생활에 대한 가치 지향적 마인드를 지니게 되고 자아존중감이 높아지게 된다. 궁극적으로는 자신의 삶에 대하여 긍정적이고, 몸과 마음이 모두 편안한 “진정한 여가”로서 승마운동의 역할에 만족하며 “웰니스 라이프(wellness life)”를 추구할 수 있다(김, 2008).

이러한 승마는 더 이상 귀족스포츠로 여겨지는 사회적 상류층의 전유물로서의 스포츠가 아니라, 참여하는 사회 일원 모두에게 심신을 단련시키고 정서적으로 도움을 줄 수 있는 효과적이고 건전한 여가활동으로 인식하는 것이 바람직하다. 정보화 사회에서 빠르고 효율적인 체력 향상만을 위한 스포츠가 아니라 복잡한 사회 속의 현대인들에게 자연친화적인 운동 기회를 제공하고, 삶의 질을 향상시키는 역할을 하는 것이다(정, 2004). 따라서 생활체육 활동의 일환으로 승마 참여는 기승자의 삶의 질을 향상시키는 활동이자 개인의 사회적 완성과 정서적 안정을 추구하는 여가문화활동 이라고 볼 수 있다.

이렇게 현대사회에서 여가활동의 중요성이 대두되면서 성인들은 다양한 경로를 통해 승마에 참여하고 있다. 더 나아가 방과 후 학교와, 스포츠클럽, 토요 체육교실 등 다양한 교육과정 내의 스포츠 활동 방침이 확대되면서 청소년에게도 여가활동으로서 승

마클럽에 참여할 수 있는 기회가 제공 되고 있다. 여가 스포츠로서 승마가 가지는 이 장점은 생각보다 훨씬 다방면으로 긍정적인 면을 지니고 있다. 이렇게 청소년기에 시작된 승마를 기점으로 연령대에 맞는 적절한 승마 프로그램 개발을 통해 지속적인 운동이 이루어진다면 일시적인 여가 활동으로서의 스포츠로 끝나는 것이 아니라 평생 스포츠로 이어질 수 있다.

승마는 다양한 형태의 여가활동으로 활성화 되어가고 있고 생활 체육으로서도 점점 더 자리를 잡아가고 있다. 여가라는 것은 삶을 살아가는데 있어 자신이 가진 욕구를 해소할 수 있는 특정한 행위라는 의미를 가지고 있는데, 생활체육은 여가 차원에서 자신이 지닌 욕구를 표출하기 위한 분출구로 적용된 활동이라고 간주된다(오와 김, 2008). 따라서 생활체육의 하나로서 승마는 국민의 올바르고 건전한 여가선용과 현대인에게 필요한 심신의 건강, 체력향상을 지향하며 이를 통해 바쁜 현대사회에 살아가는 국민의 궁극적 삶의 질과 신체활동 참여를 향상시키고자 하는 목적을 가진다. 한국의 생활체육 승마장 시설현황은 2009년 통계를 기준으로 전국 200~300개의 승마장, 약 5,000두의 승용마, 2,500명을 넘는 승마인, 약 500 여명의 승마 관련 업종 종사자가 있다. 또한 1089명의 생활체육 지도자 유 자격자(체육과학연구원, 2012), 97명의 승마지도사(한국마사회, 2011) 이는 점점 증가하는 추세이며 앞으로 높아진 접근성과 함께 대중화될 스포츠로서 승마의 가능성을 볼 수 있다. 하지만 아직까지는 안정성 확보를 위한 관련 승마시설 및 시스템의 부재, 생활체육으로서 승마의 다양한 대상별·수준별 프로그램의 부재, 검증된 자격과 함께 역량을 갖춘 전문지도자의 부족이 생활체육으로서의 승마의 한계점으로 남아 있다.

### 3-3. 엘리트 체육으로서의 승마

#### 1) 엘리트 승마의 발전

현재 올림픽에서 남자와 여자 선수들이 같은 조건에서 겨루는 유일한 스포츠이기도 한 승마는 1952년 15회 헬싱키 대회부터 남녀구별 없이 여자도 동등한 자격과 위치를

가지고 올림픽에 출전하는 기회를 가지게 되었다. 우리나라는 1952년 국제승마연맹에 가입한 후 제 15회 헬싱키대회 장애물비월 종목에 민병선이 최초로 출전하였다. 1972년 바로셀로나 올림픽에서는 종합마술 개인 20위의 성적을 거두며 참가 경력에 비하여 일취월장한 성적을 보이며 아시아의 승마 강국으로 자리매김하게 된다. 1986년 제 10회 서울 아시안게임에서는 금메달 3개, 은메달1개, 동메달 2개를 획득하여 종합 순위 2위를 기록하면서 국민들의 관심 스포츠 종목으로 승마가 빛을 받하기 시작하였다(라, 2009).

한국의 승마 경기력은 아시아권에서는 최정상급 수준을 유지하며 아시아 경기대회에서 꾸준히 메달을 획득해 왔지만 올림픽 무대에서는 승마 강국인 독일과 네덜란드, 스페인, 영국, 뉴질랜드 등 세계 수준의 나라들과 기량 차이가 뚜렷하여 메달 성과는 어려운 실정이다. 하지만 1988년 서울 올림픽에서 마장마술 개인 10위(서정균)와 종합마술 단체 7위, 2004년 아테네 올림픽 때 장애물비월 개인 15위(손봉각)와 단체 9위는 역대 한국의 최고 성적에 속한다(라, 2009). 이 후에도 2005년 전재식 선수가 속한 한국팀이 한일승마대회에서 장애물 대표팀의 우승, 광저우 아시안 게임 종합마술 장애물 개인전 우승(전재식), 마장마술 선수의 도하 아시아 게임과 광저우 아시아 게임 금메달 성취(김동선) 등 여러 경기에서 한국 승마의 위상이 나날이 높아지고 있다. 2012년 그리니치 파크에서 개최된 런던 올림픽의 경우 참가 선수는 200명이며 장애물 비월, 마장마술, 종합마술의 단체, 개인전을 모두 합하여 총 6개의 금메달이 있었다(Goldblatt & Acton, 2012). 아쉽게도 2012년 제 30회 런던 올림픽에서는 출전권을 획득하지 못하여 세계강국 승마대열에 진입하지 못하였으나 김동선 선수의 한국 선수 최초 세계승마 선수권 대회 진출이 기대를 받고 있는 실정이다.

## 2) 엘리트 승마의 현황

사회 전반 각 분야에서 새로운 변화와 함께 변화를 위한 노력이 요구되고 있으며, 이로 인해 체육 분야에서도 새로운 바람이 불고 있다. 이는 2011년 발족된 말산업육성법과 함께 승마의 서민화와 엘리트 승마의 활성화와 같이 승마계에서도 큰 영향을 미치

게 된다(한국마사회, 2011). 체육의 광범위한 영역 중에서도 엘리트 스포츠의 발전을 위한 학교체육과의 연계, 엘리트 스포츠의 열악한 환경개선 등과 같은 노력이 요구되고 있으며 이를 위한 학술대회 및 정책 공청회가 빈번히 열리고 있다. 또한 선진 한국 체육을 위한 신정부 스포츠 정책이 한국의 엘리트 스포츠가 올바른 방향으로 나아갈 수 있는 바탕을 만들어 주고 있다. 이와 관련하여 엘리트 스포츠로서 승마가 가지는 역할에 대하여 알아보기 위해 현 엘리트 승마의 상황에 대하여 고찰할 필요가 있으며, 생활체육으로서의 승마와 엘리트 체육으로서의 승마에 대한 연계와 통합을 위한 시도가 잘 이루어져 한 발자국 진보된 엘리트 승마의 미래를 추구해야 한다. 이는 문화관광부(현 문화체육관광부)와 교육인적자원부(현 교육부)가 2005년 12월에 체결한 ‘체육 분야 업무협력 합의서’에서 나타난 내용과도 일맥상통한다. 이 합의서의 체결은 학생들의 체력증진 및 국민 전반에 걸친 생활체육 활성화를 통해 엘리트 체육이 육성되는 동시에 효율적인 지원체제 구축이 필요하다는 공동인식에 따라 이루어진 것으로 엘리트 스포츠로서 승마가 체육 분야 안에서 가져야 할 위치에 대하여 고찰해보고, 생활체육 승마 및 엘리트 승마의 연계를 지향해야 함을 알 수 있다.

#### 가. 경기마와 시설

전국적으로 엘리트체육 승마를 위한 승마장 시설은 아직 미비한 편이며 대부분이 레저승마와 함께 이루어지고 있다. 경기를 위한 말은 국산마를 비롯 호주와 미국, 독일에 수입된 승용마를 사용하며 경기용도에 따라 기량과 수준이 적합한 말을 선택한다. 엘리트 승마 수업이 이루어지는 승마장 시설의 경우 각 승마장의 여건에 따라 실내·실외 마장으로 구성되어 있으며 규모가 크고 안전성 확보를 위한 장비 및 시합 연습 시설이 적합하게 운영되고 있는 승마장은 현재로서는 국내에서 몇 되지 않는다(라, 2009).

#### 나. 승마인 및 지도자

지도자의 경우 경기지도자 자격을 갖춘 교관 및 전직 국가대표 출신 중심으로 엘리트 교육이 이루어지며, 선수 개인별 수준에 따라 상이한 마필과 시합 클래스(class)를 선택하여 경기에 참여하도록 지도한다. 2012년을 기준으로 엘리트체육 승마에 참여하는 승마인은 대략 451명(대한체육회, 2012), 지도자는 경기지도자 235명 정도이다(체육과학연구원, 2012). 또한 코치 및 선수를 포함하여 총 15명의 국가대표가 각종 국내외 대회에서 활약하고 있다(체육과학연구원, 2012).

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 자료의 수집 및 분석

##### 1-1. 언론보도 자료

연구자료 중 언론보도 자료는 주로 농림수산식품부와 한국마사회, 그리고 제주특별자치도의 언론배포 자료를 사용하였으며 승마시설, 승마안전사고, 승마관련 보험가입 현황 및 보험료 현황 자료, 기타 교육현황 등 언론에서 집계된 자료를 연구자료로 수집하였다.

##### 1-2. 통계 자료

연구의 통계 자료는 주로 통계청(kostat.go.kr), 국가통계포털(kosis.kr)의 국내통계 및 지역통계 자료를 사용하고, 제주특별자치도청 홈페이지(www.jeju.go.kr)의 자료를 일부 사용하였다. 사용된 자료는 1994년부터 2014년까지 약 21년간 제주도내 말 사육 가구 수와 말 사육 마리수의 연별 변화자료이다.

##### 1-3. 빅데이터

연구에 사용된 빅데이터는 네이버 데이터랩(Data Lab) 홈페이지(datalab.naver.com)를 통해 2007년부터 2016년까지 검색어별 통합검색 빈도를 기반으로 하여 검색어 트렌드 조회, 사용자 데이터 융합 분석을 수행하였다. 승마분야에서 검색된 검색어를 중심으로 검색어 트렌드를 조회하여 시간별 주제어의 트렌드를 분석하고, 연관성이 있는 검색어들을 융합하여 추이를 분석하여 승마관련 산업 및 유입인구 동향 등을 분석하였다.

### Ⅲ. 연구결과

#### 1. 제주도내 유소년 승마교육 프로그램의 문제점

##### 1-1. 유소년 전문 승마교육시스템 부족의 문제점

승마 교육 프로그램을 운영하다 보면 다양한 문제점과 여러 가지 유소년들의 특징 및 차이점을 느낄 수 있게 된다 이는 교육을 진행하는 승마장 별 시설의 크기와 운영 방법, 또는 각 승마장의 지도자 스타일, 교육용 마필들의 연령, 품종에 따른 차이점 등 여러 가지 요소들이 있지만 실질적으로 유소년 승마교육에 발생하는 몇 가지 문제점들이 있다.

##### 1) 성별 및 연령 차이에 따른 교육시스템 부재

유소년, 특히 초등학생의 경우 승마 외에 다른 교과 교육이나 여가활동, 또는 스포츠 활동에서 기술 습득 정도에 차이가 있음을 알 수 있다. 특히 승마 라는 스포츠는 말과 유대관계를 형성하고 리더십 습득을 통해 사람의 정서에도 크게 영향을 미치는 스포츠이다. 정서행동 문제는 성별에 따라 정도(또는 출현율)와 종류에서 차이가 있는 것으로 보인다.

먼저 성별에 따른 정서행동문제 정도(또는 출현율)을 살펴보면 정서행동 장애로 확인되는 학생수는 남학생이 여학생보다 많은 것으로 알려져 있다(Cullinan 등, 1984). 예를 들어, 미국의 경우 정서행동 장애로 특수교육을 받고 있는 학생의 75~85%가 남학생인 것으로 보고되고 있다(Webber 과 Plotts, 2008). 교육과학기술부(2012)에 따르면 전국 초·중·고 학생들의 관심군을 성별로 보면 16.8%(56만 8000명), 여학생은 15.7%(48만5000명)로 남학생이 여학생보다 약 8만3000여명 많았다. 반면 주의군은 여학생이 5.2%(12만2000명)로 남학생 3.9%(10만1000명)보다 약 2만1000여명 많다

고 하였다. 불안/우울, 위축/우울, 신체증상, 사회적 미성숙, 사고문제, 주의집중 문제, 규칙위반 등에 성별 차이가 나타났고 이 가운데 불안/우울, 신체증상, 사회적 미성숙에 대해서는 여학생이 남학생보다 높은 문제행동을 보이는 것으로 나타났으며 일반적으로 정서행동상의 문제를 가진 아동의 비율은 우리나라의 경우 남학생은 1.92%, 여학생은 1.50%로 나타났다(구 등, 1997). 이렇게 유소년의 성별에 따른 차이를 고려하지 않고 성별과 상관없이 유소년으로 단일화된 프로그램으로 구성되어 있다.

유소년이란 유년(幼年)과 소년(少年)을 아울러 이르는 말이고 일반적으로 스포츠에서는 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지를 말하고 중학교 3학년 이상이면 청소년에 해당되며, 유소년 승마라고 하면 승마를 할 수 있는 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지가 적당하다. 도내 승마프로그램은 개인교육과 그룹교육으로 나누어 진행되는데 저학년, 고학년 또는 초등학생과 중학생으로 나뉘어져 진행되고 있다. 유소년이라 해도 저학년(초등 1학년~3학년)과 고학년(초등 4학년~6학년), 초등학생과 중학생의 개인별 신체 구성이 차이가 있어 승마를 함에 있어서도 연령과 신체구성에 따른 차별화 교육이 필요하다. 12~15세 남녀 청소년의 체격 및 신체구성을 비교한 결과 모든 연령에서 남자가 여자보다 신장( $p < 0.001$ )이 큰 것으로 조사되었으며, 남녀 모두 연령이 높을수록 신장과 체중이 높게( $p < 0.0001$ ) 나타났다. 교육부(2012)의 학교건강검사 결과에 따르면 중학교 평균신장과 체중이 1학년 158.2cm, 51.7kg, 2학년 164.3cm, 57.6kg, 3학년 168.7cm, 61.0kg으로 연령이 증가 함에 따라 신장과 체중이 높게 나타나 본 연구의 결과를 뒷받침 한다.

연령에 따라 신장과 체격의 수직적인 증가는 급성장기 청소년들의 생물학적 성장과정에 기인한다고 사료된다(임, 2014). 청소년기라는 시기는 발달적 측면에서 보아 사춘기 전기에서부터 사춘기의 후기에 이른다고 할 때 연령상 12세 ~ 18세 사이라 할 수 있다. 다시 말하면, 청소년기는 제 2발육 급증기로부터 시작되며 우리나라의 교육 편제와 관련시킬 때 초등학교 고학년에서부터 중·고등학교 시기를 포함하고 있다. 청소년기에는 성장단계가 쉽게 구별될 수 있을 만큼 급격한 신체 변화를 보인다. 신장과 체중이 증가하고 체형이 변화하며 2차 성장이 나타나서 이제까지의 소년·소녀의 모습에서 벗어나 어른이 되어간다. 이러한 신체변화의 중요성은 이에 수반되는 청소년의

심리적 작용으로 인해 더욱 의미가 있다. 이 시기 남자의 신체발달 특징 중 처음으로 나타나는 현상은 신장면에서 급증 현상이다. 9~10세까지 느린 발육이 그 후 급성장해 가며 14세 정도는 성장의 절정에 도달하게 된다. 체중은 양적인 발육의 대표적인 측정치이며 신체를 종합적으로 평가하는 지수일 뿐만 아니라 근육, 지방 등의 조직과 혈액, 수분 등이 신체의 모든 부분의 발달과 관련이 있고, 단순히 발육발달의 평가에만 그치는 것이 아니라 영양 및 건강상태를 평가하는데 많이 이용되고 있다. 청소년기 신체발달에 영향을 주는 요인은 여러 가지가 있으나 대표적인 것으로 유전적 요인에 의한 영향, 환경적 조건에 의한 영향, 유전적 요인과 환경적 조건에 따른 종합적 영향을 들 수 있다(이, 1988). 승마교육은 말과 함께하는 스포츠라는 것만으로도 타 스포츠 종목과는 별개라고 생각할 수 있지만 다른 종목과 마찬가지로 신체활동을 주목적으로 하는 것이기 때문에 연령 및 신체적 특징을 잘 고려해야만 한다.

## 2) 유소년의 심리적 특이성이 고려되지 않은 승마교육의 한계점

승마는 말 그대로 ‘말 오르다’ 또는 ‘말에 타다’ 라는 의미를 가진다. 승마교육에 가장 큰 목적과 주된 취지는 말 기승술 연마일 것이다. 그렇기에 승마교육에 있어서 말위에 올라 타는 것은 피할 수 없는 과제이다. 하지만 유소년 승마교육에 경우는 그 주된 목적이 결코 말 위에서 말을 보내고 멈추는 데 있지만은 않다. 앞서 얘기했듯 승마를 시작하는 많은 학생들에 승마 동기는 ‘말’ 에 대한 ‘호기심’ 에 있다. 연구에 따르면 청소년 승마 프로그램은 한 명의 지도교관과 두 명의 보조교관의 지도 아래에 승마 기승 경험이 없는 10명의 청소년이 함께 승마 수업을 받는 형태로 수업이 이루어진다. 전체 운영은 주 지도교관의 사전 교육 계획과 교육지도 및 수업 편성에 따르고 지도 교관에게 교육안을 받은 후 살펴본 결과, 세부 수업 내용 중 대부분의 지도 내용이 승마의 기승술을 배우는 신체활동 영역에 치우쳐 있다. 승마운동의 기본원리, 마필 관리, 장안 및 수장 순서 이론, 승마 자세와 부조사용법 등 강습 초반부에는 기승 시 필요한 내용을 중심으로 인지적 영역이 높은 비율을 차지하지만 17주 동안 정형화된 이론수업은 수업 초반 한 주 밖에 구성되어 있지 않다. 이 후 2주부터 4주차까지 마필

보건소, 말 수영장등 관련 시설과 교육원을 견학하며 말의 수장 및 장안법을 익히고 기본적인 지식을 익히는 것으로 교육이 계획되어 있다. 강습 중반부와 후반부의 교육 안에서는 좌속보, 경속보의 이해와 올바른 이행, 반동 받기 등 기승 기술 영역 중심으로 구성되어 있으며 강습 마지막 주인 17주차 전까지 승마 기술을 익히는 것으로만 세부 수업 내용이 이루어져 있다. 기승술 이외의 인지적, 정의적 영역은 구체화되어 있지 않으며 라이프 스킬과 관련된 내용은 수업 계획안에 제시되어 있지 않은 것을 확인 할 수 있다. 지도교관의 기승수업 중 학생들의 행동에 대한 대부분의 코멘트는 기승 자세와 말 등 위에서 자신의 승용마를 다루는 법에 관련된 내용으로 이루어져 있었다. 실제로 기승 이외의 지상에서 이루어지는 수업내용도 ‘호스맨십(horsemanship)’의 승마관련 지식 및 정서적 영역을 전체적으로 아우르기보다는 운동기능에 치우친 신체활동과 기승술이 수업의 중심이 되고 있었다. 현재 한국의 승마 교육은 단순히 신체 능력 향상을 통해 체중을 감량하고 건강을 유지하기 위한 목적, 또는 엘리트 선수로 활약하기 위해 기승술 중심으로 교육이 행해지는 것이 현실이다. 하지만 엘리트 승마를 배워 선수로서 활동하고 대학에 진학하기 위한 수단으로 승마를 배우는 것이 아닌 이상, 청소년들은 승마를 자신이 배우고자 하는 동기와 더불어 라이프 스킬의 관점에서 승마교육에 참여할 필요가 있다. 이러한 라이프 스킬의 관점에서 현재 이루어지고 있는 청소년 승마교육의 내부를 면밀히 살펴보았을 때 말 등 위에서 기승술을 배우는 것에 치중하는 수업, 다양한 접근의 승마교육 프로그램이 부족하고 몇몇 지도 교관의 수업은 구체적인 커리큘럼이나 지도안에 따라 체계적으로 이루어지기 보다는 자신의 경험에 의존하여 수업이 진행되었다. 또한 수업 체제는 탑다운(top-down)형식으로 청소년들의 승마를 통해 어떠한 것을 배우고 싶은지에 대한 목소리는 반영되지 않았다(공, 2013).

## 1-2. 엘리트 승마와 생활체육 승마 교육 차이점을 고려한 커리큘럼의 부재

유소년이 승마를 시작하게 된 동기는 일반 청소년들이나 성인들과는 차이가 있다. 대부분에 유소년들이 처음 승마를 접하게 되는 동기는 학교에서 실시하는 학교스포츠클럽활동이나 친한 친구가 승마를 먼저 접하고 있거나 부모님의 권유로 시작하는 경우가 대부분이다. 유소년 본인들이 어른들처럼 운동을 목적으로 하거나 취미 또는 여가 생활로 하는 경우는 거의 드물고 타인의 의해 시작해 승마에 재미를 느껴 계속 승마를 하게 된다.

승마교육을 받는 학생들은 다른 타 종목 스포츠에 비해 기초 과정에서는 만족도가 더 높은 것으로 추정된다. 승마의 특성상 생명이 있는 말과 교감을 이루며 교육이 진행되는 스포츠이기 때문에 일반적 특성 중 참여기간에서는 참여 동기의 희열추구에서 유의한 차이가 나타나 교육기간 1년 미만의 집단이 2년 이상인 집단보다 참여동기가 높게 나타났다. 이는 승마참여를 시작하는 초기에 승마의 평보, 속보를 거쳐 구보로 학습 진도가 발전됨에 따라 더 많은 만족과 재미를 느낀다는 점이 영향을 주는 것으로 보인다. 참여 동기 중 오락, 흥미 요인이 만족에 큰 영향을 미친다는 연구(강, 2008)가 이를 이론적으로 뒷받침하고 있다.

어느 정도 기승실력이 되고 말을 혼자 컨트롤 할 수 있는 수준까지 이르게 되면 그 다음에 나아갈 방향을 잡지 못해 잠시 승마를 그만 둔다거나 몇 달 정도 쉬게 되는 현상이 발생한다. 선행연구들을 살펴보면 학생들이 승마클럽에 지원하게 된 가장 큰 동기는 평상 시에 접해보지 못한 ‘말’이라는 동물에 대한 깊은 호기심 및 동물을 사랑하고 가까이에서 겪어보고 싶은 마음이었다(이 등, 2011). 이렇게 어느 정도의 승마 기승 수준이 향상되게 되면 항상 타오던 ‘말’들과 처음에는 낯설고 재밌었던 교육 마장이 유소년들에겐 ‘지루함’으로 다가오는 시기가 있다. 수준이 올라가게 되면 TV이나 각종 매체들을 통해 엘리트 승마에 대해 동경을 가지게 된다. 이 시기에는 승마를 하는 학생이나 학생의 부모님들은 많은 고민에 빠지게 된다. 처음에는 말에 대한 호감과 승마에 대한 재미로 레저승마를 즐겼지만 아직 다양한 유소년 레저승마 프로그램이 개발되지 않은 상황이라 승마장에서 ‘구보’ 정도로 욕구를 해소할 수밖에 없으며 아직 도내에

는 엘리트 승마를 중점적으로 하는 클럽들이 많지 않아 엘리트 승마에 대해 방향성을 제시하는 곳도 많지 않기 때문에 승마에 지속성의 대한 갈등을 빚어내고 있는 것이 현실이다. 엘리트 승마에 대한 프로그램 개발도 더욱 필요하지만 그 외 진정 승마를 여가생활, 취미생활로 지속할 수 있는 ‘레저’ 승마 프로그램도 반드시 필요 한 시점이다.

#### 1) 기승 수준별로 구분된 전문 승용마 부족

도내 승마교육과 유소년 승마교육에 쓰이는 교육용 마필은 현재 90% 이상이 한라마를 사용한다. 말을 다루는 사람은 말의 심리나 본성을 잘 알고 나서 말과 접촉하는 것이 중요하다. 말은 자신한테 애정을 가지고 돌려주는 사람을 잘 따르고 순응하는 반면 위협에 대해서는 아주 민감해서 한 번 경험한 나쁜 체험은 좀처럼 잊어버리지 않는다. 이와 같은 말의 본성을 잘 개발시켜 사람 마음대로 순치할 수도 있고 반대로 쉽게 반항해 좀처럼 제어할 수 없는 나쁜 습성을 가지게 할 수도 있다(차, 2012). 이런 말의 특수성을 고려하지 않고 승용마 한 필에게 많은 다양성을 요구하는 것은 문제가 있다. 예를 들어 1년 이상 기승한 실력자와 말을 한 번도 타보지 않은 기승자가 서로 번갈아가며 기승을 하면 큰 사고로 이어 질 수 있다. 유소년 승마교육에 있어서도 마찬가지다. 똑같은 연령대라 할 지라도 말을 많이 접해보고 기승실력이 있는 학생과 그렇지 아니한 학생이 같은 말을 배정받아 기승해선 안된다. 말의 기본능력도 떨어질 뿐더러 실력있는 기승자와 초보자 모두에게도 도움이 되지 않는다. 초급, 중급, 고급, 엘리트 등 세분화시켜 그 교육에 맞는 교육용 마필 배정이 필요하다. 수준별 맞춤 교육은 어느 스포츠 종목이든 스포츠 교육에 필요요소이다.

단계별 맞춤형 교육은 교육을 받는 학생들의 태도도 차이가 있다. 우(2014)는 학교 스포츠클럽활동 참여 중학생의 운동행동 변화 단계에 따른 신체적 자기개념과 체육 수업태도의 각 하위변인에 영향을 주고 있으며 특히 운동 행동변화 단계가 높을수록 신체적 자기개념과 체육수업태도에 긍정적인 영향을 준다. 학생들의 즐거운 체육수업 즐거운 학교생활을 이루어 내어 현재 학교가 안고 있는 문제점을 해소하기 위하여 학교 스포츠클럽 활동을 보다 내실있게 운영해야 하겠다는 결론을 얻었다고 말하였다.

## 2) 경주마 습성이 남아 있는 마필 사용의 위험성

우리나라 승마장에서 사용되고 있는 교육용 말은 대부분이 경주마 출신 말들이다. 물론 엘리트 승마선수들이 시합용 말로 사용하는 말이나 한국 마사회, 대한승마협회 등 국가지원 사업으로 운영되고 있는 승마에 사용하는 말들을 제외하고 지방에 대다수 승마장이나 말 사육 농가에서는 경마장에서 출전하다 퇴역된 말들을 가지고 승마 교육을 진행하는 경우가 많다. 이것은 우리나라 말생산에 90% 이상이 경주용 말이기 때문이다.

말의 용도는 크게 경주용 말과 승마용 말로 나뉘고 그 외 비육, 생산, 화장품 개발 등으로 쓰인다. 우리나라의 경우 지난 70년대는 주로 일본이나 호주 등지에서 수입된 더러브렛종 또는 앵글로 아랍종 말을 가지고 경마에 활용하였으나 국적 있는 경마시행 및 개량을 통한 경마의 국제화와 축산발전 및 농가소득에 기여할 목적으로 80년대 초부터 국내에서도 말의 생산을 시작한 이래 현재는 제주를 포함하여 전국적으로 말을 생산하는 괄목할만한 발전을 이루었다.

현재 국내에서 사육되고 있는 말은 더러브렛종 말과 같은 개량마 혹은 경종마가 약 10,000 여두, 제주마를 포함한 pony 계통이 약 19,000 여두 등 총 29,000 여두로 추정하고 있다. 그 중에서 번식을 목적으로 사육되고 있는 더러브렛종 씨암말은 1,700여두 씨수말은 70여두로써 이들 사이에서 태어나는 망아지는 연간 1,200 여두 이상으로 계속해서 증가 추세에 놓여있는 실정이다. 그러나 국내에서 생산되는 경주마 중에서 약 70% 정도만이 경주마로 활용되는 것으로 알려져 있어 생산농가가 많은 어려움에 직면하고 있다. 또한 FTA 이후 국내 축산농가의 피해가 우려되고 있어 이에 대한 대안산업으로 말산업이 대두되고 있으며 정부나 지방자치 단체에서도 말산업의 활성화에 많은 관심을 가지고 있다. 최근에는 생활체육의 하나로서 승마를 활성화시키고자 국내에서도 승용마를 생산하는 방향으로 정책을 추진하고 있다. 그러나 국내에서 활용 가능한 승용마는 거의 없으며 주로 경주마 중에서 퇴역마를 사용하고 있어 낙마로 인한 기승자의 사고 승용마 전환에 장기간의 교육 등 여러 가지 문제점이 대두되고 있다(농림수

산식품부, 2011).

특수성을 지닌 말들에 기본 습성상 말을 많이 접해보지도 않고 성인들보다 체력이나 심적 능력이 떨어진 유소년들의 경우는 사고 위험율이 더 높다. 말은 기억력이 뛰어나며 반복적인 학습에 따라 움직인다. 경주마로서의 말들은 대부분 젊은 연령(2세~6세)의 시기에 활동을 하고 사람 나이로 10대 정도의 시기이다. 이렇게 유년시절 겪었던 행동들이 나이가 들어서도 나타나며 어떠한 심리적 불안이나 상황 등이 발생했다는 판단이 들면 유소년들이 제어하지 못할 정도의 행동을 보이기 때문이다. 물론, 모든 말들이 사건, 사고를 발생시키는 것은 아니지만 퇴역한 지 많은 시간이 지난 말들이나 승용마로서의 교육을 다시 받고 순치과정을 겪은 말들도 100% 안전하다고는 볼 수 없다.

현재 농림수산식품부와 한국마사회가 공동으로 추진하는 말산업육성법에 의한 유소년 승마단 창단지원사업으로 유소년 승마단에 인구저변 확대와 대회 등이 많이 생겨나고 있다. 도내에서 현재 유소년 승마단을 창단한 사업장은 총 5군데이다. 유소년 승마단 창단 지원사업은 유소년 승마 인재를 양성하고 대회용 말, 장비, 훈련비용 등을 지원 받는다. 제주도는 엘리트 승마 선수 출신이 없어 내륙에 선수출신들을 지도자로 고용해 도내 유소년 승마인들에 양성을 도모하고 있다. 하지만 엘리트 종목에 맞는 말의 품종 차이에 따라서 제주에 내려온 많은 선수출신 지도자들이 난항을 겪고 있다. 엘리트 승마종목(마장마술, 장애물비월)에 주로 쓰이는 마필은 독일산, 웨블러드, 하노베리언, 셸 프랑세 등 전문 승용마들이다. 대부분 엘리트 지도자들도 전문승용마 등에 교육과 대회경험 등을 바탕으로 교육을 진행해 나가는데, 아직 제주도는 몇 곳을 제외하고는 이같은 전문 승용마가 부족하다. 제주도내 승마장 이용 마필들은 대부분 ‘한라마’ 들이기 때문에 전문승용마들과의 체고 차이, 습성 등에 경험이 부족한 터라 100% 완벽한 지도프로그램을 가지고 있지 않다. 또 말을 사육하고 관리 하는 점에서도 제주의 ‘한라마’와 전문승용마(웨블러드, 하노베리언등)는 많은 차이가 있다. 말을 관리하는 사양관리비용도 2~3배 이상 차이가 있고 제주에 환경과 시설이 미비한 부분이 아주 많고 이를 위한 전문 인력도 많이 부족한 상태이므로 아직까지 제주 도내에서 제대로 된 선진국 시스템의 유소년 승마프로그램이 적용되기란 쉽지 않다.

## 2. 빅데이터(Big Data)를 이용한 승마 현황 및 트렌드 분석

## 2-1. 빅데이터 분석의 개요

### 1) 빅데이터의 정의 및 전망

빅데이터(Big Data)란 기존 데이터에 비해 너무 방대하여 이전 방법이나 도구로 수집, 저장, 검색, 분석, 시각화 등이 어려운 정형 또는 비정형 데이터 세트를 의미한다. 다양한 종류의 대규모 데이터에 대한 생성, 수집, 분석, 표현을 그 특징으로 하는 빅데이터 기술의 발전은 다변화된 현대 사회를 더욱 정확하게 예측하여 효율적으로 작동케 하고 개인화된 현대 사회 구성원 마다 맞춤형 정보를 제공, 관리, 분석 가능케 하며 과거에는 불가능했던 기술을 실현시키기도 한다. 이같이 빅데이터는 정치, 사회, 경제, 문화, 과학 기술 등 전 영역에 걸쳐서 사회와 인류에게 가치있는 정보를 제공할 수 있는 가능성을 제시하며 최근에 그 중요성이 크게 부각되고 있다.

세계 경제 포럼은 2012년 떠오르는 10대 기술 중 그 첫 번째를 빅 데이터 기술로 선정하였으며, 대한민국 지식경제부 R&D 전략기획단은 IT 10대 핵심기술 가운데 하나로 빅 데이터를 선정하는 등 최근 세계는 빅 데이터를 주목하고 있다.

정보통신 분야가 유무선 통신 기술의 발전과 뛰어난 분석 기술에 기반을 둔 유비쿼터스 환경으로 빠르게 발전하고 있는 시대가 도래함에 따라 다양한 분야에서 방대하게 축적된 데이터의 활용 방안은 더욱 중요해지고 있다. ICT 환경의 비약적 발전과 지식정보사회의 도래에 따라 대규모 정보자원에 대한 관심이 폭발적으로 증가하고 있는 것이다. 국내외 많은 전문가들은 이러한 데이터를 수집·분석하여 미래를 예측하고 새로운 가치를 창출하는 빅데이터가 미래의 ICT 산업을 가장 선두에서 주도할 것으로 전망하고 있다(미래창조과학부, 2016).

### 2) 빅데이터의 적용 분야

빅데이터 도입이 당장 어려운 분야도 있다. 데이터의 양적인 문제나 빅데이터를 통한 분석 수요 및 효과에 대한 기대가 낮은 분야가 그것이다. 최근까지의 주 활용분야는 마케팅 및 세일즈 분야가 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 금융이나 IT분야 또한 높은 활용도를 보이고 있다. 그러나 향후 빅데이터 활용은 다양한 분야에서 분야별 조합이 이루어질 것으로 전망된다. 예를 들어 빅데이터가 스포츠 분야에서 활용된 사례 가운데 MLB (메이저 리그 베이스볼)의 머니볼 이론 및 데이터 야구를 들 수 있다.

머니볼 이론이란 경기 데이터를 철저히 분석해 오직 데이터를 기반으로 적재적소에 선수들을 배치해 승률을 높인다는 게임 이론이다. 이는 미국 메이저 리그 베이스볼 오클랜드 어슬레틱스의 구단장 빌리 빈이 리그 전체 25위에 해당하는 낮은 구단 지원금 속에서도 최소비용으로 최대효과를 거둔 상황에서 유래되었다. 빌리 빈은 하버드대에서 경제학을 전공한 폴 데포데스터를 영입하여 타율, 타점, 홈런 등 흥행 요소만을 중시하던 야구계에서 출루율, 장타율, 사사구 비율이 승부와 관련되어 있음을 간파하고 데이터를 수집, 분석, 활용하였다. 이를 통해 빈은 좋은 선수를 발굴하고 이들을 적재적소에 배치해 최하위에 그치던 팀을 4년 연속 포스트시즌에 진출시키고 메이저 리그 최초로 20연승이라는 신기록을 세우도록 탈바꿈 시켰다. 미국 월스트리트 저널은 미국 경제에 큰 영향을 끼치는 파워 엘리트 30인에 워렌 버핏, 앨런 그린스펀과 함께 빌리 빈을 선정하는 등 머니볼 이론은 경영, 금융 분야에서도 주목받았다. 최근 들어서 과학기술 및 카메라 기술의 발달로 더욱 정교한 데이터의 수집이 가능해졌으며 투구의 궤적 및 투수의 그림, 타구 방향, 야수의 움직임까지 잡아낼 수 있게 되었다. 이처럼 기존의 정형 데이터뿐만 아닌 비정형 데이터의 수집과 분석, 활용을 통해 최근 야구경기에서 빅 데이터의 중요성은 더욱 커지고 있다.

## 2-2. 네이버 데이터랩(Data Lab) 자료융합 분석의 개요

### 1) 데이터랩 검색어 데이터 융합 분석기법 적용

네이버에서는 데이터랩(Data Lab) 홈페이지를 통해 2007년부터 최근까지 검색어별

통합검색 빈도를 기반으로 하여 검색어 트렌드 조회, 사용자 데이터 융합 분석, 데이터 공유하기 등의 서비스를 제공하고 있다. 주제어를 설정하고 하위 주제어에 해당하는 검색어를 입력하면 입력된 단어의 추이를 합산하여 해당 주제가 네이버에서 지난 2007년부터 현재까지 얼마나 검색되었는지에 대한 관련 데이터를 그래프로 제공한다.

구체적인 데이터 표기 방법을 설명하면 네이버에서 특정 검색어가 검색된 횟수를 주간으로 합산하여 조회기간 내 최대 검색량을 100으로 하는 상대적 지표가 표시되는 방식을 택하고 있다. 그래프의 지표는 네이버 통합검색 혹은 네이버 쇼핑 검색 빈도를 기반으로 한다. 즉, 특정 검색어와 관련된 분야에 대해서 시기별 검색 빈도 및 트렌드를 파악함으로써 년도별, 계절별로 변동 추이를 분석할 수 있다.

본 연구에서는 승마분야에서 검색된 검색어를 중심으로 검색어 트렌드를 조회하여 시간별 주제어의 트렌드를 분석하고, 연관성이 있는 검색어들을 융합하여 추이를 분석하여 승마관련 산업 및 유입인구 동향 등을 분석하였다.

## 2) 데이터랩 검색어 데이터 분석기법 적용의 제한점

빅데이터는 한 가지 데이터 만으로 분석할 수 있는 현상에는 한계가 있으며, 또 몇 가지 데이터를 융합하여 동시 비교하였을 때 분석할 수 있는 사회적 현상은 상당 부분 유의한 결과를 도출할 수는 있으나 그 결과가 우리나라 모든 승마분야에 확고하게 적용될 수 있는 결과로 보기에 한계가 있다. 또 빅데이터가 나타내는 년도별 변화에는 다양한 요소가 영향을 미치고 있으므로 주된 경향을 분석하되 단일 요소의 영향만으로 결론 내리기에는 무리가 있다.

## 2-3. 빅데이터를 이용한 승마관련 트렌드 분석

### 1) 말종류(마종) 검색빈도 분석

본 연구에서는 검색어 트렌드 분석과정에서 2007년부터 2016년까지 약 10년간 말종류별 검색어 트렌드를 분석하였다. 말종류 검색어로는 제주마, 한라마, 더러브렛, 웹블러드 4가지 종류를 선택하였다.

그림 1은 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 제주마, 2) 한라마, 3) 더러브렛 3가지이다. 각 검색어별 추이를 살펴보면 제주마는 2007년부터 검색된 기록이 있으나 한라마는 2011년 봄부터 검색되었고, 더러브렛은 2012년 하계부터 검색되고 있음을 볼 수 있다. 이러한 결과로부터 유추할 수 있는 몇 가지 결론은 다음과 같다. 먼저, 여러 지자체에서 친환경 고부가가치 사업으로 말산업을 육성하기 위한 말산업 육성법이 2011년 통과(시행 2011. 9. 10)되면서 승마산업에 대한 국민적 관심이 고조되었고, 이와 함께 말산업 육성법 통과 이전까지는 극소수의 승마인들 중심으로만 공유되고 있던 마필종류 관련 지식도 전 국민을 대상으로 확산되기 시작했다는 점이다. 또 과거에 제주산마로 불리던 한라마의 경우 약 2008년도부터 한라마라는 명칭을 사용하게 되면서 일반 국민들이 제주마와 한라마를 구분

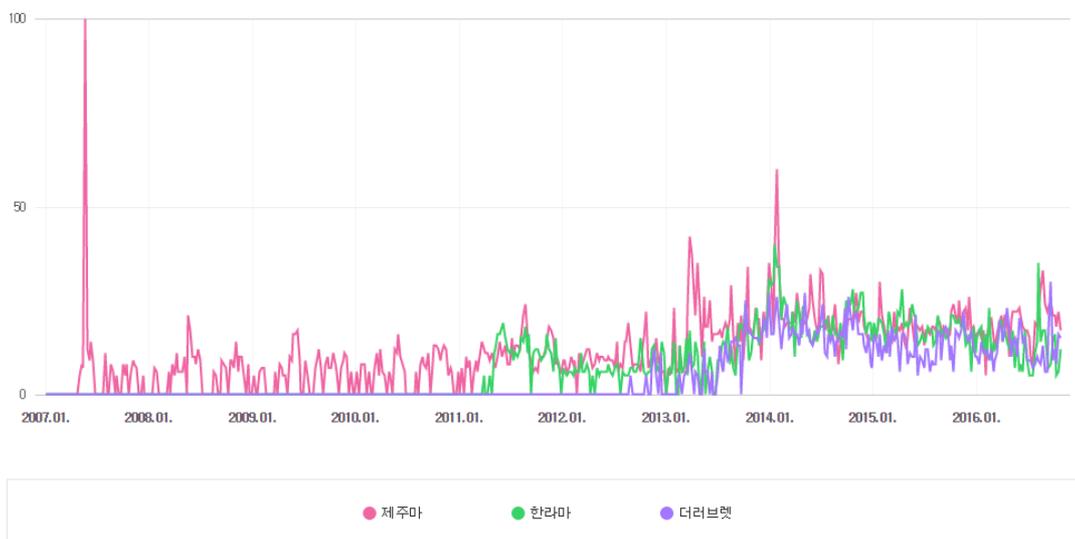


그림 1. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 제주마, 한라마, 더러브렛).

하기 시작한 시점이 2011년 말산업 육성법 제정이 계기가 되었음을 알 수 있다.

그림 2는 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 더러브렛과 워블러드 2가지이다. 앞서 더러브렛과 관련된 검색이 2012년에 들어서 시작되었음을 볼 수 있었는데 워블러드의 경우 이 보다 약 5~6개월 늦은 2013년 연말부터 검색이 시작되었음을 볼 수 있다. 즉, 검색어이 트렌드는 제주마 → 한라마 → 더러브렛 → 워블러드 순서로 옮겨 갔음을 알 수 있는데, 이것은 일반인들에게 말산업이 확대 보급되면서 기승 용도에 적합한 마필종류에 대한 관심이 고조되었음을 보여 준다. 그밖에 국내 승마문화의 극적인 변화가 도래한 시기도 이 무렵이었음을 알 수 있다. 다시 말해서 기승기술이나 승마문화가 과거 제주마와 한라마에 국한되던 것이 더러브렛과 워블러드를 포함하여 다양한 마필종류가 포함된 승마산업으로 문화적인 변동시기가 2012년과 2013년 사이 무렵이었음을 시사하고 있다. 예를 들면 2012년까지 극소수의 승마인들만 접하고 있었을 엘리트 승마와 기승기술이 본격적으로 이 무렵부터 보급이 확대되었을 것임을 유추할 수 있다. 마장마술 및 장애물 경기에 적합한 기승기술의 보급도 이 무렵부터 전국적으로 확대되었을 것으로 추론할 수 있다. 이와 함께 과거 제주마나 한라마에 국한된 기승기술을 가진 교관그룹들이 엘리트 승마의 기승기술을 가진 교관그룹들과 접촉하기 시작하고 이질적인 승마문화에 본격적으로 노출되기 시작하였을 것임을 알 수 있다. 즉, 엘리트 승마 관련 지식이 승마인들에게 본격적으로 확산되기 시작한 시점도 이 무렵부터일 것으로 추정된다.

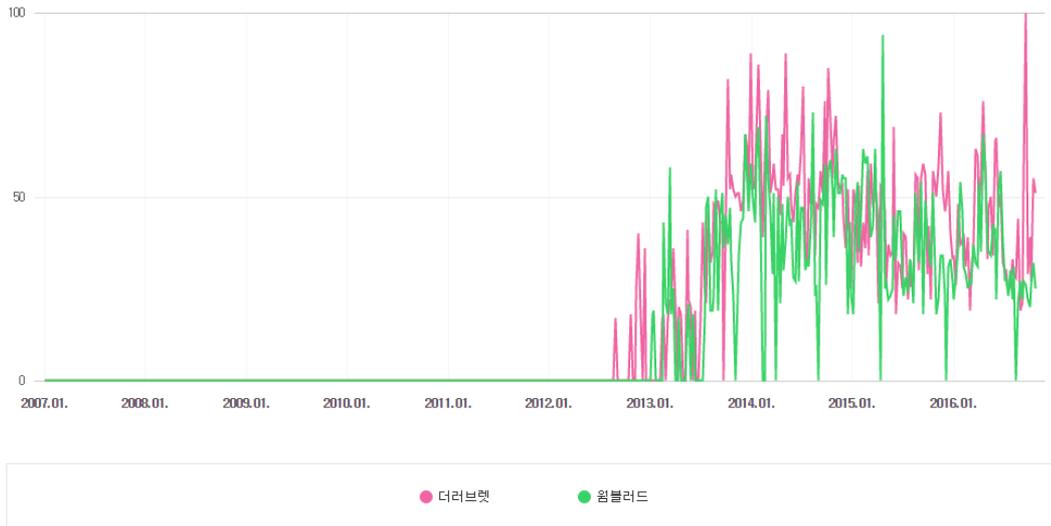


그림 2. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 더리브렛, 윌블러드).

## 2) 전국의 년별 승마인구 변동 트렌드 분석

본 연구에서는 검색어 트렌드 분석과정에서 2007년부터 2016년까지 약 10년간 승마 인구 변동과 관련성이 높은 검색어들을 이용하여 승마인구 변동 트렌드를 분석하였다.

그림 3은 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 승마장, 2) 승마체험, 3) 승마비용 3가지이다. 각 검색어별 추이를 살펴보면 승마장으로 검색한 경우 2013년까지 지속적으로 증가하다가 2013년 여름 이후 최근까지 지속 감소하는 패턴을 보였다. 승마체험으로 검색한 빈도는 2015년에 가장 높은 값을 일시적으로 보이지만 2014년까지 증가추세를 보이다가 2014년 동계부터 최근까지 큰 변동이 나타나지 않았다. 한편, 승마비용으로 검색한 경우는 2011년 1월 이후부터 급증한 이후 2012년 최대 검색빈도를 보이다가 2014년 이후 최근까지는 2011년 이전 수준으로 감소한 것으로 나타났다.

검색어 3가지 모두 하계에 증가하고 동계에 감소하는 패턴이 뚜렷하여 승마인구 증감에 계절적인 요소가 매우 크게 작용함을 알 수 있었다. 검색어 가운데 승마비용은 일시적인 체험승마 보다는 지속적인 승마강습을 위한 검색결과에 가까운 것으로 판단되며, 이러한 지속적인 승마강습을 원하는 인구가 2011년 말산업 육성법의 영향을 크

게 받아 2011년부터 본격적으로 가입이 이루어진 것을 볼 수 있다. 그러나 2014년부터는 승마장, 승마체험, 승마비용 3가지 모두 최근까지 검색빈도가 현저하게 감소하고 있는 것으로 나타났다. 특히 뚜렷한 경향 가운데 한 가지는 승마체험에 관한 검색빈도는 최근까지 큰 변화가 없는 반면 승마장과 승마비에 관한 검색빈도는 2014년 춘계 이후 지속적으로 감소했다는 점이다. 단적으로 2012과 2014년을 비교해보면 2012년에는 3가지 검색어의 검색비율에 큰 차이가 없다가 2014년의 경우 특히 승마비용 검색빈도가 현저히 감소한 것으로 볼 수 있는데 이것은 일시적인 체험승마를 원하는 승마인구는 유지된 반면, 지속적인 승마강습을 받기 위해 승마비용을 검색한 빈도수가 현저히 감소한 결과로 판단된다. 즉, 수 개월 이상 승마강습을 받기 위한 승마인구 증가율은 낮고, 체험승마 및 관광승마를 위한 승마인구의 일시적인 유입이 상대적으로 많았던 것을 시사하고 있는 결과로 사료된다.

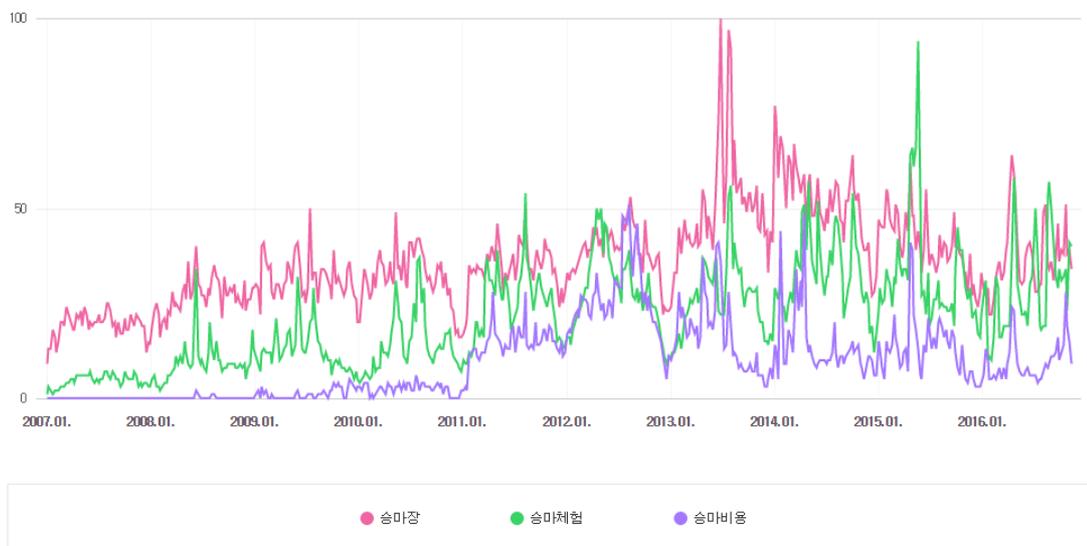


그림 3. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 승마비용, 승마장).

승마장으로 검색한 빈도가 승마체험으로 검색한 빈도와 어느 정도의 관련성을 가지는 지 파악하기 위해서 2가지 검색어 자료를 이용하여 수학적 상관관계를 분석하였다. 그림 4는 년도별(2007-2016년) 검색빈도수 자료를 이용하여 승마장 및 승마체험 검색어 사이의 상관관계를 구한 것이다. 그림에서 ‘승마장’ 및 ‘승마체험’ 자료 사이의 상관은 정상관으로 나타났으며 통계적으로 유의한 결과를 도출하기 어려운 검색빈

도수 데이터를 이용하였음에도 불구하고 R2값이 약 0.67로 나타났다. 이러한 결과는 지난 2007년부터 2016년까지 10년간 승마장을 검색한 사람들의 대부분이 체험승마나 관광승마 중심으로 검색한 것임을 말해준다. 즉 승마인구가 2011년 말산업 육성법을 기점으로 급격히 증가한 것은 사실이나 단기적인 체험승마 중심의 승마인구 증가에 치중되어 있을 뿐, 승마를 수 개월 이상 지속하는 장기적인 승마인구의 실질적인 증가율은 생각보다 크지 않다는 것을 시사하고 있다.

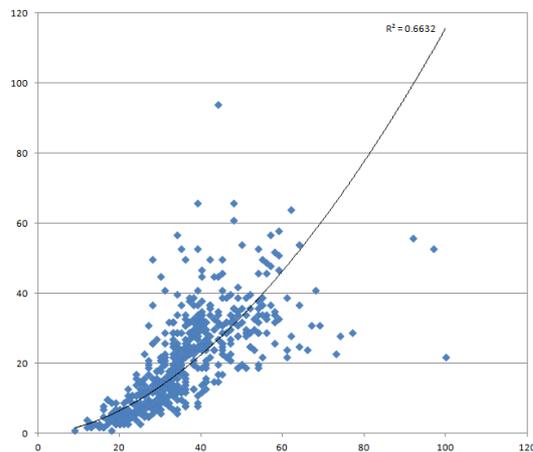


그림 4. 년도별(2007-2016년) 검색어 승마장 및 승마체험 사이의 상관관계.

### 3) 제주도의 년별 승마인구 변동 트렌드 분석

본 연구에서는 검색어 트렌드 분석과정에서 2007년부터 2016년까지 약 10년간 제주도의 승마인구 변동과 관련성이 높은 검색어들을 이용하여 제주지역의 승마인구 변동 트렌드를 분석하였다.

그림 5는 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 제주승마, 2) 승마동호회 2가지이다. 년도별 변동 추이를 검색어별로 분석해보면 제주승마로 검색한 빈도수는 2007년부터 최근까지 꾸준히 증가하고 있음을 볼 수 있다. 이러한 증가추세는 승마 자체를 체계적으로 일정 기간 이상 배우고자 하는 인구의 증가로 보기 어렵다. 왜냐하면 해마다 제주도로 유입되는 유입인구도 증

가하고 있고, 무엇보다도 제주도를 방문하는 관광객 숫자가 해마다 증가해왔기 때문이다. 즉 관광을 목적으로 제주도를 방문한 관광객들이 제주에서 체험승마를 하기 위해 제주승마를 검색했을 가능성이 매우 높은 것으로 보인다.

이에 비해 상대적으로 승마동호회에 대한 검색수는 2013년일 기점으로 최근까지 지속 감소 추세에 있다는 점이 눈에 띈다. 승마동호회로 검색한 수치에는 적어도 체험승마를 목적으로 하는 숫자가 거의 없다고 가정할 수 있으므로 승마동호회 검색수는 동호회 가입 후 지속적인 승마를 하고자 하는 인구의 유입과 동향을 보여준다고 볼 수 있다. 승마동호회 검색수는 앞서 설명한 승마장 검색수와 년별 변화경향이 매우 유사하게 나타났다. 다시 말해서 2013년까지 꾸준히 증가하던 것이 2013 이후부터 2016년까지 지속 감소하는 추세를 보였다. 즉 승마를 지속하고 단체생활을 통해 승마를 즐기고자 하는 인구의 유입이 이 무렵부터 감소하고 있음을 알 수 있다.

한편, 제주승마와 승마동호회 단어로 검색한 빈도수를 같이 비교해보면 승마동호회 검색수가 감소하기 시작하는 2013년 연말까지는 두 단어의 검색빈도 변화 그래프는 그 양상이 매우 유사하게 변하고 있음을 볼 수 있는데 특히 2011~2013년 사이의 그래프가 잘 일치하고 있다. 반면, 2013~2016년 사이의 두 그래프는 매우 상이한 변동추세를 나타낸다. 다시 말해서 제주승마 검색수는 계속 증가하고 있지만, 승마동호회 검색수는 계속 감소하고 있다. 이러한 차이는 2013년 이후 승마를 지속하려는 사람들의 검색은

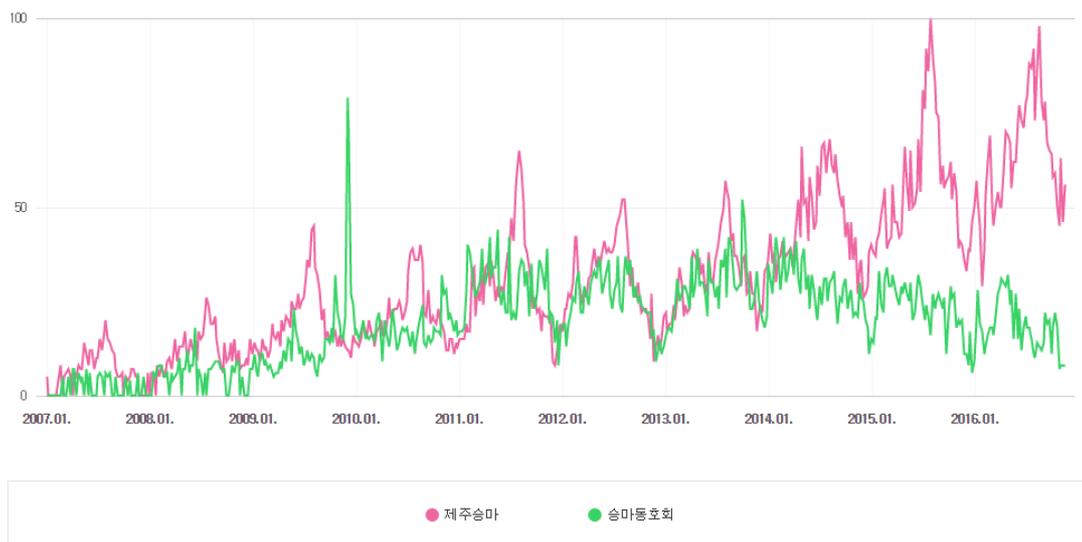


그림 5. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 제주승마, 승마동호회).

줄고 있지만 제주에서 승마를 하기 위해 검색하는 사람들의 수는 늘고 있음을 말해준다. 즉, 관광객 증가로 인해 검색 빈도수는 증가했지만 실제 승마를 지속하고자 하는 사람들의 수는 감소하고 있음을 시사하고 있으며 제주도가 우리나라 전국의 승마분야 변동추세와는 매우 다른 패턴으로 변화해오고 있음을 의미하고 있다.

그림 6은 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 제주승마, 2) 제주승마장, 그리고 3) 제주승마체험 3가지이다. 이 3가지 단어들은 제주도 내의 승마관련 트렌드 변동을 보기 위하여 선정된 검색단어들이다. 검색어별로 년도별 변동 추이를 분석해보면 제주승마로 검색한 빈도수에 비해 제주승마장 및 제주승마체험으로 검색한 빈도수가 월등히 많다는 것을 볼 수 있다. 제주승마체험을 100%로 검색했을 때 제주승마로 검색한 빈도는 불과 약 20% 이내에 불과하였다.

한편, 제주승마체험 검색수는 최근까지 지수함수적으로 급증하는 경향을 보이며 특히 2015년 하반기 및 2016년 상반기의 경우 검색빈도의 최대값이 나타나는 시기가 제주승마장 검색빈도와 거의 일치하고 있음을 알 수 있다. 이것은 이 시기에 제주승마장으로 검색한 사람들 중 많은 사람들이 제주승마체험을 목적으로 검색한 것을 암시한다. 특히 육지에서 제주도로 관광목적으로 방문을 계획하면서 체험승마를 하기에 적합

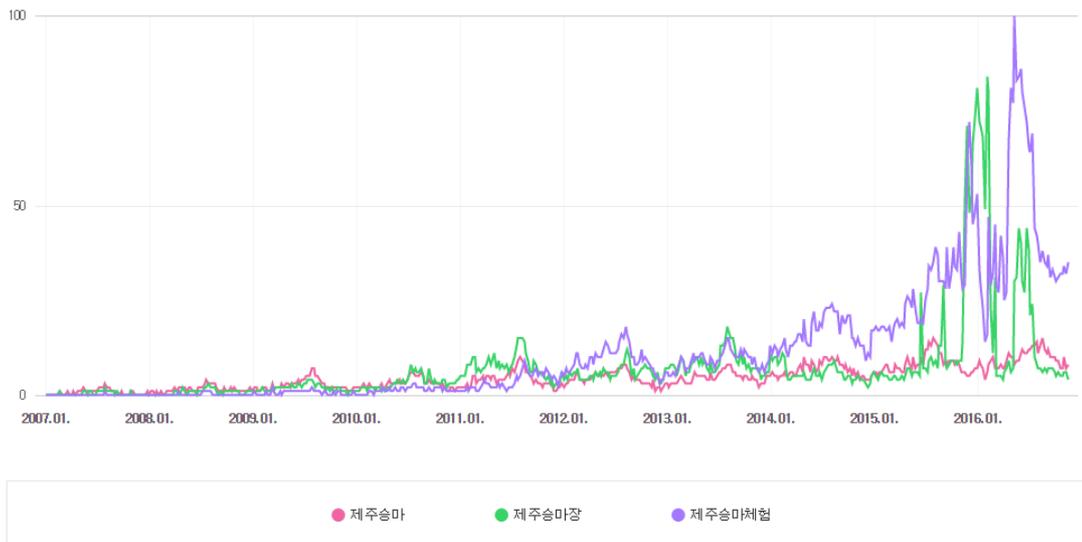


그림 6. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 제주승마, 제주승마장, 제주승마체험).

한 승마장을 검색한 결과 이러한 융합분석 결과가 도출된 것으로 사료된다.

이러한 결과는 승마장 및 제주승마장으로 검색한 빈도수에 대한 연도별 변화패턴을 비교해보면 명확한 차이를 볼 수 있다. 그림 7은 2007년부터 2016년 사이에 연도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 승마장, 2) 제주승마장으로 2가지이다. 2014년까지는 승마장 및 제주승마장 검색빈도의 변동추이가 년별 및 계절별로 유사하게 변동하지만 2015 하반기부터는 두 검색어 간에 상관성이 거의 나타나지 않는다. 특히 제주승마장 검색빈도가 2015년 하반기부터 2016년 상반기 사이에 급격히 증가하는데 반해 승마장의 검색빈도는 큰 변화가 없다. 이 결과는 제주도 내의 승마인구가 이 무렵 큰 폭으로 증가하였음을 보여주고 있는데 제주도는 최근 육지로부터 유입되는 인구가 급증하고 있고, 이러한 최근의 경향은 관광객들에만 국한되는 것이 아니라 제주로의 이주 열풍이 증가하고 있는 사회적 배경도 크게 영향을 미치고 있는 것으로 보인다. 이러한 제주도의 지역적 인구증가, 그것도 최근 3-4년이라는 매우 짧은 시간 동안 일어나고 있다는 점이 제주도의 단기 승마인구 증가를 견인하는 주된 원인으로 작용하고 있는 것으로 판단된다.

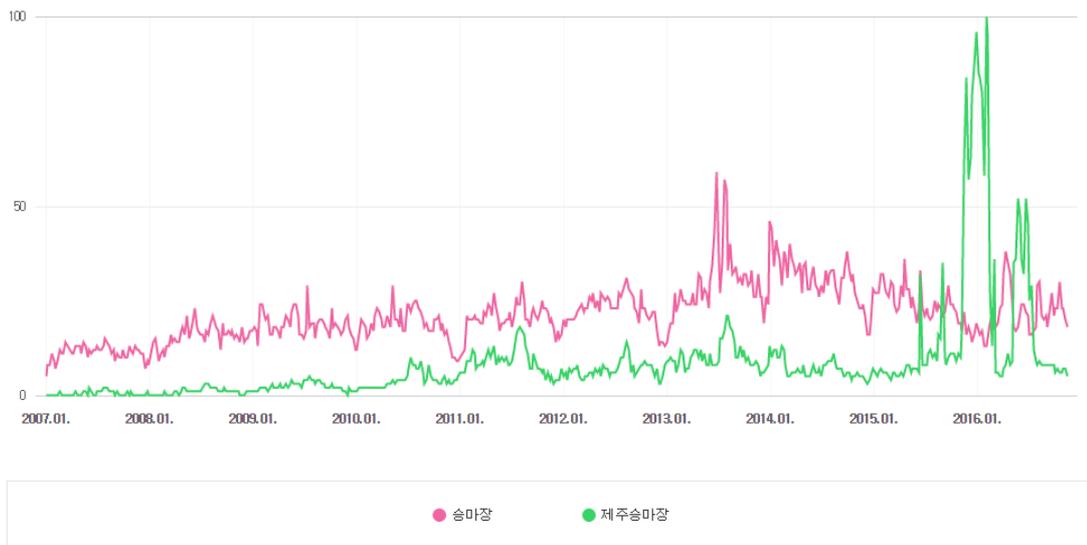


그림 7. 연도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 승마장, 제주승마장).

또 한 가지 간과하면 안되는 것은 바로 최근 유소년 승마인구의 증가이다. 그림 8은 어린이승마로 검색한 빈도수를 나타낸 것으로 사실상 2012년부터 다소 검색되기 시작

하다가 2015년부터 2016년에 들어 검색빈도가 급증한 것을 볼 수 있다. 2016년 동계에 가까워지면서 비록 검색빈도가 다소 감소하고 있으나 이전 해에 비해 어린이 승마에 관한 관심이 매우 고조되고 있는 현상을 확인할 수 있다. 이러한 현상은 제주도로의 이주뿐만 아니라 한달살기와 같은 한시적 거주형태를 취하면서 제주도에 체류하고자 하는 인구가 증가하였을 뿐만 아니라 이러한 이주형태를 취하는 목적 가운데 초등학교를 두고 있는 가족들의 이주가 많은 부분을 차지하고 있는 것도 큰 영향을 미치고 있는 것으로 보인다.

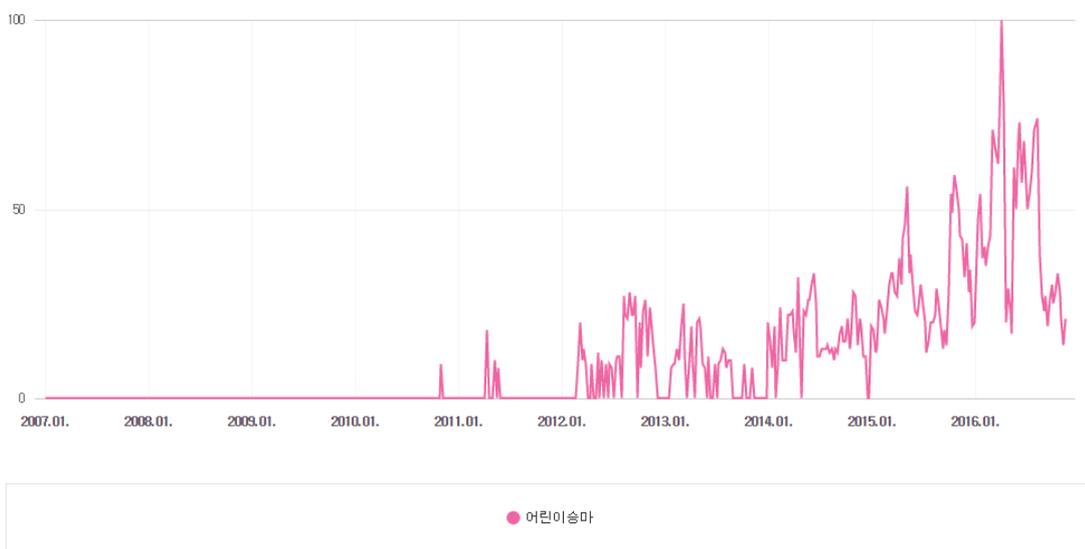


그림 8. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 어린이승마).

#### 4) 기승 단계별 승마인구 변동 트렌드 분석

그림 9는 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 승마바지, 2) 승마부츠, 그리고 3) 승마헬멧 3가지이다. 이 3가지 단어들은 제각기 별개의 개념으로 보이지만 기승 단계별 승마인구의 변동을 간접적으로 유추해볼 수 있는 몇 가지 유의한 경향을 나타낸다.

승마를 처음 접하고 평보부터 배우는 초급자들은 기본적으로 승마장비를 세트로 구입하거나, 혹은 승마바지만을 구입하여 승마가 익숙해질 때까지 교육을 받는 경우가 대부분이다. 즉 초급자가 승마부츠나 승마헬멧을 별도로 구입하고자 인터넷을 검색하

는 경우는 매우 드물다고 할 수 있다. 한편, 승마를 배우면서 신체 부위 중 종아리와 허벅지 등 하체를 많이 쓰기 시작하는 속보단계에는 자연스럽게 승마부츠의 필요성을 몸소 체험하게 되고 이때 승마부츠를 구입하려는 경향이 강하게 나타난다. 그러나 이러한 속보 단계에서도 승마헬멧에 대한 필요성은 높지 않다. 왜냐하면 교육을 받는 승마장에서 승마헬멧은 대여가 되는 곳이 대부분이고 비교적 고가의 장비이므로 경제적인 부담감 또한 무시하기 어렵기 때문이다.

구보단계의 중급자 수준을 지나면서 가까운 근교에 외승을 나가는 시점이 도래한 승마인들은 개인장비를 모두 갖추고자 하는 경향이 강해진다. 자신이 중급자를 거쳐 고급자 과정에 접어들면서 이전에 자주 사용하던 장비들은 다시 초급자 위주로 사용되므로 어느 정도 말을 다루는 데에 익숙해진 인원들은 자신만의 기본 장비를 모두 갖추고 기승하려는 경향이 강하고 이 가운데 일부는 이전에 사용해왔던 세트 구입 장비들 중 특히 부츠나 헬멧을 보다 좋은 것으로 교체하고자 하는 욕구가 커진다. 따라서 바지, 부츠, 헬멧으로 이어지는 장비들에 대한 주된 관심은 기승 단계에 따라 차이가 날 수 밖에 없는 특성을 가진다.

그림 9에서 가장 두드러지는 경향은 크게 2가지다. 첫째는 승마바지와 승마부츠의 검색빈도가 2013년 말까지는 지속 증가하다가 최근까지는 보합 또는 감소 추세에 있다

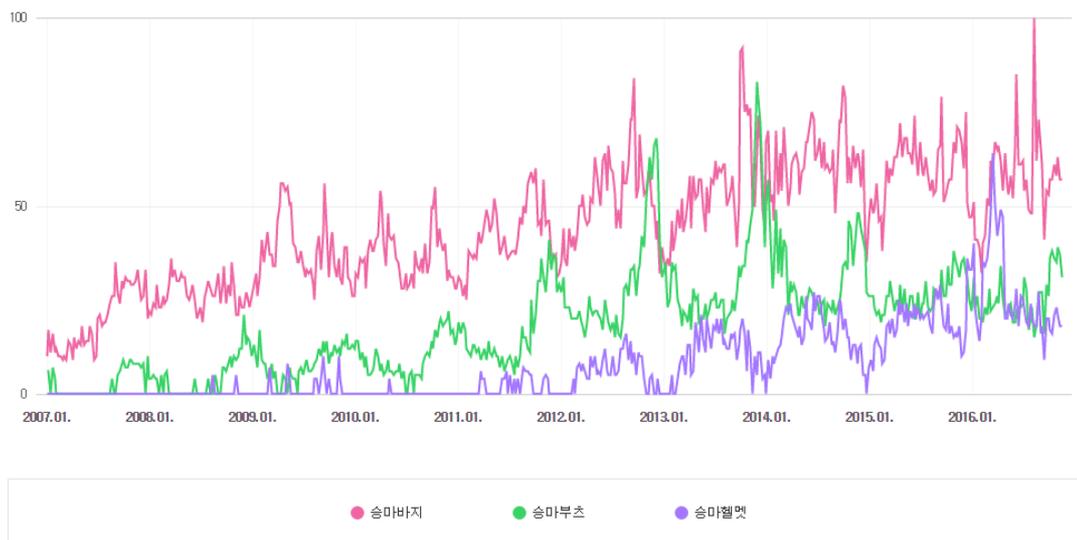


그림 9. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 승마바지, 승마부츠, 승마헬멧).

는 점이다. 둘째는 2011년부터 2015년 무렵까지 이 3가지 단어들(바지, 부츠, 헬멧)이 최대 검색빈도를 보이는 시기가 바지 → 부츠 → 헬멧 순으로 시간 지연이 생긴다는 점이 특이하다. 예를 들면 2012년 3분기에 승마바지 검색빈도의 최대치가 나타나고 그 이후 약 3개월 후인 2012년 4분기에 승마부츠 검색어가 최대가 된다. 또 승마부츠 최대치가 나타난 이후 약 6개월 후인 2013년 중반기에 승마헬멧의 최대값이 나타난다. 이러한 시간 지연은 2011년부터 2015년까지 비교적 규칙적으로 뚜렷하게 나타난다. 또 승마바지는 가을, 승마부츠는 겨울, 승마헬멧은 여름 무렵에 검색빈도가 증가하는 패턴이 강하다.

이러한 부분은 앞서 설명했던 기승 단계별 승마인구의 변동과도 매우 밀접한 관련성을 가진다. 즉, 기온이 상승하는 봄~가을 사이에 초급자로 승마를 배우기 시작하는 사람들이 이 시기에 바지구입을 하고 주로 가을에 이러한 초급자들의 바지구입이 활발해진다는 것으로 설명 가능하다. 또 바지를 구입한 이후 약 2~3개월 동안 기승한 사람들은 이 무렵부터 경속보와 좌속보 등을 배우면서 다리와 허벅지를 쓴 기승법을 익히게 되면서 승마부츠의 필요성을 느끼게 되고 기온이 하강하는 초겨울 무렵과 맞물리면서 되면서 부츠의 필요성은 더욱 증가하게 되어 이 시기에 승마부츠 검색이 최대가 된다. 이듬해 봄과 여름이 다가오면서 새로운 초급자들의 승마장 출입이 잦아지면서 땀에 젖은 상태의 대여용 승마헬멧을 사용하기 보다는 자기만의 헬멧이 필요해진다. 즉, 승마를 익히면서 겨울을 난 기승자들은 이듬해 봄무렵부터 기승실력이 기본적으로 원활한 구보가 가능한 수준이 되면서 장비에 대한 새로운 준비기간을 가지게 되는 것으로 판단된다.

한편, 국내에서 고급 수준의 기승술을 익힌 승마인들의 경우 많은 수가 색다른 승마를 경험하기 위하여 몽골승마를 계획하는 경우가 많다. 이들은 전경자세나 습보가 어느 정도 이상 가능한 경우가 많으며 이전까지 교육받던 승마장의 원형마장이나 사각마장에서 수행되는 기승만으로는 만족도가 매우 낮아지는 시점에 도달한 경우가 대부분이다.

그림 10은 2007년부터 2016년 사이에 년도별로 검색어 변동추이를 나타낸 것으로 사용된 검색어는 1) 몽골승마, 2) 제주승마 2가지이다. 제주승마 검색빈도는 앞서 보인 바와 같다. 몽골승마의 경우 2013년경부터 최근 2016년까지 검색빈도가 계속 증가 추세

에 있음을 뚜렷하게 볼 수 있다. 게다가 매년 검색이 지속되는 기간도 길어지고 있음을 볼 수 있는데 겨울을 제외한 대부분의 계절 동안 꾸준히 검색되고 있음을 알 수 있다. 이러한 결과는 몽골에서 승마를 하고자 하는 인구의 꾸준한 증가를 의미하는 것으로 적지 않은 외화가 승마를 매개로 하여 유출되고 있다는 점을 보여주는 결과라 할 수 있다. 한편, 제주승마의 검색빈도 그래프가 일회성 체험승마 인구의 증가를 보여주는 것임에 반해, 몽골승마의 검색빈도 그래프는 수년 이상 꾸준히 승마를 배운 고급자들의 인구 변동을 보여주고 있다는 점에서 시사하는 바가 크다. 국내 승마분야의 전체적인 인구는 사실상 감소 추세에 있음에도 불구하고, 단기적 체험승마 인구는 증가하고 있는 상황, 그리고 한 단계 업그레이드 된 승마를 원하는 고객의 니즈(needs)는 몽골과 같은 국외에서 해소되고 있다는 점이 바로 그것이다. 화산점으로 초지대에 돌이 많은 제주의 지형적 단점을 보완한다면 1인당 적어도 수 백 만원 이상이 소비되는 몽골승마의 대상을 제주도로 돌릴 수 있는 가능성은 매우 높을 것으로 예상되는 바, 국내 승마업계에서는 이러한 빅데이터 융합분석 결과를 보다 면밀하게 연구할 필요가 있을 것으로 생각된다.

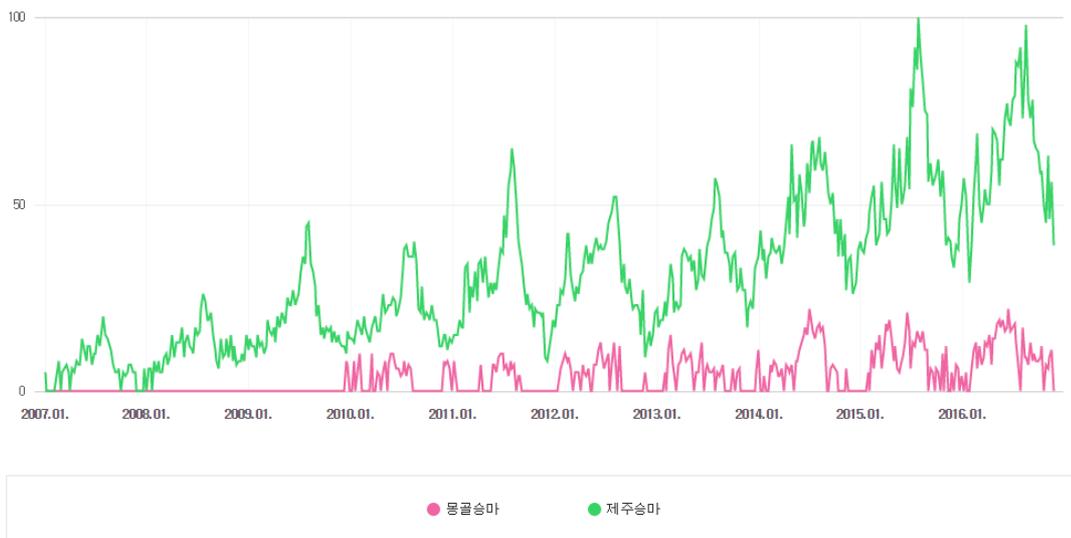


그림 10. 년도별(2007-2016년) 검색어 트렌드 변화 분석결과(검색어: 몽골승마, 제주승마).

## 5) 빅데이터 트렌드와 통계결과 비교 분석

그림 11과 12는 각각 1994년부터 2014년까지 21년간 제주도의 말 사육 마리수와 사육 호수를 나타낸 것으로 통계청(2016) 자료를 분석한 결과이다. 2011년까지 급증하던 제주 지역의 말 사육 마리수와 호수는 2011년 이후 최근까지 계속 감소하고 있는 것을 볼 수 있다. 귀족 스포츠로 인식되던 승마(서와 주, 2009)가 최근 약 5~6년 동안 본격적인 대중화 시기를 맞이하였음에도 불구하고 2006년 16,764마리에서 2011년 21,797마리까지 6년 동안 약 5,000마리 이상 증가했던 제주지역 말의 마리수는 2014년 15,224마리로 약 6,500마리 이상 감소하였다(통계청, 2016).

승마산업은 말산업육성법, 말산업 특구 지정에 이어 학교로 찾아가는 승마교실, 그리고 전 국민 말타기 운동 등 대부분 정부 차원의 지원으로 견인된 스포츠 분야라 할 수 있다. 제주도의 경우 말산업 분야에 대한 정부지원 예산은 2013년도까지만 하더라도 10억원 정도에 불과했던 것이 2014년 1월 대한민국 제1호 말산업 특구로 지정되면 서부터는 56억원 정도로 불과 1년 만에 약 6배 증가되었고, 이러한 예산은 말생산 농가와 승마관련 사업자들의 시설지원, 생산지원, 승마교실 지원 등에 사용되었다(승마시설 설치법령 및 절차 매뉴얼, 2011). 그럼에도 불구하고 제주지역 말사육 가구수는 2006년 693호에서 2011년 1,119호까지 6년 동안 426호 증가했던 것이 2014년에는 747호로 무려 372호나 감소하였다(통계청, 2016).

최근 승마분야에서 감지되는 이러한 성장감소 추세는 그 정확한 원인을 파악하기 매우 어렵다. 왜냐하면 승마관련 분야의 경우 정확한 숫자로 수치화된 자료가 매우 부족하여 통계처리와 같은 수학적 자료처리가 거의 불가능하고, 그밖에도 다른 스포츠와는 달리 단순 체험만을 목적으로 유입되는 일회성 인구비율이 매우 높은 비중을 차지하기 때문에 정확한 가입인구 파악이나 트렌드 분석 등에 한계가 있기 때문이다. 또 이러한 이유로 승마산업에 대한 전망이 과대평가된 면도 없지 않다는 점에서 통계자료와 함께 빅데이터 융합분석을 병행하는 방법은 승마관련 트렌드 분석의 정확도를 높이는 데에 효과적인 것으로 사료된다.

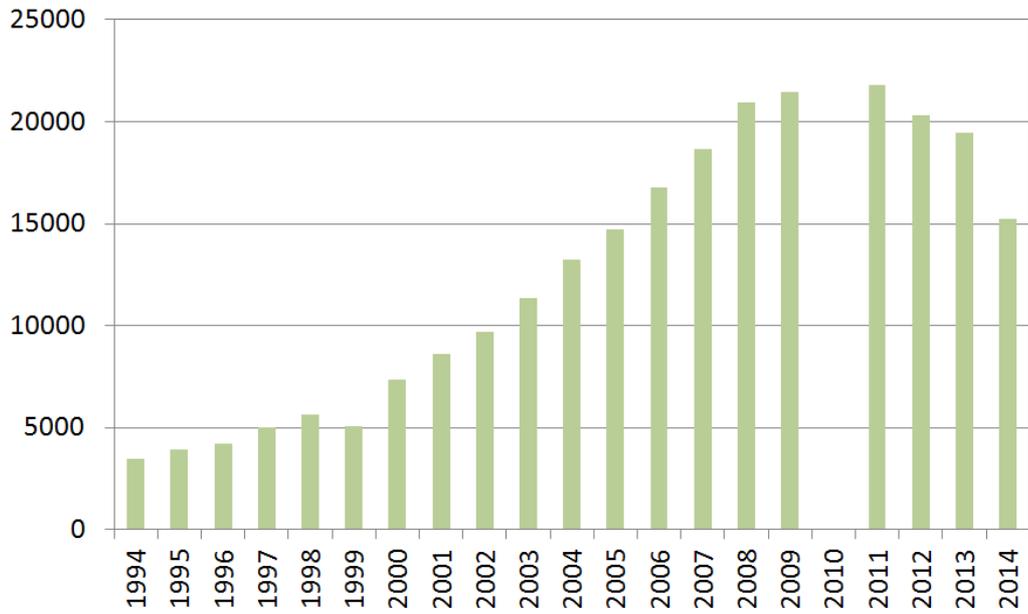


그림 11. 년도별(1994-2014년) 제주도 말 사육 마리수 변동그래프(통계청, 2015).

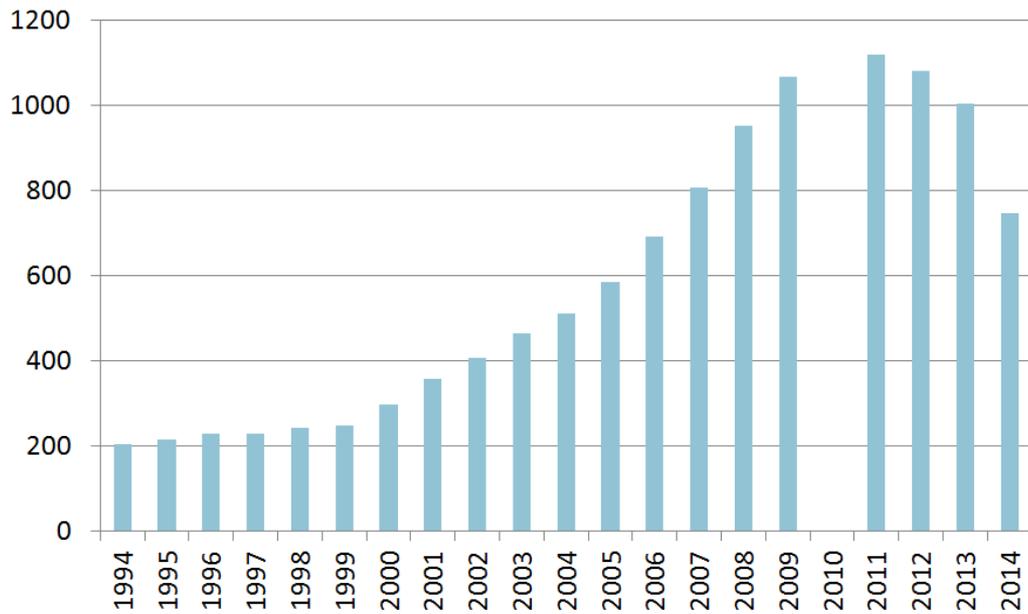


그림 12. 년도별(1994-2014년) 제주도 말 사육 호수 변동그래프(통계청, 2015).

### 3. 유소년 승마 프로그램의 개선방안 고찰

#### 3-1. 유소년 및 학부모의 니즈(needs) 변화 분석

앞서 빅데이터를 활용한 승마 트렌드 분석을 통해 승마 관심도의 대한 동향 분석과 승마 참여자들의 관심도 감소 추세를 확인 할수 있었다. 종합적인 측면에서 말산업분야가 기업의 형태로 가정 했을 때 과연 성공한 기업인가에 대한 의문점을 갖게 되었다. 현재 제주도에 승마 프로그램들은 승마 특성상의 이유로 승마 참여자들의 관심이나 실질적인 만족도를 고려 하지 않고 대중화 보다는 귀족화 시켜 참여자들의 부담을 가중 시키고 있다. “고객의 니즈(needs)를 반영하지 못하는 기업은 도태 된다” 라는 말이 있을 정도로 국내의 수많은 기업들은 고객만족을 궁극의 기업목표로 하고 있다. 고객만족경영이란 경영의 모든 부분을 고객의 입장에서 생각하고 고객을 만족시켜 기업을 유지하고자 하는 신 경영 기법으로 1980년대 후반부터 미국과 유럽 등지에서 주목받기 시작하였다. 고객만족을 높이기 위해서는 고객의 기대를 충족시킬 수 있는 제품을 제공하고, 고객의 불만을 효과적으로 처리하며, 사원들의 복지 향상과 일체감 조성 등 기업에 대한 사원만족도 필수 요소이다. 결국 고객만족은 상품의 품질뿐 아니라 제품의 기획·설계·디자인·제작·사후 서비스 등 모든 과정에 걸쳐 제품에 내재된 기업 문화 이미지와 함께 상품 이미지·기업이념 등을 고객에게 제공하여 소비자에게 만족감을 기대 이상으로 충족시킴으로써 고객의 재 구매율을 높이고 선호가 지속되도록 해야 한다. 유소년을 포함한 승마 참여자들의 요구를 탐구하려면 수량적 분석보다는 오히려 질적 분석을 하는 것이 중요하다. 현재의 승마프로그램에 결여 되어 있는 다양성이나 현재 프로그램에 대한 고객의 불만족 및 비효율을 질적으로 탐구 하는 것이 효과적인 방법이다. 이를테면, 승마 참여자들에 클레임이나 투서, 승마교관의 프로그램 일지, 프로그램의 커리큘럼 등은 중요한 아이디어 자원이다. 그러나 승마 참여자들의 욕구를 질적으로 조사하는 정형적인 절차나 공식이 있는 것은 아니기 때문에 항상 승마 참여자들의 정보에 주의를 집중하고 창조적인 상상력을 발휘해야 한다. 그렇기 때문에 승마장 별 마케팅이나 프로그램 개발 능력에 비추어서 차별적 우위성을 더욱 더 발휘 할

수 있는 승마 참여자들의 요구를 명확히 선택해야 한다. 승마 참여자들의 니즈를 찾기 위한 프로그램 개발전략과 그 밖의 중핵전략(中核戰略)을 세워 결정 하는 것이 좋다. 기본적인 것은 승마 참여자들이 가지고 있는 선호(選好)의 다양성 및 행동의 비합리적 요소의 인식을 통해 프로그램을 이질적 집단의 집합체로 보고, 참여자들의 필요와 욕구를 경영정책 전반에 반영시켜 참여자들의 승마참여를 강제 하는 것이 아니라, 참여자들이 원하는 것을 제공한다는 방식으로 기대이윤의 실현을 도모하려는 것이라 할 수 있다. 그러나 실제로 참여자들이 자기의 필요와 욕구를 정확히 표현하여 승마프로그램의 주최 측에 전달한다는 일은 불가능하므로, 프로그램 주최 측은 프로그램의 기술적 성과를 교묘하게 광고, 선전 하여 고객의 욕망을 창출 해내는 것이 바람직한 것으로 보여 진다.

### 3-2. 유소년 특성을 고려한 놀이 기반 프로그램 개발의 필요성

승마교육프로그램을 통해 처음 말을 접하는 유소년 참여자들과 학부모들의 입문 하게 된 동기를 보면 승마를 유소년들의 장래나 직업 적인 측면을 보고 엘리트 승마에 대한 관심으로 행해 지는 경우는 거의 전무하다. 연구자가 운영하던 애월읍 어음리 소재 승마장에서 교육을 받던 승마 참여자들의 경우 말이라는 동물에 대한 애정과 관심 등으로 시작 하는 경우가 대 부분을 차지 하였고, 자녀에게 승마를 시키는 학부모들은 아직까진 대중화 되지 않은 희소성 있는 스포츠인 승마를 접하는 것, 자녀가 말을 접하고 경험하는 것이 참여동기 였으며 종합적인 측면에서 이러한 참여 동기를 가진 승마 참여자들이 승마 인구의 핵심적인 수요계층 이었다. 이런 점들을 고려 해 보았을 때 제주도 유소년 승마참여 인구들은 엘리트 승마를 지향하는 승마인구 보다 기승술 교육 이외에 다양한 체험승마와 말 놀이 프로그램 등을 원하는 승마인구가 급증하는 것을 알 수 있었다. 현재 도내에서 이루어지는 승마프로그램은 기승술 위주의 승마강습 프로그램이 주를 이룬다. 성인 승마 참여자들과는 달리 유소년 승마 참여자들은 아직 사회성이나 정서 적인 측면에서 발달이 되지 않은 상태이기 때문에 기승술 위주의 교육 만을 추구 한다면 말이라는 동물 자체를 승마를 위한 하나의 도구로 받아

들며 질수 있다. 승마는 종목의 특성상 살아 있는 생명체와 함께 하기 때문에 유소년 승마 참여자들의 정서 적인 부분에도 많은 영향을 끼치는 스포츠이다. 대부분의 일반 인들은 ‘말’ 이라는 동물을 떠올릴 때 사람이 타는 동물, 달리는 동물, 이동수단 또는 경마에 이용되는 동물로 인식 되어 있다. 이런 잘못된 인식 때문에 초급 참여자들은 대부분 말에 대한 두려움이 일반화 되어 있다. 두려움이 기본적으로 작용하는 어린 유소년들에게 반 강제적으로 기승을 권유 한다면 이는 유소년 승마 참여자들의 정서에 악 영향을 끼칠 것이다. 이에 많은 유소년 학부모들이 자녀의 말에 대한 관심도를 높이고 유대 관계를 형성하는 정서활동프로그램에 대한 요구가 증가하고 있는 추세이다. 본 연구자가 운영하는 승마 프로그램에는 유소년 승마 참여자들의 말에 대한 공포심을 없애고 말과의 교감을 통해 유대관계를 형성하는 단순한 말과 교감 프로그램 등을 진행 하여 유소년 참여자들의 말의 대한 공포심과 거부감을 완화 시켜주고 유소년들의 정서적인 측면에 긍정적인 효과를 찾아내는 데 집중 해야 할 것이다. 본 연구자가 운영 하던 승마장의 유소년 승마프로그램은 평보와 속보를 포함한 기본적인 기초승마기술을 습득 한 유소년 참여자들을 대상으로 ‘말과 함께하는 시간’ 이라는 자율기승시간을 적용 해 보았다. 이 프로그램은 기승과 비기승을 포함에 말과 호흡하며 말을 승마를 위한 하나의 도구가 아닌 동반자라는 인식을 유도하고 레저형태의 놀이를 통해 유소년 승마참여자들의 창의력을 유도 하였다.

유소년 수준에 맞는 놀이 프로그램을 통해 기존에 유소년 승마 참여자들이 가지고 있던 말의 대한 거부감이나 지도자들의 대한 두려움, 기승술 향상에 대한 부담감 등을 덜어주어 승마에 대한 흥미가 주 목적이 아닌 말에 흥미를 갖게 하는 호스맨십 교육이 이루어 졌다. 이러한 형태의 교육을 통해 유소년 승마 참여자들의 말에 대한 호감과 리더십 향상, 자존감 형성에 도움이 되었으며 유소년 학부모들의 근본적인 요구를 충족 시켜 주었다.

### 3-3. 제주 특유의 환경을 활용한 유소년 레저승마 프로그램 도입

제주도는 우리나라 초지의 60% 이상을 차지하고 있으며 국내에서 말을 타기에 가장

적합하며, 광활한 목장과 전국에서 가장 많은 말을 보유 한 지역이다.

타 지역에서는 초원을 달릴 수 있는 곳은 극히 제한적이기 때문에 산악 승마 등으로 대체하는 반면, 제주도는 초원이 많아 말의 먹이가 풍부해 말을 사육 할수 있는 여건 이 충분하고 말을 타고 달릴수 있는 천혜의 자연 환경을 가지고 있어 사람들은 흔히 제주를 ‘말의 고장’ 이라 한다.

과거부터 현재까지 소수의 승마인 들이 제주의 환경을 이용한 외승 활동을 하였지만 성인들의 참여가 대부분을 차지하고 이 중에서도 승마 경력이 몇 년 되는 승마인 들도 개인 승용마를 소유하거나, 비싼 금액을 지불하고 승용마를 임대 해야만 할수 있으며 외승에 관한 교육과정 이라든지 뚜렷한 프로그램이 없어 승마장이라는 고립 된 환경에 서만 승마를 즐기는 것이 일반적이다. 왜냐하면 외승이라는 것은 활동의 주 장소가 산악지형과 오름, 필요 시에는 차가 다니는 도로까지 이용 해야 하기에 안락함이 전제된 일반적인 승마시설에서의 활동 보다 신체적 . 정신적 으로 위험 부담을 감수 할 수 밖에 없는 요소가 작용 하고 있어 그렇다.

그렇기 때문에 외승은 일반인과 승마를 하고 있는 승마인 들도 긍정적인 측면 보다 는 위험, 사고, 피해 등 부정적인 측면에서의 인식이 자리 잡고 있다. 이러한 위험 부담 때문에 외승이라는 활동은 말을 타고 즐기는 승마인 들에게는 로망으로 자리 잡기도 한다. 승마를 배우기 시작한지 얼마 되지 않은 유소년 들에게는 말을 타고 승마장이 아닌 다른 외부 환경에서의 활동은 상상도 못할 정도의 일이지만 초급과정을 거치고 어느 정도의 기초승마기술을 습득하고 원활하게 구보도 할 수 있을 정도가 되면 한번 씩은 경험 해보고 싶은 활동으로 생각 하게 된다. TV프로그램이나 영화의 한 장면처럼

자신도 넓은 초지에서 말과 함께 달려보는 상상을 하게 되고 승마를 접해보지 않은 학부모의 입장에서조차 자녀가 일반적으로는 할 수 없는 아주 특별한 경험을 시켜주고 싶은 욕망이 생기기도 하며 부모와 자녀가 함께 승마를 즐기는 경우는 자녀와 함께 말을 타고 오름이나 초원을 누비고 싶어 하는 욕구 또는 요구가 늘고 있는 추세이다.

우리나라와는 달리 오래 전부터 말에 대한 문화가 발달한 몽골에서는 어린시절부터 말을 접하게 된다. 대개 3 ~ 4세 정도가 되면 제일 먼저 교육하는 것이 바로 말을 타는 기술을 배우는 것이다. 따라서 말을 타는 순간 아이는 사람으로서 완성되는 것을 의미

하기도 하며 말을 타는 것 자체가 그들에게는 일상이자 라이프 인 것이다

몽골의 어린 유소년들은 우리나라 유소년 들과는 다르게 모래에서 말을 타는 것이 아닌 자연환경 그대로를 이용한 승마를 습득하고 즐긴다.

몽골에서는 매년 7월에 열리는 나담 축제라는 몽골의 전통 스포츠 축제가 열린다.

오래 전부터 씨름, 말타기, 활 쏘기는 몽골인들 사이에 가장 인기 있는 스포츠 였다.

이들은 “Eriin Gurvan Naadam“ 사나이 세가지 스포츠다. 이 사나이의 세 가지 스포츠는 지난 2 세기 동안 해마다 개최되면서 국립 축제의 핵심 프로그램이 되었다. 초기에 나담은 종교적인 의식 (산, 바위, 강의 신에 예배)과 자주 연상됐다. 현재 해마다의 7월 11일-13일은 몽골 국민의 혁명을 기념하는 국경일이다.

특히 이 날 말을 타고 달리는 경마경기는 주로 성인 들이 아닌 몽골 유소년들이 경기에 참가 하며 대 부분이 6세에서 12세의 소년, 소녀들이다.

이 경주에 특성은 말의 나이에 따라 거리가 정해져 있다. 말의 나이 2세는 15km, 3세는 20km, 4세는 25km, 5세는 25km, 그리고 마지막으로 6세는 제일 장거리 인 30km를 달린다. 또 거세 되지 않은 숫말이 달리는 종마(種馬) 경주를 포함해 총 여섯 종류의 레이스가 이틀 간 두 번 치러 진다. 나담 첫날에는 종마와 6살 이상의 경주가 있고 둘째 날에는 5살,4살,3살, 2살의 경주가 있다. 이 밖에도 정기적으로 열리는 것은 아니지만 '쥬로'라고 불리는 앞 뒤 발을 동시에 좌우 교대로 걷는 경주와 미국 서부영화에서나 볼 수 있는 로데오 경기와 같은 사나운 승마 경기 등이 있다. 그러나 여러 가지 경기 중에서도 6살 이상된 말들의 경주가 백미이다. 6살 이상 된 말의 경마는 말의 성숙도와 기수의 노련미가 가장 잘 어우러지는 경기이기 때문이다. 따라서 격렬하고 규모 면에서도 400필 이상의 말들이 동시에 참가하는 엄청난 대회다.

이처럼 제주도 유소년 승마도 엘리트 승마에 치우친 프로그램 보다 좀 더 유소년 학생들과 학부모에 니즈(needs)를 반영 하여 초원을 달리는 승마, 여가생활을 즐길 수 있는 생활 스포츠로서의 승마 프로그램을 개발하여 대중스포츠로 발전 시켜야 한다.

## IV. 결 론

국내 마필생산 농가와 마필 수는 전체적으로 내륙지역보다는 제주지역에 편중되어 있다. 국내 마필의 생산은 수요를 조절하며 증산하는 방향이 바람직할 것으로 사료된다. 국내 승마장은 등록된 승마장 이외에도 무허가 승마장이 많은 것으로 판단된다. 승마장을 양성화하여 제도권 내에서 운영될 수 있는 방안도 고려되어야 한다.

국내 승마인구는 추산된 인구수만 있을 뿐 정확한 통계자료가 거의 없다. 최근 국민 소득증대와 발 맞추어 승마에 대한 관심이 고조되고 있고 그 결과 승마인구가 급증하는 추세인 것은 사실이다. 그러나 이러한 시대적 추세에 부합되는 승마전문 교육기관이나 교육 커리큘럼이 준비된 것으로 보기에는 무리가 있다. 한국마사고등학교나 한국경마축산고등학교와 같이 경마를 전문으로 하는 교육기관은 존재하지만 일반 생활체육승마나 레저승마 인구를 양성할 수 있는 승마교육기관은 없다. 전직 승마 선수 출신이나 무자격 교관에 의해 승마장에서 개별적으로 이루어지는 교육에 대부분 의존하고 있는 것으로 추정된다. 승마를 즐기려는 인구, 즉 레저승마 인구가 급증하는 시대에 접어들었으나 승마교육과 관련된 인프라는 매우 부족한 것이 현실이다. 승마교육과 관련된 기관, 지도자, 시설 등 그 어떤 여건도 충분하지 않은 상황에서 레저승마 인구는 급증하고 있으나 현재까지의 승마는 그 행정과 예산이 대부분 경마에 치중된 경향이 강하고 현장에서도 당연히 구분될 필요가 있는 엘리트 승마와 레저승마가 혼재되어 사실상 지향하는 목표와 방향성이 매우 이질적인 2가지 승마문화가 혼동되어 운영되고 있는 실정이다.

레저승마장의 부족은 곧 해외원정 승마문화를 부추기는 역할을 하고 있다. 몽골외승이 그 대표적인 사례이다. 제주도는 몽골과 유사하게 야외에서 일정 거리 이상 지속적으로 홀스 라이딩이 가능한 지형적 특성을 갖추고 있음에도 불구하고 현재의 우리나라 승마는 레저승마인구라는 고객의 니즈를 사실상 전혀 반영하지 못하고 있다. 제주도 특유의 지형을 고려한 다양한 형태의 승마장과 승마대회가 개발될 필요가 있다. 예를 들면 368개에 달하는 오름과 풍부한 초원지형을 들 수 있다. 또한 제주도는 이러한 지형들이 대부분 바다를 접하고 있어 초원과 오름을 배경으로 하는 기승과정에 바다를

동시에 볼 수 있다는 장점까지 가지고 있다.

지금까지의 승마는 골프와 함께 일부 특수계층의 전유물과 같은 스포츠로 인식되어 왔다. 그러나 골프의 경우 최근에는 상당히 국내에서 대중화된 스포츠로 인식되기 시작하였고 스크린 골프처럼 도심지에서도 즐길 수 있을 만큼 보편화되고 있다. 하지만 승마는 최근 정치적으로도 이슈가 되고 있듯이 골프와 비교했을 때 대중화되기까지는 많은 시간과 노력이 필요할 것으로 보인다. 승마가 말이라는 생물을 대상으로 행해지는 스포츠이기 때문에 돈이 많이 드는 운동이라는 인식이 있다. 또 품위유지를 중시하는 스포츠라던가 웬만한 생활수준 이상을 유지하는 부류의 계층이 아닌 이상 지속적으로 유지하기 어려운 스포츠 종목이라는 인식도 있다. 특히 마장마술과 같은 승마종목의 경우 골프등과는 달리 정확하고도 객관적 결과로 점수가 채점되지 않는 맹점이 내포되어 있다는 점도 승마의 지속적인 발전이나 누구나 즐길 수 있는 대중 스포츠로서의 발전을 막고 있는 역할을 하고 있다고 할 수 있으므로 반드시 개선이 필요한 부분이라 하겠다.

## IV. 요약

우리나라의 승마산업은 지금으로부터 불과 6년 전이던 2011년 말산업육성법 제정과 함께 본격적인 대중화의 길로 접어들기 시작한다.

하지만 다른 스포츠와는 달리 단순 체험만을 목적으로 유입되는 일회성 인구비율이 매우 높은 비중을 차지하기 때문에 정확한 가입인구 파악이나 트렌드 분석 등에도 많은 어려움이 따른다. 귀족 스포츠로서의 이미지가 매우 강했던 승마가 일반 서민들도 쉽게 접할 수 있는 계기가 마련되면서 직장인 등 승마인구가 증가하였다. 모든 스포츠 분야에서 유소년이 가지는 의미는 곧 향후 세대교체라는 매우 중요한 의미가 내포되어 있으며 세대교체의 성공여부는 해당 스포츠와 관련된 모든 분야의 성장과 성패를 좌우한다. 우리나라 승마관련 분야의 성장 둔화 혹은 감소 추세는 아이러니하게도 급성장 시기인 2014년 전후부터 나타나고 있다. 최근 유소년 승마를 희망하는 잠재 고객의 수요가 증가하고 있는 시점에서 이러한 성장 둔화의 원인을 명확하게 파악하는 연구는 매우 중요하다.

본 논문은 승마분야의 다양한 트렌드를 객관적이면서도 과학적으로 분석하기 위하여 빅데이터 개념을 도입하고, 이러한 빅데이터의 융합분석을 통하여 먼저 우리나라 전체 및 제주도의 승마산업과 관련된 다양한 트렌드 변화를 지난 10년에 대하여 분석하였다. 현재까지의 승마는 그 행정과 예산이 대부분 경마에 치중된 경향이 강하고 현장에서 당연히 구분될 필요가 있는 엘리트 승마와 레저승마가 혼재되어 사실상 지향하는 목표와 방향성이 매우 이질적인 2가지 승마문화가 혼동되어 운영되고 있는 실정이다. 제주도는 몽골과 유사하게 야외에서 일정 거리 이상 지속적으로 홀스 라이딩이 가능한 지형적 특성을 갖추고 있음에도 불구하고 현재의 우리나라 승마는 레저승마인 구라는 고객의 니즈를 사실상 전혀 반영하지 못하고 있다.

이러한 문제점들을 파악하고 유소년의 특성을 고려한 프로그램 개발과 제주도 특유 환경을 활용한 레저승마 프로그램을 개발하여 현재까지 귀족스포츠로 인식되었던 승마를 누구나 즐길수 있는 레저스포츠로서 새롭게 바뀔수 있도록 프로그램의 질적인 부분을 개선 해야 한다

## 참고문헌

- 강상조 (2008). 스포츠이벤트참가자의 참가행동 및 결정요인이 재구매 행동에 미치는 영향 박사학위 논문 경희대학교 체육대학원 서울
- 공경희 (2014). 라이프 스킬 개발의 관점에서 본 청소년 승마교육의 현황 파악 및 대안 탐색 석사학위 논문 서울대학교 대학원:체육교육과
- 교육부 (2012). 학교건강검사 표본조사 결과. 교육부  
교육과학기술부,보건복지부,질병관리부 (2012).제 8차(2012)청소년건강상태 온라인 조사 통계.충북:청원.
- 김무영, 조미혜 (2006). 여학생이 경험하는 스포츠교육과 양성평등. 한국스포츠교육 학회지 13(4), 145-161.
- 김성훈 (2011). 승마 참여자의 참여동기가 몰입과 지속의도에 미치는 영향. 석사학위 논문 경희대학교 체육대학원:스포츠산업경영 전공
- 김운영 (2008). 승마운동 참여자의 라이프스타일과 진지한 여가활동으로서 승마의 역할. 박사학위 논문 경희대학교 체육대학원:스포츠산업경영 전공
- 김진기, 김소연, 김선주, 임신영, 임신희, 용석원, 조성희, 황혜순 (2008). 웰빙과 승마. 건국대학교 출판부
- 대한체육회 (2012). 선수 및 팀등록현황-종목별 선수등록 [데이터 파일]. 대한체육회 공식 홈페이지에서 이용가능. <http://www.sports.or.kr/koc.sport>
- 라승용 (2009). 청소년승마 개론. 충남: 농촌진흥청
- 서동휘, 주동진 (2009). 승마의 효과와 가치에 근거한 정책 탐구
- 서천범 (2004). 레저백서, 한국레저산업 연구소.
- 오현옥, 김석일 (2008). 생활체육참여가 정신건강 및 삶의 질에 미치는 영향.
- 우진영 (2014). 학교스포츠클럽활동 참여 중학생의 운동행동 변화단계별 신체적 자기개념과 체육수업태도. 창원대학교 석사학위논문.
- 이은형, 이철원, 김민정 (2011). 초등학교의 여가활동으로 승마클럽 참가경험 분석. 한국여가레크리에이션 학회지 35(2), 139-150.

- 임성균 (2014). 12~15세 남녀 청소년의 신체활동수준, 건강관련체력과 비만율의 분석
- 임영삼, 안병욱 (2011). 승마 동호인의 라이프스타일과 여가몰입, 여가만족, 생활만족  
간의 관계 모형 검증. 한국여가레크리에이션학회지
- 장덕지 (2000). 말의 이해 (한국마사회 2010)
- 정호진 (2004). 여가활동으로서 승마의 역할 : 대중화와 만족도조사 중심으로
- 차재만 (2012). 국내 외 승마산업 현황에 따른 한국레저승마 활성화 방안. 순천향대  
학교 대학원 박사학위논문.
- 체육과학연구원 (2008). 체육백서. 국민체육진흥공단 체육과학연구원 보고서.
- 체육과학연구원 (2012). 한국의 체육지표. 국민체육진흥공단 체육과학연구원 보고서.
- 통계청 (2015). 제주도 말 사육 마리수 변동그래프
- 통계청 (2015). 제주도 말 사육 호수 변동그래프
- 한국마사회 승마훈련원 (2011). 알고 즐기면 더 재미있는 승마. 단행본. 경기: 마사  
회.
- 한국마사회 승마훈련원 (2011). 청소년 승마, 어떻게 할 것인가? 단행본. 경기: 마  
사회.
- 한국마사회 승마훈련원 (2011). 학교체육 승마운동 도입을 위한 정책담당자 워크샵  
책자.
- 한국마사회 (2011). 승마시설 설치법령 및 절차 매뉴얼 경기: 한국마사회.
- Culliman,D.,Epstein,M.H.& Kauffman,J.M.(1984). Teacher' s ratings of  
students' behaviors:Whatconstitutesbehavior disorderin school?Behavioral  
Disorders,10(1),9-19.
- Webber,J.,& Plotts,C.A.(2008). Emotionalandbehavioraldisorders:Theoryand  
practice(5thed.).Boston,MA:AllynandBacon

## 감 사 의 글

제주대학교 석사 과정은 저에게 있어 뜻 깊고 무엇보다 값지고 소중한 시간 이었습니다. 체육 전공 이었던 저에게 5년전 찾아온 말과의 인연 또한 인생의 전환점을 맞이한 특별한 계기였던 것으로 생각이 듭니다. 너무도 부족한 저를 이 자리에 있기까지 도움과 격려 해 주셨던 많은 분들이 있었기에 가능한 일이었다고 생각합니다. 이 글을 빌어 도움을 주신 모든 분들께 감사의 마음을 전하고 싶습니다.

본 논문이 완성되기 까지 부족한 저를 위해 물심양면으로 지원해주신 지도교수 류연철 교수님께 진심으로 깊은 감사드립니다. 바쁘신 일정 속에서도 논문을 심사해주시고 꼼꼼히 지도 해주신 정동기, 도경탁 교수님에게도 머리 숙여 감사의 말씀을 드리고 싶습니다. 석사과정 시간 동안 많은 도움 주셨던 강민수 교수님을 비롯해 아낌없는 조언과 격려 주시는 한라대학교 고무송 교수님에게도 깊은 감사의 말씀 드립니다. 대학원 생활에 많은 도움을 주셨던 한라대학교 고창민 교수님을 비롯한 여러 선배, 동기들에게도 감사의 말씀 전합니다.

학부시절 방황하던 저를 칭찬과 사랑으로 지도 해주셨던 제주국제대학교 윤상택 교수님과 저에게 인생의 깊음을 알려주신 홍근혁, 이기주 교수님, 그리고 말과 승마를 처음 접하게 해주시고 하고자 하는 일에 길을 열어주신 박병훈 교수님께 깊은 감사 말씀 드리고 싶습니다. 앞으로 겸손하고 노력하는 제자가 되도록 노력 하겠습니다.

승마, 말관련 일을 시작하면서 많은 도움 주셨던 마지원 센터 고봉조, 김기현 사장님께도 깊은 감사의 말씀을 드리고 또한, 인생에 있어 많은 경험과 깨달음을 주셨던 제주 말 산업 협동조합 서승태 이사장님을 비롯한 많은 이사진 분들과 저를 항상 믿어주시고 신뢰하여 제가 잘 할수 있는 일에 대해서 끊임없이 지원해주시고 힘든 시절 함께 했던 제주한라대학 정진효 교수님께도 감사드립니다.

3년전 지도강사와 학부형으로 만나 소중하고 값진 인연을 만든 국립수산물연구소 박성은 박사님께 진심으로 머리 숙여 감사 말씀 드립니다.

승마장을 운영하며 부족한 저를 믿고 도움주신 제주 국학원 박재돈 대표님 과 공병호 사장님께 이 글을 빌어 다시 한 번 감사 인사드리며, 저를 친동생처럼 아껴주고 아

낌없는 조언 해주셨던 한국마사회 장중길 교관님과 라온 승마클럽 전재혁 교관님에게도 깊은 감사의 말씀 드립니다.

대학원 동기이자 승마장이 힘들 때나 기쁠 때나 항상 제 옆에서 큰 힘이 되 주었던 오유나 동생에게도 감사하다는 말 전하고 싶습니다 또한, 제 밑에서 항상 많은 도움 주었던 김민건, 박경하, 장지혁 동생들에게도 고맙다는 말 전하며, 축산진흥원에 있는 내친구 천영훈 에게도 감사 인사드립니다. 부족한 승마장에 항상 웃음 짓게 하고 의리 지켜준 락마 승마클럽 동호회 회원 분들과 학부모님들, 그리고 저에게 수많은 추억들을 안겨준 내 제자들 시후,준서,준혁,수환,리우,수빈,유빈,산하,아영,정우,준형에게도 고맙다는 말 전하고 싶습니다.

제가 이 자리 있기 까지 모든 것을 헌신하신 저의 아버지, 힘든 식당일을 하면서도 모든 뒷바라지 마다 하지 않으셨던 저의 어머니. 글로 표현 할 수 없을 만큼 존경하고 사랑합니다. 그리고 아낌없는 사랑으로 모든 지원 아끼지 않으신 말갯 아버지, 말갯 어머니에게도 이 글을 빌어 항상 감사하고 존경하다는 말씀 드립니다. 아울러 하나밖에 없는 동생을 아껴주는 저의 형님, 형수님, 조카 우혁, 서현 에게도 감사의 말씀 드립니다. 끝으로 항상 나에게 힘이 되는 사랑하는 나의 20년 지기 신 제주 친구들과 힘들때 많은 도움 줬던 10년 지기 부성익 에게도 항상 고맙다는 말 전하고 싶습니다. 이제 끝이 아닌 새로운 시작이기에 앞으로 더욱 더 노력하고 전진 할 것을 약속드리며, 이 모든 분들과 함께 이 기쁨을 나누고자 합니다. 감사 합니다

2016년 12월 30일

허 석

