

Biographical Study of a Rider's Equestrian Learning

Kim, Taejong¹⁾ (Seokyeong University)

< ABSTRACT >

The purpose of this study was to explore the most prominent equestrian rider who has been riding for about 40 years in South Korea. In order to successfully achieve the research goals, narrative methodology(biographical study) was used. Using the selective data collection method, the researcher selected a Korean horse riding supervisor, who is considered to be a giant of Korean equestrian field as a research participant. In-depth interviews with the rider were conducted and research materials such as press releases and articles related to the research participant were also collected. The research findings are as follows:

First, for the research participant, equestrian learning was the meaning of life for him. Through equestrian learning, the meaning of life was formed, and while riding, he survived today and planned the future. Second, in understanding and interpreting the life of the research participant and in the meaning composition of the life history, equestrian learning made it possible to make a meaningful relationship with the environment surrounding the research participant while making the existence of research participants meaningful. For the research participant, equestrian learning allows understanding and interpretation of the meaning and purpose of life, and serves as a means of realizing the existence value of life.

Key Words : Rider, equestrian, equestrian learning, athlete life, life history

1) Corresponding Author: Kim, Taejong, Seokyeong University, 124, Seogyeong-ro, Seongbuk-gu, Seoul, Korea, 02713 / E-mail: ktjong12@kra.co.kr
Received: January 30, 2018 / Revised: February 20, 2018 / Accepted: February 27, 2018

승마가 삶의 의미가 된 한 승마인의 전기연구

김태종¹⁾ (서경대학교)

< 요약 >

이 연구의 목적은 약 40여 년간 승마를 하면서 살아온 한 승마인의 삶의 전기를 탐색하는 것이다. 이를 위하여 질적연구 방법론의 하나인 내러티브-전기연구를 이용하였다. 연구자는 선택적 자료수집 방법을 이용하여 우리나라 승마계의 거목이라고 할 수 있는 한국마사회 소속 한 승마감독을 연구참여자로 선정하였다. 연구참여자를 대상으로 심층 인터뷰를 수행하였으며, 참여자와 관련된 언론 보도자료, 기고문 등의 연구자료도 수집하였다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 연구참여자에게 있어 승마학습은 그에게 삶의 의미 그 자체였다. 승마를 통해서 삶의 의미가 구성되었으며, 승마를 하면서 오늘을 살아내고 미래를 계획하였다. 둘째, 연구참여자의 인생에 대한 이해와 해석, 인생사의 의미 구성에 있어서 승마학습은 연구참여자의 존재를 의미 있게 해주면서, 연구참여자가 자신을 둘러싸고 있는 환경과의 의미 있는 관계 맺기, 그리고 현재와 미래를 연결해 주는 수단과 목적으로서의 본연적인 역할을 수행하고 있었다. 연구참여자에게 승마는 인생의 의미와 목적을 이해하고 해석하게 해주며, 삶의 존재 가치를 실현시키는 수단으로 기능하고 있다.

주요어 : 승마인, 승마학습, 삶, 내러티브, 전기

1) 교신저자: 김태종, (02713) 서울시 성북구 서경로 124, 서경대학교 / E-mail: ktjong12@kra.co.kr
논문투고: 2018. 01. 30 / 심사일자: 2018. 02. 20 / 게재확정일자: 2018. 02. 27

I. 서론

인간의 생명은 유한하나 삶의 작용은 한이 없다(周, n.d.). 그래서 인간은 항상 학습하고 변화하며, 성장해 나간다(London, 2011). 인간의 학습이란 일생동안 전인, 즉 육체와 정신, 감각이 사회적 상황들을 경험하고, 인식된 내용을 인지적·정서적·실제적인 것으로 전환하며, 개인적인 전기로 통합하고 끊임없이 변화하는(좀 더 경험한) 인간을 만들어 내는 생애에 걸친 조합이다(Jarvis, 2009). 또한, 주변의 환경과 상호 작용하면서 조직 내의 학습과 사회의 역사적·문화적 발달을 위해 생애사 학습의 중요한 조건을 형성하는데, 특히 학습 환경의 영향을 많이 받는다(Andersen & Trojaborge, 2007).

인간의 학습에 영향을 주는 환경은 학습자의 학습목적이 무엇이나에 따라 다양하게 나누어질 수 있다. 그 중에 말을 타고 승마술을 익히는 승마학습은 말 산업이 학습 환경을 만들어 주는 요인이 된다. 말 산업은 감성과 교감을 상징하는 말을 기반으로 하여 이루어지는 융·복합 산업으로서(서명천, 2013), 산업유형에 따라 1차, 2차, 3차로 분류하고 있으며, 말과 관련된 모든 경제적 활동을 포괄하고 있다. 말 산업과 관련된 직업은 경마의 꽃이라 할 수 있는 기수와 경마 전반에 대해 막중한 책임을 지고 있는 조교사, 장애물을 넘거나 말을 부리는 기술로 경기에 참여하는 승마선수, 장애인들의 재활을 돕는 재활승마 지도사, 그리고 말에게 먹이를 주고 잠을 재우는 등 전반적으로 말을 돌보는 마필관리사가 있다(강세민, 2017).

말을 타고 이용하는 승마(乘馬)는 여러 가지 동작을 하면서 장애물이나 일정한 규칙을 통해 점수를 겨루는 경기로서의 승마와 경기의 틀을 깨고 단순히 여가를 즐기는 형태의 레저로서의 승마로 구분된다(한국마사회, 2017a). 경기에 참가하기 위해 승마를 학습하는 승마선수는 주로 전문적, 직업적으로 승마를 하며, 승마선수를 관리하고 지도하는 승마감독은 풍부한 승마경험과 자신만의 학습방법으로 다양한 승마 장면을 직관적으로 포착하고, 복합적이고 역동적인 시합 장면을 유동적이고 융통성 있게 다룰 수 있는 최고 수준의 전문가를 의미한다. 그리고 말을 조련하거나 마술(馬術)을 학습하는 말 산업 관련 직업종사자 교육은 말 산업 종사자를 위한 교육과 말 산업 종사자 생활 속의 학습으로 나누어 볼 수 있는데, 한국마사회에서 매년 시행하고 있는 말 산업 종사자 대상 교육은 교육 목적과 프로그램의 내용에 따라 승마인(乘馬人) 양성을 위한 승마(乘馬)산업 교육과 경마인(競馬人) 양성을 위한 경마(競馬)산업 교육으로 구분할 수 있다(한국마사회, 2017b).

그동안 승마 산업을 대상으로 하는 연구는 승마참여자 및 재활승마 운동(김운영, 2008; 김호균, 2015; 윤각현, 2016; 이종구, 2014; 이채우, 2014; 정구현, 2016), 승마산업 활성화 및 승마 육성(박진국, 2016; 이병섭, 2010; 차재만, 2012; 한성희, 2014), 그리고 말 산업 육성법 제

정 및 말 산업 기반확립(류재량, 2013; 서명천, 2013; 유웅, 2016)과 관련된 연구가 주를 이룬다. 그러나 이들 연구는 대부분 재활승마 활성화 방안이나 레저를 위한 승마참여자의 고객 만족에 초점을 맞추므로써 본 연구와 같이 승마업계 종사자의 승마학습과 직접 관련된 연구는 매우 드물다.

본 연구의 시작은 연구자가 근무하고 있는 한국마사회에서 승마감독으로 재직하고 있는 한 승마인의 승마 인생사에 주목하면서부터 비롯되었다. 연구참여자인 승마인은 어렸을 적에는 가난한 시골에서 자랐지만, 중학교 2학년 때 부터 지금까지 39년간 승마를 하고 있으며, 2015년 7월 1일부터 현재까지 한국마사회 승마 감독으로서 활동하고 있는 중이다. 그래서 연구자는 연구참여자의 인생에서 대부분을 차지하고 있는 승마학습이 그의 생애사에는 어떤 의미와 시사점을 주고 있는 지에 대해 연구를 하였다. 인간의 발달은 외부 맥락과 개인 사이의 상호작용에 의한 전 생애적인 성장과 상실, 변화의 과정이며, 생애사 연구는 개인적 삶의 과정에서 발생한 내적 역동과 생애 변화의 차원을 과거와 현재, 미래의 시간 축으로 살펴보기에 유용한 방법론이기 때문이다(이동성, 2017). 연구의 목적을 위한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 연구참여자의 내러티브를 구성하는 삶과 승마학습은 어떠한 관계를 맺고 있는가? 둘째, 연구참여자의 인생에 대한 이해와 해석, 인생사의 의미 구성에 있어서 승마학습의 본연적 특징과 역할은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 전기 학습(Biographical Learning)

학습은 배워서 익힘이다. 국어학적으로는 심리경험의 결과로 나타나는 지속적인 행동의 변화나 그 잠재력의 변화 또는 지식을 습득하는 과정(국립국어원, 2018)을 말하며, 교육학적으로는 바람직하고 진보적인 행동의 변화만을 의미한다. 이 학습을 이해하기 위해서 우리가 해야 할 것은 얇이 행동으로 표현되는 활동인 실천의 개념(concept of practice)에 대해 알고자 하는 주제와 목적을 분명히 해야 하며(Andersen & Trojaborge, 2007), 학습이 ‘삶의 전 영역(lifewide)’으로 확장되어 다양한 형태로 상호 보완되고 적절한 환경이 조성될 수 있도록 스스로 노력하여야 한다(Alheit, 2009).

전기 학습은 능동적인 주체들의 자기 의지적(self-willed)이고 자기 생성적(auto-poietic)인 성취로서, 주체들은 그들의 행위를 이끌어 가기 위하여 개인적인 일관성, 정체성, 생애사에서의 의미부여 및 의사소통이 가능하고 생존 가능한 생활세계의 관점을 생성해 내는 방식으

로 경험을 성찰적으로 조직하는 것이다(Alheit & Dausien, 2002; 전주성, 2012 재인용). 여기서 전기성(biographicity)이란, 개인이 살아가는 생활의 특정 맥락 속에서 삶의 윤곽을 백지에서부터 지속적으로 그릴 수 있음을 의미하며, 개인이 형성할 수 있고 설계할 수 있는 경험을 의미한다(Alheit, 2009). 그리고 전기 학습 관점에서 일상생활에 관한 학습은 인생의 전 기간을 조직적이고 폭 넓게 다루어야 하며, 학습 환경은 다른 형태의 학습이 서로 조직적으로 보충할 수 있도록 형식적, 무형식적인 학습의 상보(相補)성이 있어야 한다(Alheit & Dausien, 2007).

전기 학습과 정체성은 불가분의 관계에 있다(김태중, 2014). 정체성은 자신이 본질적으로 가지고 있는 특성이다(국립국어원, 2018). 그래서 우리는 환경과 상호작용을 통해 형성된 자신의 정체성을 바탕으로, 새로운 정체성을 개발하고 형성한다. 정체성의 개발은 전체 학습을 하는데 필요한 본질적 요소이기 때문이다. 그리고 학습의 정체성은 학습의 내용과 동기 사이에서 서로 상호작용하며 시종 일관된 학습의 의미와 기능성, 감수성, 사회성을 개발한다(Illeris, 2007). 승마를 전업으로 하고 있는 승마인도 이와 같아서 승마가 정체성이다. 승마인은 승마에 필요한 내용을 학습하면서 전기적으로 승마학습의 동기와 의미를 생각하고 승마의 다양한 기능성을 개발하고 있다. 승마인의 정체성 형성에 필수적인 요소가 승마학습이다. 승마는 인간이 살아있는 동물인 말과 같이 하는 운동이다. 말은 승마인의 승마학습을 결정할 수 있으며, 향상 시킬 수도 있다. 그래서 승마인은 자기가 기승하려고 하거나 기승하고 있는 말에 대해 정확하게 이해할 수 있어야 하며 그 말에 대한 기초 지식과 기술을 익혀야 한다. 승마는 타 스포츠와 차별화된 요인으로 살아있는 말과 교감을 전제로 신체활동을 한다는 특징과 자연 친화적인 공간에서 행해지는 친자연적인 스포츠이기 때문이다(정구현, 2016).

2. 승마 이론(Equestrian)

말은 생물학적으로 포유류의 기체목, 말과에 속하는 동물로서 인간의 경제 활동과 가장 밀접한 가축 중의 하나이다. 말의 조상은 인류가 탄생하기 전인 약 5,800만 년 전에 출현한 키 25~30cm, 발가락 4개의 에오히프스로 알려져 있으며, 약 100만 년 전에 현대 말의 조상이 되는 키 130cm 이상, 발가락 1개의 에쿠우스가 탄생하였다. 에쿠우스는 말의 학명을 *Equus caballus*라고 하는데, 아메리카와 유럽, 아시아 등 세계 각 지역에서 많은 종족을 퍼뜨렸는데, 오늘날 말의 조상이 되는 종족은 크게 고원형, 초원형, 삼림형의 3종이다(한국마사회, 2010). 또한, 말은 선천적으로 예민하여 잘 놀라고 겁이 많아 외로움을 잘 느끼지만, 서

열과 책임감이 강하고 나침판이 없어도 집을 잘 찾아갈 정도로 지혜로운 동물이기도 하다 (한국마사회, 2017a).

말의 활용적인 측면에서는 원시시대에는 식생활 해결을 위한 수렵의 대상으로, 고대와 근대 사회에서는 농경 및 교통수송, 전쟁에서의 전투수단이나 승마용으로 다양하게 활용되었으며, 현대사회에서는 경마와 승마로 구분하여 산업용으로 이용되고 있다. 경마(競馬)는 기수가 기승(騎乘)한 말의 경주에 대하여 승마투표권(勝馬投票券)을 발매(發賣)하고 승마투표적중자에게 환급금을 지급하는 행위를 말한다(한국마사회법, 2018). 승마(乘馬)는 사람이 생명이 있는 말과 일체가 되어야 하는 특수한 성격을 지닌 운동으로서 신체를 단련하고 기사도 정신을 함양하여 호연지기(浩然之氣)를 기르는 스포츠를 말한다(김동환, 2016). 전문적인 측면에서의 승마는 사람이 말을 타고 여러 가지 동작을 하거나 장애물 또는 일정한 규칙을 통해 점수를 겨루는 경기라고 말 할 수 있다.

승마의 시작은 고대 그리스에서 귀족들의 취미생활에서 비롯되었다. 근대승마는 15세기 이탈리아에서 승마술이 태동하여 유럽으로 퍼지기 시작하였고(박진국, 2016), 1921년 프랑스 파리에서 국제승마연맹(FEI : The Federation Equestre Internationale)이 결성되어 올림픽 종목으로 채택되면서 발전의 전기를 마련하여 오늘에 이르고 있다(김태용, 2017). 한국의 승마는 고대 사회에서부터 농경, 교통 및 수송수단, 전쟁에서의 전투수단으로 발전을 해왔다. 근대에서는 1934년 일본인에 의해 서울 승마구락부가 설립되어 본격적으로 승마가 보급되기 시작하였으며, 1952년에 국제승마연맹의 가입과 동년 헬싱키 올림픽에 참가하면서 승마의 국제화의 길이 열렸다. 최근에는 86년 아시안 게임과 88년 서울 올림픽 승마대회가 경기도 과천에서 개최되면서 한국 승마발전의 기틀을 잡고 2011년에는 말 산업법 제정과 전국민 말타기 운동이 전개되면서 승마 대중화와 함께 국민레저스포츠로 발전하였다.

승마는 말 산업에서 3차 산업에 속한다(한국마사회, 2016). 1차 말 산업은 지역농가에서 말 사육 육성, 말 사료를 재배하는 산업이며, 2차 말 산업은 경마장, 승마장 건설, 말 도축, 말 먹이 제조 등 가공 사업을 통하여 다양한 가공품들을 재생산하는 산업이며, 3차 말 산업은 승마장, 테마파크, 숙박시설 등 서비스 관광을 위주로 하면서 부가가치를 높이는 비즈니스 모델 산업으로 승마는 경마, 승용마 훈련과 함께 3차 산업에 속한다. 말 산업의 규모에 있어서는 경마 산업이 전체 말 산업의 상당한 부분을 차지하는 것으로 확인되고 있지만, 최근 들어서는 승마 인구의 증가에 힘입어 승마 산업의 중요성이 부각되고 있다(통계청, 2017).

말의 걸음걸이 즉, 보법은 4가지 종류가 있다(차재만, 2012). 평보(walk)는 분당 110m를 가는 속도로 말의 동작 중 가장 느린 것을 말하며, 네 번에 걸친 발걸음으로 이루어지는 보조

(步調)이다. 속보(trot)는 분당 220m를 가는 속도로 두 번에 걸친 발걸음으로 이루어지는 보조(步調)이다. 구보(canter)는 세 번에 걸친 발걸음으로 이루어지는 보조로서 한 걸음에서 다른 걸음걸이로 옮겨질 때 네 다리가 모두 공중에 뜨기 때문에 순간적으로 정지 상태에 있다. 습보(gallop)는 구보의 연장으로 말이 전력 질주 할 때의 보법을 말하며 체공시간이 길기 때문에 공지기의 형태도 뚜렷하게 나타난다. 말의 보법을 기초로 한 승마 활동은 참여방법에 따라 다르게 분류할 수 있다.

경기로서의 승마는 시합이나 대회에 참가하기 위하여 실행하는 전문적인 형태로서 마장마술(dressage), 장애물 경기(show Jumping), 종합마술(eventing) 등 3종류로 나눈다(김동환, 2016). 올림픽 종목으로는 마장마술, 장애물 비월, 종합 마술이 있으며, 세계경기 기준에서는 마차경기(driving), 마상체조(vaulting), 지구력 경기(endurance) 등이 있다. 마장마술은 말과 기승자의 교감에 의해 규격 60×20m의 경기장에서 말의 동작에 대한 정확성, 유연성, 민첩성 등을 말의 걸음걸이로 평가하는 종목이다. 장애물 경기는 말과 기승자가 디자이너에 의해 설계된 총 13~15개의 인공장애물을 설계한 경로에 따라 누가 가장 빠른 시간 내에 장애물을 떨어뜨리지 않고 모두 넘을 수 있는 가를 측정하는 경기이다. 종합마술은 한 사람의 경기자가 동일한 말로 3일간 실시하는 경기로서, 1일차에는 마장마술, 2일차에는 약 32km의 구간 내에 놓은 30~40개의 장애물을 시간 내에 감점 없이 주파하는 경기인 크로스 컨트리(cross-country)가 있고, 3일차에는 장애물 경기(높이 130cm) 등의 3종목을 실시하는 경기이다(박진국, 2016).

레저로서의 승마는 자연 속에서 휴식이나 힐링을 목적으로 말과 교감을 통하면서 하는 자연 친화적인 운동이나 명확한 개념을 내리기는 어렵다. 승마경기의 틀을 깨고 승마장의 규격을 벗어나 단순히 즐기는 형태이기 때문일 것이다. 그러나 의미를 두고 정의를 내리면, ‘말을 타고 트레킹을 하는 것에서 모험과 스릴을 느끼게 해주며, 자연을 즐기며 탈 수 있다는 점에서 생태관광의 범주에 포함한다.’ 고 할 수 있다(정호권, 2013). 레저로서의 승마가 전국적으로 붐을 이루며 국민과 함께 한 것은 정부가 2011년 말 산업 육성법을 제정하여 법률적인 기반을 마련하고 한국마사회가 전국민 말타기 운동을 범국민적으로 펼치면서부터일 것이다.

추가적으로 장애인들의 치료 방법의 하나인 재활승마(RD-Riding for the Disabled)가 있다. 재활승마는 장애인 승마(Riding for the Disabled, 영국) 혹은 치료적 승마(Therapeutic Riding, 독일/미국)라는 용어로 사용되고 있는데, 정의를 내리면 ‘장애를 가진 사람들에게 인적, 신체적, 감성적, 사회적 안녕을 주기 위하여 인간과 말이 함께 하는 모든 활동’ 이라고 할 수 있다(김호균, 2015). 여기서 모든 활동은 말을 쓰다듬거나 이끌거나 마상체조 등이

포함된다. 재활승마는 B. C. 400년경 고대 그리스 문헌에 ‘부상당한 병사를 태웠더니 효과가 있었다.’ 라고 기록되어 있을 정도로 오랜 역사성과 효과성을 가지고 있으나, 현대에서는 1980년 세계장애인승마연맹(FRDI-Federation Riding for the Disabled International A.I.S.B.L.)이 발족되면서 본격적으로 발전하게 되었다(정구현, 2016). 국내에서는 1980년도 후반에 이르러서 체계화되어, 2001년 삼성 승마단이 장애인들의 사회적 편견을 해소하고자 처음 장애인 재활 승마 프로그램을 도입하면서 알려지게 되었다.

Ⅲ. 연구방법론

1. 연구의 설계

본 연구는 질적연구 방법론의 하나인 내러티브-전기연구를 이용하였다. 질적연구는 사람, 사물, 현상을 ‘있는 그대로(Ding an sich; as it is)’ 의 상태로 최대한 접근하여 ‘연구의 맥락’ 과 ‘현상(현장)의 맥락’ 을 일치시키려고 하는 현장이론(grounded theory)이며(조용환, 2011), 인간 행동에 대한 이해와 관심을 대상으로 하는 연구 방법론이다(김태종, 2014). 그리고 내러티브-전기연구는 한 개인에게 초점을 맞추고 특별한 사건들에 대한 이야기와 발현 밖에서 연구를 구성하기 위하여(Cresswell, 2012), 연구자가 연구참여자와의 대화를 통하여 연구참여자에 의해 서술된 체험과 경험 이야기를 이해하는 방식이다(Clandinin & Connelly, 2008).

본 연구에서 질적연구 방법론을 선택한 이유는 승마 전문가인 승마 감독이 승마학습을 하면서 느끼는 말과의 교감이나 이슈 등을 인간적이고 심층적으로 접근하여 현상의 맥락에 따라 사실 그대로 탐색하기 위함이다. 그리고 내러티브 연구를 선택한 이유는 다음과 같다. 첫째, 내러티브는 대화의 해석 혹은 대화의 분석이라는 의미를 갖는다(Hollingsworth & Dybdahl, 2012). 이 연구는 연구참여자인 승마 감독과의 대화를 통하여 승마 감독의 과거 경험이나 현재 학습하고 있는 승마의 경험을 자연스러운 모습으로 탐구하고자 한다. 둘째, 내러티브는 자아를 넘어서는 강력한 생명력을 지니고 있다(Riessman & Speedy, 2012). 개인이 경험을 가지고 이야기를 구성하는 것과 같이 집단이나 조직, 지역사회, 정부, 국가들도 자신들을 위해 선호하는 내러티브를 구성하는 것이다. 본 연구에서는 한국마사회에서 승마감독을 하고 있는 한 승마인에 대한 내러티브를 통하여 승마학습 모델을 탐구하고자 한다. 셋째, 내러티브는 개인적·사회적 상호작용, 과거·현재·미래의 계속성, 장소의 상황 개념과 결부되어 은유적인 3차원적인 공간 모델을 만들어 낸다(Clandinin & Connelly, 2008). 이 연구

는 연구참여자와 특정한 장소와 시간을 정하여 승마인의 승마학습과 관련된 사회적 상호작용과 과거·현재·미래의 상황에 대한 개념을 탐구하고자 한다. 넷째, 연구자는 연구참여자에 대한 폭넓은 자료들을 수집하고, 참여자의 인생 맥락에 대해 분명하게 이해할 필요가 있으며, 참여자의 경험을 포착하는 특정한 이야기들을 모으면서 원재료를 확인하는 예리한 눈을 가져야 한다(Cresswell, 2012). 이 연구에서 연구자는 연구참여자의 승마학습과 관련된 과거 및 현재의 이야기는 특정 목소리에 비중을 두고 더 많은 공간적 내러티브를 구성하고자 한다. 다섯째, 삶의 이야기는 복잡하기는 하나 삶의 경험을 서서히 앞으로 나아가게 하는 일관성 있는 내러티브는 우리의 정체성이다(Baddeley & Singer, 2012). 정체성은 자신의 생각을 다른 사람과 이야기함으로써 자신의 모습을 깨달을 수 있다(박민정, 2006). 그래서 본 연구는 한 승마인의 승마경험을 통한 자신의 정체성 찾기라고 할 수 있다.

2. 연구의 절차 및 참여자 선정

내러티브 연구는 연구참여자에 의해 체험되고 말해진 이야기로 표현된 경험을 기본으로 하여(Pinnegar & Daynes, 2012), 자서전식(self-portrait)의 생애사 경험을 탐색하는 연구 절차가 있다. 본 연구는 이 절차에 따라 Clandinin과 Connelly(2008)가 제시한 5단계 지침을 따르고자 한다. 첫째, 연구참여자인 한 승마인의 승마학습 이야기를 듣고 단순히 승마학습에 대한 이해를 하는 이야기 속으로 들어가는 단계이다. 둘째, 승마인의 승마학습 이야기의 맥락에 따라 전환점이 되는 사건에 대하여 이야기의 깊이를 더해 가는 현장 텍스트로 이동하여 이야기 공간에 존재하기 단계이다. 이 단계에서 승마학습의 전환점이 되는 이야기를 발견하고 친밀해지기와 거리두기를 반복한다. 셋째, 한 승마인의 생애사 경험 이야기 속에서 승마학습의 중요 사건을 코딩해 내가는 현장 텍스트 구성하기 단계이다. 이 단계에서 승마인에게 발견된 현장 텍스트를 배열하고 기술한다. 넷째, 승마인의 승마학습과 관련된 사건을 연결해 나가는 현장 텍스트에서 경험에 대한 의미 구성을 통한 연구 텍스트로 이동하기의 단계이다. 이 단계에서 승마학습 이야기를 분석하고, 그것들을 이해할 수 있는 틀로 다시 재구성(restoring)한다. 다섯째, 한 승마인이 이야기 한 데이터를 내러티브 형식으로 찾아서 작성하는 연구 텍스트 작성하기 단계이다. 이 단계에서 필요에 따라 모든 과정을 ‘왔다 갔다’ 하는 ‘왕복운동’을 하며 연구를 진행한다(안영미, 2008).

연구참여자 선정은 선택적 참여자 선정방법(selective sampling procedures)에 의하여 선정하였다. 선정대상은 승마학습 경험이 10년 이상 오래 되었고, 연구자의 인터뷰가 가능한 승마인으로 하였다. 연구자는 한국마사회 승마훈련원장으로 재직하던 2010년부터 지금까지 관

찰하여 온 한국마사회 승마감독 전재홍을 선정하였다.

연구참여자로 선정된 승마인 전재홍 감독은 중학교 2학년 때인 1980년 10월부터 말을 타기 시작하여, 승마선수로 중학교, 고등학교, 대학교를 졸업하고 일반 승마장에서 선수생활을 하다가 2002년 3월에 한국마사회 승마선수로 입사하였으며, 현재 마사회 승마감독으로 재직 중에 있다. 그는 39년 동안 승마를 하면서 국가 승마대표로 여러 차례 선발되어 아시안 게임이나 올림픽에 출전하는 등 다양한 경력과 실력으로 인정받고 있는 베테랑 승마선수이다. 뿐만 아니라 2015년 7월부터는 대한민국 최대의 말 전문 공기업인 한국마사회 승마감독이라는 중책을 맡으면서 우리나라 승마 산업을 리드해 가고 있기도 하다. 그래서 본 연구자는 전재홍 승마감독의 승마학습을 통하여 승마학습의 중요성과 노력을 새롭게 생각할 수 있었으며 이를 전기연구 관점에서 탐구하였다.

3. 연구의 자료수집과 분석

본 연구는 2017년 8월부터 2018년 2월까지 진행되었다. 연구자료 수집은 Clandinin과 Connelly(2008)가 채택한 접근 연구절차를 사용하였다. 첫째, 연구문제나 질문이 내러티브 연구에 가장 적합한지 결정한다. 연구자는 한국마사회에 약 30년 간 재직하면서 승마를 전문적으로 학습하는 승마인들을 가끔씩 보아왔다. 그 중에서도 승마를 삶 자체로 생각하는 승마인들이 있었으며, 그들의 승마학습 이야기가 본 내러티브 연구에 적합하다고 생각하였다. 둘째, 내러티브적인 이야기나 인생 경험을 가지고 있고 많은 시간을 할애하여 복합적인 정보원들을 통해 자신의 이야기를 제시해 줄 수 있는 한 명 이상의 사람들을 선택하는 현장 텍스트이다. 이를 위하여, 연구자는 우수한 승마 실력과 오래된 경력으로 승마계에서 실력자로 알려진 한국마사회 승마감독을 선택하였다. 셋째, 연구참여자의 이야기들의 맥락에 대한 정보를 수집한다. 연구자는 미리 준비된 반 구조화된 질문지로 연구참여자인 승마감독과 심층면담(in-depth interview)을 통해 이야기의 맥락에 대한 정보를 수집하였으며, 연구참여자에 대한 언론기사와 한국마사회 승마장 관찰도 병행하여 분석하였다. 넷째, 연구참여자의 이야기를 분석하고 나서, 그것들을 이해할 수 있는 틀로 다시 이야기 하고 이야기를 몇 가지 광범위한 유형의 틀로 재구성(restoring)하는 과정이다. 이 연구에서는 <표 1>과 같이 과거, 현재, 미래의 세 가지 차원으로 재구성하였다. 마지막으로, 연구자와 연구참여자가 협력하여 타당성에 대한 검증을 추가하면서, 이야기들의 의미를 조정한다. 본 연구에서는 분석의 과정을 거치는 동안 연구참여자에게 연구 결과를 보여주고 내용을 추가하였으며, 이야기들의 의미를 조정하였다.

<표 1> 재구성 내용

구분	내 용
과거	연구참여자가 승마를 처음 시작한 중학교 2학년부터 많은 어려움을 극복하고 유명 승마선수가 되기까지의 승마학습 과정
현재	마사회 승마감독으로 재직하면서 연예인 같은 유명 인사로 활동하는 과정
미래	연습용 말을 전문 승용마로 키운 ‘클래식 걸’ 과 참여자가 탔던 에이스 말 ‘리코’ 와의 새끼를 그랑프리 종목까지 올려놓는 계획을 실천에 옮기는 과정

4. 연구의 신뢰성과 타당성

연구자는 연구의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위하여 다음과 같이 실행하였다. 첫째, 신뢰성 확보이다. 이를 위하여 연구자는 연구참여자와의 인터뷰 내용을 반복 청취하고 전사 기록물을 반복 비교하면서 정확하게 기록되었는지를 확인하였다. 그리고 상황에 따라 연구참여자의 승마학습 현장을 직접 관찰하면서 인터뷰에서 이야기된 내용을 검증하거나 녹취록에서 빠진 부분을 추가하였다. 둘째, 적용 가능성이다. 적용 가능성은 똑 같은 대안적 연구 절차를 사용하더라도 같은 내용으로 재현할 수 있어야 한다는 것을 의미한다. 개별적이고 특수한 것에서 특수한 것들이 ‘이상화’ 될 수 있는 것이 내러티브이기 때문이다(Bruner, 2011). 셋째, 일관적인 의존 가능성이다. 이는 연구참여자에게 유사한 질문을 반복했을 때 연구참여자의 생각이 일관성을 가지고 있는가? 하는 것이다. 이 연구에서는 인터뷰의 질문 내용을 처음, 중간, 끝머리의 3등분으로 구분하고 문맥은 다르지만 유사한 내용을 3차례 반복하여 자료의 일관성을 유지하도록 노력하였다. 넷째, 확증성이다. 이는 연구자의 경험에 치우쳐진 편향성을 배제하고 중립성을 확보하는 것이다. 이를 위해서 연구자는 연구참여자가 진술한 내용을 참여자가 재확인하는 과정을 거쳤으며, 연구자의 경험이 자료 해석에 장애가 되지 않도록 선입관을 배제하고 의미를 찾는 데 주력하였다. 다섯째, 인간적·실제적·사회적인 정당화이다. 내러티브 연구는 틀 안팎에 놓여 있는 체제를 강조한다는 점에서 정체성과 관계가 있으며(Morgan, 2012), 연구자는 인간적·실제적·사회적인 방법으로 연구 질문을 정당화할 필요가 있다(Clandinin & Caine, 2013). 이를 위해 연구자는 연구참여자의 과거와 현재의 생활 경험이나 학습 내용에 대한 질문을 통하여 연구참여자와 수시로 연락하고 재방문하여 안부를 묻는 등 우호적인 관계를 지속적으로 가지려고 노력하였다.

IV. 연구결과

1. 전재홍의 생애사 요약

연구참여자 전재홍은 <표 2>와 같이 1967년 7월 농사를 지으시던 부모님 밑에서 2형제 중 장남으로 태어났다. 연구참여자가 태어난 곳은 경기도 남양주 호평동의 작은 부락이어서 전재홍이 교육받을 만한 유치원이나 사설 학원 같은 교육시설은 없었으며, 집안도 무척 가난하여 초등학교 입학이전에는 과외를 받거나 별도로 학습을 하는 일은 생각조차 할 수 없었다. 당시의 시골 청소년들은 거의 그렇듯이 전재홍은 초등학교 입학이전에는 동네 아이들과 놀기만 하다가 1975년도 초등학교에 입학할 해에야 공부하는 것을 알게 되었으며 선생님에게 수업을 받고 학습을 시작하였다. 그러나 초등학교가 집에서 걸어서 약 1시간이나 소요되는 4.5km의 먼 거리에 있었고, 부모님이 농사일에만 종사하셔서 학교에 입학해서도 학교 친구들과 운동하고 노는 것만 좋아하였다. 초등학교 시절에는 땅 따먹기나 구슬치기와 같이 땅에서 뒹굴고 흙과 함께 놀다가 옷이 더럽혀지거나 찢어지면 부모님에게 야단맞고 불장난하다가 옷 태우면 채찍으로 맞았던 일도 있었다. 소위, 그는 공부와는 거리가 있는 노는 학생이었다. 그가 운동하고 노는 것을 좋아하는 습관은 중학교에 가서도 이어져 중학교 2학년 여름 방학 때까지는 학업을 소홀히 한다고 부모님에게 야단맞을 때가 많았다.

<표 2> 말은 내 인생의 전부

구분	이야기 주제	주요 이야기
출생 ~ 중학교 2학년	꿈 없는 어린 시절	운동하고 노는 것을 좋아하여 공부하고 학습하는 것과는 거리를 두었음
중학교 2학년~ 대학졸업	승마입문	'88 올림픽 꿈 나무 양성을 위한 승마선수로 선발이 되어 중학교·고등학교·대학교 까지 마치다
민간 승마장 선수	전지훈련	힘들고 고단했지만, 좌절하지 아니하고 말과 승마에 대하여 학습을 해 나가다
마사회 승마 선수	인생의 전성기	크고, 작은 경기에서 승마선수로 출전하여 유명인이 되어 승마선수의 꿈을 실현하다

전재홍은 중학교 2학년 2학기 때에 '88 서울올림픽 꿈나무 양성 승마선수로 선발되면서 인생의 큰 전환기를 맞이한다. 당시 서울올림픽 조직위원회에서는 1981년 9월 독일 바덴바덴에서 열릴 1988년도 하계올림픽의 유치를 위하여 사전 준비 차원에서 승마를 포함하여 비

인기 종목의 서울올림픽 꿈나무를 양성하기로 약속하였다. 공교롭게도 연구참여자가 다니던 중학교 근처에는 경기도 승마협회가 있었는데, 거기에서 경기도 대표 서울올림픽 꿈나무 승마선수 양성을 위하여 인근 중학교에 공문을 보내 서울올림픽 꿈나무를 양성하고 싶으니 체력이 좋은 학생을 몇 명 선발하여 보내달라고 하였다. 그래서 중학교 체육선생님이 체력이 좋고 운동 신경이 발달한 전재홍 등 6명의 학생을 추천하였는데, 전재홍은 이때 다른 동기생들과 함께 경기도 승마협회의 올림픽 꿈나무 선수로 선발되어 1980년 10월부터 처음으로 말을 타기 시작하였다.

그러나 그 당시 승마는 일반인들에게 많이 생소한 귀족 스포츠였다. 승마 수업은 무료로 할 수 있었지만 부수적으로 들어가는 경비가 많았다. 특히, 근처에 은행도 없던 시절에 집안이 가난하여 승마를 하는데 들어가는 돈을 마련하려고 어머니가 옆집에 돈을 꾸러 다니시기도 하고 남의 일도 많이 하였다. 그래서 그는 말을 타기 시작한 이후 얼마 지나지 않아 ‘승마를 계속 해야 하는 가?’ 하는 마음의 갈등을 겪기 시작하였다. 중학교 3학년에 진학하여 얼마 지나지 않아서 하루는 어머님과 아버님이 그에게 집안이 가난해서 승마 교육비를 댈 형편이 되지 않으니 승마 배우는 것을 그만두라고 말씀하셨다. 그러나 그는 승마 이외에는 할 것이 없다는 생각으로 승마를 운명처럼 받아들이면서 계속 할 것을 고집하였다.

승마에 대한 그의 갈등은 경기도 남양주에 있는 금곡고등학교에 진학해서도 한 번 더 겪는다. 고등학생들이 무료로 승마를 배워서 인지 승마코치나 승마 관계자들이 학생들에게 부담을 많이 주어서 승마장에 가기가 싫어진 것이다. 당시에 그들에게 승마를 조금 가르치던 코치분이 한 분 계셨는데, 그들이 공짜로 말을 탄다고 욕설도 많이 하고 인격적인 모독도 많이 하였다. 그래서 그는 승마장 코치가 너무 무섭고 싫어서 승마장을 빠지기 시작하였다. 한번 빠지기 시작하면 한 달도 가지 않게 되고 열흘 이상 안 가게 되는 경우도 많았다. 고등학생들이 돈을 내고 말을 타는 사람이었다면 그렇게 홀대하지는 않았을 것이기 때문이다. 그러다가 그들을 대신 하여 어머니처럼 매를 대신 맞아주신 체육선생님에게 깊은 감화를 받고 힘들어도 참아야겠다고 다짐을 하며 승마를 다시 시작하였다.

전재홍은 남양주의 금곡고등학교를 1985년에 졸업하고 대학교에도 승마특기로 경기도 수원대학교에 진학하고 26살이 되던 1992년에 졸업하였다. 1992년은 동서 냉전과 화합을 가져온 88서울올림픽이 성공리에 끝나고 한국마사회가 독섬에서 86년 아시안 게임과 88년 서울올림픽 승마장으로 활용되었던 과천으로 이전하여 한국승마의 국제화가 한창 이루어지던 시기이다. 이 시기에 그는 대학교를 졸업하고 부산 기장에 있는 민간 승마장의 승마선수로 취업하였다. 당시 승마장에서는 한국 승마의 국제화 바람에 따라 선수들이 해외 연수를 많이 다녔다. 그래서 그도 해외 연수를 많이 다녔는데, 민간 승마장에 취업한지 2년째 되던

1993년 겨울(호주에서는 여름)에 호주에 전지훈련을 가서 다섯 번 시합에 여섯 번 낙마를 하면서까지 많은 연습을 하여 승마 기술을 연마하였다. 그는 호주에서도 국내에서와 같이 밤과 낮을 가리지 않고 연습을 하며 실력을 쌓았다.

전재홍은 부산 기장의 민간 승마장에서 약 10여년 간 근무를 하다가 말 전문 공기업인 한국마사회가 승마대중화 정책의 일환으로 국내의 우수한 승마선수들을 영입하면서 2002년 3월 한국마사회에 입사를 하게 된다. 한국 마사회 입사하여서는 국가대표로 선발되어 크고 작은 국제대회에 참가하여 입상도 많이 하였으며, 국위도 많이 선양하였다. 대표적으로는 2010년 9월에 오스트리아 지엔나 밀리터리아카데미에서 열린 종합마술 CCI ★ 대회에서 국내 승마사상 최초로 종합마술 국제대회 우승을 했으며, 아시안 게임도 2006년 도하 아시안 게임에서부터, 2010년 광저우 아시안 게임, 2014년 인천 아시안 게임 등 3회 연속적으로 출전하여 광저우에서는 개인 은메달을, 인천에서는 단체 금메달을 획득하였다.

그는 2016년 7월 1일부로 한국마사회 승마코치에서 승마감독으로 선임되었다. 우리나라 승마는 삼성 승마단이 2009년 해체된 이후 대기업이나 공기업에서 단체로 승마 선수단을 육성하는 기업은 한국마사회가 유일하며 말 산업 선도기관의 역할을 하고 있다. 그래서 한국마사회 승마감독이 되었다는 것은 우리나라 승마계의 가장 큰 거목이 되었다는 것을 의미한다. 한국마사회 정도의 인적, 물적 지원을 하면서 승마선수들을 단체로 육성하는 기업이 국내에는 없기 때문이다. 또한, 한국마사회 승마감독으로 선임이 되었다는 것은 한국 승마를 선도하고 리드하는 대들보가 되었다는 의미이기도 하다. 그런 중책을 맡은 그는 현재도 특별한 일이 없으면 하루에 두 마리 이상 선수용 말로 승마를 학습하면서 여섯 명의 승마선수도 지도하며 한국마사회 승마장에서 승마선수이자 지도자로서의 전성기를 보내고 있다.

2. 전재홍의 ‘일편단심 승마학습’

“시련은 있어도 실패는 없다.” 는 말은 현대그룹을 창업한 고(故) 정주영 회장의 명언이자 자서전의 제목이기도 하고 그의 좌우명이기도 하다(김계옥, 2017). 현대그룹 창업자 고(故) 정주영 회장은 보통 사람들이 일을 실패하면서 “이번 일은 망쳤어. 다시 해 보았자 결과는 마찬가지 일거야!” 라고 좌절할 때 그들과는 다르게 생각하였다. 그는 실패는 노력하지 않는 자의 변명이라고 생각하면서 실패한 일에 도전하고 다시 도전하였다. 그래서 그는 강원도 횡성의 두메산골 시골에서 18세에 소 판돈을 훔쳐 가출하여 온갖 시련에도 굴복하지 않고 노력하여 ‘현대’ 라는 이름의 대한민국에서 손꼽히는 굴지의 기업을 일으킬 수 있었던 것이다.

전재홍은 어린 시절 승마를 시작하면서부터 중년이 된 현재의 한국마사회 승마감독

에 이르기까지 크게 세 번의 큰 시련을 경험하고 극복하였다. 첫 번째 시련은 중학교 3학년 때에 찾아왔다. 그가 중학교 2학년 2학기에 '88 서울올림픽 꿈나무 경기도 승마선수로 선발이 되어 선수 생활을 본격적으로 시작하면서 승마학습에 들어가는 비용이 많아지자 부모님이 승마를 포기하라고 했던 것이다. 어렸을 때부터 놀고 장난치는 것만을 좋아하여 공부와는 담을 쌓고 지내던 그가 승마에 매력을 느껴 처음으로 학습에 매달렸는데 부모님이 그만 두라고 하니 너무 억울하였다. 더구나 덩치가 좋아서 유도부에서도 선수가 되어 달라고 하는 것을 승마부가 만들어 지면서 승마를 선택한 것이 더 억울한 이유도 되었다. 그래서 그는 부모님에게 집안 경제 사정이 어렵지만 승마는 그의 운명이고 갈 길이어서 그만둘 수 없다고 고집을 부리면서 승마학습을 계속하였다.

제가 중학교 2학년 2학기 때에 말을 타기 시작한 이후 중학교 3학년 초 3월 말인가 4월 달 초쯤에, 저희 어머니, 아버지가 별로 부유하지 않으셨어요. 그러다 보니 아버지, 어머니가 저에게 말을 태우려고 당시 시골에서는 은행도 없던 시절이었는데, 어머니가 옆집에 돈도 꾸러 다니시고 그랬어요. 그때는 그랬거든요! 어머니와 아버지의 그런 모습에서 아버님이 경제적으로 매우 힘들어 하는 것을 알았어요. 그러는 가운데 하루는 어머니와 아버님이 저를 부르시더니 '네가 말을 그만 타면 어땠겠니? 집안 사정이 매우 좋지 않아!' 라고 말씀을 하셨어요. 승마를 배우기 시작한지도 얼마 되지 않았는데 그만하면 어쩌냐고 물으시길래 저는 처음부터 지금도 마찬가지이지만 말 타는 것은 제가 그냥 가는 길이라고 생각했어요. 그 당시에 승마 교관님이 멋있어 보였는데, 말을 타서 훌륭한 선수가 되려고 하면, 담배를 피우지 말고 술도 먹지 말고 그래야 된다고 생각하여 저는 승마를 하고부터 담배도 피지 않았거든요. 그때 끊었던 담배는 아직까지도 피지 아니해요. 그것이 아무것도 아닌 것 같지만 사실은 안 그런 친구들이 많거든요. 그런 것이 저의 운명인 것 같아요. 말을 타지 않겠다고 생각하는 것은 처음부터 한 번도 안 해본 것 같아요!

연구참여자 전재홍의 두 번째 시련은 사춘기 시절인 고등학교 다닐 때에 찾아왔다. 고등학교 2학년이 되어서 그가 다니던 남양주 승마장의 승마코치가 고등학생 승마선수들에게 너무나 욕설도 많이 하고 인격적인 모독도 가해 승마학습을 그만 두려고 했다. 일반회원이나 다른 사람들은 승마회비를 내고 말을 타는 데 고등학생들만 공짜로 승마를 배운다고 트집을 잡은 것이다. 그러나 다니던 고등학교 체육선생님이 그들을 대신하여 매를 맞아주고 적극적으로 그들을 옹호해주셨다. 전재홍은 체육선생님에게 깊은 감화를 받은 나머지 이전

보다 더 열심히 승마학습을 하였다. 당시 승마코치가 학생들을 얼마나 힘들게 했으면 모두 그만 두고 전재홍 감독만 유일하게 남았는가를 보면 알 수 있다.

고등학교 2학년에 올라가서 금곡고등학교 체육선생님 중에 이병호 선생님이라는 분이 계셨어요. 그리고 당시 승마장에서는 저희 승마선수들에게 굉장히 부담을 주는 코치 분이 한분 계셨는데, 욕설도 많이 하시고 인격적인 모독도 많이 하시고 그런 분이셨어요, 그래서 저와 승마선수들은 승마장을 가기가 너무너무 싫어했어요.

어렸을 때, 아니 고등학교 시절은 사춘기 때라서 감수성이 예민한 시기잖아요. 저희들이 돈을 내고 말을 타는 사람들이었으면 아마 그렇게 저희들을 대우하지 않았을 것입니다. 그때 같이 배우던 선수 6명 중에 모두 그만 두고 저만 달랑 남았어요. 중학교에 서고등학교 진학 할 때에는 총 6명이었는데 저만 남은 것만 보아도 알잖아요. 저도 사실은 학교에 유도부도 생기고 해서 유도를 다시 하려고 했어요. 그런 것 때문에 승마장에 가기가 무척 부담스럽고 너무 싫었어요. 부담스러우면서도 한번 빠지고 한번 승마장 안 가게 되면 한 달도 안 가게 되고 열흘 이상 안 가게 되는 것이 다반사였어요. 왜냐하면 승마장 가면 욕을 먹으니까요. 승마장이 너무 무서웠어요. 그런데 한 달 정도 가지 않았는데 저희 학교 이병호 체육 선생님이 저희들의 손을 붙잡고 승마장에 가셨어요. 승마장의 승마 교관님은 고등학교 입학하고 체육선생님을 처음 뵈는 자리였는데, 이병호 체육 선생님이 교관님에게 ‘교관님, 죄송합니다. 우리 학생들이, 경마부 학생들이 수업을 빼 먹고 하니까 죄송합니다.’ 라고 하니까 교관님이 바로 우리 체육선생님을 사무실에서 쫓아 내셨어요! 왜냐하면, 경마하고 승마도 구분하지 못하는 사람과는 이야기하기가 싫다 하고요. 그런데, 쫓겨 나가시는 체육선생님의 뒷모습을 보고 저희들이 너무 죄송했어요. 정말 열심히 해야 되겠구나, 하고요. 그때 다른 학생들은 모두 그만두고 저만 달랑 남았죠. 거기서 체육선생님이 얼마나 자존심이 상하셨겠어요? 그때 그 모습을 보면서 저는 어머니가 아들 대신에 매를 맞았다는 느낌이 들었어요! 지금 승마하는 것도 그때 고등학교 이병호 체육 선생님께서 영향을 많이 받았다고 보아야죠.

전재홍의 세 번째 시련은 부산 민간승마장에 근무하면서 호주에 두 번째 전지훈련을 갔을 때이다. 그는 중학교 2학년이던 1980년부터 승마를 시작하여 대학교를 졸업하고 1992년에 승마선수로 민간 승마장에 취업을 하였으니, 전지훈련을 갔던 1993년 겨울(호주에서는 여름)에는 국내 선수들 사이에서 승마 실력 면에서는 자타가 인정을 하던 시기였다. 그런데 전지훈련 장애물 시험에 출전하여 심한 낙마를 여러 번 하였다. 그래서 너무나 창피하기도 하고

자신이 못나게 보여서 승마를 포기하려고 까지 마음을 먹었다. 그러나 전지훈련장에서 승마 코치로 있던 호주의 승마교관의 따뜻한 가르침에 감화되어 다시 결심을 하고 3개월간의 훈련을 무사히 마치고 귀국하였다. 그는 호주에서의 쓰라린 경험을 거울삼아 귀국해서도 승마 학습을 게을리 하지 않았다.

제가 군대에서 제대를 하고 1992년 2월에 부산 기장에 있는 민간 승마장에 취직을 했어요. 그 승마장에서는 매년 여름과 겨울에 걸쳐 2차례씩 호주에 전지훈련을 갔었는데요, 그 당시에는 다른 승마장에서도 외국에 전지훈련을 가끔씩 가던 시절이었어요. 두 번째, 1993년 겨울(호주에서는 여름이죠)에 전지훈련을 갔을 때입니다. 그때 호주에 ‘머슬’이라는 말이 있었는데 말 이름이 머슬이어요. 근육이란 말입니다. 외모 상으로는 근육이 좋고 멋있었으나 무척 소심한 말이었어요. 그런데 그 말을 타고 시합을 나갔는데 5번 시합을 나가서 여섯 번 낙마를 했어요. 다섯 번 말에서 떨어지고 나니 한국에서는 말을 잘 탄다고 소문이 난 친구인데 거기 가니까 제 실력이 너무 형편이 없는 거예요. 그 때 말 숙소가 카라반에서 캠핑하듯이 숙식을 했거든요. 그래서 카라반 숙소에서 평평 울었어요. 그동안 승마한 것이 아깝고 서럽기도 하고 해서 승마를 그만 두려고 했어요.

그때 호주에서 저를 가르쳐 주시던 ‘로드 브라운’이라는 교관 선생님이 저에게 오셔서 이런 말씀, 저런 말씀을 많이 해 주셨어요. 그 말씀 중에 ‘초기에는 다 그렇다. 그걸 빨리 잊어버려라! 말을 타다 보면 오만가지 일이 다 있다. 별일이 다 있으니 너무 심각하게 받아들이지 마라. 이것도 내일이 되면 오늘 일은 지나 간 거다. 너무 크게 생각하지 말아라.’ 하고 위로를 해주면서 카라반에 있는 여자 선수에게 차 심부름을 시켰어요! 그거 빨리 잊어버리라고요. 그때 당시에 내가 너무 힘이 들어서 말을 타지 말까하고 고민을 많이 했었어요. 왜냐하면 내가 실력이 그것 밖에 안 되니까요. 지금 생각해보면 그때 그 선생님이 무척 중요했던 것 같아요 그 말씀을 듣고 승마선수 생활을 끝까지 해야 되겠다는 마음을 다시 먹은 계기였던 같아요. 좋은 선생님이죠.

이와 같이 전재홍이 경험한 세 번의 시련은 그의 승마 인생 40여 년 가운데 극히 일부분 일 것이다. 승마는 말에 오를 때 마다 시련이 온다고 해도 결코 지나치지 않다. 승마는 사람이 살아있는 동물인 말과 인마일체(人馬一切)가 되어야 가능한 운동이기 때문이다. 그러나 그는 승마학습에 있어서는 [사진 1]과 같이 우리나라 승마선수 중에서 누구보다도 노력파이고 연습벌레이기도 하다. 노력파란 것은 한국마사회 승마장에서 쉬는 날 없이 연습을

하면서도 수원대학교 교육대학원 석사과정에 진학하여 글로벌 스포츠 리더 전공수업을 받고 있으면서 승마지도자 양성 과정을 이수하고 있는 것에서도 알 수 있다. 그리고 연구자가 2010년도에 승마훈련원장으로 근무하고 있을 때 당시 전재홍 승마코치에게 승마 기술을 가르쳐 달라고 하면 승마기술은 크게 중요하지 않다고 늘 이야기 했다. 그러면서 승마는 말과의 교감이 매우 중요함으로 말의 심리를 먼저 알아야 하고 말의 의지를 기승자가 자유로이 다룰 수 있어야 한다고 말하면서, 말에게 심리적으로 이기기 위해서는 말과 자주 가까이 하고 말을 자주 타면서 이해하는 것이 최선이라고 말했다. 말을 자주 접하는 것이 승마학습에서 가장 중요하고 승마기술을 하나 더 배우는 것보다 우선이라는 것이다.



[사진 1] 전재홍 감독의 승마학습과 지도 장면

3. 전재홍의 승마학습을 통해서 본 삶의 의미

학습의 목적은 학습하거나 학습하고자 하는 사람의 생각과 상황에 따라 정해지며 (Mezirow, 1997), 스스로 실천하는 주체적 행동의 의지에 따라 다를 수 있으나(Knowles, 1975), 그 결과는 행위의 변화로 나타나고 인식의 변화로도 나타날 수가 있다. 승마는 현대인들에게 스트레스 해소와 함께 생리적, 심리적으로 도움을 주는 자연친화적인 운동이다. 승마는 살아있는 동물과 교감을 주로 하는 함께 하는 운동이어서 승마인의 목적에 따라 그 운동 결과는 많이 달라진다. 휴식이나 힐링을 생각하면서 여가를 목적으로 승마를 하면 웰빙 스포츠이며, 신체적·정신적 회복을 통한 삶의 질 향상을 목적으로 치료방법의 하나로 활용하면 재활승마가 되며, 생활체육 형태나 경기대회 종목의 하나로 하면 승마경기가 된다. 연구참여자 전재홍은 중학교 2학년 때 '88 서울올림픽 승마경기를 목적으로 승마를 처음 배운 이후 세 번의 큰 시련과 고비를 넘으면서 승마를 천직이라 생각하게 되었으며, 승

마학습 프로그램을 스스로 계획하고 실천하는 대표적인 자기주도적인 승마 인이 되었다. 또한, 그는 지금까지 승마학습을 통해서 삶의 의미를 찾아 왔으며, 지금도 승마를 통해서 그의 꿈을 실현하고 있다. 가족 이외에 잘 알고 지내는 사람이나 지인들은 과거에 승마와 관계를 하였거나 지금 관계하고 있는 사람들 뿐이다. 그런 노력 때문에 그는 우리나라 승마계에서는 실력이나 인품 면에서 독보적인 존재로 통한다. 그것은 <표 3>과 같이 한국마사회 승마 선수나 코치, 감독으로 재직하면서 국내·외 큰 경기에서 승마 대표로 출전한 경력으로만 보아도 알 수 있다.

<표 3> 전재홍의 주요 경기 참전 경력

년도	주요 출전경력	수상 경력
2004	한국마사회장배	단체전 1위
2006	제15회 도하 아시안 게임 국가대표	
	농림부 장관 배 전국승마대회	단체전 우승
	한국마사회장배 전국승마대회	국산마 경기 3위
2007	말레이시아 KL Grand Prix 장애물	단체전 우승
2010	제16회 광저우 아시안 게임 국가대표	종합마술 및 장애물 분야 개인전 은메달
	오스트리아 지엔나의 종합마술 CCI★대회	종합 1위(국내승마사상 최초)
2014	제17회 인천 아시안 게임 국가대표	종합마술 단체전 금메달

연구참여자 전재홍의 자기주도적인 승마학습은 일반 대중들이 승마를 처음 배우는데 활용되었던 연습용 승용마인 ‘클래식 걸’을 마장마술용 전문 승용마로 조련시켜 마장마술 최고 난이도 그랑프리 시합에서 수상하고, 우리나라 최고의 말 공연인 말 갈라쇼의 주인공이 될 정도의 최우수마로 탈바꿈 시킨 사례에서 잘 입증된다. 그는 속칭 ‘똥말’로 알려진 ‘클래식 걸’을 마장마술의 ‘신데렐라’로 만든 장본인이자 한국 승마계의 산 증인이다. 또한, ‘클래식 걸’이라는 연습용 말을 2010년부터 마장마술 분야에서 가장 우수한 말로 양성시키면서 그 자신도 30년 동안 연습하고 시합에 출전하여 온 주 종목 장애물 비월에서 마장마술로 종목 전향을 하는 용기도 보였다. 한국마사회의 마장마술 선수가 갑자기 사직을 하면서 마장마술 선수가 없어져 승마코치가 종목을 바꾸기를 바라던 박재홍 승마감독의 권유도 있었지만 자신의 주 종목을 스스로 바꾸어 가면서까지 연습용 말인 ‘클래식 걸’을 백옥같이 새하얀 우수한 백마로 만들고 각종 승마 대회와 말 갈라 쇼 등에 출연하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 그는 ‘클래식 걸’을 만나고 조련하면서, 힘들었던 훈련 과정에 대해 에세이로도 출간하였다. 에세이의 내용은 전재홍 승마감독이 ‘클래식 걸’과 함께 훈련하면

서 겪은 시행착오적인 과정에 대한 기록으로 말 전문 신문인 ‘말 산업 저널’에 2016.6.27일부터 12월 28일 까지 6개월 동안 상세하게 연재되었다. 이에 대한 에세이집은 ‘Dear My Classic Girl’이라는 이름으로 <표 4>와 같이 총 24회로 구성되어 있으며, 2018년도 하반기에 출간이 될 예정이다. 이외에도, 그는 지금까지 승마시합에 함께 출전하였던 인기 말들에 대한 특징과 애뜻한 정을 기록하여 ‘나와 함께 한 녀석들’이라는 이름으로 말 산업 저널에 소개할 정도로 말에 대한 학구파이기도 하다(황인성, 2018). 그리고 그가 연습용 말을 명마로 만든 ‘클래식 걸’은 명마가 된 이후에 VOGUE 패션 잡지에 모델로도 등장해 더욱 유명세를 탔으며, 지금은 한국마사회의 P 선수가 타면서 마장마술 시합에 출전하고 있다.

〈표 4〉 전재홍 감독의 ‘Dear My Classic Girl(CG)’

구분	제목	내용
제1회	변화는 새로운 시작이다	클래식 걸과 첫 만남 이후 장애물에서 마장마술로 직종을 전격 전향하다
제2회	건강해야 무엇이든지 한다	빠만 앙상하게 남은 몸골을 사료변화와 전통적 치료를 하며 건강한 몸 상태로 만들다
제3회	어렵다고 하지 않으면 영원히 할 수 없다	마장마술의 기본이 되는 아름다운 속보의 울동을 위해 많은 시간을 할애하다
제4회	모르면 배워야 한다	중요한 마장마술의 보법을 기초부터 배우다
제5회	나도 부드럽고 우아하게 타고 싶다고요	화려한 걸음걸이를 위해 Elevate Step을 위해 끊임없는 훈련을 하다
제6회	그때 그때 달라요	말과 관계는 끝까지 집중해야(대립은 필연적)
제7회	양보없는 전쟁 같은 훈련	말의 발걸음을 전환하는 호흡은 맞춰야 한다
제8회	양보와 제벌의 딜레마	감정조절 한계선을 넘지 않고 갈등 축소하다
제9회	최적의 재갈을 찾아라	실패를 거듭하다가 ‘대록재갈’을 사용하다
제10회	맞는 안장이 따로 있다	고급세단 같은 묵직한 마장마술 안장에 적응
제11회	얻는 게 있으면 잃기도 하는 법	장애물 담보를 마장마술 담보변환으로 전환하기 위해 좌우리듬 차이를 같게 하는 훈련하다
제12회	세 살 버릇 여든 간다	담보변환 훈련을 하다가 기존담보로 고생하다
제13회	마장마술의 또 다른 묘미, 훈련을 통한 성장	CG의 입과 전재홍의 주먹이 언제나 연결되어 잘못된 자세와 습관을 끊임없이 고쳐나가다
제14회	마장마술에서 수축운동은 엄청 중요하다	아름답고 완벽한 말의 동작을 표현하기 위해 수축이 이루어져야 어렵고 힘든 동작도 한다
제15회	칭찬과 반복훈련으로 교정하다	리듬이 정확한 좋은 보양을 위해 수축구보와 4절도 움직임 관찰하고 칭찬과 반복훈련하다
제16회	정확한 훈련을 짧고 강하게	Grand Prix 경기 출전 이후 지적받은 보법에 대해 정확한 새로운 훈련방법을 모색하다
제17회	다른 사람과	CG에 다른 사람을 기승시켜 대회에 참가한

	함께 춤을	이후 큰 후유증으로 회복훈련에 어려움 겪다
제18회	커져가는 불신 속에 조마작 훈련을 시작하다	CG에 대한 불신으로 절망하다가 ‘너는 마녀, 나는 악마’ 마음으로 고집불통 CG를 훈련하다
제19회	체별은 정확하고 예리하게	대립에서 필요하면 체별은 하되, 짧고 정확하게
제20회	칭찬은 체별보다 강하다	‘칭찬은 고래도 춤추게 한다’ 변화를 시작하다
제21회	좋은 속보는 좋은 결과를 가져온다	마장마술의 좋은 속보는 대성하느냐 일반경기 가느냐의 갈림길. 속보훈련은 많은 시간 필요
제22회	한국 최초 갈라쇼 말 ‘클래식 걸’	‘13.10.27 한국최초 말을 주인공으로 갈라쇼가 개최되어 CG가주인공 발탁. 새로운 말문화창출
제23회	나도 인기 많은 여자랍니다	갈라쇼 이후 우수한 말이 참가하는 경기 출전
제24회	CG와의 추억을 돌이키며	계획없이 가르친 CG. 공연이 허언 되지않기를



[사진 2] 전재홍 감독의 마장마술 쇼 장면

전재홍 승마감독은 연습용 승용마인 ‘클래식 걸’을 명마로 만들고 ‘클래식 걸’을 통하여 마장마술의 기술을 익히기 시작한 뒤에는 유명세도 많이 났다. 그것은 한국전쟁당시에 맹활약했던 말 ‘아침 해’의 실화를 바탕으로 제작된 말 문화공연 ‘영웅 레클리스’를 [사진 2]와 같이 공연할 만큼 마장마술에 베테랑 선수가 된 것에서 입증된다.

‘영웅 레클리스’는 신설동 경마장에서 경주마로 활동하다가 한국전쟁이 일어나자 미해병대에 입대, 탄약과 포탄을 날랐던 군마이다. 말은 겁이 많기로 유명한 동물인데, 군인들도 무서워하는 전장에서 끝까지 자신의 역할을 해냄으로써, 같은 부대원들이 무모할 정도로 용감하다는 의미에서 ‘레클리스(Reckless)’라는 이름을 붙여 주었다. 특히, 1953년 3월 26일부터 5일간 중공군과 맞붙은 ‘네바다 전투(연천전투)’에서는 보급 기지와 최전방 고지를 무려 386회나 왕복하며 탄약 수백 톤을 운반해, 전투를 승리로 이끌기도 했다. 부상자와 포탄을 싣고 산을 오르내리며 눈과 다리에 총상을 입고도 임무를 완수함으로써 그야말로 전우들의 ‘뜨거운 사랑’을 한 몸에 받았다. 휴전이 되자 ‘레클리스’는 1954년 병장 계급

을 부여받고 미국으로 건너가 캘리포니아주(州) 해병 1사단에서 하사로 진급하였으며, 1960년에 성대한 전역식을 치르며, 은퇴하였다. 미국 상이용사에게 주어지는 최고의 영예 ‘퍼플하트 훈장’을 비롯하여 많은 훈장과 상을 수상한 것으로 유명하다. (황인성, 2018)

그러나 전재홍 감독은 오늘에 이르기 까지 승마에 대한 열정과 의욕도 많았지만 과정에서는 어려움과 슬픔도 있었다. 첫 번째는 승마선수로 사회에 첫발을 들여 놓았던 ‘97년에 부산 기장의 민간승마장에서 취업해 있을 때에 어머니가 돌아가신 것이다. 어머니는 2~3년간 병치레를 하셨는데도 장남이 되어서 병간호도 제대로 못하였으며, 돌아가실 때에도 뵙지 못하고 아버지가 임종을 보도록 한 것이다. 직장이 부산 기장이라는 먼 곳이기도 했지만 당시에 단체 훈련 중이어서 연락이 늦게 되었던 것이다. 돌아가신 어머니에 대한 회한은 돌아가신 이후에도 생각이 많이 났으며, 선수 생활을 하면서도 오래도록 마음에 남아 있다. 두 번째 슬픔을 때는 제15회 도하 아시안 게임에서 고(故)김형철 승마선수가 장애물 비월부분에서 시험을 하다가 낙마를 하여 사망한 것이다. 그때 국가대표로서 국제대회 경기를 하다가 죽은 고(故) 김형철 선수에 대해서 유공자 처리가 바로 되지 않는 것을 보고 승마선수로서 가장 슬펐고 국가대표 승마선수라는 것에 대해 회의가 많이 들었다.

어렵거나 슬펐을 때는 사실은 스토리가 많습니다. 두 가지만 이야기해 본다면 초년기에 어려웠던 점은 어머니가 돌아가셨을 때가 아닌가 싶어요. 병치레를 하다가 돌아가셨는데 살아계실 때 간호도 못해 드리고, 돌아가신 뒤에도 임종도 아버님이 하시고 장례식장에 늦게 도착해서 장례를 치렀습니다. 그것이 두고두고 남아 마음을 쓰리게 합니다. 슬펐을 때는 이야기해도 되는지 모르겠는데 도하 아시안 게임 때 우리 선배 한분(김형철 선수를 말함)이 장애물 시험을 하다가 낙마를 하면서 운명을 달리 하셨거든요. 그때가 가장 슬펐고 이젠 말을 그만 타야 되나, 왜? 이렇게 하지 그런 게 제일 슬펐습니다. 선수 이름은 김형철입니다. 그 때 대한 체육회장님이 김정길 회장님이었거든요. 그분이 도와주셔서 국립묘지에 안치되었는데, 그런 것도 체육인의 한사람으로서 국립묘지에 안치되기 까지 사실 우여곡절이 많았어요. 그런 것, 저런 것 느끼면서 체육하는 사람들이 아무래도 나라를 대표해서 아시안 게임에 나가는 것이 사실은 총칼만 안 들었지 전쟁이거든요. 그러면 유공자를 정확히 해 주었어야 된다고 마땅히 생각하는데, 그거 하나 하는데도 여러 가지 시간이 많이 걸리고 하더라고요. 그럴 때 사실은 승마선수로서 회의가 많이 생기더라고요.

4. 전재홍의 미래 설계

전재홍은 한국마사회 승마선수로서, 승마감독으로서 지금 전성기에 와 있다. 본인이 생각하기에도 자신의 삶은 승마 인으로서 성실하게 살아왔으며, 현재 자신의 모습에 대해서도 자랑스럽게 생각하고 있다. 2006년부터 지금까지 아시안 게임에 국가대표 승마선수로 3회 연속 출전해서 수상도 하였으며, 각종 크고 작은 승마대회에 출전하여 입상도 많이 하였다. 또한, 각종 공연에서도 출연하여 팬들의 사랑도 많이 받았다. 그래서 그는 어디에 강사로 초청을 받아서 강의를 할 때면 자신이 참 행복한 사람이라는 이야기를 많이 한다. 현재 생활에 만족을 하고 있기 때문이다. 만족하는 이유는 그가 가장 좋아하는 말을 타면서 직장에 다니며 먹고 사는 것 까지 해결되고 있고, 사회적으로도 유명세를 타서 유명 연예인처럼 사람들이 알아주기 때문에 더욱 그렇다.

제가 가장 기뻐할 때는 2014년 아시안 게임에서 종합마술 부분에서 대한민국 단체전 금메달을 땀 때입니다. 단체전 금메달을 땀 때는 너무 기분이 좋더라고요. 개인 메달은 중국 광저우에서 은메달을 땀지만, 내가 혼자 잘해서 따는 것 보다 대한민국이 단체로 금메달을 땀다는 것에 대해서 기분이 더욱 좋았습니다. 이처럼 아시안 게임에서 금메달도 땀고, 말 문화공연 갈라 쇼 같은 것도 했어요. 그래서 승마장이나 행사 같은 곳에 초청받아서 가면 저는 승마 선수라는 것을 느끼기 보다는 연예인 같은 느낌이 많이 들어요! 왜냐하면 대개 많은 사람들이 좋아하시고, 또 좋아하시는 모습을 보았을 때 자랑스럽고, 또 제가 단순히 아시안 게임에서 금메달을 땀기 때문에 자랑스러운 것이 아니고, 말 문화공연도 하고 물론 자랑할 것은 아니지만 재능기부 같은 것도 하고, 재능기부하면서 어렵게 말을 타는 유소년들을 위해서 시합도 같이 해 주고 하는 이런 것들이 다른 사람들이 보았을 때 대개 ‘훌륭한 일을 하는구나’ 하는 생각을 하고 있다고 나는 생각을 해요! 그런 분들이 저보다 훨씬 뛰어난 훌륭한 일을 할 수 있는 계기가 되었으면 하고 그런 부분에 대해서는 제 자신이 자랑스럽습니다.

연구참여자 전재홍 감독은 자신이 살아온 인생과 승마학습에 대한 만족도를 점수로 매긴다면 100점 만점에 각각 50점 정도로 평가한다. 국내 최고의 승마감독이 연구자의 예상과는 다르게 낮은 점수를 부여하는 것에 연구자는 적잖이 놀랐다. 그래서 그 이유를 다시 물으니 그는 ‘벼는 익을수록 고개를 숙인다는 말처럼 그의 삶 자체에 대해서도, 승마에 대해서도 아직은 부족한 것이 너무 많으며 인생도 좀 더 성실히 살아야 되고 말도 타면 탈수록 말에

대해 모르는 것이 많아져서 배워야 할 것이 많아졌다.’ 고 겸손해한다.

저의 삶에 대한 점수도, 승마에 대한 점수도 저는 100점 만점에 50점을 주고 싶습니다. 승마는 40대 때에는 70점, 80점, 아니 90점까지도 된다고 생각했는데 이게, 말을 타면 탈수록 깊이가 너무 깊게 느껴져요. 50점 준다고 하는 것도 어떻게 보면 자만심이 좀 있는 것 같아요. 왜냐하면 말 50점, 저 자신 50점이 되어야 100점이거든요. 그래서 저에게 50점을 준다는 것은 전체에 100점을 준다는 이야기이고, 승마에 대해서도 100점을 준다는 이야기인데 ~. 말은 타면 탈수록 깊이가 너무 깊게 느껴져요. 인생은 더 많이, 더 부지런히 살아야 할 것 같은 생각도 들어요! 교육을 그렇게 받아서 그런지 몰라도, 좋은 일도 좀 많이 하고 그래야 될 것 같아요. 저는 새로운 인생을 시작한 지가 별로 되지 않았어요. 재능기부 같은 것을 올해부터 시작했는데, 그런 일들을 많이 해야 삶의 점수가 좀 높아지지 않을까 하는 생각이 들거든요. 저 자신에 대한 투자보다 이제는 다른 사람에게 잘 할 수 있는 사회봉사를 좀 많이 해야 되지 않을까하는 생각을 합니다. 다른 사람에게도 좋은 일을 할 수 있는 기회가 많이 있어야 되지 않은가? 하는 생각에 50점 대 50점을 생각하고 있습니다.

연구참여자 전재홍 감독은 인생의 정점은 3~4년 이후로 계획하고 있다. 그가 정점이라고 생각하는 시기는 일생동안 살면서 계획했던 가장 큰 일이 이루어지는 시기이다. 그 계획은 그가 마장마술로 종목을 전환하여 처음 기승하였던 에이스 숫말 Ricco와 연습용이었던 말을 마장마술의 명마로 조련한 암말 Classic Girl 과의 수정체가 지금 한국마사회 장수 목장에서 대리모의 뱃속에서 자라고 있는 데, 그 새끼 말을 순치시키고 가르쳐서 마장마술 최고 난이도인 Grand-prix까지 출전시키는 것이다. 독일산 수입 말이 아닌 순수 국산 말 에이스 Ricco와 Classic Girl과의 인공 수정체는 그가 한국의 마장마술 발전을 위하여 마장마술에서 가장 능력이 뛰어난 말끼리 교합하여 태어나는 순수 국산 말 교합 탄생이다. 그래서 그는 앞으로 태어날 그 새끼 말을 가르치고 조련하여 세계 올림픽이나 아시안 게임, 한국의 Grand-prix 종목에 마장마술 승마선수로 출전하는 것이 인생의 정점이면서 가장 큰 일로 계획하고 있다. 새끼 말이 태어나서 Grand-prix 종목에 출전할 때까지 큰 일이 이루어지는데 예상되는 기간은 3~4년이 되거나 더 걸릴 수 있다고 그는 생각하고 있다. 그가 이 계획을 하는 목적은 마장마술은 지금까지 수입산 말, 특히, 독일산 말을 타고 출전했는데 앞으로는 순수 국산 말을 양성하여 발전시키는 것도 큰 이유이다.

그는 은퇴 이후의 미래도 승마와 함께 하고 싶어 한다. 일생을 말과 함께 살아 온 승마학습 인으로서의 당연할 것이다. 그런데, 승마는 자연친화적이면서 살아있는 동물과 함께 하

는 유일한 운동이다. 그래서 그는 한국마사회 승마선수에서 은퇴를 하면 그가 할 수 있는 유일한 재능인 승마봉사를 통하여 유아, 청소년이나 장애인에게 승마기부를 본격적으로 하는 것이 그의 희망이다. 말을 타면 정신이 맑아지고 스트레스가 사라지는 승마운동을 청소년들에게 무료로 가르치고 유아, 청소년들이나 장애인들과 같이 하면서 그의 재능을 봉사하는 것이다. 시간이 되면 그가 출간한 에세이집 ‘Dear My Classic Girl’ 이나 ‘나와 함께 한 녀석들’ 에 대해 강의도 함께 하면서~

V. 결론

본 연구는 중학교 2학년부터 40여 년간 승마를 하면서 살아온 한국마사회 승마감독의 삶을 이야기 하고 그의 인생 경로에 따라 녹아든 삶의 의미를 전기적인 측면에서 탐구한 것이다. 연구참여자 전재홍은 시대적으로 1960년대 산업화 경제성장 시기에 태어나서 어렸을 때에는 모든 것이 부족한 배고픈 세대였으나 성인이 되어서는 경제성장의 혜택을 누리고 여가를 즐길 수 있는 X세대이다. 미래에 대한 공포와 불안으로 가득한 잊힌 세대이면서, 국가가 가난하여 국민 모두가 최소한도의 것만으로 자신의 삶을 꾸려가고자 했던 세대이기도 하다. 또한, 1970년대 경제개발이 막 시작되어 성장이 한창이던 시기에는 대개가 맞벌이 부부사이에서 키워졌으며, 이혼이나 별거한 부모가 많아 자기중심적이고 소비에 민감하고 직장에 대한 충성도는 낮으나 현실에 적응할 줄 아는 현실파로 살아오기도 하였다. 그는 배고프고 어린 시절에는 단순히 현실에 적응하기 위하여 승마선수로 학창시절을 보냈으며, 국가 경제가 발전한 1990년대 이후에는 자신의 가치관을 완성하고 삶의 의미를 찾기 위하여 의지적이고 자기 주도적인 학습을 하면서 승마를 하였다. 연구참여자 전재홍의 승마를 통한 삶의 과정에 대하여 전기적인 관점에서 연구한 결론은 아래와 같다.

첫째, 연구참여자 전재홍의 생애사를 구성하는 삶과 승마학습은 어떠한 관계를 맺고 있는가? 하는 것이다. 전재홍은 경기도 남양주 호평동의 가난한 시골집에서 태어나 중학교 2학년 2학기부터 승마를 배우기 시작하여 일생동안 승마 선수로 활동하면서 살아오다가 2016년 7월 1일부터 한국에서 유일한 말 공기업인 한국마사회의 승마감독으로 근무하고 있다. 그는 승마를 배우고 승마선수 생활을 하면서 대학까지 졸업을 하였고, 사회인이 되어서는 크고 작은 국내·외 승마 대회에 참가하여 많은 수상을 하고 메달을 땀으며, 지금도 배움을 더하고자 수원대학교 스포츠 대학원 석사과정에 진학하여 글로벌 스포츠 리더 과정을 학습하고 있다. 연구참여자 전재홍에게 승마학습은 삶의 의미를 찾는 정체성이면서 삶 자체이기도 하다. 그의 일상생활이나 대화에서 승마를 제외하고는 이야기가 되지 않을 정도로 그는

승마를 통해서만 이야기를 하고 있으며, 승마에 관한 이야기를 하면서 일상생활을 하고 있다. 그래서 그의 승마학습은 생애사적으로 절대적인 영향을 미쳐서 인생의 의미를 통합 정리하여 주었다. 그는 승마를 시작하기 전에는 알지 못했던 말이나 승마에 대한 지식의 폭도 승마에 대해 학습을 하면 할수록 그 깊이가 느껴지고 의미가 만들어져서 미래에 대한 계획이나 노후에 대한 새로운 설계를 가능하게 해주었다. 그에게 승마학습은 삶을 살아가고 설계하고 개척해 나가는데 있어서 필요한 조건 모두를 충족해 주고 있는 것이다.

둘째, 연구참여자의 인생에 대한 이해와 해석, 인생사의 의미 구성에 있어서 승마학습의 본연적 특징과 역할은 무엇인가?에 대한 것이다. 전재홍은 승마학습을 시작한 이후부터는 주어진 인생경로에 그의 운명을 맡기지 않고, 자신이 스스로 삶을 개척하면서 살아왔다. 승마를 시작하고 얼마 되지 않은 중학교 3학년 초에 부모님이 집안이 가난하여 승마를 그만두라고 하셨을 때, 고등학교 2학년이 되어 승마장에서 승마교관의 심한 냉대로 승마를 포기하려고 하다가 체육선생님이 어머니처럼 대신 매를 맞아주셨을 때, 호주의 전지훈련 시험장에서 다섯 번 시험에 여섯 번 낙마를 해서 절망을 크게 했을 때 등 총 세 번의 큰 고비에서 그는 자기가 가야 할 방향이 승마선수라고 생각하며 자기주도적으로 학습을 계획하고 마음을 강하게 먹으면서 그의 삶을 개척해 왔다. 특히, 2011년에는 자신의 승마종목을 장애물 비월에서 마장마술로 전격 전향하여 마장마술 선수로서 대회에 출전하고 마장마술의 묘미를 말 문화공연이나 말 갈라 쇼 등에 발표하고 있는 것은 연구참여자 전재홍 감독만의 자기주도적인 학습이 아니고는 불가능한 일이다.

그에게 승마학습은 자신의 존재의미를 만들어 주고 삶의 가치를 부여해 주고 있는 것이다. 즉, 그가 하고 있는 적극적이고 능동적인 승마학습은 자신의 존재의미를 만들어 주고 있으며, 자신을 주변과 현재와 미래를 연결해주고 인생의 지혜를 계발하고 연마시켜주는 수단이자 목적이라 할 수 있다. 그에게 승마학습은 사회 문화적 맥락에서 그를 이해하고 인생 경로를 해석할 수 있게 하여 주며, 삶의 존재가치를 실현시키는 목적이자 수단이 되기 때문이다.

참고문헌

- 강세민(2017.9.7). 국내 말 산업 4조원 시대, ‘말 산업이 달린다’. 매일일보. <http://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=341274>
- 국립국어원(2018). **정체성**. <http://stdweb2.korean.go.kr> (검색일: 2018.1.20)
- 국립국어원(2018). **학습**. <http://stdweb2.korean.go.kr> (검색일: 2018.1.20)
- 김계옥(2017). **유머가 능력이다**. 서울: 스포빅미디어.
- 김동환(2016). **마술학**. 한국마사회. 서울: 대한 미디어.
- 김운영(2008). **승마운동 참여자의 라이프 스타일과 진지한 여가활동으로서 승마의 역할**. 박사학위논문, 경희대학교.
- 김태용(2017). **한국마사회 말산업 육성방안**. 미간행.
- 김태종(2014). **전기학습 관점에서의 초고령 학습자의 학습경험이 갖는 의미**. 박사학위논문, 숭실대학교.
- 김호균(2014). **재활승마 운동이 지적 장애 청소년들의 체구성과 에너지 기질 및 대사성 호르몬에 미치는 영향**. 박사학위논문, 원광대학교.
- 류재량(2013). **말산업 육성법 제정 의미와 향후 말산업 발전방향에 대한 연구**. 석사학위논문. 연세대학교 법무대학원.
- 박민정(2006). 내러티브란 무엇인가? : 이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션의 해석학적 순환. **아시아 교육연구**, 7(4), 27-44.
- 박진국(2016). **승마산업 육성을 위한 정책 우선순위 결정에 관한 연구**. 박사학위논문, 한양대학교.
- 서명천(2013). **말산업 기반확립과 발전을 위한 연구**. 박사학위논문, 서울대학교.
- 안영미(2008). **내러티브 탐구를 통한 두 남성 노인의 삶과 죽음에 관한 이해**. 박사학위논문, 이화여자대학교.
- 유웅(2016). **말산업 이슈에 관한 실증 연구**. 박사학위논문, 서강대학교.
- 윤각현(2016). **재활승마가 지적장애 성인의 평형성, 신경영양 성인자 및 뇌기능 지수에 미치는 영향**. 박사학위논문, 용인대학교.
- 이동성(2017). **생애사 연구**. 서울: 아카데미프레스.
- 이병섭(2010). **승마활동에 대한 참여 실태 및 장애요인 조사 연구**. 석사학위논문, 공주대학교.
- 이종구(2014). **재활승마 프로그램이 ADHD 아동의 평형성, 심리 및 뇌 활성화에 미치는 영향**. 박사학위논문, 용인대학교.
- 이채우(2014). **승마가 비만 여성의 체질량 지수, 혈중 지질, 균형 및 보행에 미치는 영향**. 박사학위논문, 대구대학교.

- 전주성(2012). 전기학습의 관점에서 바라본 ‘이루지 못한 삶(unlived life)’ 구현이 갖는 의미 탐색. *Andragogy Today : Interdisciplinary Journal of Adult & Continuing Education*, 15(4), 93-112.
- 정구현(2016). **승마참여자의 참여동기, 몰입, 만족 및 재참여 분석을 통한 소비자 행동 연구**. 박사학위논문, 고려대학교.
- 정호권(2013). 승마에 대한 태도와 인지적 욕구 및 감정적 강도에 관한 연구. *관광·레저연구*, 25(6), 159-174.
- 조용환(2011). **질적 연구방법과 사례**. 파주: 교육과학사.
- 周(2010). 莊子:옛 선인들에게서 배우는 지혜로운 이야기(김원일 역). 서울: 북마당(원저 n.d. 출간).
- 차재만(2012). **국내·외 승마산업 현황에 따른 한국레저 승마활성화 방안**. 박사학위논문, 순천향대학교.
- 통계청(2017). **통계청. 한국표준산업분류**. <http://kostat.go.kr/portal/korea/index.action>
- 한국마사회(2010). **승마강습 지도자 교재**. 서울: 열림에드윈.
- 한국마사회(2016). **말 연관산업 실태조사 및 신시장 개척방안 연구**. 서울: KCF Partners.
- 한국마사회(2017a). **말산업용어집**, 서울: 대한미디어.
- 한국마사회(2017b). **중국말 산업시장 실태조사 연구**. 서울: 에버민트 파트너스.
- 한국마사회법(2018). **법제처, 국가법령센터**. <http://www.law.go.kr/main.html> (검색일: 2018.1.18)
- 한성희(2014). **승마 참여자의 참여 동기, 선택 속성이 고객 만족 및 구매 후 행동에 미치는 영향**. 석사학위논문, 국민대학교 스포츠산업대학원.
- 황인성(2018). **말산업저널**. <http://www.horsebiz.co.kr/hbns/> (검색일: 2018.2.8).
- Alheit, P. (2009). Biographical learning, within the new lifelong learning discourse. In K. Illeris (Ed.), *Contemporary theories of learning* (pp. 249-275). New York: Routledge.
- Alheit, P., & Dausien, B. (2007). Lifelong learning and biography: A competitive dynamic between the macro- and the micro level of education. In L. West, P. Alheit, A. S. Andersen, & B. Merrill (Eds.), *Using biographical and life history approaches in the study adult and lifelong learning: European perspectives* (pp. 57-70). Frankfurt: Peter.
- Andersen, A. S., & Trojaborg, R. S. (2007). Life history and learning in working life. In L. West, P. Alheit, A. S. Andersen, & Merrill, B(Eds.), *Using biographical and life history approaches in the adult and lifelong learning: European perspectives* (pp. 143-166). Frankfurt: Peter Lang.
- Baddeley, J., & Singer, J. A.(2012). 삶의 이야기의 길 찾기 : 생애에 걸친 내러티브 정체성. In J. Clandinin(Ed.), **내러티브 탐구를 위한 연구방법론**(강현석 외 역, pp. 237-268). 파주:

- 교육과학사. (원저 2006년 출간)
- Bruner, J. S.(2011). **교육의 문화**(강현석 · 이자현 역). 서울 : 교육과학사. (원저 1996년 출간)
- Clandinin, D. J., & Caine, V. (2013). Narrative inquiry. In A. A. Trainor & E. Graue (Eds.), *Reviewing qualitative research in the social science* (pp. 166-179). New York: Routledge.
- Clandinin, D. J., & Connelly, F. M. (2008). **내러티브 탐구: 교육에서의 질적 연구의 경험과 사례**(소경희, 강현석, 조덕주, 박민정 역주). 파주: 교육과학사.(원저 2000년 출간)
- Cresswell, J. W. (2012). **질적 연구방법론**(조홍식, 정선욱, 김진숙, 권지성 역). 서울: 학지사.(원저 2006년 출간)
- Hollingsworth, S., & Dybdahl, M. (2012). 말하면서 배우기: 내러티브 탐구에 있어서 대화의 결정적인 역할. In D. J. Clandinin (Ed.), **내러티브 탐구를 위한 연구방법론**(강현석 외 역, pp. 199-235). 파주: 교육과학사. (원저 2006년 출간)
- Illeris, K. (2007). How we learn: *Learning and non-learning in school and beyond*. New york: Routledge.
- Jarvis, P. (2009). Learning to be a person in society: Learning to be me. In K. Illeris (Ed.), *Contemporary theories of learning* (pp. 21-34). New York: Routledge.
- Knowles, M, S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Cambridge: Pearson learning group.
- London, M. (2011). Life long learning : Introduction. In M. London(Ed.), *The Oxford handbook of lifelong learning*(pp.3-11). New York : Oxford university press.
- Mezirow, J. (1997). *Cognitive processes: Contemporary paradigms of learning. Adult learning, a reader*. London: Peter sutherland and contributors.
- Morgan, B. (2012). 기록물 연구에서 내러티브 탐구. In J, Clandinin (Ed.), **내러티브 탐구를 위한 연구 방법론**(강현석외 역, pp. 117-137). 파주: 교육과학사.(원저 2006년 출간)
- Pinnegar, S., & Daynes, J. G. (2012). 내러티브 탐구를 역사적으로 위치시키기: 내러티브로 전환하는 주제들. In J, Clandinin(Ed.), **내러티브 탐구를 위한 연구방법론**(강현석 외 역, pp. 25-62). 파주: 교육과학사.(원저 2006년 출간)
- Riessman, C. K., & Speedy, J. (2012). 정신치료 분야에서의 내러티브 탐구: 비판적 검토. In D.J. Clandinin (Ed.), **내러티브 탐구를 위한 연구방법론**(강현석 외 역, pp. 547-586). 파주: 교육과학사.(원저 2006년 출간)

