



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](#)

2016년 2월
석사학위논문

농구선수들이 인식하는 심판판정과 인지된 경기력과의 관계 연구

조선대학교 대학원

체육학 전공

김 태 훈

농구선수들이 인식하는 심판판정과 인지된 경기력과의 관계 연구

2015년 12월

조선대학교 대학원

체육학 전공

김 태 훈

농구선수들이 인식하는 심판판정과

인지된 경기력과의 관계 연구

지도교수 윤 오 남

이 논문을 체육학석사 학위 청구논문으로 제출함

2015년 11월

조선대학교 대학원

체육학 전공

김 태 훈

김태훈의 체육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 이 계 행 인

심사위원 조선대학교 교수 김 현 우 인

심사위원 조선대학교 교수 윤 오 남 인

2015년 12월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
A. 연구의 필요성	1
B. 연구의 목적	3
C. 연구의 제한점	3
D. 연구의 가설	4
E. 연구모형	4
II. 이론적 배경	6
A. 심판판정	6
1. 일관성	6
2. 신속성	7
3. 공정성	8
4. 심판의 자질	8
B. 인지된 경기력	9
III. 연구 방법	11

A. 연구 대상	11
B. 조사 도구	12
1. 심판 판정	12
2. 인지된 경기력	12
3. 조사도구의 타당도 및 신뢰도	13
C. 연구 절차	17
D. 자료 처리	19
IV. 연구 결과	20
A. 심판판정 인식에 대한 차이분석	20
1. 소속에 따른 심판판정 인식 차이	20
2. 포지션에 따른 심판판정 인식 차이	21
3. 운동경력에 따른 심판판정 인식 차이	22
B. 인지된 경기력에 대한 차이분석	23
1. 소속에 따른 인지된 경기력 차이	23
2. 포지션에 따른 인지된 경기력 차이	24
3. 운동경력에 따른 인지된 경기력 차이	25
C. 심판판정인식과 인지된 경기력과의 관계	26
1. 측정변수 간 상관분석	26
2. 심판판정이 경기운영에 미치는 영향	27
3. 심판판정이 인지된 경기력에 미치는 영향	28
V. 논의	29
A. 배경변인에 따른 심판판정 인식 차이	29

B. 배경변인에 따른 인지된 경기력 차이	31
C. 심판 판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향	32
VI. 결론	34
VII. 참 고 문 헌	36
부 록	39

표 목 차

표 1. 연구대상자의 일반적 특성	11
표 2. 심판 판정 인식 설문지 구성	12
표 3. 인지된 경기력 설문지 구성	13
표 4. 심판 판정 인식 대한 요인분석 결과	14
표 5. 심판 판정 인식에 대한 신뢰도 검증	15
표 6. 인지된 경기력에 대한 요인분석 결과	16
표 7. 인지된 경기력에 대한 신뢰도 분석결과	17
표 8. 소속에 따른 심판 판정 인식 분석결과	20
표 9. 포지션에 따른 심판 판정 인식 분석결과	21
표 10. 운동경력에 따른 심판 판정 인식 결과	22
표 11. 소속에 따른 인지적 경기력 분석결과	23
표 12. 포지션에 따른 인지된 경기력 분석결과	24
표 13. 운동경력에 따른 인지된 경기력 일원분산분석 결과	25
표 14. 측정변수의 상관관계 분석결과	26
표 15. 경기운영에 대한 다중회귀분석 결과	27
표 16. 경기영향력에 대한 다중회귀분석 결과	28

그림 목 차

그림 1. 연구모형	5
그림 2. 연구절차	18

ABSTRACT

The relationship of perceived athletic performance and awareness referee's decision of basketball players

Kim Tae-Hoon

Advisor : Prof. Youn, Ho-Nam, Ph.D.

Department of Physical Education,

Graduate School of Education. Chosun

University

This study desires to investigate an effect on athletic performance that awareness about the referee decision of basketball players is recognized. To achieve such purpose, the researcher participated in The 95th Korean National Sports Festival 2014. Among total 135 players of high school and college who participated in game, questionnaires that make an entry twice over or entry is left out were judged as credibility is lacked, so were ruled out, and total 120 players such as 77 high school players and 43 college players were selected as final analysis data. Collected data went through validity and reliability verification by using SPSS version 20.0 Statistical Program, and a meaningful result was deducted by going through a statistical procedure suited to the purpose of study. Deducted results are as follow.

First, there is a partial difference of awareness about the umpire's decision of basketball players according to background variables.

In a difference according to affiliation, there is no statistically meaningful

difference of fairness, immediacy, and consistency. That is, awareness about the umpire's decision of college players and awareness about the umpire's decision of high school players are similar. In a difference according to position, fairness and immediacy show a statistically meaningful difference, and centers have the lowest awareness about the umpire's decision. In a difference according to exercise career, players whose career is shorter perceive the awareness about the umpire's decision of fairness and immediacy.

Second, there is a partial difference of athletic performance basketball players recognize according to background variables.

In a difference of recognized athletic performance according to affiliation, there is no statistically meaningful difference in game effect and game operation. That is, college players and high school players recognize an athletic performance similarly. In a difference according to position, all factors show a statistically meaningful difference, and a center shows score higher than guard and forward. In a difference according to exercise career, the more a career is, the higher players recognize game effect and game operation.

Third, awareness about the umpire's decision of basketball players has an effect on recognized athletic performance.

As a result of the influence of awareness about the umpire's decision, fairness, immediacy, and consistency belong to a model in all factors of recognized athletic performance. In addition, fairness, immediacy, and consistency have an effect on a game effect. Fairness and immediacy have an impact on a game operation.

I. 서 론

A. 연구의 필요성

한국의 대표적인 프로스포츠 종목은 야구, 축구, 농구, 배구이며 이중 농구는 겨울실내 스포츠의 꽃으로 불릴 만큼 많은 인기를 누렸다. 하지만 현재 한국 농구는 최악의 침체기를 맞고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 타 종목에 비해 내리막길을 걷고 있으며, 2014년 인천아시안게임 금메달을 계기로 흥행에 불씨를 살리는 듯 하였지만 14년~15년 남자프로농구리그에서 그 열기를 이어가지 못하였다. 이에 대해 많은 전문가들은 남자 프로농구의 경기운영 미숙이 이러한 결과를 초래한다고 하였고, 대표적인 예로 심판관정을 언급하였다. 일례로 프로농구 수준의 절대적 위치를 담당하는 외국인 선수들은 “KBL의 심판관정은 타 리그에 비해 수준이 떨어지며, 심판관정에서 대해 외국 선수가 느끼는 상대적 박탈감은 더 크다”라고 공개적으로 비판하였고, 한국농구처럼 심판이 판정한다면 농구의 재미를 앗아가는 것이고 지적하였다(OSEN, 2015). 이러한 심판의 대한 불신은 프로농구 뿐만 아니라 아마추어 농구에서도 쉽게 찾아볼 수 있다. 매스컴을 통해 이미 보도되었는데 대한농구협회 간부 4명은 2008년부터 각종 대회에서 특정 배경 심판을 대가로 54개 농구팀, 감독, 코치들로부터 총 256회에 걸쳐 1억9000만원을 챙기고, 심판 16명은 유리한 판정등을 구실로 155회에 걸쳐 5700만원의 금품을 받은 것으로 조사되었다(안영선, 2014). 이러한 심판의 부적절한 행동은 정상적인 판정에서도 심리적으로 부정적인 시각으로 볼 수밖에 없는데 선수들은 이러한 원인으로 인해 경기력에 영향을 미칠 수 있을 것이다.

스포츠에 있어서 심판관정에 대한 공정성의 확보는 상당히 중요한 문제이다. 또한 심판관정이 경기의 결과뿐만 아니라 스포츠 전반에 걸쳐 영향을 미

치는 중요한 사항인 만큼 판정이 편파적이거나 불공정하다면 경기와 선수 더 나아가 스포츠분야에 부정적 영향을 끼칠 것이다(김상겸, 문재태, 2014).

위와 같은 심판의 판정 불신은 선수 개개인에게 영향을 미치며 그로 인해 경기운영이나 결과, 나아가 스포츠 흥행에 악영향을 미친다. 이에 대해 많은 선행연구에서 심판판정이 경기력에 미치는 영향에 대해 보고하였는데, 정현도(2011)는 심판의 불공정한 판정으로 인해 선수들의 경기력이 저하된다고 보고하였고, 김사업, 김희중(2002)은 심판의 자질 및 태도에 관한 선수들의 인식은 선수들의 의식 즉, 심판 판정에 대한 신뢰도 및 공정성에 유의한 영향력이 있었으며, 심판의 태도는 경기 영향력에 유의한 영향을 미쳤다고 보고하였다. 또한 최재만(1982)은 수준 높은 경기 진행을 위한 심판의 노력과 제도적 장치에도 불구하고 순간적인 결정을 내려야하는 다양한 상황속에서 심판의 오심은 나오기 마련이며, 이러한 오심은 선수들의 불신 및 경기의 흐름을 방해하는 등 많은 부정적인 요소를 양산하여 결국 판정시비에 따른 문제까지 야기한다고 하였다. 이러한 연구들을 종합해 보면 운동선수들이 최상의 경기력을 발휘하는데 있어 심판 판정은 방해요소가 되고 있음을 예측할 수 있고, 심판판정으로 인해 선수들이 느끼는 스트레스를 관리해야 할 필요성이 갖는다.

심판의 판정은 사람에 의해서 이루어지기 때문에 주관적 요소가 강하게 작용하여 공정한 판정을 내리기가 결코 쉬운 일이 아니다. 따라서 스포츠 경기에서 심판판정의 오차를 완벽히 제거하는 것은 현실적으로 매우 어려우며, 이러한 이유에서 심판판정의 공정성은 더욱 문제시 되고 있다(김덕순, 2012). 또한 경기장에서는 많은 카메라들이 심판의 역할을 대신하고 그들의 실수를 감시하고 있어 시청자들은 물론 경기를 관전하는 사람들이 심판의 공정성을 객관적으로 판단할 수 있다. 이러한 부분들을 생각해 볼 때 “오심도 경기의 일부이다”라는 인식을 바꿔야 하며, 그러기 위해서는 심판들의 공

정한 판정이 이루어져야 한다. 또한 한국농구의 장기적인 발전을 위해서는 이러한 문제를 현명하게 대처하고 개선시킬 수 있는 다각적인 방안이 모색되어야 한다.

따라서 본 연구는 농구선수들의 심판 판정 인식을 파악하여 일반적 특성에 따른 차이를 규명하고, 이를 토대로 다각적인 대안방법을 모색함에 있어 중요한 자료로 활용될 것으로 판단된다. 또 이러한 심판판정 인식이 선수들의 경기력에 어떠한 영향을 미치는지 규명함으로써, 선수와 심판의 상호 협력적이며 발전적인 관계라는 의식을 함양시켜 농구선수들의 경기력 향상은 물론, 운동의 즐거움을 회복할 수 있는 기초자료가 되길 기대한다.

B. 연구의 목적

중·고교 농구선수들을 대상으로 심판판정이 경기력에 미치는 영향은 박경진(2009)에 의해 이미 보고하였다. 하지만 독립변인을 심판의 자질과 태도에 대해 한정하여 좀 더 다각적인 측면에서 접근할 필요성이 있다. 이에 본 연구는 농구선수들의 인식하는 심판판정을 공정성, 신속성, 일관성으로 세분화하여 인지된 경기력에 미치는 영향력을 규명하는데 있다. 이러한 목적을 통해 농구 선수들과 심판들의 상호 협력적인 관계 의식과 함양 및 경기력향상을 위한 기초자료를 제공하는데 있다.

C. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

- 1) 본 연구의 대상자들은 특정시합에서 조사되었기 때문에 일반화하는데

제약이 따를 것이다.

2) 본 연구는 고등학교·대학교 농구선수들로 한정하였기 때문에, 다른 종목에 적용 및 일반화하는데 한계가 있을 것이다.

3) 본 연구는 남자 농구선수들로 한정하였기 때문에, 여자농구에 적용 및 일반화하는데 한계가 있을 것이다.

D. 연구의 가설

본 연구의 목적에 따라 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

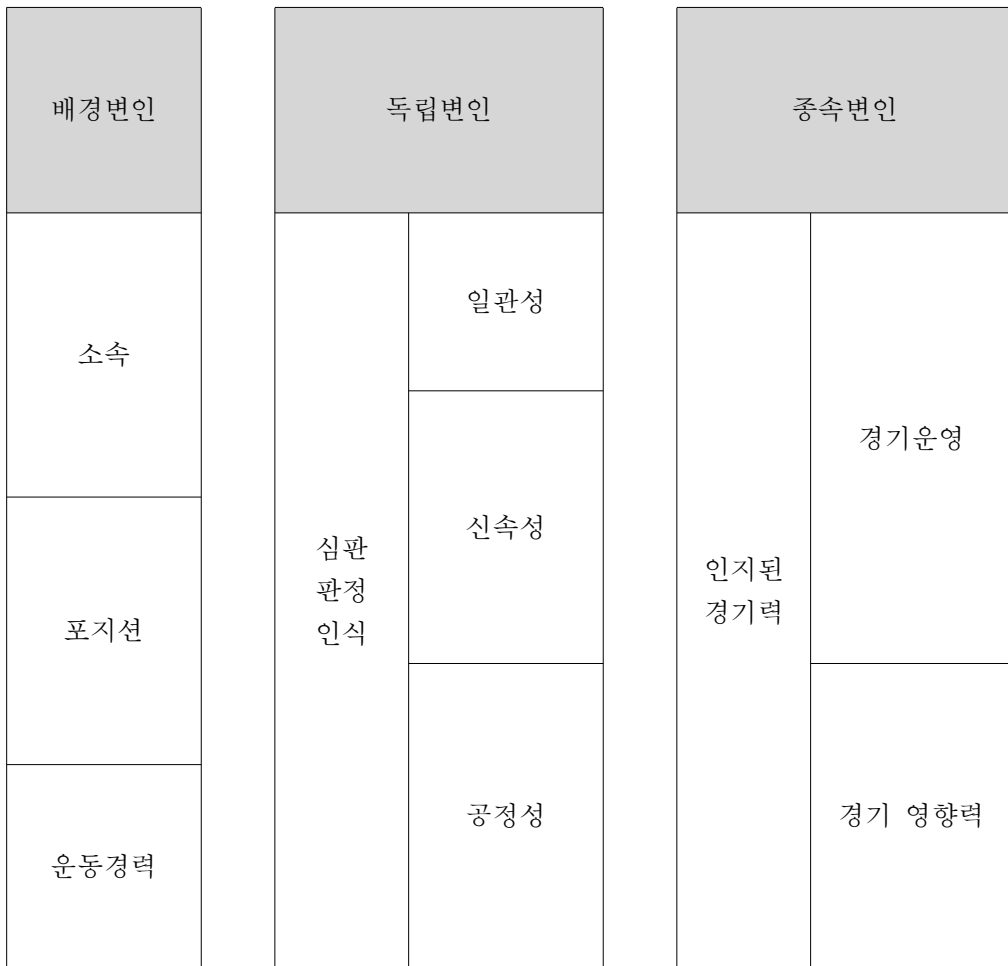
1) 배경변인(소속, 포지션, 운동경력)에 따른 농구선수들의 심판 판정 인식은 차이가 있을 것이다.

2) 배경변인(소속, 포지션, 운동경력)에 따른 운동선수들의 인지된 경기력은 차이가 있을 것이다.

3) 농구선수들의 심판판정 인식(공정성, 신속성, 일관성)은 인지된 경기력에 영향을 미칠 것이다.

E. 연구모형

이 연구는 농구선수들의 심판 판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향력을 규명하기 위하여 <그림 1>과 같은 연구모형을 설정하였다.



<그림 1. 연구모형>

II. 이론적 배경

A. 심판판정 인식

심판들은 오심을 크게 문제 삼지 않을 수 있지만 선수들에게는 오심은 크나큰 절망으로 치닫게 된다. 그 동안 노력과 힘든 과정이 물거품처럼 한 순간에 사라질 수 있을 뿐만 아니라 자신의 한계에 도전하는 정신과 최고를 향한 노력이라는 힘든 과정을 희석시킬 수 있기 때문이다. 하지만 선수의 노력은 심판의 잘못된 판단으로 절망의 늪으로 빠질 수 있다(이학준, 2006). 본 연구에서는 농구선수들이 인식하는 심판판정을 크게 3가지 분류하여 다음과 같이 제시하였다.

1. 일관성

일관성의 사전적 의미는 “하나의 방법이나 태도로써 처음부터 끝까지 한결같은 성질”을 의미한다. 농구경기에서 심판간의 판정은 어떤 비슷한 상황에서도 같게 나와야 하며 양측의 선수에게 규칙이 동등하게 적용되어야 한다. 선수, 코치 그리고 관중들은 심판이 일관성을 가지고 판정을 하기를 기대하기 때문에 그렇지 않을 때에는 심판을 비난하게 된다. 선행연구에 의하면 일관성이 없는 판정은 다음과 같은 문제를 가져온다고 보고되고 있다(안영선, 2014).

1)코치들은 짜증을 내고 심판의 능력을 불신하게 된다.

2)심판들은 자신이 이미 수행한 실수에 대한 보상으로 손해 본 선수에게 유리한 판정을 하려고 노력한다(대한체육회, 2014).

경기에서 이러한 불신 및 보상 작용은 반복적으로 작용하게 되며 결국 경기의 질을 떨어뜨리고 선수들의 집중력을 떨어뜨리는 현상이 나타나게 된다. 특히 여러 대의 카메라를 통해 실시간으로 반복되는 장면으로 인해 시청자들 또한 심판의 자질에 대해 평가하게 된다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 심판들의 일관성 있는 판정이 무엇보다 중요하다고 하겠다. 특히 농구 경기에서 심판은 선수들과 함께 뛰면서 경기를 관장하고 경기특성상 계속되는 신체접촉이 일어나는 상황에서 정확한 판정을 내리기는 쉽지 않은 일이다. 따라서 심판들은 지도자와 선수들이 신뢰하는 판정을 내리기 위해서는 민첩한 위치선정, 순발력 있는 결정과 그에 따른 일관성 있는 규칙 적용이 필요하다(유인영, 모창배, 2011).

2. 신속성

농구경기에 심판들의 신속한 판정은 경기흐름을 좌우할 수 있는 중요한 요소이다. 15년부터 적용된 비디오 판정은 정확성을 위해 꼭 필요한 제도이지만 신속성에는 부정적으로 작용할 수 있다. 특히 박빙의 승부를 이어가고 있는 상황에서의 비디오 판정은 선수들의 경기흐름을 끊을 수 있어 자칫 상대팀에서 오해를 불러일으킬 수 있다. 이에 대해 안영선(2014)은 심판의 결정은 가능하면 행동을 본 즉시 이루어 져야하며, 이것은 항상 주저함이 없이 판정을 하는 것이 아니라 경우에 따라서 자신이 본 상황에 따라 판단할 충분한 여유를 가져야 한다고 주장하였다.

3. 공정성

심판판정에 무엇보다 중요한 것은 공정성이다. 공정성의 사전적 의미는 “평가결과가 평가받는 특성 이외의 요인, 즉 평가대상이 속하는 특정집단의 특성에 따라 다르지 않게 나오는 정도”를 말한다. 스포츠 경기는 각 경기 특성에 따라 별도의 경기규칙을 규정하고 있으나, 실제 심판 판정의 불공정 유발 등을 보면 모든 종목이 유사한 요인에 의하여 심판판정에 대한 비판을 받게 됨을 볼 수 있다. 한 예로 축구경기에 있어서 발생하는 공정치 못한 심판판정에 가장 큰 영향을 끼치는 요인은 신체적, 심리적, 환경적 요인으로 압축할 수 있는데, 구기 종목은 대부분 공통적으로 삼판에게 높은 수준의 체력과 강인한 정신, 주변환경에 치우치지 않는 공정한 판정을 요구한다(김상겸, 문재태, 2014).

4. 심판의 자질

인간에게 인격이나 개성이 있듯이 심판에게는 심판으로서의 품격이 있다. 심판으로서의 품격은 노력 없이 저절로 이루어지는 것이 아니라 부단한 노력과 인내를 통해 얻어낼 수 있는 결실이다(허동진, 2011). 이러한 품격을 이루는 요소는 여러 가지나 이들의 독자적, 독립적 성격을 지니기 보다는 상호 융화와 보완, 의존관계일 때 비로소 심판으로서의 품격을 한층 더 지니게 되는 것이다. 이러한 품격은 심판의 공정성에 비롯된다. 심판은 모든 경기에서 헌법상 평등의 원칙에 입각한 공정한 심판을 하여야 한다. 심판의 공정한 판정이 보장될 때 비로소 심판의 품격이 높아지고 이로 인해 선수들로 하여

금 존경받는 위치에 놓여지게 된다.

B. 인지된 경기력

잠재적 스포츠 참가자들에게 동기를 부여하고 활동을 부추김으로 해서 이들은 스포츠에 참가하게 되고 스포츠에 참가하는 이들의 신체활동을 지원하는 것이 스포츠 프로그램의 주요한 목적이 되었다(Klovelonis, Goudas, Dermitzaki, 2011). 성공인지에 관한 논의에서 인지된 수행력(Perceived Ability) 혹은 인지된 능력(perceived competence)은 스포츠에서의 목적 지향적 행동에 중요한 인지적 요건이며 수행 만족에 선행하는 변인이라 주장하였다. 인지된 수행은 수행에 앞서 갖는 자신감 혹은 불안감의 의미로써 이와 유사한 개념으로 인지된 성공, 인지된 능력 등의 용어로 국내에서 사용되고 있다(Black & Weiss, 1992; 이지애, 2009 재인용). 이렇게 경기력은 정량화 시킬 수 있는 체력, 경기기술 정도에 따라 크게 달라질 수 있다. 하지만 심리적, 사회적 요인은 인간의 내면적 문제이기 때문에 평가하거나 정량화 시키는 것이 쉽지 않다. 따라서 각종 스포츠 종목에 있어서 경기력의 향상을 위해서는 우선적으로 그 종목의 경기력을 결정하는 요인을 파악해야 하며, 그 요인들의 우선순위에 따라 경험과 관찰을 통하여 향상을 도모해야 한다. 경기력 요인을 체계적으로 분류한다는 것은 효율적인 훈련과 훈련의 극대화를 가져오게 하는 과학적인 훈련의 기초가 되는 것이다(오근훈, 2007).

인지된 경기력은 실제 스포츠 현장에서 경기력을 측정하기 어려운 종목의 경기력을 측정하기 위해 개발되었다. 예를 들면, 단체종목의 경기나 토너먼트 경기 등에서 개인의 경기력을 측정하는 것은 쉽지 않다. 이와 같은 종목

선수의 경기력은 선수들이 인지하는 경기력을 측정하는 것이 보다 효과적이라고 할 수 있다. 이러한 선수들이 인지하는 경기력을 측정하도록 개발된 것이 바로 수행평가지인데 Mamassis & Dogani(2004)는 테니스 선수들의 경기력을 측정할 수 있는 수행평가지인 내적동기 검사지를 개발하여 그들의 인지된 경기력을 측정하였다.

본 연구에서 측정된 인지된 경기력은 농구선수들이 경기 중 느끼는 심판판정과의 관련성을 조사하고자 하였다. 인지된 경기력의 하위 변인은 경기운영, 경기 영향력으로 설정하였으며, 심판판정이 이들의 변인에 미치는 영향을 보고하여 본 연구의 목적을 달성하고자 한다.

Ⅲ. 연구방법

A. 연구대상

본 연구는 2014년 제95회 전국체육대회에 참가한 고등부, 대학부 선수들을 모집단으로 설정하고, 표집은 집락표집 방법으로 전체 135명의 선수들 중, 하나의 문항으로 집약 또는 이중기입 등 불성실하게 응답하여 신뢰성이 결여된 15명의 자료는 제외한 후, 총 120명의 선수들의 자료를 채택하였다. 포지션의 구분은 가드, 포워드, 센터로 분류하였다. 구체적인 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 연구대상자의 일반적 특성 N=120

구 분		빈도(명)	백분율(%)
소속	고등부	77	64.2
	대학부	43	35.8
포지션	가드	28	23.3
	포워드	58	48.3
	센터	34	28.3
운동경력	5년 이하	34	28.3
	6년~7년	61	50.8
	7년 이상	25	20.8
합계		120	100.0

B. 조사도구

1. 심판 판정 인식

본 연구의 심판 판정 인식 척도는 차현정(2012)과 최미선(2005)에서 사용된 심판판정 인식 척도를 참고하여, 본 연구의 대상과 목적에 부합되도록 수정 및 보완하여 사용하였다. 설문지는 3개의 하위요인으로 공정성 5개 문항, 신속성 5개 문항, 일관성 5개 문항 총 15개의 문항으로 제작하였다. 설문지는 자기평가기입법(Self-Administration)의 5점 Liketr 척도로 1='전혀 그렇지 않다'부터 5='매우 그렇다'까지 구성되었으며, 구체적인 구성은 <표 2>와 같다.

표 2. 심판 판정 인식 설문지 구성

변 수		요 인	문항 수	문항번호
독립 변수	심판판정 인식	공정성	5	1, 2, 3, 4, 5
		신속성	5	6, 7, 8, 9, 10
		일관성	5	11, 12, 13, 14, 15
합 계			15문항	

2. 인지된 경기력

본 연구의 인지된 경기력을 측정하기 위한 설문지는 노원택(2008), 김진

영(2007), 그리고 김지묵(2010)의 연구에서 사용된 설문지를 본 연구목적에 부합되도록 수정 및 보완하였다. 설문지의 하위요인은 경기운영, 경기 영향력의 총 2요인으로 각 요인에 5문항, 총 10문항으로 제작하였다. 설문지는 5점 Liketr 척도로 1='전혀 그렇지 않다'에서 5='매우 그렇다'까지 구성되었으며, 구체적인 구성은 <표 3>과 같다.

표 3. 인지된 경기력 설문지 구성

변 수		요 인	문항 수	문항번호
종속 변수	인지된 경기력	경기운영	5	1, 2, 3, 4, 5
		경기영향력	5	6, 7, 8, 9, 10
합 계			10문항	

본 연구의 목적을 달성하기 위한 측정도구는 위와 같은 설문지로 구성하였으며, 배경변인 4문항과 판정에 대한 인식 15문항, 그리고 인지된 경기력 10문항, 총 29문항으로 구성하였다.

3. 조사도구의 타당도 및 신뢰도

1) 심판 판정 인식에 대한 타당도 검증

심판 판정 인식에 대한 타당도 검증은 Varimax방식을 이용한 주성분분석의 탐색적 요인분석에 의해 검증되었다.

표 4. 심판 판정 인식에 대한 요인분석결과

문 항	요 인			
	공정성	일관성	신속성	공통성
Q2	.871	.217	.154	.717
Q3	.822	.233	.206	.830
Q1	.808	.086	.239	.773
Q4	.801	.099	.028	.653
Q5	.782	.239	.203	.710
Q6	.166	.876	.060	.759
Q7	-.055	.724	.258	.640
Q8	.366	.703	-.274	.502
Q10	.353	.640	-.062	.458
Q12	-.006	-.059	.869	.594
Q13	.284	-.038	.747	.799
Q14	.138	.313	.584	.703
Q15	.418	-.026	.571	.538
전체	3.905	2.475	2.297	
분산(%)	39.222	16.343	11.180	
누적(%)	39.222	55.565	66.745	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.776				
Bartlett Test of Sphericity=849.964, df=78, Significance=.000				

먼저 고유치(Eigenvalue) 1이상 되는 요인이 3개로 추출되어, 요인의 개념을 명확하게 설명해주지 못한 2개를 삭제문항으로 결정하였다. 그 결과, 심판 판정 인식에 대한 3요인 13문항의 요인구조가 명확하게 추출되었으며, 분석 자료의 적합도를 살펴보기 위한 KMO지수는 .776, 유의수준 .001로서 변수의 설정이 좋은 것으로 확인되었다(Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.776, Bartlett Test of Sphericity=849.694, $p < .001$). KMO 값은 요인분석 문항의 상관계수 크기를 비교하여 표본의 적절성을 결정하는

측정치이며, 범위는 0과 1사이로 1에 가까울수록 가장 이상적이며, .8이상이면 이상적인 것으로 판단할 수 있으므로 본 연구는 이상적인 자료로 나타났다. 또 설명하는 분산은 각각 39.222%, 16.343%, 11.180% 총 설명변량은 66.745%이며, 요인적재치는 최소 .571부터 .876로 기준치 .4를 상회하므로 측정도구의 타당성이 확보되었다.

2) 심판판정 인식 신뢰도 검증

심판판정 인식 3요인에 대한 cronbach's α 신뢰도 계수는 <표 5>에서 나타난 바와 같이 공정성(cronbach's α =.912), 신속성(cronbach's α =.714), 일관성(cronbach's α =.777)으로 나타났다. 일반적으로 cronbach's α 신뢰도 계수는 .6을 상회하면 수용 가능한 것으로 간주하므로 본 연구의 심판판정 인식 척도는 내적 일관성이 있는 것으로 확인되었다.

표 5. 심판판정에 대한 신뢰도 분석결과

요 인	항 목	Cronbach's α
심판판정 인식	공정성	1,2,3,4,5 .912
	신속성	6,7,8,10 .714
	일관성	12,13,14,15 .777

3) 인지된 경기력에 대한 타당도 검증

인지된 경기력에 대한 타당도를 검증하기 위한 방법 또한 Varimax방식을 이용한 주성분분석의 탐색적 요인분석에 의해 검증되었다. 우선, 고유치 1이상 2개의 요인으로 추출되었고, 요인의 개념을 전혀 설명하지 못한 부적합

한 1개를 삭제문항으로 결정하였다. 삭제한 후, 2요인 9문항이 통계적으로 적합하게 추출되었다(Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.795, Bartlett Test of Sphericity=372.339, $p<.001$). 구체적으로, 각 요인의 설명 분산은 33.155%, 26.579%, 총 설명분산은 59.733%이며, 요인 적재치는 경기영향(.658-.868), 경기운영(.664-.822)의 두 개의 요인이 기준치 .4를 상회하므로 인지된 경기력의 측정도구의 타당성이 확보되었다<표 6>.

표 6. 인지된 경기력에 대한 요인분석 결과

문항	요인		
	경기영향	경기운영	공통성
Q3	.868	-.029	.755
Q2	.762	-.149	.603
Q1	.704	-.084	.503
Q5	.662	-.106	.449
Q4	.658	-.310	.529
Q9	.095	.821	.684
Q8	-.139	.764	.603
Q10	-.229	.745	.607
Q6	-.448	.664	.642
전체	2.984	2.392	
분산(%)	33.155	26.579	
누적(%)	33.155	59.733	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy=.795			
Bartlett Test of Sphericity=372.339, df=36, Significance=.000			

4) 인지된 경기력에 대한 신뢰도 검증

인지된 경기력에 대한 cronbach's α 신뢰도 계수는 <표 7>에서 제시하는 바와 같이 경기영향 .832, 경기운영 .635로써 기준치 .6을 상회하여, 인지된 경기력에 대한 cronbach's α 신뢰도 계수는 양호한 것으로 확인되었다.

표 7. 인지된 경기력에 대한 신뢰도 분석결과

요인		항목	Cronbach's α
인지된 경기력	경기영향	1,2,3,4,5	.804
	경기운영	6,8,9,10	.761

C. 연구 절차

본 연구는 광범위한 선행연구와 문헌조사를 통해 설문지의 초안을 작성하였다. 제작된 설문지는 스포츠 심리학 박사 1인, 농구 지도자 2인의 전문가에게 설문지의 구성 및 문항의 난이도를 검토 및 논의하는 내용타당도 검증을 통해 설문지를 보완하였다. 보완된 설문지는 G광역시 소재한 고등학교 9명의 선수들을 대상으로 예비검사를 실시하는 등, 제작된 문항들은 선수들이 쉽게 이해할 수 있는 문항으로 구성되어 있는지에 대한 절차를 거쳤다.

최종 확정된 설문지는 2014년 제95회 전국체육대회에 연구자가 직접 참여하여 고등학교, 대학교 선수들을 대상으로 본 연구의 목적과 취지 설명 후, 동의를 구하고 직접 배부 및 회수하였다. 수집된 자료는 일부 불성실하다고 판단되는 8부를 제외하였고, 타당도 및 신뢰도를 검증하였다. 이와 같은 절차를 통해 본 연구목적에 적합한 통계절차를 시행하였다.

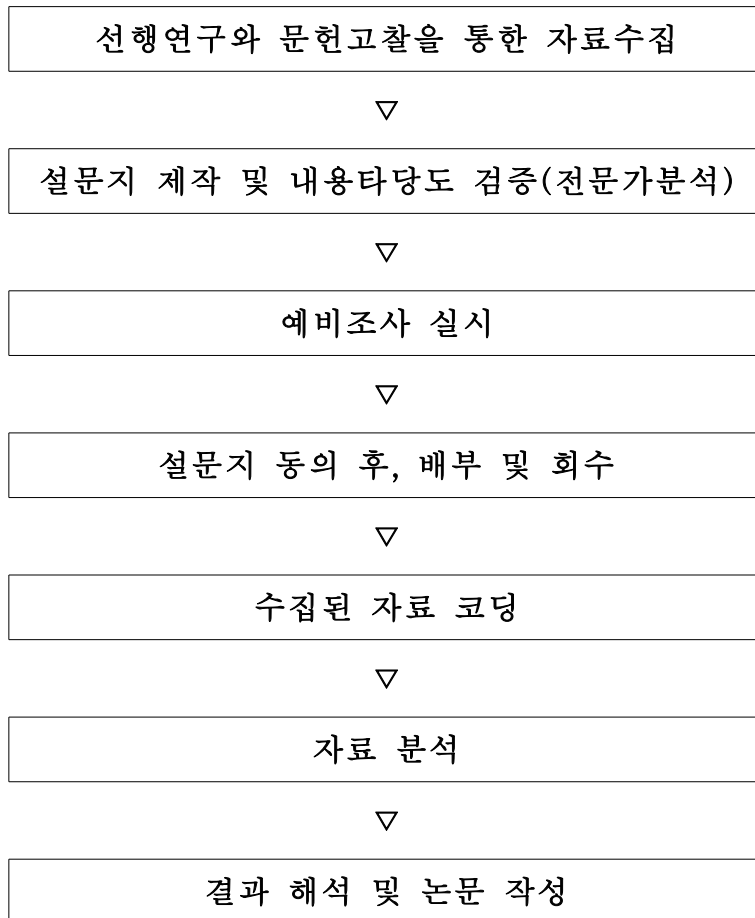


그림 2. 연구절차

D. 자료처리

본 연구의 수집된 자료는 SPSS version 20.0 통계프로그램을 활용하여 분석하였고, 모든 통계의 유의수준은 .05로 설정하였다. 구체적인 방법은 다음과 같다.

첫째, 배경변인에 따른 농구선수들의 심판관정 인식에 대한 차이를 확인하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하고, 집단 간 차이는 t-검증과 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였다. 사후검증은 Duncan을 사용하여 분석하였다.

둘째, 배경변인에 따른 농구선수들의 인지된 경기력에 대한 차이를 확인하기 위하여 평균과 표준편차를 산출하고, 집단 간 차이는 t-검증과 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였다. 사후검증은 Duncan을 사용하여 분석하였다.

셋째, 농구선수들의 심판관정 인식과 인지된 경기력의 하위요인 간 상호관련성을 알아보기 위하여 Pearson의 상관계수를 산출한 후, 심판 관정인식이 인지된 경기력에 미치는 영향을 규명하기 위하여 다중회귀분석(multiple regression analysis)을 실시하였다.

IV. 연구 결과

A. 심판판정 인식에 대한 차이분석

1. 소속에 따른 심판판정 인식 차이

고등부, 대학부 농구선수들의 심판판정 인식 차이를 분석하기 위하여 독립 t-검정을 실시하였으며, 결과는 <표 8>과 같다.

표 8. 소속에 따른 심판판정 인식 t-검정 분석결과

변인	소속 따른 차이				
	고등부(n=77)	대학부(n=43)	t	p	
심판 판정 인식	공정성	3.200±.877	3.127±.865	.439	.774
	신속성	3.662±.640	3.620±.463	.420	.163
	일관성	2.802±.774	2.909±.772	-.725	.069

<표 8>에서와 같이 공정성, 신속성, 일관성에서 심판판정 인식에 대한 유의한 차이가 나타나지 않았다. 구체적으로, 세 요인의 t값은 각각 .439(P>.05), .420(P>.05), -.725(P>.05)로 확인되었다. 즉, 대학농구선수들과 고등부 농구선수들의 심판판정에 대한 인식차이는 없는 것으로 해석된다.

2. 포지션에 따른 심판판정 차이

포지션에 따른 농구선수들의 심판판정 인식 차이를 분석하기 위하여 일원변량분산분석을 실시한 결과는 <표 9>와 같다.

표 9. 포지션에 따른 심판판정 인식 일원변량분산분석 결과

변인	포지션 따른 차이			f	p	Post-Hoc	
	가드(G) n=34	포워드(F) n=61	센터(C) n=25				
공정성	3.441±.810	3.167±.862	2.728±.810	5.240	.007	F,G>C	
심판 판정 인식	신속성	3.882±.469	3.602±.441	3.380±.673	7.391	.001	F,G>C
	일관성	3.014±.656	2.868±.817	2.680±.788	1.364	.260	

<표 9>와 같이 포지션에 따른 차이는 공정성과 신속성에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 공정성 요인은 $f=5.240(p<.01)$ 로 확인되었고, 사후검정결과 가드와 포워드가 각각 센터보다 높은 값을 보였다. 신속성 요인에서는 $f=7.391(p<.001)$ 로 확인되었으며, 사후검정결과 가드와 포워드가 각각 센터보다 높은 값을 보였다. 즉, 심판판정인식의 하위 변인 중 공정성과 신속성에서 포지션에 따라 차이가 나타나는 것으로 해석된다.

3. 운동경력에 따른 심판판정 차이

운동경력에 따른 농구선수들의 심판판정 인식 차이를 위한 일원분산분석 결과는 <표 10>과 같다.

표 10. 운동경력에 따른 심판판정 인식 일원분산분석 결과

변인	경력에 따른 차이			f	p	Post-Hoc
	5년이하(L) n=28	6년~7년(M) n=58	7년이상(H) n=34			
공정성	4.100±4.28	3.925±4.36	3.887±4.03	3.208	.044	L>H
심판판정인식						
신속성	3.875±1.79	3.625±1.90	3.400±2.42	6.166	.003	L>H
일관성	3.115±2.32	3.098±3.37	3.088±3.13	.673	.512	-

<표 10>과 같이 운동경력에 따른 차이는 공정성과 신속성에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 공정성 요인은 $f=3.208(p<.05)$ 로 확인되었고, 사후검정 결과 5년 이하가 7년 이상보다 높은 값을 보였다. 신속성 요인에서는 $f=6.166(p<.05)$ 로 확인되었으며, 사후검정 결과 5년 이하가 7년 이상보다 높은 값을 보였다. 즉, 심판판정인식의 하위 변인 중 공정성과 신속성에서 운동경력에 따라 차이가 나타나는 것으로 해석된다.

B. 인지된 경기력에 대한 차이분석

1. 소속에 따른 인지된 경기력 차이

소속에 따른 농구선수들의 인지된 경기력 차이 결과는 <표 11>과 같다.

표 11. 소속에 따른 인지된 경기력 t-검정 분석결과

변인	소속에 따른 차이				
	고등부(n=77)	대학부(n=43)	t	p	
인지된 경기력	경기영향	3.167±.778	3.233±.755	.807	.060
	경기운영	3.083±1.02	3.298±.610	-1.439	.001

<표 11>에서와 같이 인지된 경기력의 하위변인인 경기운영에서 유의한 차이가 나타났다. 경기영향에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 구체적으로, 두 요인의 t값은 각각 .807($P>.05$), -1.439($P<.001$)로 확인되었다. 즉, 대학농구선수들과 고등부 농구선수들의 경기운영은 차이가 있었으나 경기영향요인은 차이가 없는 것으로 해석된다.

2. 포지션에 따른 인지된 경기력 차이

농구선수들의 포지션에 따른 인지된 경기력 차이를 분석하기 위하여 일원 변량분산분석을 실시한 결과는 <표 12>와 같다.

표 12. 포지션에 따른 인지된 경기력 일원변량 분석결과

변인	포지션 따른 차이					
	가드(G) n=34	포워드(F) n=61	센터(C) n=25	f	p	Post-Hoc
경기영향	3.144±.573	3.301±.716	2.570±.748	14.771	.000	G,F<C
인지된 경기력						
경기운영	2.958±.955	3.196±.565	3.640±.864	5.885	.004	F,G>C

<표 12>와 같이 포지션에 따른 차이는 경기영향과 경기운영에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 경기영향 요인은 $f=8.325(p<.000)$ 로 확인되었고, 사후검정 결과 가드와 포워드가 각각 센터보다 낮은 값을 보였다. 경기운영 요인에서는 $f=9.884(p<.000)$ 로 확인되었으며, 사후검정결과 가드와 포워드가 각각 센터보다 높은 값을 보였다. 즉, 인지된 경기력의 하위 변인 중 경기영향과 경기운영에서 포지션에 따라 차이가 나타나는 것으로 해석된다.

3. 운동경력에 따른 인지된 경기력 차이

운동경력에 따른 농구선수들의 인지된 경기력 차이를 위한 일원분산분석 결과는 <표 13>과 같다.

표 13. 운동경력에 따른 인지된 경기력 일원분산분석 결과

변인	경력에 따른 차이			f	p	Post-Hoc
	5년이하(L) n=28	6년~7년(M) n=58	7년이상(H) n=34			
경기영향	3.541±4.71	3.787±3.21	4.124±3.85	5.955	.003	L,M<H
인지된 경기력						
경기운영	3.547±2.46	3.105±3.17	2.774±3.13	6.495	.002	L>M>H

<표 13>과 같이 운동경력에 따른 차이는 경기영향과 경기운영에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 경기영향은 $f=5.955(p<.005)$ 로 확인되었고, 사후검정 결과 5년 이하가 7년 이상보다, 6년~7년이 7년 이상보다 각각 낮은 값을 보였다. 경기운영에서는 $f=6.495(p<.05)$ 로 확인되었으며, 사후검정 결과 5년 이하가 6년~7년과 7년 이상보다 높은 값을 보였고, 6년~7년이 7년 이상보다 높은 값을 보였다. 즉, 인지된 경기력의 하위 변인 중 경기영향과 경기운영에서 운동경력에 따라 차이가 나타나는 것으로 해석된다.

C. 심판판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향

1. 측정변수 간 상관분석

측정변수들의 상호 관련성을 알아보기 위하여 Pearson의 상관계수를 산출하였고, 결과는 <표 14>와 같다. 독립변수인 심판판정 인식에 대한 상관계수를 살펴보면, $r=.441$ 과 $r=.442$ 로 $\alpha=.01$ 수준에서 유의한 정(+)의 상관이 있는 것으로 확인되었다.

표 14. 측정변수의 상관관계 분석결과

	공정성	신속성	일관성	경기영향	경기운영
공정성	1	.442**	.441**	.681**	-.415**
신속성		1	.147	.464**	-.408**
일관성			1	.406**	-.166
경기영향				1	-.338**
경기운영					1
M	3.15	3.63	2.87	3.20	3.22
SD	.86	.53	.77	.76	.78

* $P<.05$, ** $P<.01$

아울러 독립변수 간의 상관계수가 다중공선성(multicollinearity) 기준인 .8보다 낮은 것으로 확인되었기 때문에 다중공선성 문제는 없는 것으로 확인되었다. 종속변수인 인지된 경기력에 대한 상관계수는 $r=-.338$ 로 $\alpha=.01$ 수준으로 부(-)의 상관을 보이고 있으며, 독립변수와 종속변수 간의 상관계수

는 $r=-.408$ 부터 $r=.681$ 까지 부(-)와 정(+)의 상관이 있는 것으로 확인되었다.

2. 심판판정 인식이 경기영향에 미치는 영향

심판판정 인식이 경기영향에 미치는 영향력을 규명하기 위한 다중회귀분석을 실시함에 앞서, 측정 변인들 간의 자기상관이 존재하는지의 여부를 확인하였다. 그 결과, Durbin-Watson값은 1.427로 확인되어, 자기상관의 문제는 존재하지 않는 것으로 확인되었다.

표 15. 경기영향에 대한 다중회귀분석 결과

종속변수	독립변수	B	SE	β	t	P
경기영향	상수	.249	.367		.677	.500
	공정성	.461	.070	.525	6.590	.000
	신속성	.303	.104	.211	2.922	.004
	일관성	.142	.071	.144	1.992	.049
$R^2(\text{adj. } R^2)=.514(.501)$, $F=40.896$, $P=.000$ Durbin-Watson= 1.427						

다중회귀분석은 경기영향에 대한 예측력을 확인하기 위해 입력방법을 선택하여 분석되었으며, <표 15>와 같이 전체모형의 $F= 40.896$, 유의확률 .001로서 모형에 포함된 독립변수는 유의하게 설명하고 있으며, 모형의 설명력은 51.4%(50.1%)로 높게 설명하는 것으로 확인되었다. 즉 심판판정 인식요인에서 공정성($\beta=.525$, $p<.001$)과 신속성($\beta=.211$, $p<.01$), 일관성($\beta=.144$, $p<.05$)의 3요인 모두 영향 있는 변수로 확인되었다.

3. 심판판정이 경기운영에 미치는 영향

측정 변인들 간의 자기상관이 존재하는지의 여부를 확인하기 위한 Durbin-Watson값은 1.462로 확인되어 자기상관의 문제는 존재하지 않는 것으로 판명되었다.

<표 16>의 결과와 같이 전체모형의 $F=11.865$, 유의확률 .001로서 모형에 포함된 독립변수는 유의하게 설명하는 것으로 확인되었다.

표 16. 경기운영에 대한 다중회귀분석 결과

종속변수	독립변수	B	SE	β	t	P
경기운영	상수	5.557	.478		11.636	.000
	공정성	-.267	.091	-.293	-2.933	.004
	신속성	-.414	.135	-.279	-3.080	.003
	일관성	.004	.093	.004	.046	.963
$R^2(\text{adj. } R^2)=.235(.215)$, $F=11.865$, $P=.000$		Durbin-Watson= 1.462				

모형의 설명력은 23.5%(21.5%)로 확인되며, 즉 심판판정 인식요인에서 공정성($\beta=-.293$, $p<.01$)과 신속성($\beta=-.279$, $p<.01$)이 영향 있는 변수로 확인되었다.

VI. 논의

본 연구의 목적은 고등부·대학부 농구선수들의 심판판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향력을 규명하는 데 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 2014년도 제95회 전국체육대회에 참가한 고등부 77명, 대학부 43명, 총 120명의 선수들의 표본을 선정하였으며, 수집된 자료는 연구가설에 따라 적합한 통계분석 절차를 거쳐 분석되었다. 그 결과, 의미 있는 결과들을 도출할 수 있었으며, 다음과 같이 논의하고자 한다.

A. 배경변인에 따른 심판판정 인식 차이

농구경기에서 심판은 선수들과 함께 뛰면서 경기를 관장하고 경기 특성상 계속되는 신체접촉이 일어나는 상황에서 정확한 판정을 내리기는 쉽지 않은 일이다. 따라서 심판들은 지도자와 선수들이 신뢰하는 판정을 내리기 위해서는 민첩한 위치선정, 순발력 있는 결정과 그에 따른 일관성 있는 규칙 적용이 필요하다(유인영, 모창배, 2011). 이에 본 연구에서는 배경변인에 따른 심판판정의 인식차이를 조사하였다. 그 결과 배경변인에서 소속을 제외한 포지션, 운동경력에 따른 심판판정 인식의 차이는 있었다.

첫째, 소속(고등부·대학부)에 따른 심판판정 인식 차이를 분석한 결과, 공정성, 신속성, 일관성에서 차이를 보이지 않았으며, 이는 태권도 선수들의 심판판정 인식을 연구한 최규환(2012)과 하키선수들의 심판판정 인지를 연구한 김철(2006)과 상이한 결과이다. 이러한 결과는 아마추어 농구경기의 심판들이 보통 고등부와 대학부 경기 심판으로 참여하기 때문으로 선수들이 상급학교로 진학하더라도 같은 심판이 판정을 하기 때문에 인식변화가 크지 않기 때문으로 사료된다.

둘째, 포지션에 따른 심판판정 인식차이는 공정성과 신속성에서 유의한 차이를 보였다. 이를 구체적으로 분석한 결과 센터에 비해 가드와 포워드 포지션에서 높은 값이 확인되었는데 이러한 결과는 대학 및 프로 농구 선수의 심판판정 인식을 보고한 유희선(2012)의 연구와 상반되며, 국내 농구선수들의 심판판정 인식을 조사한 박찬혁, 정민규, 유희천(2004)의 결과와도 상반된다. 이러한 선행연구와의 차이는 연구대상자들의 차이와 시대적 차이로 보여지며 판정에 대해 예민하게 받아들이는 고등학생을 대상으로 하였기 때문이며 과거에 비해 현대 농구에서 몸싸움을 상대적으로 많이 허용하기 때문으로 풀이된다. 또한 본 연구결과와 같이 센터들에게 심판판정 인식이 낮은 이유는 농구경기에서 골밑에서의 몸싸움은 허용범위가 크기 때문에 심판판정에 대해 예민하게 받아들이는 선수들이 많기 때문으로 판단된다. 이러한 결과를 토대로 심판교육 시 골밑에서의 판정이 공정하고 신속하게 이루어질 수 있는 교육이 필요하다 하겠다.

셋째, 운동경력에 따른 심판판정 인식 차이를 분석한 결과, 경력이 낮을수록 공정성과 신속성이 높은 것으로 확인되었는데 이는 김성준(2012)와 김지묵(2010)과 일치하는 결과이다. 이러한 결과는 경력이 많을수록 심판판정에 예민하게 반응하게 때문이며, 경력이 높은 선수들일수록 더욱 완벽한 성향을 추구한다는 김연주(2014)의 주장이 이를 뒷받침하고 있다.

이러한 결과를 종합해 보면 배경변인에 따라 심판판정 인식이 다름을 알 수 있었다. 또한 심판의 문제는 원용적인 승리 지상주의와 맞물려 이슈로 자리매김 하면서, 각 종목의 문제로 대두되고 있다. 농구를 포함한 대부분의 운동 경기에서 심판의 공정성에 대한 선수들의 인지도는 아주 낮다고 보고되고 있다(박경진, 2009). 이를 토대로 심판판정 인식을 향상시키기 위해 다각적인 방법에서 모색되어야 할 것이다.

B. 배경변인에 따른 인지된 경기력 차이

농구선수들의 배경변인에 따른 인지된 경기력의 차이는 소속을 제외한 포지션과 경력에서 유의한 차이가 있었다.

첫째, 소속(고등부·대학부)에 따른 인지된 경기력 차이에 대한 결과는 경기 영향과 경기운영에서 유의한 차이는 없었다. 이와 같은 결과는 김지묵(2010)과 박경훈, 빙원철, 그리고 이선장(2009)의 연구와 유사하다. 그러나 본 연구에서는 상대적으로 고등부 선수들이 인지된 경기력에 대해 보다 긍정으로 수용하는 것으로 확인되었다. 이러한 결과는 프로로 전향해야하는 대학선수들에 비해 상대적으로 대학진학이 쉽기 때문으로 생각되며 경기 자체를 즐기기 때문으로 사료된다.

둘째, 포지션에 따른 인지된 경기력에 대한 차이를 분석한 결과, 센터들이 경기운영과 경기영향 요인에서 다른 포지션보다 높은 경기력을 인지하는 것으로 확인되었다. 인지된 경기력은 경기상황에서의 심리상태와 비례하는데, 불안정된 심리상태는 부정적인 결과를 초래할 것이라는 주장이 일반적이다(김민희, 2014; 최용석, 2013; Smith, 1996). 이러한 이론으로 비추어볼 때 상대적으로 볼을 소유하는 시간이 많고 경기운영을 해야 하는 가드와 포워드에서 그렇게 인지하게 되는 것으로 사료된다.

셋째, 운동경력에 따른 인지된 경기력에 대한 차이를 분석한 결과, 경기운영과 경기영향력에 대한 요인은 차이가 있었다. 즉, 경력이 높을수록 경기력에 대해 높게 인지하는 것으로 확인되었다. 이와 같은 결과는 실제 경기에서의 축적된 경험이 본인의 실력을 인지된 경기력과 결부시켜 높게 판단하는 것으로 사료된다.

C. 심판판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향

이미 서론에서 제시하였듯이 심판판정은 경기력에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 심판판정으로 인해 선수들의 경기력이 변화되어서는 안되며 이러한 문제 해결을 위해 지속적으로 접근하여야 할 필요성이 있다. 이에 본 연구에서는 농구선수들의 심판판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향을 분석하였다.

심판판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향력을 규명하기 위한 분석결과, 종속변수의 공정성, 신속성, 일관성은 독립변수의 경기영향 요인에 영향 있는 변수로 채택되었다. 즉 심판판정 인식의 하위요인 공정성, 신속성, 일관성이 인지된 경기력에 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 또한 경기운영에 공정성과 신속성이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 박경진(2009)의 중고등학생을 대상으로 농구경기에 있어 심판판정의 인식은 신뢰성이 경기운영에 가장 많은 영향을 미친다는 연구와 대학 및 프로 농구선수들은 대상으로 한 유희선(2012)의 연구와 부분적으로 일치한다.

경쟁의 개념을 내포하고 있는 스포츠에서 심판은 규칙에 따라 경기를 진행하고 조율, 그리고 운영한다는 점에서(이태영, 2003) 분명 경기력에 영향을 미칠 수 있다. 하지만 선수들의 부정적인 인식이 확산되면 심판의 권위 또한 떨어질 수밖에 없다. 이러한 관점에서 볼 때 위의 결과가 시사하는 바는 크다고 볼 수 있다. 스포츠에서 무엇보다 분명한 것은 경기력은 선수들의 의해 결정되어야 한다는 것이다. 하지만 선수들이 인식하는 인지된 경기력에 심판판정이 관여한다는 것은 분명 개선되어야 할 부분이다. 이상에서 제시한 심판판정의 중요성은 경기력에 영향을 미치는 가설을 검증하였고 신뢰받는 심판이 되기 위해서는 심판 기술에 대한 연구, 그리고 경기를 세부적으로 조명하는 주의력과 집중력은 물론이며, 강한 정의감 및 사명감이 필

요하다고 사료된다(최제만, 1982).

VII. 결론

본 연구는 농구선수들의 심판판정 인식이 인지된 경기력에 미치는 영향력을 규명하는데 목적을 두었다. 이러한 목적을 달성하기 위하여, 2014년 제 95회 전국체육대회에 연구자가 직접 참여하였다. 경기에 참가한 고등·대학부 총 135명의 선수들 중, 이중기입 또는 기입이 누락된 설문지는 신뢰성이 결여된 것으로 판단되어 제외하였고, 고등부 77명, 대학부 43명, 총 120명을 최종 분석 자료로 선정하였다. 수집된 자료는 SPSS version 20.0 통계 프로그램을 활용하여, 타당도 및 신뢰도 검증을 거쳤으며, 본 연구목적과 부합된 통계절차를 거쳐 의미 있는 결과를 도출하였다. 도출된 결론을 다음과 같다.

첫째, 배경변인에 따른 농구선수들의 심판판정 인식은 부분적으로 차이가 있었다.

소속에 따른 차이를 보면, 공정성 요인과 신속성, 일관성 요인이 통계적으로 유의한 차이가 없었다. 즉, 대학 또는 고등학생 선수들의 심판판정에 대한 인식이 유사하다. 포지션에 따른 차이는 공정성과 신속성에서 통계적으로 유의한 차이를 보였으며, 센터들이 가장 낮은 심판판정 인식을 지각하고 있다. 운동경력에 따른 차이는 경력이 낮을수록 공정성과 신속성의 심판판정 인식을 지각하고 있다.

둘째, 배경변인에 따른 농구선수들의 인지된 경기력은 부분적으로 차이가 있었다.

소속에 따른 인지된 경기력 차이는 경기영향과 경기운영에서 통계적으로 유의한 차이가 없었다. 즉, 인지된 경기력에는 대학부와 고등부에서 유사하게 인식하는 것으로 나타났다. 포지션에 따른 차이는 전체 요인에서 통계적

으로 유의한 차이를 보였으며, 센터들이 가드와 포워드 보다 높은 점수를 보였다. 운동경력에 따른 차이는 두 요인에서 모두에서 통계적으로 유의한 차이를 보였으며, 경력이 많을수록 경기영향과 경기운영에 높은 인식도를 보였다.

셋째, 농구 선수들의 심판관정 인식은 인지된 경기력에 영향을 미친다.

심판관정 인식에 대한 영향력의 분석결과, 인지된 경기력의 모든 요인에서 공정성, 신속성, 일관성 요인이 모형에 포함되었으며, 경기영향에서는 공정성과 신속성, 일관성이 영향을 미쳤으며, 경기운영에서는 공정성과 신속성이 영향을 미쳤다.

참 고 문 헌

- 김덕순(2012). 태권도 심판판정의 공정성에 관한 연구. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교.
- 김사업, 김희중(2000). 중·고등학교 하키 선수들의 심판 판정에 대한 의식 조사 연구. 한국체육학회지, 39(3), 110-118.
- 김성준(2012). 기계체조지도자의 버력적 리더쉽과 성취목표 성향 및 인지된 경기력의 관계. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 김상겸, 문재태(2014). 헌법상 스포츠의 공정성 확보방안에 관한 연구 - 심판판정의 공정성 확보방안을 중심으로-. 스포츠와 법, 17(2), 71-99.
- 김지묵(2010). 중·고등학교 축구선수의 심판판정에 대한 인식도와 운동스트레스 및 인지된 경기력의 관계. 미간행 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 김진영(2007). 축구심판에 대한 중·고등학교 여자축구 선수들의 인식도 조사 연구. 미간행 석사학위논문, 목포대학교 교육대학원.
- 김철(2006). 하키경기 시 심판판정 인지도에 관한 조사 연구. 미간행 석사학위논문, 조선대학교 대학원.
- 노원택(2008). 축구선수들의 심판인식도 조사 연구. 미간행 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원.
- 대한체육회(2015). 제3기 클린심판 아카데미 내부자료.
- 박경진(2009). 농구 경기에 있어서 심판판정이 경기력에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 경상대학교 교육대학원.
- 박대성(2007). 경기태권도 심판판정에 대한 인식이 선수들의 심리상태 및 경기력에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문, 경희대학교 대학원.
- 박찬혁, 정민규, 유호천(2004). 국내 농구선수들의 심판판정에 대한 인식조사.

- 한국체육교육학회지, 9(2), 199-208.
- 이태영(2003). 심판권위회복을 위한 역확과 과제. 대한체육회 가맹경기단체 심판 연수회. 대한체육회지.
- 안영선(2014). 아마추어 농구경기에서 환경적 요인이 심판판정에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 조선대학교 대학원.
- 오근훈(2007). 남자고등학교 농구선수의 경기력 결정요인. 미간행 박사학위논문, 계명대학교 대학원.
- 유인영, 모창배(2010). 농구경기 심판판정에 대한 대학선수들의 인식 조사. 한국체육교육학회지, 15(4), 161-171.
- 유인영, 모창배(2011). 농구경기 심판판정에 대한 대학선수들의 인식 조사. 한국체육교육학회지, 15(4), 161-171.
- 유희선(2012). 대학 및 프로농구선수의 심판판정 인식이 경기에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 용인대학교 대학원.
- 이지애(2010). 리듬체조 선수들의 일반적 특성과 인지된 경기력과의 관계. 미간행 석사학위논문, 세종대학교 일반대학원.
- 이학준(2006). 심판오심과 도덕적 책임. 한국체육학회지, 45(6), 81-89.
- 정현도(2011). 대학교 태권도 선수들의 심판판정 공정성에 관한 인식 분석. 한국체육교육학회지, 16(3), 159-171.
- 차현정(2012). 댄스스포츠 심판 및 판정에 대한 선수들의 인식이 심리상태와 경기력에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 부경대학교 대학원.
- 최규환(2012). 태권도 심판판정과 선수의 경기운영 인식 및 팀성적의 관계. 미간행 석사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 최미선(2005). 체조 선수들의 심판판정에 대한 인식도가 심리적 요인 및 경기만족에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 최재만(1982).蹴球審判의 判定에 관한 연구. 미간행 석사학위논문, 국민대학교 대학원.

- 허동진(2011). 검도선수의 심판관정 인식과 경기스트레스 및 인지된 경기력의 관계. 미간행 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.
- Osen(2015). KBL 심판관정, <http://osen.mt.co.kr/article/G1109901276>
- Mamassis, G., & Dogani, G.(2004). The Effects of a Mental Training Program on Juniors Pre-Competitive Anxiety, Self-Confidence, and Tennis Performance, *Journal of applied sport psychology*, 16(2), 118-137.
- Levitt, E. E. (1980). *The psychology of anxiety*. Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Martens, R., Vealey, R. S., & Burton, D. (1990). *Competitive anxiety in sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Salvador, A. (2005). Coping with competitive situations in humans. *Neurosci. Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. 29, 195-205.
- Salvador, A., & Costa, R. (2009). Coping with competition: neuroendocrine responses and cognitive variables. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. 33, 160-170.
- Scanlan, T. K, Stein, G. L., & Revizza, K.(1991). An in-depth study of former elite figure skater III, Sources. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 13, 254-265.
- Klovelonis, A., Goudas, M., Dermitzaki, I.(2011). The effects of instructional self-talk on students motor task performance in physical education. *Psychology of Sport & Exercise*. 12: 153-158.
- Smith, R. E. (1986). Toward a cognitive affective model of athletic burnout, *Journal of Sport Psychology*, 8, 36-80.
- Smith, R. (1996). Performance anxiety, cognitive interference, and concentration enhancement strategies on sports, In I.G. Sarason, G. R. Pierce, & B. R. Sarason (Eds.), *Cognitive interference: theories, methods, and*

findings(pp.261-283). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Williams, J. K. & Krane, V. (1993). Psychologic characteristics of peak performance. In J. M. Williams(eds), Applied Sports Psychology: Personal Growth to Peak Performance, 137-247. Palo Alto, Ca: Mayfield.

<부록 1>

심판판정 인식과 경기력에 대한 설문지

안녕하십니까?

저는 조선대학교 대학원에서 체육학을 전공하는 김태훈입니다. 연구자에게 귀한시간을 할애해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

본 연구는 농구 선수들이 인식하는 심판판정이 어떠한지, 이러한 심판판정이 경기력과 어떠한 관련이 있는지에 대한 궁금증을 풀고자 시작되었습니다. 본 연구를 토대로 농구선수들이 인식하는 심판판정을 파악하여 향후, 경기력 향상에 조금이나마 일조하고자 하오니 솔직한 답변 부탁드립니다.

아울러 설문지의 질문에 대한 대답에는 틀린 답이 없으며 설문지는 자세히 읽고 나서 평소의 자기 생각을 솔직하고 성의 있게 응답해 주시면 됩니다. 응답한 결과는 컴퓨터를 이용하여 통계자료로만 사용되며, 연구 목적 이외에는 어떤 다른 목적으로 사용하지 않을 것입니다.

작성해주신 설문지는 귀중한 자료로 삼겠습니다. 감사합니다.

2014년 10월
 조선대학교 대학원
 김 태 훈

1. 귀하의 소속은? ① 고등학교 ② 대학교
2. 귀하의 포지션은? ① 가드 ② 포워드 ③ 센터
3. 귀하의 운동경력은? (약 년 개월)

1. 심판판정 설문지

심판판정에 관한 문항들입니다. 한 문장에 너무 많은 시간을 할애하지 말고 현재의 느낌을 나타내는 숫자에 "✓", "○" 의 방법으로 표기하여 주시기 바랍니다.

설문항목	매우 그렇 지 않다	대체 로 그렇 지 않다	보통 이다	대체 로 그렇 다	매우 그렇 다
1. 심판은 팀에 대한 선입견(연고지·학연·지연) 없이 공정한 채점을 한다.	①	②	③	④	⑤
2. 심판은 객관적인 기준으로 공정한 콜을 한다.	①	②	③	④	⑤
3. 심판은 어떤 외부의 압박이 있어도 소신껏 콜을한다.	①	②	③	④	⑤
4. 심판은 고의적으로 오심(편파판정)을 할 수도 있다.	①	②	③	④	⑤
5. 농구경기는 다른 종목에 비해 공정한 경기이다.	①	②	③	④	⑤
6. 심판은 파울 즉시 신속하게 콜을 한다.	①	②	③	④	⑤
7. 심판들간의 회의 후 신속한 결정을 한다.	①	②	③	④	⑤
8. 심판은 신속하게 경기운영을 한다.	①	②	③	④	⑤
9. 심판은 고의적으로 경기를 지연할 때도 있다.	①	②	③	④	⑤
10. 타임아웃이 끝난후 신속히 시합을 진행한다.	①	②	③	④	⑤
11. 심판은 매 경기마다 일관성 있게 콜한다.	①	②	③	④	⑤
12. 심판은 매 경기마다 동일한 콜을 부른다.	①	②	③	④	⑤
13. 심판의 오심을 경험하거나 목격한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
14. 매 경기마다 같은 동작에 파울 콜이 나온다.	①	②	③	④	⑤
15. 국제경기과 비교해서 우리나라가 더 높은 많은 파울을 받는다.	①	②	③	④	⑤

2. 인지된 경기력 설문지

설문항목	매우 그렇 지 않다	대체 로 그렇 지 않다	보통 이다	대체 로 그렇 다	매우 그렇 다
1. 경기에 열정적으로 임했다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
2. 경기에서 냉정한 플레이를 했다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
3. 감정에 치우치지 않고 연습대로 임했다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
4. 적절한 반칙은 도움이 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
5. 생각했던 대로 경기에 임하려고 노력했다	①	②	③	④	⑤
6. 시합 날 컨디션에 따라 승·패가 달라진다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
7. 판정에 따라 경기 흐름이 바뀔 수 있다 생각한다	①	②	③	④	⑤
8. 지도자의 역량은 경기력에 영향을 미친다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
9. 경기전 전략은 경기력에 영향을 미친다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
10. 선생님의 조언은 경기력에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤

★ 바쁘신 중 설문 조사에 성심성의껏 응답하여 주셔서 대단히 감사합니다.