[UCI]I804:24011-200000232877

2006년 02월
교육학석사(체육교육)학위논문

댄스스포츠 심판에 대한 선수들의 인지도 조사

조선대학교 교육대학원

체 육 교 육 전 공

장 홍 석

댄스스포츠 심판에 대한 선수들의 인지도 조사

A Study of Players Perception of Dance Sports Referee

2006 년 02월

조선대학교 교육대학원

체 육 교 육 전 공

장 홍 석

댄스스포츠 심판에 대한
선수들의 인지도 조사

지도교수 : 위 승 두

이 논문을 교육학 석사학위 신청 논문으로 제출함.

2005 년 10월

조선대학교 교육대학원

체 육 교 육 전 공

장 홍 석

장홍석의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 _____ 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 _____ 인

심 사 위 원 조선대학교 교수 _____ 인

2005년 12 월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT ····· *v*

Ⅰ. 서 론 ····· *1*

1. 연구의 필요성 ····· 1
2. 연구목적 ····· 3
3. 연구가설 ····· 3
4. 연구 제한점 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· *5*

1. 댄스스포츠 역사 및 특성 ····· 5
2. 댄스스포츠의 경기방식과 심사규정 ····· 22
3. 세계 댄스스포츠협회(WD & DSC) 경기규칙 ····· 25
4. 댄스스포츠 경기와 심판 ····· 29
5. 댄스스포츠 경기대회에서의 평가요소 ····· 33

Ⅲ. 연구방법 ····· *40*

1. 연구대상 ····· 40
2. 연구절차 ····· 41

3. 조사도구 ····· 43
4. 조사방법 ····· 45
5. 자료처리방법 ····· 45

Ⅳ. 결과 및 논의 ····· *47*
1. 설문지의 요인분석 및 신뢰도검증 ····· 47
2. 성별에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 49
3. 참가부분에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 50
4. 소속에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 51
5. 선수경력에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 52
6. 댄스스포츠 심판의 인지도 상관관계분석 ····· 53
7. 심판의 인지도 회귀분석 ····· 54

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· *56*
1. 결론 ····· 56
2. 제언 ····· 57

참 고 문 헌 ····· *59*

부 록 ····· *63*

표 목 차

표1. 댄스스포츠 국제경기규정 10개 종목 ····· 23
표2. 종목별 순서 ····· 26
표3. 연구대상자의 배경적 특성 ····· 41
표4. 연구대상자의 특성 ····· 43
표5. 댄스스포츠 심판의 인지도 문항의 요인분석 ····· 47
표6. 댄스스포츠 심판의 인지요인 신뢰도 계수 ····· 48
표7. 성별에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 49
표8. 참가부분에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 50
표9. 소속에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 51
표10. 선수경력에 따른 심판의 인지도 변량분석 ····· 52
표11. 댄스스포츠 심판의 인지도 상관관계분석 ····· 54
표12. 댄스스포츠 심판의 인지도 중다회귀분석 ····· 55

그 림 목 차

그림 1. 연구절차 ····· 42

ABSTRACT

A study of Players Perception of Dance Sports Referee

Jang, Hong Suk

Advisor: Prof. Wi, Seung Doo

Major in Physical Education

Graduate School of Education ChoSun University

This study is to survey the current referees' acknowledgement toward players and indicate the problems. The referees are working for enhancing the reliability if scoring and for reducing unfair scoring in dance sports. And also this study is for the recovery of confidence and better matches between the referees.

The number of participants is 201 except unreliable 29 from the total 230. And the frequency analysis and variant analysis of referees' recognition are performed by the use of SPSS11.0.

The conclusion is as follows.

1. In case of different gender, the referees' resognition showed as partial($p<.05$). The experience of referees' is lacking($p<.05$), negative response toward referees' resognition and morality affect much tothe scoring.

2. In case of the field, the response is close to "Partial"($p<.01$) and showed

to appeal to influence judgment of referee($p<.01$), in the factor, referees' experience and morality the much difference was not found and quite negative.

3. In case of post, the response is close to "Partial"($p<.01$), high school, university and normal players response as negative in experience factor($p<.01$). Post affect much to Influensing power of scoring.

4. In case of experience of referee, the responses were less than average($p<.001$). Except 1 year under experienecd palyer, most of them responsed the lack of experience($p<.001$), the factor of morality is negative as experienced($p<.05$), influencing power factor appeals to the experienced players.
Korean players are not positive in fairness, experience and morality. in no relation with gender, field, post and match experience, almost players responsed referee affect much in scoring.
So more detailed scoring method and and transparent, objective scoring method are needed.

Since 2003, dance sports got the permit as an affiliated body into KASA and KOC, Its level has been increasing quantitively(40~50 mayches a year) and the high level players have been growing.
This means the related referees are not fully to meet their requirements.
Now new problems appear and some of them are about referees.
of course the criteria to select the referees are based on their ability or experience but it is actually difficult. That is why the trend of distrust is prevalent.
So certain requirements like a license for being a referee must be set up by the study of the referee qualification.
When it comes to dance sports, people can feel sensitive from the scoring

result because it is very fast and the referee must decide immediately during the game.
Recently mistakes and fabrications occured in collecting the scoring results caused by unskillfully running the compatition. So scoring criteria should be objective
and also adopting the system is welcomed from the advanced countries like England or U.S.A.
One of good ways is to seperate the scoring sheets into each parts and the referees into several.
And moreover if consistent competition rules are applied through the discussion before the compatition in each organization,
It is not only good for the players but also makes the authority of dance sports concrete.
I think this is not the best plan but will be a help to advance Korean dance sports by reducing judgemnet disputes having happened in every competion.

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성

댄스스포츠는 현재 젊은층을 중심으로 동호인들이 확산되고 몇몇 대학교의 교양 과목으로 채택되는등 건전하고 유익한 참모습을 되찾아 가고 있다. 특히 1997년 9월 스위스 로잔느에서 개최된 제 106회 국제 올림픽총회(IOC) 에서, 올림픽헌장 제29조에 의거하여 국제 올림픽 위원회의 정식 연맹으로 가입하면서 정식 스포츠로 인정받게 되었고, 각종 세계선수권 대회와 대륙간의 선수권 대회 등을 치르면서 전 세계적으로 확산되어 가고 있다.(이재희,2000) 또한 우리나라는 2004년 대한체육회에 댄스스포츠가 준 가맹 되었고, 가맹단체가 되기 위해서 댄스스포츠에 모든 관계자들은 끊임없이 노력하고 있다. 이처럼 댄스스포츠가 국제스포츠 사회의 일원으로써 그 입지를 확보하고 사회에서의 여가문화로서 긍정적인 호응을 얻게 됨에 따라 그 스포츠 적 면모를 재정립 할 필요성이 있다.

많은 동호인단체와 세계기구의 국내 가맹단체는 물론, 댄스스포츠와 관련된 여러 사단법인이 우후죽순처럼 등장하게 되었다. 이러한 많은 댄스스포츠 단체의 갑작스런 난립은 시대적 흐름에 편승한 나름대로의 발전적 현상으로 보는 견해도 있지만 외부에서 일반인들이 보는 시각을 다소 혼란스럽게 하고 있는 결과를 초래하기도 하였다. 즉, 관련단체를 연합, 전국, 총(憁), 한국, '대한' 등의 큰 단체임을 과시하는 듯한 명칭을 사용하고 한 단체의 장이 타 단체의 임원으로 이름을 올리며, 유명 선수출신을 자기단체의 영역으로 흡수하고자 하는

양상을 보였다.(박윤빈, 2002) 또한, 자신의 단체만이 당국의 인증을 받은 것처럼 교묘한 문구로 행정지도당국과 일반인들을 현혹시키는 사례도 나타남으로서 댄스스포츠 발전에 저해요소로 작용하는 할 것이라는 우려를 낳고 있다.

짧은 역사 속으로 성장한 댄스스포츠는 위와 같이 댄스스포츠의 확실한 가치관 정립의 미흡, 무분별한 댄스스포츠의 관련단체의 출현과 같은 문제점을 낳기 시작하였고 이에 덧붙여 댄스스포츠의 댄스스포츠 지도자 양성문제, 많은 단체들의 각종경기 대회운영의 비합리성, 경기대회의 판정시비, 선수보호문제 등, 그 문제들은 최근 수년간 사이에 기하급수적으로 늘어나고 있다. 특히, 댄스스포츠의 발전과정에서 많은 문제들이 댄스스포츠 대회에서 협회구성과 심판 판정시비, 대회의 잦은 개최, 대회당일 주최 측의 실수로 종목 변경등 경기운영과 관련한 많은 내용들이 댄스스포츠의 위상과 이미지에 부정적인 영향을 미치고 있는 실정이다.

특히, 규정에 관한 부분를 예를 들면 영국에 본부를 두고 있는 국제 댄스스포츠 평의회(WD&DSC)는 현재 세계에서 가장 권위 있고 오랜 전통을 갖고 있는 국제 댄스스포츠 협회이며 여러나라에서 경기대회가 유치되지만 공통의 시스템으로 대회가 치러질 수 있도록 기본적인 심판 관한 규정 및 규칙을 제시하고 있다. 반면 국내에서는 최근 1년에 40~50여 차례의 댄스스포츠의 대회가 개최되는 등 활발한 활동이 벌어지고 있으나 대회를 주관하는 협회가 다르고, 협회간의 공통된 심사규정이 없는 관계로 어쩔 수 없이 대회마다 다른 심사규정을 적용하고 있는 것 이 현실이다.

최근 학계에서는 댄스스포츠에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있으나, 신체적인 긍정적인 효과를 다룬 논문과 여가적인 측면에서의 접근을 다룬 이재희(2000)의 댄스스포츠의 여가인지와 관여도에 관한 논문등 이외의 댄스스포츠의 대회규정이나 심사방식에 관해 연구된 사례는 밝혀진 바가 없다.

댄스스포츠가 스포츠로서의 제도적 공정성이 확립되기 위해서는 제도화된 채점방식과 더불어 심판의 객관성, 타당성, 공정성 있는 심사규정이 자리 잡아 리듬체조, 수중발레, 피겨스케이팅등과 같은 예술성이 접목된 스포츠의 경우에서처럼 신뢰할 수 있는 경기규칙과 심사방식 뿐만 아니라 심판의 자질에 대한 고찰이 필수 불가결한 과정이고 이에 본 연구의 필요성이 있음을 밝혀둔다. 더욱이 대부분의 국내대회에서는 성문화된 심사규정이 전혀 없고 심판에 대한 공식화된 규정도 없어 많은 논란이 일고 있다.

따라서 본 연구는 심판채점의 신뢰도를 높이고 불공정한 채점점수를 줄이기 위해 현재 활동하고 있는 심판들의 판정능력 수준 및 공정성에 대한 선수들의 인지도를 조사함으로써 심판들이 가지는 문제점을 추출하고, 단시간의 채점을 해야하는 댄스스포츠의 심판의 자질 함양을 제고하는데 그 의의가 있다.

2. 연구목적

본 연구는 현재 활동하고 있는 댄스스포츠심판들에 대해 선수들의 인지도를 조사하여 심판이 지니는 문제점을 제시하고 그에 따른 선수와 심판 상호간의 신뢰회복과 경기발전을 위한 개선책을 모색하는데 본 연구의 목적이 있다.

3. 연구가설

본 연구의 목적에 따라 다음과 같은 가설을 설정하고 이를 검증하고자 한다.

1) 배경변인(성별, 참가부문, 소속, 선수경력)에 따라 심판판정, 심판의 공정성, 심판의 경험, 심판의 도덕성, 심판의 자세, 심판에의한 경기영향력이 차이가

있을 것이다.

1-1 성별에 따라 심판판정, 심판의 공정성, 심판의 경험, 심판의 도덕성, 심판의 자세, 심판에의한 경기영향력이 차이가 있을 것이다.

2-2 참가부문에 따라 심판판정, 심판의 공정성, 심판의 경험, 심판의 도덕성, 심판의 자세, 심판에의한 경기영향력이 차이가 있을 것이다.

3-3 소속에 따라 심판판정, 심판의 공정성, 심판의 경험, 심판의 도덕성, 심판의 자세, 심판에의한 경기영향력이 차이가 있을 것이다.

4-4 선수경력에 따라 심판판정, 심판의 공정성, 심판의 경험, 심판의 도덕성, 심판의 자세, 심판에의한 경기영향력이 차이가 있을 것이다.

4. 연구의 제한점

본 연구는 현재 댄스스포츠심판의 경기 판정에 대한 선수들의 인지도를 조사하는 것으로써 다음과 같은 제한점이 있다.

1) 본 연구는 고 · 대학생·일반부들을 중심으로 하였기 때문에 전체 댄스스포츠선수들의 인지도와는 차이가 있으므로 일반화에 주의를 요한다.

2) 본 연구의 연구절차는 설문조사를 통한 질의응답에 의한 것이므로 선수들의 심리적 상태, 응답의태도등에 대한 제한점을 지닌다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 댄스스포츠의 역사 및 특성

댄스스포츠라는 용어는 1991년 국제 아마추어 볼룸댄스를 관장하던 International Council Dancers(ICAD)가 International Dancesport Federation (IDSF)으로 명칭을 변경하면서 사용되기 시작하였다. 당시에 볼룸댄스의 경기용 댄스를 올림픽이 인정하는 스포츠로서의 승인을 얻기 위한 적합성을 검토하는 과정에서 명치변경을 고려하게 되었으며, 결국 댄스스포츠라는 명칭을 사용하도록 결정하게 된 것이다.(옥수두, 1998)

댄스스포츠는 국제적인 댄스스포츠 경기대회에서 사용되는 춤으로 모던댄스 (Modern Stand Dances)부문과 라틴 댄스 (Latin American Dances) 부문으로 분류된다. 모던댄스에는 왈츠(Waltz), 탱고(Tango), 폭스트롯(Foxtrot), 퀵스텝 (Quickstep), 비엔나 왈츠(Viennese Waltz)의 5개 종목이 속하고 라틴댄스에는 차차차(ChaChaCha), 룸바(Rumba), 삼바(Samba), 파소도블레(Pasodoble), 자이브(Jive)의 5개 종목이 속한다.

댄스스포츠는 음악과 함께 발달하였기 때문에 왈츠, 탱고, 룸바, 삼바등과 같은 댄스음악의 명칭이 그대로 사용되었으며 이에 어울리는 독특한 춤의 유형과 기법이 개발되었다. 때에 따라서는 라틴댄스와 모던댄스의 부문이나 Formation으로 경기가 이루어지는 경우도 있지만, 국제 댄스스포츠연맹(International Dance Sport Federation - IDSF)과 세계댄스스포츠협회(World dance & Dance sport Committee)가 개최하는 각종 경기대회에서는 Close Position을 필요로 하는

Standard Dance의 5종목과 Open Position 등 다양한 몸의 위치를 필요로 하는 American Dance 5종목의 두 부문으로 크게 분류된다.(IDSF, 1999) 모던댄스와 라틴댄스의 기원을 중심으로 그 간략한 역사와 특성은 다음과 같이 요약할 수 있다.

1) 모던 댄스(Modern Dance)

Modern Dance는 대부분 영국을 중심으로 발전되었다. 런던에 본부를 두고 있는 왕립 무용교사협회가 1904년에 설립된 후 20여 년 동안 가장 강력한 힘을 발휘하였다. 1 ·2 차 세계대전이 벌어지는 동안에 왕립무용교사협회는 무도회에서 추는 전문가의 춤을 체계화하였고, 20년대에 나타난 새로운 무용기법을 수립하는 주요한 역할을 했다(이순원 외, 2001). 모던 볼룸 댄스의 피겨들은 이제 국제적으로 합의된 용어와 테크닉, 리듬과 템포을 가지고 다양한 교수(敎授)단계로 표준화되고 특성화되고 있다. 그러나 과거에는 그러하지 못했다. 이 “스텐다드 볼룸” 댄스들은 다양한 기원과 리듬, 템포, 미학(美學)을 갖고 있으나 한가지의 공통점을 가지고 있다. 즉, 모든 피겨를 커플이 “클로즈드 홀드(Closed Hold)로 춘다는 것이다. 이 홀드는 춤을 추는 동안에 파트너 간에 다섯 군데의 신체접촉을 유지하는 것을 필요로 한다. 여성의 오른손을 잡는 남성의 왼손, 남성의 오른팔 윗부분(탱고에서는 팔 뒷부분)에 놓여지는 여성의 왼손, 여성의 왼쪽등 견갑골에 놓여지는 남성의 오른손, 남성의 오른 팔꿈치에 놓여지는 여서의 왼 팔꿈치, 각 파트너의 가슴 오른쪽부분이 상대방의 오른쪽부분에 접촉한다. 이러한 자세는 서유럽에서 발생한 춤의 특성이며, 유럽 왕실에서의 볼룸댄스의 기원의 유물(遺物)이라 할 수 있다. 톡특한 ”Closed Hold″는 아마도 남성들이 춤을 추는 동안 칼을 차고 있던 시기에 그 기원이 있는 것 같다. 이것은 Hans Sebald Beham(1500-1550)의 판화와 1581년의 Fabrito Caroso의 삽화에서 알 수 있다. 남성에의 해 춤이 시작

된다는 것에 대한 사회적 기대는 물론 볼룸댄스에서 전통적으로 남성은 “리드”를 하고 여성은 이를 “따르는” 이유이기도 하다. 즉, 남성이 기본적으로 춤의 순서와 방향에 책임을 지는 것이다.

(1) 모던왈츠(Modern Waltz)

19세기 초, “왈츠”는 독일과 오스트리아의 여러 곳에서 추이 추어지는 지역의 이름을 따서 지역적으로 변형되어 인기를 끌게 되었다. 오스트리아 북부의 “Landi ob der Enns″에서 발생한 춤이 매우 인기를 모았고, ‘랜들러(Landler)’라는 이름으로 알려지게 되었다(Sadie, 1980). 처음에 랜들러는 무거운 신발을 신고 추었으며, 여러 가지 Underarm Turn과 함께 , 깡충깡충 뛰고 ,손바닥을 치고, 발을 쾅쾅 구르며 추었다. 그러나 1980년경에 랜들러는 가벼운 신발을 신고 추게 되었으며, 템포는 느려졌지만 왈츠와 같이 계속해서 미끄러지듯 빠르게 회전하는 동작을 갖게 되었다(Sadie, 1980). 1870년경 ”보스톤(Boston)″이라는 이름으로 알려진 분당 90박자의 음악에 맞춰 여유 있게 추는 좀 더 점잖은 형태의 비엔나 왈츠도 미국에서 발전하였다(Chujoy, 1967). 왈츠의 이 버전은 특정적인 회전 피겨들을 갖고 있으며, Dip과 같은 동작들도 첨가하였고, 파트너끼리 서로의 손으로 파트너의 힘을 안고 추었다. 또한 이 보스톤은 (발레에서 처럼 양 발끝을 바깥쪽으로 벌리기 보다는) 양발을 나란히 하고 추게 된 첫 볼룸댄스가 된 특징도 갖게 되었다(Sadie, 1980). 이 춤의 현재의 형태는 1910년경 영국에서 랜들러(Norton, 1994)와 보스톤(Sadie, 1980)으로부터 파생한 것으로 다양하게 설명되고 있다. 그 후 왈츠의 음악이나 춤추는 방법도 개정되어 “비에니즈(Viennese or vienna, Quick)왈츠와 모던 (Modern or Diagonal) 왈츠의 두 가지 형태로 나누어 졌고 계속해서 연구하고 개량되어 오늘날과 같은 스타일이 되었는데 가장 커다란 변형은 제 1차 세계대전 때 주춤하던 왈츠의 인기는 유명한 미국의 댄스커플인 ‘버논 캐

슬'부부가 그때까지도 클래식 발레의 테크닉으로 주로 발끝으로 서서 춤추던 방법이 바닥에 뒷꿈치(Heel)를 대고 자연스럽게 걷는 방법을 시도함으로서 왈츠의 올바른 춤추기 방법이 전해져 다시 인기가 높아지게 되었다.

1927년 런던에서 개최된 세계선수권대회에서 처음벽사(벽에 대해 대각선 방향)로 추기 시작해서 중앙사(홀의 중앙을 행해 대각선 방향)로 끝내는 오늘날과 같은 형태의 왈츠가 처음 소개되었으며 이 춤이 "다이어거널 왈츠(Diagonal Waltz)" 라는 명칭으로 불리워졌다. 이 대회에서 '빅터 실버스타'라는 사람이 이와 같은 스타일의 왈츠로 우승하게 된 것을 계기로 이 "다이어거널 왈츠"가 영국풍의 표준댄스로 인정되기 시작했으며 현재까지 이르게 된 것이다. 현재 영국을 비롯한 대부분의 나라에서는 "왈츠"라고 하면 3/4박자에 1분간 28~32소절의 템포(Tempo)로 연주되는 곡에 맞춰 추는 이 영국 풍의 "다이어거널 왈츠"를 지칭하는 것이 되었으나 아직도 유럽의 몇몇 나라와 미국 등지에서는 단순히 "왈츠"라고 하면 템포가 빠른 비엔나 왈츠를 가리키는 경우가 많으므로 주의할 필요가 있다. 그런 나라들에서는 우리가 그냥 "왈츠"라고 하는 이춤을 "잉글리쉬 왈츠", "인터내셔널 왈츠", "슬로우 왈츠"라고 구분해서 부르는 경우가 많다.

모던 왈츠의 움직임은 균형 있는 폴과 라이즈와 스윙이 있어야하며, 3/4박자이고, 속도는 1분에 30마디 정도이다.

(2) 탱고(Modern Tango)

현재의 탱고는 크게 2가지 스타일로 나뉜다. 댄스스포츠 정식 종목으로 포함되는 "인터내셔날 스타일(International Style)의 탱고"와 아르헨티나의 국가적 전통무용으로 사랑받고 있는 "아르젠틴 스타일(Argentine Style)의 탱고"가 있다. 이 두 스타일은 뿌리는 같으나 홀드(Hold)나 춤의 스텝, 자세 등에 있어서 서로 많은 다른 점이 있는데 그것은 1900년대 초에 탱고가 유럽에 전해지면서 서로 다른 지

역의 문화적 배경 속에서 발전하며 성장해 왔기 때문이다. 전 세계적으로 경기대회나 파티에서 많이 추어지는 춤 스타일은 인터내셔날 스타일 의 탱고이지만 아르젠틴 스타일의 탱고도 독특한 매력으로 영화 속에서나 뮤지컬 등을 통해 일반인들과 접할 기회가 많아지고 있다. 여기서는 댄스스포츠의 규정 종목인 인터내셔날 스타일(International Style)의 탱고의 기원과 역사적 배경을 중심으로 탱고를 설명하고자 한다.

탱고는 스페인의 플라맹코(Flamenco)가 좀 가벼워진 것이다. 스페인이 남아메리카의 대부분을 정복하면서, 여느 다른 스페인 민속춤처럼, 스페인에서 건너온 이주민과 함께 이 탱고는 자연스럽게 건너오게 되었지만, 사실 이 탱고가 모던 탱고로 그 형태가 바뀌게 된 점은 의문시된다. 흑인 노예와 함께 들어온 아프리카 춤인 Tangano가 더욱 앞서 들어왔는데(Andrews, 1979), 여러 해를 거치면서 이 신대륙에서는 한 두 종류의 춤이 다른 춤으로 흡수되고, 특히 19세기 후반 아르헨티나의 부에노스아이레스 빈민가에서는 이러한 춤이 하바네라(the Havanera-쿠바의 하바나지역의 민속춤)라는 춤과 합쳐져서 (Norton, 1994), 그 결과 밀롱가(the Milonga)라는 춤으로 세상에 알려지게 되었다. 초기에는 아르헨티나의 빈민층에서 인기를 모았지만, 20세기로 들어서면서, 이춤은 상류층의 인정을 받게 되었다. 그리고 1910년 파리에서 첫 공연을 가진 프랑스의 뮤직홀 스타에 의해 서유럽의 상류층으로 유입되었다(Collier, 1995).

탱고는 낭만적이며 이국적이고 환상적인 춤으로 누구에게나 매혹적인 레퍼토리(Repertoire)로 되어 있다. 탱고의 움직임은 힘이 있으며 가볍게 보이지 않는 스텝과 스타카토(Staccato)의 동작으로 이루어진다. 2/4박자로 각 박자에 액센트가 있으며, 리듬의 특징은 음이 끊어지는 듯한 스타카토(Staccato)에 있다. 1분에 대략 33~34마디 정도의 템포이다.

(3) 슬로 폭스트롯(Slow Foxtrot)

이 춤은 볼룸에서 4/4박자의 음악으로 분당 약 120박자의 템포에 맞춰 추는 커플댄스이다. 이런 템포의 빠른 춤은 서양사회에서는 빅토리아시대에 원스텝(One Step) 또는 투스텝(Two Step)등 다양한 명칭으로 불렸다(Coll, 1919). 이 춤은 한 박자 당 한 스텝 내지는 두 스텝을 진행 시킨다. 그러므로 두 개의 명칭을 갖게 된 것이다. 이 춤은 Vernon & Irene Castle부부의 나이트클럽 공연에서 캣슬 워크(the Castle Walk)로 소개되었으며, 1913년 뉴욕의 “Ziegfeld Follies"의 쇼에서 Harry Fox에 의해 인기를 모으게 되었다(Gwin, 1985). Fox의 개입이 ”폭스트롯“이라는 이름의 기원으로 유력하다. 이 용어는 그 이전에 이미 군대에서 말의 걸음걸이를 지칭하는 말로 소개되었는데, 이것은 춤을 소개하는 데 많이 쓰였었다. 이 걸음걸이는 비정상적으로 부드럽다. 정상적으로 걸을 때, 말은 오른쪽 앞다리와 왼쪽 뒷다리를, 왼쪽 앞다리와 오른쪽 뒷다리를 동시에 대각선으로 움직여 바닥에 닿는다. 이는 네다리 모두 땅에서 떨어질 때가 있으며, 발이 다시 땅에 닿게 될 때 덜컹거리는 동작이 발생하는 것을 의미한다. 말이 항상 한발을 지면에 놓음으로써 동작을 부드럽게 하고 말이나 기수가 덜 피곤하게 되듯이, 폭스트롯에서 앞다리는 뒷다리 앞으로 이동한다. 이러한 부드러운 동작은 슬로 폭스트롯의 한 특성이기도 하다. 폭스트롯은 양발을 각각 한발의 바로 앞이나 뒤에 놓으면서, 일직선상에 왼발과 오른발을 위치시켜 춤을 추었다. 그러나 1950년대 ”Revised Technique"이 알려지면서, 왼발과 오른발은 플로어에서 각자의 루트를 갖게 되었다. 이 춤은 분당 약 160박자의 템포에 맞춰 추며, Sway하는 춤으로 알려졌다. “Arthur Murray 와 Fred Astaire의 댄스 스쿨이나 댄스 스튜디오에서는 아직도 이렇게 지도하고 있다. 오리지날 ”폭스트롯“은 여러 지역에서 ”리듬댄싱“ 이나 ”블루스“로 불리어진다(Moore, 1951). 이 춤은 뉴욕에서 그리고 일년 후에는 런던에서 급속히 인기를 모으게 되었다. 양발을 나란히 놓음으로써, 이는 19세기 춤에

대한 반항으로 간주되었다. 1922년경에는 이 트롯 스텝이 the Saunter라 불리는 덜 정력적인 춤 때문에 버림을 받기도 하였다.(Adrew, 1979). 1927년에는 이 춤을 슬로 폭스트롯이라 불렀고, 부드럽게 미끄러지는 동작을 그 특징으로 하게 되었다. 이 춤의 정형화된 원리를 바꾸려는 시도도 있었다(Herbison-Evans, 1989). 그 후로, 이 춤은 국제적으로 퀵스텝과 슬로 폭스트롯의 두 가지 형태로 발전하였다. 슬로 폭스트롯은 느린 음악(분당 120박자)에 맞춰, 워크와 피봇 위주로 추어진다. 이 춤에서는 부드럽고 물 흐르는 듯 한 아름다움이 유지되었는데, 이는 볼룸 플로어에서 그 반대성격의 탱고와 큰 대조를 이루었다. 이 춤은 4/4박자로서 첫째와 셋째 박자에 액센트가 있으며 첫 번째가 더 강하다. 속도는 1분에 30마디 정도이다.

(4) 퀵스텝(Quickstep)

4/4박자에 템포(Tempo)는 1분간 50-52마디가 연주되는 곡에 맞춰 춤을 춘다. 원래 미국의 춤으로 현재는 모던 댄스 경기나 메달테스트, 댄스교사 자격시험 등에서 빼놓을 수 없는 가장 인기 있는 춤이다. 이 춤의 역사에 대해서 말하자면, 이 춤이나 이 춤의 리듬이 어느 날 갑자기 유행한 것은 아니고 아주 자연스럽게 조금씩 변화해 오면서 오늘날까지 이르게 된 것으로 한 마디로 딱 잘라 말하기는 어렵다.

1920년대 거치면서, 래그타임(Ragtimetime)음악이 스윙(Swing)으로 발전하자, 찰스톤(Charleston)과 심리(Shimmy), 블랙 바텀(Black Bottom)과 같은 새로운 춤들이 유행하게 되었다. 찰스톤은 Cape Verde Islands에서 일하는 흑인 부두 노동자들에 의해 격정적인 원무(Round Dance)로 발전하게 되었다. 이 춤은 1922년 뉴욕에서 George White의 흑인 코미디 쇼에서 처음으로 공연되었는데 1923년 Ziegfeld Follies에 의해 “Running Wild”쇼에서 선보인 후, 백인 사회에서도 인기

를 모으게 되었다. 유럽에서는 1920년대 파리에서 Josephine Baker에 의해 유행하게 되었다. 분당 200에서 240박자의 음악에 맞춰 매우 경쾌한 팔 동작과 사이드 킥으로 구성되었다(Sadie, 1980). 이 춤은 전 세계적으로 매우 유행하였으나, 이춤의 와일드한 성격이 다른 품위 있는 볼룸댄스에서 이를 금지하게 되었다. 블랙 바텀은 디트로이트 교외의 블랙 바텀 이라는 곳에서 시작되었다고 추정된다. 이 춤은 1926년 George White의 "Scandals" 쇼에서 선보인 후 인기를 모으게 되었다(Sadie, 1980). 이 춤은 분당 140~160박자의 음악에 맞춰, 상체를 흔들고, 무릎을 구부려 짧게 차는 듯한 동작들을 포함한다(Sadie, 1980). Shimmy는 아마 흑인 노예에 의해 미국에 들여온 흑인춤 Shika가 변형된 춤이라고 할 수 있다. 이 춤은 1909년 Perry Bradford의 "The Bullfrog Hop"라는 노래에 언급되어 있다. 미국에서는 1910년에서 1920년에 걸쳐 매우 인기를 모았으며, 1922년 Ziegfeld Follies에서 Gilda Gray가 이를 소개한 후에는 전국적으로 열광적인 인기를 모으게 되었다. 현재는 양어깨나 양 엉덩이를 전후좌우로 번갈아 빨리 흔드는 것을 의미하며, Belly Dancing의 한 종류가 되었다. 이러한 춤들은 1923년 Paul Whiteman 밴드가 영국을 방문한 후, 폭스트롯의 더 빠른 템포의 버전으로 흡수되었으며, 퀵스텝으로 알려지게 되었다(Sadie, 1980).

최근에는 분당 약 200박자에 맞춰 추게 되었으며, 그 안에는 원래 폭스트롯의 Walks, Run, Chasses, Turns 동작이 있으며, Locks이나 Hops, Skips등과 같은 빠른 피겨들도 첨가되었다. 1928년부터 1929년까지 퀵스텝은 다분히 특징적인 체이스 스텝에서 비롯되었다고 볼 수 있다. 퀵스텝은 기술이 비교적 어렵고 매우 넓은 공간을 필요로 하는 종목이다. 박자는 4/4이며 속도는 1분에 50마디 정도이다.

(5) 비엔나 왈츠(Viennese Waltz)

3/4박자 춤의 첫 기록은 볼타(the volta)라는 민속음악의 한 가지인 1559년 프랑스 프로방스 지역의 농부의 춤(Chujoy, 1967)이다. 볼타는 이 시기의 이탈리아의 민속춤으로 주장되기도 한다. “볼타”라는 말은 이태리어로 “회전”을 의미한다. 16세기동안, 서유럽 왕실에서 유명해졌으나 너무 가까운 스킨쉽으로 인해 루이 14세 때에는 한때 궁정에서 이 춤이 금지되기도 하였다. 1954년에는 “왈츠”를 위한 실질적 음악이 독일에서 처음 나타났다(Sadie, 1980). 독일어로 “왈츠” 또한 “회전”을 의미한다는 것을 제외하고는 왈츠와 볼타와의 상관관계는 확실하지 않다(Norton, 1994). 왈츠 역시 도덕적인 비판이 뒤따랐지만 그럼에도 불구하고, 열성 팬들을 수용할 수 있도록 개장한 큰 댄스홀을 가진 비엔나에서 이 춤은 매우 인기가 있었다. 1812년에 이 춤은 독일 왈츠(the German Waltz)라는 이름으로 영국에 소개 되었고, 대단한 반향을 불러 일으켰다(Silvester, 1980). 19세기를 지나면서, 이 춤은 정형화되고, 요셉과 요한 스트라우스 형제의 음악에 의해 더욱 인기를 끌게 되었다. 왈츠는 기본적으로 상승(Rise)과 하강(Fall)을 강조하고 기품 있고 아주 우아한 춤이다. 랜들러는 비엔나 왈츠의 틀을 만들었으며, 1800년과 1820년 사이 랜들러에 의해 제창된 스텝의 종류는 음악의 스피드에 의해 점차 줄어들게 되어 6개의 스텝으로 비엔나 왈츠가 만들어졌다. 이는 영국과 독일이 약 60회에 걸친 많은 회의를 통해 결정 되었다(DSA, 1999).

현재 비엔나 왈츠는 분당 약 180박자의 템포에 맞춰 제한된 범위의 피겨 - Change Steps, Hesitations, Hovers, Passing Change, Natural and Reverse Turns로 추어진다. 비엔나 왈츠는 3/4박자이며, 속도는 1분에 60마디 정도이다.

2) 라틴 아메리카 댄스(Latin- American Dance)

국제 Dancesport 선수 전에서 채택하는 "Latin &American" Dance 의 5개 종

목은 Samba, Rumba, Paso Doble, Cha Cha, Jive 이다.

Hold 자세는 figure 마다 변화되는데, closed ballroom hold 자세도 있고, 한 손만 잡는 자세도 있고 여러 가지 변화가 있다. 각 dance 마다 여러 가지 수준 단계별로 표준화되고 분류가 되어 있다. 국제적으로 통용되는 어휘, 기술, 리듬, 템포가 정의되어 있다. 고대 라틴어에서 유래된 로마어(프랑스어, 스페인어, 포르트갈어, 루마니어)들이 아메리카 대륙의 실생활에 퍼져있는 문화를 규정한다. 라틴 아메리카지역에서 발생한 세 종목과 스페인/프랑스에서 발생한 한 종목, 그리고 미국에서 발생한 한 종목의 춤이 현재 국제적으로 표준화된 “라틴 - 아메리칸” 댄스를 구성하였다. 여기서 “라틴 - 아메리칸”이라는 용어는 “라틴아메리카”라는 지역을 나타내기보다는 “라틴과 아메리칸”이라는 말이 축약된 것이다(Lavelle, 1975). 라틴 아메리카지역에서 발생한 세 가지의 춤은 이 지역의 원주민과 유럽인, 흑인의 춤이 혼합되어 발전하였다. 춤은 이 지역의 원주민과 유럽인, 흑인의 춤이 혼합되고 융화되어 발전 하였다. 춤은 유럽인과 흑인, 원주민 이 세 문화에서 실질적인 역할을 하였다. 1569년 멕시코의 총독은 흑인노예들의 주 레크리에이션이 Aztec Calendar Stone의 주위를 돌면서 춤을 추는 것이 되자, 아예 이 돌을 묻어버리도록 명령하기도 했다. 그 후에 총독은 춤은 일요일과 축제일에, 시간은 정오에서 오후6시 사이에만 추도록 명령하였다(Sadie, 1980). 17세기와 18세기를 거치는 동안 이 세 문화는 점차 혼합되어 Creole이라는 새로운 문화를 만들어 내게 되었다. 유럽의 춤들은 라틴 아메리카로 유입되자, 받아들여져 크리올화 되었다(Sadie, 1980). 쿠바에서는 콘드라 댄스(Comtra Dance)를 분절음을 사용하여 콘드라댄자 하바네라(Contrafanza Habanera)로 변형되었고, 이것이 “Danzon″이 되었다. 후에 음악이 한 마디 안에 더욱 많은 분절음을 가진 음악으로 변하자 ”Son″으로 축약되었다. 이 리듬은 1795년 초 브라질에서 Modinha(사랑의 노래)에서 사용되어 19세기 초 유럽에서 인기를 모으게 되었다(Behague, 1979). 이제

이 복잡한 분절음의 리듬은 모든 라틴-아메리카 댄스들의 한 특성이 되었다. Latin- American Dance의 각 종목별 역사를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 삼바(Samba)

16세기 포르투갈인들은 브라질에 앙골라와 콩고의 흑인노예들을 많이 유입시켰는데 그 노예들은 그들의 춤인 카타렛(Catarete), 엠블라다(Embolada), 바투크(Batueque)함께 가져오게 된다. 이 춤들은 서로 배꼽을 접촉하였기 때문에 유럽인들은 이를 죄악시하였다(Raffe, 1964). 엠볼라다는 안전을 위해 뿔위에 공을 지니고 다니는 소(牛)에 관한 것으로 나중에 이 용어는 "바보"를 의미하게 되었다(Michaelies, 1955). 바투크는 매우 인기가 있어서 Manuel 1세가 이를 금지하는 법을 통과시키기도 했다. 이 춤은 찰스톤의 스텝들과 같이 손뼉을 치며 원을 돌며 추는데, 그 원의 중심에서는 한 커플이 솔로로 춤을 추었다(Raffe, 1964). 1830년경에는 이러한 흑인춤들과 원주민의 춤 룬두(Lundu)의 몸 구르기와 흔들기 같은 동작들이 합쳐져서, 하나의 혼합 춤으로 발전하였다. 나중에는 코파카바나와 같은 카니발 스텝들도 첨가되었다. 차츰 리오의 상류층 사람들도 클로즈드 포지션에서 추는 춤으로 변형시키기는 하였지만, 이 춤을 받아들였다. 이 춤은 그 후 젬바 퀘카(Zemba Queca)로 불려졌으며, 1885년에는 "우아한 브라질 춤"으로 묘사되기도 하였다(Burchfield, 1976). 이것이 후에는 "메셈바"로 불려졌다. "삼바"라는 명칭의 기원은 확실하지 않다. 이는 셈바(Semba)의 오기(誤記)로 추정되거나 흑인 남성과 원주민 여성의 결합으로 태어난 후예를 의미하는 "잠보(Zambo)"가 변형된 것이라는 또 다른 주장도 있다. 이 춤은 나중에 머시셔(Maxixe)라는 춤과 혼합되었다(Raffe, 1964). 이 머시셔 또한 원래 브라질 춤으로서, 투스텝과 같은 원무이며 선인장의 한 종류의 이름을 따서 명칭이 지어졌다. 머시셔는 20세기 초에 미국에 소개되었다. 머시셔는 1905년 파리에서 공연된 후 유럽에서 인기

를 모았다. 이 춤은 쿠바의 하바네라 음악에 맞춰 폴카의 스텝들을 추는 춤으로 묘사되었다. 현재까지 삼바는 하나의 Chasse와 Point로 구성된 머시셔라 불리는 스텝을 포함하고 있다(Romain, 1982). 캐리오카라 불리는 삼바의 한 종류가 1934년 영국에서 다시 유행하였다. 삼바는 1956년 국제적 보급을 위해 Pierre Lavelle에 의해 표준화 되었다(Lavelle, 1975). 현재 국제형식에서도 삼바는 그 다양한 기원만큼, 여전히 여러 가지 다른 리듬을 가지 피겨들을 갖고있다(Herbison-Evans, 1988). 2/4박자로 두 번째 박자에 액센트가 있으며 1분에 48~56마디의 템포이다. 삼바의 특징은 삼바 스텝 사이의 반박자마다 Hip Movement가 들어가고 상체를 세운채로 이동하고 무게는 Forward balance이고, 엄지발가락에 무게를 실어 이동하는 것이다.

(2) 룸바 (Rumba)

Rumba는 Cuba에서 유입된 아프리카 흑인노예의 춤으로, 발동작보다는 Body 동작에 초점이 맞추어진 춤에서 그 유래를 찾아볼 수 있다. 이 춤에서는 항아리나 스푼, 병을 서로 두드려서 만들어지는 교차되는 듯한 복잡한 리듬이, 멜로디보다 더욱 중요하게 여겨졌었다(Raffe, 1964). 이 춤은 19세기에 아바나에서 유럽의 콘트라단자와 혼합되어 발전하였다(Sadie, 1980). "룸바"라는 명칭은 1807년 한 댄스밴드를 우해 사용되었던 "룸보소 오케스트라"라는 용어에서 파생된 것으로 추정된다. 스페인어에서는 "길Route" 나타내는 "Rumbo", "무더기 Heap pile"을 나타내는 "Rumba"와 카리브해에서 유명한 술인 "Rhum"이라는 용어가 있으며 (Smith, 1971), 이 용어들은 이미 이 춤이 만들어졌을 때 가기 쓰이고 있었다. 이 룸바라는 명칭은 또한 스페인어의 "회전목마"를 나타내는 말에서 파생되었다는 주장도 있다(Morris, 1969). 쿠바의 지방 룸바는 농가 마당의 동물들을 흉내낸 팬터마임으로서, 일반인들이 참가해서 추는 춤이라기보다는 일반인들에게 보여주

는 공연용 춤이다(Ellfeldt, 1974). 춤을 추는 동안 양어깨의 높이를 계속 유지하는 것은 무거운 짐을 운반하는 동안의 노예들의 동작에서 비롯된 것이다(Rust, 1969). 유명한 룸바곡인 “La paloma"는 1866년 쿠바에 알려졌다. 룸바는 1930년대에 지방의 룸바와 구아라차(Guaracha), Cuban Bolero(스페인 볼레로와는 상관이 없는), Son이 혼합된 형태로 미국에 소개 되었다(Ellfeldt. 1974). 영국의 댄스스포츠교사인 Pierre Lavelle가 1947년 아바나를 방문하여, 룸바가 미국 룸바처럼 첫 번째 박자가 아닌 두 번째 박자에서 한 스텝을 쉬는 것(Break Step)을 발견하였다. 그는 이 스텝을 아바나의 Pepe Rivera에게서 배운 많은 스텝들과 함께 영국에 들여왔다. 첫 번째 박자가 아닌 두 번째 박자에서 한 스텝을 쉬는 것과 함께 이러한 스텝들이 표준 인터내셔날 쿠바 룸바의 부분을 이루게 되었다(Lavelle, 1975).

기본적으로 룸바는 라틴아메리카 음악과 댄스의 정수이다. 정적이고 미끄러지는 듯한 움직임과 열정적인 동작들로 이루어져 있다. 또한 매우 환상적인 리듬과 동작을 가졌고 여성댄서가 여성다운 춤사위를 표현할 수 있게 하는 동작들이 많다. 4/4박자로 라틴 아메리카 민족의 특이한 악기들로 연주되며 넷째 박자에 액센트를 준다. 1분간 대략 27~30마디의 템포로 연주된다. 첫 번째 박자는 가장 강한 박자인데, 여기서는 움직이는 것은 스텝이 아니고 Hip만 움직인다. 이 음악의 Slow Temp와 더불어서 Hip의 움직임을 강조하는 춤이며 매우 로맨틱하다. 룸바에서도 삼바처럼 무게 중심은 앞으로 쏠려있고, 전진 스텝은 발가락부터 디디고 상체는 세운채로 움직인다.

(3) 파소도블레(Paso Doble)

파소도블레는 스페인에서 생겨났으며 흑인 문화에서 오지 않은 유일한 춤으로써 2차 세계대전 이후 대회의 춤으로 받아들여졌다(IDSF, 1999). 1918년경에 프

랑스를 중심으로 한 유럽등지에서 사교댄스로써 정식 레퍼토리에 더해진 춤이다. 현재는 라틴 5종목의 경기용 댄스로써 뿐만 아니라 시범(Demonstration)댄스의 “꽃”과 같은 존재가 되어 있다. 파소도블레는 오늘날에 이르는 과정에서 프랑스(특히 남부지역)에서의 발달이 큰 영향을 주었고 역사적으로도 그것을 확인할 수 있으며 그 증거로서 아직 몇몇 피겨(Figure)는 프랑스어로 된 명칭을 가지고 있다.

요즘에는 편곡된 다양한 음악이 나오고는 있으나 파소도블레는 거의 항상 같은 음악인 "Spanish Gypsy Dance"에 맞추어 추어지는 음악적인 특성이 있다. "Spanish Gypsy Dance"의 곡을 바탕으로 한 2/4박자 또는 6/8박자의 빠르고 강렬한 음악을 사용하며 한 걸음 한 걸음(March Walk이라고 한다)마다 강한 악센트를 붙여 춤을 춘다. 음악의 템포(Tempo)는 댄스스포츠 10종목 중에서 가장 빠른 1분간 60-62소절의 빠르기를 사용하며 Accent는 Tango와 마찬가지로 전부 "강" 이다. Paso(걸음, 걷기 즉, Step의 뜻) + Doble(Double 즉, 2배)의 스페인어(합성어)로 즉, 투스텝 (Two Step)또는 더블스텝(Double Step)의 의미이다. 간혹, 춤을 출 때 각 각의 1박자마다 1보의 스텝을 하므로 "One Step"이라고 하는 것이 더 정확한 것이 아닌가? 의문을 갖는 분들이 있지만 실제로는 각 스텝 2보가 하나의 세트를 구성하기 때문에 더블스텝의 의미를 갖는 것이다. 다시 설명하자면, 6/8박자의 곡은 한 마디를 1,2. 1,2. 1,2로 춤추기 때문에 더블스텝(Double Step)이라 부르는 것이다. 이 춤의 기본적인 피겨(Figure)들은 March Walk(행진 걸음)으로 구성되어 있으며 전체적으로 투우(Bull-Fight) 경기의 동작을 묘사한 것이 특징인데 남자가 투우사(Matador)의 투혼을 표현하며 여자는 투우사가 휘두르는 빨간 망토(Cape)나 투우의 움직임을 표현함으로써 남자의 동작과 어우러진다. 특히 남자는 위엄 있는 자세로 서서(Proud Looking), 각 스텝을 정확하게 발 근육의 강한 텐션(Tension)에 의해 완전히 컨트롤 해 가며 춤을 추고, 몸은 똑바로 당

당하게 유지해야하며 홀드(Hold)한 남자의 왼팔과 여자의 오른팔은 다른 춤을 출 때보다 좀 높게 유지하면서 각 스텝을 강하고 정확하게 해야 한다. 또한 몇 몇 피겨의 동작과 팔 동작은 스페인의 전통적인 집시 무용인 플라멩코(Flamenco)의 영향을 받은 것으로 독특한 바디 라인(Body Line)을 나타낸다. 여기서, 파소도블레 춤의 원형인 투우(Bull-Fight)에 대해 말하자면, 현재 스페인에서는 "휘에스타(Fiesta)"라고 부르며, [국기]로써 보호받고 있다.

투우 경기의 시작은 옛날 무어인들을 통해서 시작된 것으로 알려져 있고 원래는 남자가 야생 동물과 어느 한쪽이 죽을 때까지 싸우게 하여 승리자에게 식량을 얻을 수 있도록 한 싸움에서 비롯된 경기로 11세기경까지는 마을의 광장에서 이루어 졌으나 그 후 17세기까지 귀족들의 놀이문화로 궁정 내에서 즐겨졌고 1726년 스페인 남부 출신의 '프란시스코 로메로(Fracisco Romero)'라는 사람이 처음 그의 아들 '쥬안(Juan)'과 함께 조를 이루어 일반 관객을 모아 볼거리로써 성공시켜, 그가 개조된 투우의 시조로 불리우게 되었다. 그 때문에 현재에도 투우사는 스페인 남부 출신자가 많다고 한다. 투우장은 아레나(Arena), 투우사는 마타도르(Matador), 창을 찌르는 사람은 벤더릴레로 (Banderillero), 말을 타고 창으로 소를 찌르는 사람을 피카도르(Picador), 투우사가 휘드르는 붉은 천을 카포테(Capote)라고 하는데 실제 투우 경기는 스페인에서 매년 봄, 부활절의 일요일부터 11월까지의 매 일요일마다 행해진다. 스페인 이외에 프랑스 남부, 포르투칼, 멕시코, 페루 등지에서 자주 행해지고 있으며 각각의 나라마다 규칙은 좀 다르다.

(4) 자이브(Jive)

(째즈, 스윙, 스윙 춤, 스윙을 연주하다, 열광적으로 연주하다)의 뜻을 지니고 있으며 댄스 스포츠에선 인터내셔날 스타일에 속한 볼룸댄스의 라틴 아메리칸 댄스 종목 중 하나로 댄스스포츠 규정 10종목에 포함된다. 1분 당 42-44마디가 연

주되는 4/4박자 음악에 맞추어 춤을 춘다. 미국의 스윙(Swing)이란 춤을 Triple Step으로 발전시켜 국제화 한 것으로 빠른 템포임에도 불구하고, 자이브는 일반인들 에게도 가장 인기 있는 댄스스포츠 종목이다.

자이브의 역사를 자세히 살펴보면 Lindy, Jitterbug, Swing 등 여러 가지 다른 명칭들이 등장한다. 1926년 3월 12일 뉴욕에는 "Savoy"라는 댄스 홀이 개관되었는데 아주 넓은 댄스 홀이었으며 2층으로 된 밴드 무대가 설치되어 있었다고 한다. 이 거대한 댄스 홀에는 이 후 30여 년간 당대의 이름 있는 밴드들이 모두 와서 연주할 만큼 유명하였는데 이런 명성에 걸맞게 유명한 댄서들도 이곳에서 춤추기를 좋아했다. 이 때 가장 유행했던 음악이 바로 Jazz(Swing이라고도 함)였으며 이 음악에 맞추어 댄서들이 개발해 낸 당시의 춤은 곡예에 가까운 형태의 것이었으며, 또 여기에서 그치지 않고 각자가 서로에게 지지 않으려는 경쟁심에 더욱 신기한 동작들을 고안해 내기 시작했다.

1920에서 30년 사이에 이렇게 해서 생겨난 것이 "Lindy(자이브의 모태가 되는 춤)"라는 댄스로 뉴욕의 Harlem이라는 흑인가에서 비롯되었으며 얼마 되지 않아 Savoy댄스홀이 그 춤의 요람지가 되었다. 그 후 1936년경에는 이 춤이 전 미국에 휩쓸 듯이 번져 나갔으며 인기가 절정에 달하게 되었다. 그러나 전문적인 댄스교사들의 이 춤에 대한 반응은 매우 부정적이었는데 1936년 전 미국 댄스교사협회의 회원이던 'Philip Nutle'이라는 사람은 단언하기를 "이 춤은 올해 겨울을 넘기지 못할 것이다"하고 말하기도 했다. 물론 그의 예상은 빗나갔다. 그리하여 1942년 뉴욕 댄스교사협회의 회원들은 이 춤을 인정할 수밖에 없었다. 또한 1936년경부터 Lindy Dance와 Swing Dance에 영향을 받은 "Jitterbug"이라는 춤이 2차 세계대전이 끝날 무렵까지 미군 및 젊은이들을 중심으로 아주 유행하게 되는데 그 당시 미국 내의 모든 간이 음식점에 설치되어 있던 자동 음악기(Juke Box)에 동전을 넣으면 대부분 이 지터벅 음악이 흘러나왔을 정도이다. 2차 세계대전

의 종전과 더불어 이 지터벅의 인기도 감소하기 시작했지만 1970년대 이 후 이 춤이 International Style의 자이브(Jive)로 새롭게 다듬어져서 전 세계로 전파됨에 따라 많은 나라에서 각광을 받고 있다.

다시 정리하자면 자이브의 원형은 미국의 1920년대 Swing과 Lindy라는 춤이며 이것이 1940년대 지터벅(Jitterbug)을 거쳐 유럽에 전해지면서 락앤롤(Rock'n Roll)의 영향을 받아 새롭게 다듬어진 춤인 것이다. 그러므로 자이브를 제대로 이해하려면 역사적인 배경뿐만 아니라 자이브에 영향을 주었던 많은 다른 명칭의 옛 춤들도 어느 정도 알아둘 필요가 있다. 실제로 현재 라틴 종목의 댄서들이 경기에서 자이브(Jive)를 출 때 안무 중간 중간에 스윙(Swing)이나 락앤롤(Rock'n Roll), Lindy 등의 예전 춤동작을 많이 응용하여 사용하고 있는 추세이다.

(5) 차차차 (Cha Cha Cha)

차차차는 영국 댄스스포츠교사인 Pierre Lavelle이 1952년 쿠바에 방문했을 때, 종종 룸바가 여분의 박자를 가지고 춘다는 것을 알게 되었다. 영국에 돌아와서 그는 이 스텝을 별개의 춤으로 가르치기 시작하였다. 이 명칭은 스페인어로 “보모(保姆)”라는 말의 “ChaCha", "코카잎을 씹는” 뜻의 “ChaChar", 또는 ”차(茶)“라는 말의 ”Char"등 다양한 기원을 가지고 있지만, 가장 신빙성 있는 것은 빠르고 경쾌한 쿠바춤인 Guaracha에서 파생된 것이라는 주장이다(Elldeldt, 1974). 이 춤은 20세기 이전부터 유럽에서 인기를 끌어왔다. 차차 라는 명칭은 많은 스텝을 포함되어 있는 샷세 시 두발의 구르는 소리가 의성화된 것이라는 주장도 있다(Sadie, 1980). 이것은 춤을 출 때 한 마디의 어느 박자에 강세를 두느냐에 따라 달라진다. 즉 처음 경우에는 네 번째 박자에 강세를 두고, 두 번째 경우에는 첫 번째 박자에 강세를 두는 것이다(Rust, 1969). 1954년에는 이 춤을 “가이로 리듬(Guiro Rhythm)을 가미한 맘보”로 설명하기도 했다. 가이로란 말린 조롱박으로

만들어진 것으로서 톱니 모양을 가진 막대기로 비벼서 소리를 내는 악기이다. 맘보는 원래 하이티 춤으로서 1948년 Prado에 의해 서방에 소개되었다. “Mambo″ 라는 말은 아프리카에서 온 흑인 노예들의 종교인 부두교 여사제의 명칭이다 (Burchfield, 1976). 그래서 차차차는 서아프리카의 종교 의식 춤에서 그 기원을 찾을 수 있다. 맘보에는 싱글, 더블, 트리플 이 세 가지의 형태가 있다. 트리플은 한 마디당 5박자로 구성되는데, 이것이 차차차로 발전하게 된 형식이다(Rust, 1969) (Sadie, 1980).

차차차의 리듬은 심각하지 않고 단음적으로 활기차기 때문에 동작의 움직임들이 대담하면서도 활기차다. 봉고 드럼이나 마라카스를 두드리는 음악 소리 자체가 차차차로 들린다. 차차차는 균형있는 스텝의 변화를 강조하며 라틴 아메리칸 댄스 중에서도 가장 인기가 있는 종목으로 각광 받고 있다. 4/4박자로 첫째 박자에 액센트가 있으며 1분에 28~30마디의 템포이다.

2. 댄스스포츠의 경기방식과 심사 규정

1) 경기방식

댄스스포츠 국제 경기 규정 10개종목은 <표 1>과 같다.

경기대회는 IDSF 경기규칙(Competition Rule)과 심사규정(AdjudicationRule)에 의거하여 스탠더드 댄스 부문과 라틴아메리칸 댄스 부문 모두 예선(First Round), 준결승(Semi Round), 결승(Final)의 3단계로 실시한다.

심사위원(Judge)은 통상 7명 이상으로 구성하며 국제경기대회는 IDSF가 각국에서 한명씩 심사위원을 지명한다. 심사위원장(Chairman)은 심사위원 중에서 호선하거나 별도로 지명할 수 있다. 심사위원은 다수결의 원칙에 입각한 스케이팅 시스템(Skating System) 방식을 적용하여 참가커플의 과반수이상을 다음 단계의

<표 1> 댄스스포츠 국제 경기 규정 10개 종목

유형	종목	BMP	박자	기원
Latin American Dance	Cha Cha Cha	30~32소절	4/4	쿠바
	Samba	50~54소절	2/4	브라질
	Rumba	27~29소절	4/4	쿠바
	Paso Doble	60~62소절	2/4	스페인
	Jive	42~44소절	4/4	미국
Standard Dance	Waltz	29~30소절	3/4	오스트리아
	Tango	30~33소절	2/4	아르헨티나
	Foxtrot	29~32소절	4/4	미국
	Quick step	48~50소절	4/4	미국
	Viennes Waltz	58~60소절	3/4	오스트리아

BMP(Beat Per Minute : 1분간 연주 속도)

시합에 진출시키고 결승전은 최소 6개 커플을 진출시켜야 한다. 참가커플의 규모가 많으면 재선을 통하여 준결승 진출자를 선발할 수 있다.

경기대회는 영역별로 아마추어와 프로페셔널로 구분하여 개최하며 아마와 프로 모두 부문별, 연령별로 세계 선수권대회, 지역별 선수권대회 등을 개최하고 있다. 프로페셔널 경기대회는 16세 이상만 참가할 수 있으며, 경기대회에서 오픈(Open)이란 명칭을 사용하면 연령에 구애받지 않고 참가할 수 있다는 뜻이다.

2) **심사규정**

가. 대회의 구성

국제초청경기대회를 제외한 모든 경기대회는 최소한 예선(First Round), 준결승(Semi-final), 결승(Final)으로 구성한다. 참가 커플이 많으면 재선(Re-Dance)을 실시할 수 있다. 준결승은 2회의 경기(Heat)로 치러야만 하고 공개채점은 결승에서만 실시한다.

나. 재선 제도(Re-Dance System)

세계선수권대회, 대륙선수권대회와 세계 순위대회에서 24개 커플보다 많은 커플이 참가하면 예선부터 재선 제도를 실시한다. 커플에게 2회의 예선에 참가할 기회를 주어야 하며 심사위원장은 2회의 예선에 출전할 커플의 수를 결정한다.

다. 준결승의 심사

에선에 참가한 커플의 최소 50%를 준결승에 진출시켜야 한다. 세계순위대회는 이 조항을 적용하지 않는다. 다만, 국제 텐 댄스경기대회는 예선, 재선, 준결승, 결승만으로 구성한다.

라. 결승의 심사

결승전에는 6개 커플을 진출시켜야 한다. 그러나 심사위원장이 결정하면 그 이상도 진출시킬 수 있다. 결승전에서는 스케이팅 시스템(Skating System)에 의한 공개채점을 실시해야 한다. 그리고 각 부문의 처음 종목과 마지막 종목은 한 커플씩 입장하면서 45초간의 독무를 추고, 6개 커플이 1분 30초간의 군무를 추도록 되어 있다.

이 종목은 예술성과 기술성에 입각하여 커플의 등위를 각각 채점해야 한다. 예를들면, 스탠다드 댄스 부문의 경우 종목의 순서가 왈츠, 탱고, 비엔나 왈츠, 폭스트로트, 퀵스텝이면 왈츠와 퀵스텝 2종목은 예술성과 기술성을 각각 따로 채점한다.

마. 공개채점

결승전에서는 심사위원들이 공개채점을 실시해야 하고 오직 1개 커플에게만 1개 등위를 주어야 하며 2개 커플 이상에게 같은 등위를 주어서는 안 된다.

경기대회의 주최자는 대회가 끝나면 채점표를 공개해야만 한다. 다만, 팀 매치는 각 라운드마다 공개채점을 실시할 수 있으며, 팀의 성적은 1, 1과 2분의 1, 2, 2와 2분의 1, 3 등으로 평가한다. 1이 가장 좋은 등위이다. 동일한 점수를 줄 수 있다.

모든 라운드에서 실력이 같으면 서로 상대 팀에서 순위가 같은 커플과 대항하여 춤을 추어야 하며 커플의 교환은 허용되지 않는다.

3. 세계 댄스스포츠협회 *(World Dance& Dance Sport Council)* 경기 규칙

영국에 본부를 두고 있는 세계 댄스스포츠협회는 현재 세계에서 가장 권위있고 오랜 전통을 갖고 있는 국제 댄스스포츠 협회이며 여러 나라에서 경기대회가 유치되지만 공통의 시스템으로 대회가 치러질 수 있도록 기본적인 규칙을 제시하고 있다. 그 중에서 국내에서 시급히 도입하고 적용해야할 항목은 다음과 같다.

1) 공인된 타이틀 *(Certified Title)*

세계 댄스스포츠협회에 제시한 경기규칙 제34조를 보면 챔피온쉽 타이들은 아래와 나와 있는 종목에 부여되며, 춤은 <표 2 >에 명시한바와 같이 모든 라운드에서 정해진 순서대로 추어야 한다(WD & DSC, 1999).

<표 2> 종목별 순서

	종	목	템 포 (B P M)
Standard	1	Waltz	30
	2	Tango	33
	3	Foxtrot	30
	4	Quick step	50
	5	Viennes Waltz	58~60
Latin	1	Cha Cha Cha	30
	2	Samba	50
	3	Rumba	27
	4	Paso Doble	62
	5	Jive	44

(참고: 템포는 바뀔 수 있다)

2) **비쥬얼 마킹 시스템** *(Visual Marking System)*

세계 댄스스포츠협회에 제시한 경기규칙 제79조~81조를 보면 비쥬얼 마킹 시스템이 있다. 즉 대회의 점수는 결승전의 각 종목이 끝난 직후나 결승전의 마지막 종목이 끝난 후 발표되어야 하며 대회조직위는 어떠한 심사방식이 사용될 것인지에 대해 미리 선수와 경기임원에게 통보하고 그 사항을 신청서에 명시에 놓아야 한다. 또한 신청서에 결승전의 각 종목이 끝난 후 발표할 것인지에 대해 명시해 놓아야 한다(WD & DSC, 1999).

3) **스케이팅 시스템***(Skating System)*

세계 댄스스포츠에 제시한 경기규칙 제123조~127조를 보면 결승전은 준결승전까지 점수를 합산하여 선정된 커플들로 이루어지며 결승전의 앞선 모든 라운드에서 경기에 참가한 커플 중 적어도 50%는 다음 라운드에 진출한다고 규정짓고 있다. 또한 6커플을 결승전에 진출하도록 하며 결승전에서 심판은 커플 간에 동점을 줄 수 없다. 그리고 결승전에서 심사를 함에 있어 반드시 스케이팅 시스템을 적용해야 한다(WD & DSC, 1999).

4) **리프트에 대한 규정**

리프트란 파트너의 도움이나 지지를 받으면서 댄서가 양발을 동시에 플로어에서 떼고 2박자동안 플로어에 발이 닿지 않는 동작을 의미하는데 일반적인 경기대회에서는 이를 엄격히 규제하고 있다. 세계 댄스스포츠협회에 제시한 경기규칙 제85조~90조를 보면 세계댄스스포츠협회 규칙 하에 개최되는 모든 프로경기에서 리프트는 허용되지 않고 이 규칙을 위반한 선수의 번호에 'D'를 표시하고 심판장에게 이를 대해 보고해야 하며 결승전을 제외한 라운드에서 연속으로 이 규칙을 위반하고 심판 대다수에 의해 이 사실이 보고 된 경우에는 해당 라운드에서

의 선수의 점수는 심판장에 의해 삭제되어야 한다. 또한 'D' 표시와 자격박탈은 검사관의 기록지에 표시되어야 한다(WD & DSC, 1999).

5) 심판부문

(1) 최소 심판수

세계 댄스스포츠 챔피온쉽에서는 최소 11명의 심판이, 유럽 댄스스포츠 챔피온쉽에서는 최소 9명의 심판이 있어야 한다.

(2) 심판의 자질

프로 심판은 해당 종목에 관한 시험을 통과하고, 소속단체의 회원증을 소지해야하고 프로서 선수생활을 하고 있는 자는 국제 프로 경기나 챔피온쉽에서 심판을 볼 수가 없다.

(3) 심판의 행동

심판은 심판끼리 거리를 두어 서있거나 앉아있어야 하며, 그 위체에서 선수들을 방해해서는 안되며 심판은 대회가 모두 끝날 때까지 관중이나 선수, 코치들과 담소를 나누더라도 특정선수의 공연내용에 대해서는 토론할 수 없다는 것을 명심해야 한다. 만약 이에 응하지 않으면 징계를 받게 된다. 그리고 심판간에 점수 비교를 할 수 없으며, 각자 독자적으로 심판을 보아야 한다. 그리고 심판은 모든 커플을 보기 위해 자유롭게 이동할 수 있지만 음악이 끝날 때까지 플로어에 남아있어야 한다. 또한 심판은 채점카드에 잉크로 자신의 코드문자를 포함하여 채점 및 사인을 하며, 모든 변경사항에는 서명을 하도록 한다.

(4) 심판의 지명

추천 2년 연속으로 동급의 세계 댄스스포츠협회대회의 심판을 볼 수 없으며, 또한 같은 해에 한번이상 세계대회나 대륙대회에 심판을 볼 수 없다.

세계댄스스포츠협회의 규정에서는 비주얼 마킹 시스템이나 스케이팅 시스템 그리고 심판부문까지 세세하게 규정하고 있지만 국내 대회에서는 이런 규정들이 명확하게 제시되지 못하고 각기 대회마다 서로 다른 규칙을 적용하기 때문에 큰 혼선을 빚고 있는 실정이다. 따라서 국내에서도 심판, 선수, 관람자등등 모든 사람이 공감하고 공유 할 수 있는 규정을 정리 보급하는 것이 시급한 과제라고 본다.

4. 댄스스포츠경기와 심판

1) 댄스스포츠심판의 기능

심판이라고 하면 통상적으로 도착순위의 판정, 던지기경기에서의 유효와 무효의 선언, 경기상의 행위에 관한 규칙위반과 판정과 벌칙적용 등을 주 임무로 하는 경기 임원을 의미하는 것이다. 경기가 바람직하게 운영되어 성공을 거두게 하려면 우수한 심판을 육성해서 만전을 기해야 한다. 우수한 심판은 공정한 경기 판정과 계획한 대로의 원활한 운영을 할 수 있는 능력을 갖춘 사람을 말한다.

스포츠 현장에서 경기수행을 위해 동원되는 인적요인에는 선수, 지도자, 심판, 관중 등을 들 수 있는데 그 중에서 심판은 참가자에게 심리적으로 직접, 간접적으로 많은 영향을 미치는 중요한 요인임은 틀림없다.

심판은 경기자를 위해서 존재하며, 경기자가 없으면 심판은 있을 수 없다. 경기자의 목표나 심리를 충분히 이해하여 경기 시에 그들이 힘을 발휘할 수 있도록 도와주는 마음가짐을 갖고 있어야 할 것이다.

심판에 임하는 자에게는 오늘날 세계 각지에서 행하여지고 있는 스포츠에 대한

넓은 시야에서의 바른 인식과 바른 이해가 필요하다.

발생 당시의 역사적 배경과 발전단계에서의 규칙, 경기관의 변천, 경기하는 사람들의 태도 대한 이해 등 풍부한 인간성을 기반으로 하여 바르게 생각해 주는 심판이 되어야 한다.

높은 스포츠 정신과 함께 경기자의 심정을 이해하며, 책임을 자각하여 항상 좋은 컨디션으로 어떠한 심리적 압박에 대해서도 굴하지 않을 정의감이 있어야한다. 경기자나 관중으로부터 항상 존경을 받고 신뢰받는 품위와 인격을 가진 사회인이어야 한다는데 유의하여 노력해야 할 필요가 있다.

훌륭한 심판이란, 경기에 대한 완벽한 지식과 자신감을 가지고 경기 규칙 내에서 부드럽고 자연스러운 방법으로 경기를 이끌어 갈 수 있어야 한다. 또한, 규칙을 최대한 잘 적용하여 거칠고 위험한 경기를 하려는 경향을 사전에 제거시킬 수 있어야 하며, 특정 팀이나 선수에게 불공평한 이익을 주지 않는 심판이어야 한다. 심판은 사소한 규칙위반에 대해 반복적으로 벌칙을 부과함으로써 경기의 질을 저하시키거나 흥미를 반감시키는 일이 없도록 해야 한다(김희중, 2000)

훌륭한 심판이 되기 위해서는 심판으로서의 경험을 충분히 쌓아야 한다. 이 경험을 위해서는 횟수 뿐만 아니라 질적으로는 수준 높은 판정을 할 필요가 있다.

스포츠에 있어서 많은 판정이 경기의 스피드화 됨에 따라서 점점 곤란해져가고 있으며, 타이밍을 맞추는 주의력과 집중력을 겸비하고 있는 것이 또한 필요하다(정말순, 2000).

심판의 열의, 경기자에 대한 태도, 경기장의 전반적 통제 및 조절, 심판기능의 그 무엇인가가 관객의 가슴을 울리고 경기에 고조시켜 그 결과 경기자가 힘을 내어 충분한 경기를 전개하도록 돕는 역할을 담당하는 것이 심판의 기능이라 하겠다(박상록, 1996)

댄스스포츠 경기 대회에서 심판은 동시에 여섯 커플이상을 짧은 시간에 심사하

는데, 정해진 시간 내에 고려해야 할 내용이 너무 많아서 모든 것을 한번에 평가하는 것이 거의 불가능하다고 할 수 있다.

따라서 댄스스포츠 경기대회는 다른 어느 종목보다도 심판의 판정에 대한 공정성, 정확성, 일관성과 함께 풍부한 경험과 심판의 능력이 동반되지 않는다면 명확한 평가를 내리기 어렵다. 그러므로 무엇보다 심판 판정에 대한 많은 훈련과 기술을 필요로 한다.

2) 댄스스포츠 심판의 자질

심판은 경기자를 위하여 존재하는 것이다. 경기자가 없는 심판이란 존재할 수 없다. 그러므로 심판은 경기자를 위하여 각자의 존재 의의가 있다는 것을 항상 명심하고 심판에 임해야 한다. 경기자가 방심하지 않고 좋은 기량을 발휘하기 위해서는 경기진행 중 항상 공평무사의 원칙이 지켜지고 명랑한 분위기에서만 가능하다. 그러기 위해서는 심판의 공명정대한 활동이 있어야 한다. 심판이 자기의 존재 의의를 알게 되었을 때, 객관적으로 경기에 불공평하다고 인정될 수 있는 판정이 이루어지거나 경기 그 자체를 의미 없는 본능적인 경쟁으로 변질시켜 버리는 수가 있다(박찬희, 1991). 따라서 댄스스포츠 심판은 항상 사심이 없고 공명정대한 마음으로 임하여 모든 선수들이 자신의 기량을 충분히 발휘할 수 있도록 교량적 역할을 수행해야 하며, 댄스스포츠 기술연마에 부단한 노력을 하는 선수들에 버금가는 사명감을 갖고 끊임없이 자기 연마를 통해 자신의 능력과 자질을 향상시키도록 해야 한다.

운동선수는 자기가 연마한 결과를 확인하는 기회로서 시합을 중요시하는 것이며, 그 경기를 위해서 고도의 인내와 노력이 따르는 자기 통제와 훈련에 임한다. 선수는 경기에 최선을 다하여 경험을 쌓고 고도의 신체적 정신적 기술적 향상을 획득하려는 것이다. 결과에 승복하고 심판은 선수들로부터 신뢰와 존경받을 수

있을 때 진정한 심판이라고 할 수 있을 것이다. 그러므로 심판은 경기자를 위하여 각자의 존재 가치가 있다는 것을 명심해야 한다.(최정혁, 1994)

William R. Smith(1999)는 심판이 지녀야 할 자세에 대해서 아래와 같이 기술하고 있다.

①자신의 자리를 지켜야 한다(Keep Moning)

②프로처럼 보여야 한다(Look professional)

③일찍 도착해야한다(Arrive Early)

④팀을 만나도록 한다(Meet the Team)

⑤웃는 모습을 보이도록 한다(Show a Smile)

⑥효과적인 시그널을 사용해야 한다(Signal Effectively)

⑦말하는데 주저해서는 안 된다(Don't Be Afraid to Talk)

⑧존경을 표하는 호칭을 사용해야 한다(Respectful Address)

⑨시선을 마주쳐야 한다(Eye contact)

⑩감독관, 경기임원 등과 연락을 취해야 한다(Keep in touch)

3) 심판의 책임

IOC와 UNESCO의 협력 하에 ICSSPE(국제체육· 스포츠 평의회)에 의해 내려진 페어플레이에 관한 선언에서 나타난 심판의 의무는 다음과 같다(ICSSPE, 1998).

심판은 스포츠 경쟁의 본성이 어떻든, 그리고 경기가 꽉 찬 관중들 사이에서 벌어지건 소수의 관중 앞에서의 벌어지건 심판은 규칙에 맞추어 이루어나가야 할 역할을 지니고 있다. 페어플레이어의 향상을 위해 심판이 기여하는 범위는 특별하고 필수적이다.

심판은 재치와 판단 둘 다 가지고 있다. 그리고 그러한 심판은 특별한 권한을

가진다. 심지어 판단이 틀렸더라도 그의 결정은 최종적이며, 방해되어지지만 않는다면 그렇게 따라야 한다. 하지만 심판의 특별한 권리에는 책임감이 뒤따른다. 심판은 모든 규칙과 규정 그리고 최신의 것에 관한 전반적인 것을 알고 있어야 한다. 또한 움직임이 요구되는 스포츠나 경기의 움직임을 함께 가까이에서 해야 하는 스포츠에서는 상당한 수준의 체력을 유지해야 한다.

심판의 개성은 결정적인 영향을 끼칠 수 있는 기술적인 능력만큼 작용한다. 자기 통제력, 자신감, 사교성, 고집 모두는 심판의 효율성에 중요하게 기여하는 것이다. 심판은 때때로 운동선수나 심지어 관중들에게 사용하는 언어나 동작이 만족감과 유쾌한 경기를 위해 재정비 조건에 충분한지 깨달아야 한다.

심판은 그와 관련된 행동을 경기 현장에서만 국한시켜서는 안 된다. 특히 수준 낮은 시합에서 경기가 벌어질 때를 전후로 선수들과 접촉하길 바란다면 그것은 심판의 신용과 직결될 것이다. 주심은 이와 같은 쓸데없는 접촉을 원해서는 안 된다. 그래야만 심판은 권위를 강화시킬 수 있을 뿐만 아니라 페어플레이의 촉진에도 공헌할 수 있게 될 것이다.

5 댄스스포츠 경기대회에서의 평가요소

댄스스포츠 경기 대회에서 심판은 동시에 여섯 커플이상을 심사하는데, 정해진 시간 내에 고려해야 할 내용이 너무 많아서 모든 것을 한번에 평가하는 것은 거의 불가능하다고 한다. 따라서 심판은 선수들이 다른 선수에 비해 상대적으로 어떻게 강한 인상을 주는가에 관심을 두게 된다.

모든 수준의 춤을 보고 연구해 온 숙련된 심판들이 총제적인 면에서 신속한 평가를 내리기 위해서 Dan Radler & Suzanne Hamby는 『How A Dance Competition Judged?』라는 글을 통해 심판들이 댄스스포츠 경기대회에서 선수

들의 우열을 가리는데 기본적으로 Posture(Line, Hold, Poise), Timing, Togetherness 등을 보고 그 밖에 Musicality and Expression, Presentation, Power, Foot and Leg Action, Shape, Lead and Follow, Floorcraft, 의상, 안무 등을 비교하여 평가를 하게 된다고 언급했다 (http://users.aol.com/ballrommds/judge.html). 하지만 이 모든 것을 한번에 보고 판단하기는 어렵기 때문에 심판마다 주안점을 두는 요소가 다르기 마련인데 이렇게 다양한 심판들을 여러명을 두고 이들의 심사를 집계, 합산하여 순위를 가리게 된다.

심판들이 평가하는 댄스스포츠 경기 대회에서 선수들을 평가하는 각각의 요소들은 다음과 같다.

1) Posture

가장 중요한 평가요소의 하나로서 좋은 자세를 의미한다. 좋은 자세는 몸의 균형을 컨트롤하는데 도움이 되며, 특히 모던댄스에서는 파트너의 커넥션에 큰 도움이 된다. 댄스스포츠 경기대회에서의 성적은 결국 얼마나 바른 자세를 가지고 있느냐에 따라 결정된다고 할 수 있다(Dan Radler, 1998). 이 Posture에는 Line, Hold, Poise등이 포함된다.

2) Timing

댄스스포츠 경기 대회에 쓰이는 10가지의 음악은 각각 독특한 리듬과 분위기를 갖고 있으며, 타이밍이란 음악의 리듬에 동작을 맞추는 것을 말한다. 타이밍은 다른 어떤 요소보다도 중요하다고 할 수 있는데 아무리 자세가 좋고 멋진 연기를 하더라도 음악(박자)에 맞지 않으면 아무 소용이 없다.

3) Togetherness

두 사람이 춤을 추고 있지만 하나의 팀을 이뤄 연기를 하므로 심판은 이들의 경기를 보면서 커플의 호흡을 지켜보게 되는데 얼마나 힘들이지 않고 Lead and Follow를 하여 완전한 혼연일체가 되는지를 판단한다.

4) Musicality and Expression

연주되는 음악에 춤이 잘 어울리는지, 또 음악의 내용과 악센트에 맞게 안무와 음양의 조절(the use of light and shade)을 했는지에 관한 기본적 사항이다. 예를 든다면 Slow Foxtrot에서 한 스텝의 시간을 줄여 뒤의 스텝에서 Hover를 할 수 있도록 한다든지, 또는 Rumba에서 Turn을 아주 빠르게 한다든지, 또는 Tango에서 머리의 스냅을 이용해 갑자기 멈추었다가 곧 느리게 움직일 수 있는지에 관한 것들이 이에 해당된다(Dan Radler, 1998).

5) Presentation

댄서들은 자신의 춤이 관중들에게 잘 어필하고 있는지, 열정을 가지고 춤을 추는 동안 자신의 즐거움과 자신감을 관중들이 알 수 있도록 잘 표현하고 있는지, 아니면 긴장감으로 위축되고 있는지에 관한 것들이다(Dan Radler, 1998).

6)Pow er

관중들은 흥분시킬 만한 에너지를 묻는 것이다. 특히 Jive에서는 에너지가 넘치는 연기로 우승하는 커플들을 많이 볼 수 있으며 이러한 에너지는 거칠지 않게 잘 제어되어야 한다. 예를 들어, Waltz나 Slow Foxtrot에서 강한 동작이 큰 장점이 되기도 하지만 이 파워는 올바른 몸의 스윙이 수반될 때에 가능한 것이다. 예를 들어 Waltz에서, 다운이 되고 두 번째 박자에 업 시키면서 피겨의 초기에 발

생시키는 힘을 그 피겨의 마지막 부분에 Rise하는 동안 계속 유지되도록 한다(Dan Radler, 1998).

7) Foot and Leg Action

Slow Foxtrot에서 유연하고 부드러운 동작을 얻기 위한 Stroking of Feet; Tango에서 스타카토 액션을 위해 발을 신중하게 들어올리는 동작; Rumba에서 Hip Motion을 만들기 위해 무릎을 굽히거나 펴는 동작; 올바른 피겨의 구사를 위해 체중이 없는 발의 발목을 늘이고 Pointing하기; 최대한 액션과 적절한 파워를 구사하기 위한 4개의 관절부위(Hip, 무릎, 발목, 발가락)의 순차적인 사용; Waltz에서 Rise &Fall을 위한 무릎과 발목을 굽히고 펴는 동작; 이 항목에서 가장 중요한 발의 Inside Edge와 Outside Edge을 사용함으로써 아름다운 스타일과 라인을 만들기에 관한 것들이다(Dan Radler, 1998).

8) Shape

댄스의 모양새와 자세를 만들기 위하여 Turn과 Sway의 조화가 잘 이루어졌는지를 보는 항목이다. 예를 들어 Pasodoble에서 남성은 Cape이 움직이는 모습을 시각적으로 드러날 수 있게 잘 표현하고 있는지, 여성은 Cape이 되어 펄럭이는 모습을 잘 표현하고 있는지, Slow Foxtrot에서 남성이 Outside Partner Step시 파트너와의 Contact을 유지하기 위해 적절한 Shape을 잘 만들고 있는지에 관한 것들이다(Dan Radler, 1998).

9)Lead and Follow

남성은 팔 만이 아닌 몸 전체를 사용하여 리드를 잘하고 있는지, 여성은 힘들이지 않고, 또는 남성의 도움 없이 스스로 Follow 할 수 있는지에 관한 것들이다.

10) Floor Craft

다른 사람들과 부딪치지 않고 잘 피해 다니는 능력 뿐 아니라 다른 사람들에 의해 갇히게 되어 더 이상 춤을 추기 어려운 상황에서도 댄스를 멈추지 않고 계속할 수 있는 능력을 말한다. 어떠한 돌발 상황에 처하였을 때, 늘 연습해 오던 안무에 다른 피겨를 적절히 연결하여 잘 리드할 수 있는 능력에 관한 것들이다 (Dan Radler, 1998).

11) Intangibles

커플이 각자가 아닌 함께 춤을 추는 것으로 보이는지 뿐 아니라 정서적으로 서로 잘 어울리는지, 의상이나 안무의 흐름은 매끄러운지, 기본적으로 댄서로 보이는지 등의 눈에 잘 보이지 않는 여러 요소들이 심판들에 영향을 주고 그리하여 심사에 반영되는 것을 말한다(Dan Radler, 1998).

심판들마다 관심을 두는 요소와 비중은 모두 다르다. 어떤 사람은 기술적인 면에 중점을 두기도 하고, 어떤 사람은 음악성과 표현력에 중점을 두기도 한다. 그 두 가지 요소는 분명히 모두 중요하지만, 심판에 따라 상당히 다르게 점수(Marking)를 받을 수 있다는 것을 고려해야 한다. 위에 열거한 여러 요소들 중에서 무엇에 비중을 두느냐에 따라 심사가 달라진다. 대회장에서는 여러 선수가 동시에 경기를 하고 있으므로 심판들은 선수들을 순간적으로 보고 판단하는데, 어떠한 점이 심판의 눈에 띄는 것이 긍정적이든, 부정적이든 그것이 심사에 결정된다.

모든 심판들은 고유의 관점과 주장을 갖고 있지만, 동시에 양심적으로 심사를 하려고 노력해야한다. 또한 특정 심판에 의해 선수의 당락이 결정될 수 없고, 여러 심판들의 의견이 모아져 정확하고 공평한 심사결과가 나오도록 하는 제도적 장치가 필요하다(Dan Radler, 1998).

한편 20년이 넘도록 댄서로서 선수로서 지도자로서, 그리고 심판으로서 활동해 온 Stephen Hiller는 심판으로서 선수들을 평가할 때 퍼즐을 비유하였다. 즉 “댄스스포츠의 전체 그림은 올바른 원칙과 기술의 이해와 적용으로부터 나온다. 만약 이러한 원칙과 기술들이 올바르게 적용되지 않는다면 그것은 틀리거나 불완전한 그림으로 귀결될 것이다. 그러므로 심판한다는 것은 그 커플이 그림이 얼마나 올바르고 또 얼마나 완성된 것인가를 기준으로 그 커플을 판단하는 것이고, 또 그렇게 되어야만 한다. 이러한 원칙은 어떠한 형태의 끼? / 현란한 기술로 정신을 산만하게 하는 것? (distraction)만을 가지고 근본적인 기본원칙과 기술의 부족을 무마하려고 하는 커플들에 의해서 심판관을 더욱 더 힘들게 할 수도 있다. 표정연기와 의상은 이러한 정확한 춤을 추지 못하는 부족한 실력을 가리는데 종종 이용된다. 튼튼한 기초가 부족하다는 사실이 기본 동작을 구사하지 않고, 단지 안무에 의한 춤을 추는 것에 의해서 커버될 수도 있지만 그 춤은 단지 피상적으로만 좋게 보이게 될 것이다”라고 했다(Stephen Hiller, 2000)

Stephen Hiller는 공정한 심사를 위해서는 채점점수는 공개하되 심판의 이름은 공개하지 말아야한다고 주장한다. 각종 대회에서 자신의 제자에게 또는 국제 대회에서 자국의 선수에게 유리한 점수를 주고 싶은 마음이 드는 것은 당연하지만 불필요하게 모든 심판들의 점수표를 선수들에게 공개할 경우 선수들은 더 나은 점수를 받기 위해 불필요하게 많은 지도자들에게 레슨을 받게 되는 폐단을 지적했다.

심판들마다 평가하는 요소들에 대한 우선순위는 모두 다르기 마련인데 Stephen Hiller는 그런 우선순위를 따지기 이전에 첫째, Ballroom Danceing이 자연스럽게 보여야만 하는가? 둘째, Lead와 Follow를 할 수 있는 능력이 중요한가? 셋째, 무리하지 않는 우아한 스타일의 춤에 가치를 두어야 할까 아니면 눈에 띄는 육체적 노력을 보기를 원하는가? 넷째, 새로운 창작적인 안무에 의한 기술적

인 변화들을 받아들여야 하는가?를 묻고 이러한 질문들에 긍정적인 대답을 할 수 있다면 볼룸댄스에서의 우선순위와 그리고 심판의 기준에 대한 기초를 형성하기가 수월하다고 말했다.

그리고 청소년기 이전의 어린 선수들과 성인 아마추어나 프로 선수들에 대한 평가우선 순위를 다를 수 밖에 없다는 전제하에 굳이 우선순위를 가린다면 1) Timing/ Musical expression, 2) Technique, 3) Quality of Movement/ Swing, 4) Stlye/ Hold/ Posture, 5) Partnering, 6) Floorcraft, 7)Characterisation, 8) Choreography, 9)Presentation 10)Dress 순이다(Stephen Hiller, 2000).

Ⅲ. 연구방법

본 연구는 현재 활동하고 있는 댄스스포츠심판들의 판정 및 활동에 관계하여 선수들의 인지도를 조사하는데 주 목적이 있다. 이러한 연구를 위해 본 연구에서 사용하는 연구대상, 조사도구, 조사절차, 자료처리방법의 구체적 내용은 다음과 같다.

1. 연구 대상

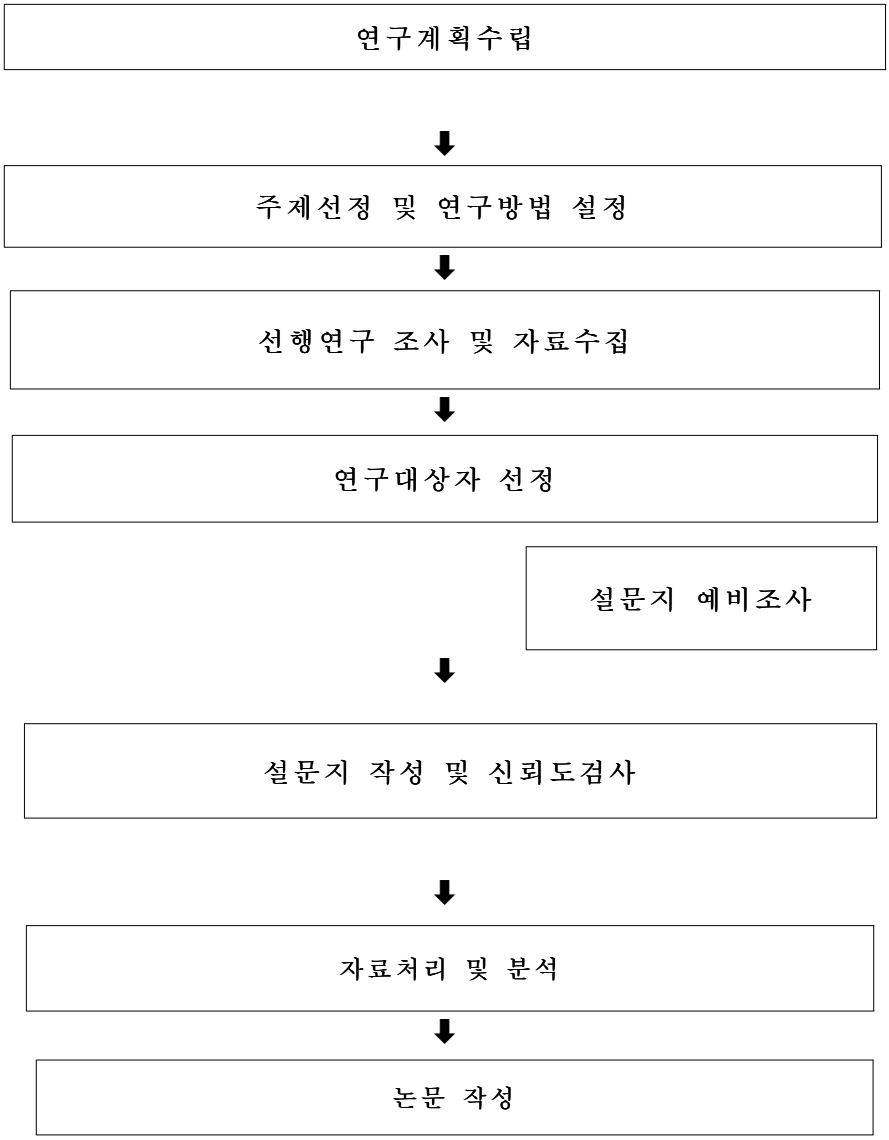
심판들의 심판판정 및 심판의 활동에 대한 선수들의 인지도를 조사하기 위해 전국댄스스포츠대회에 참가 경험이 있는 고등학생·대학생·일반 남, 녀 선수 230명을 무선 표집 방식으로 선정하여 대회장을 중심으로 조사하였으며 이중 설문에 불성실하게 응답한 29명을 제외한 연구대상자의 배경적 특성은 다음<표 3> 같다.

<표 3>. 연구대상자의 배경적특성.

변 인	구 분	빈도수(*N*)	백분율(%)
성 별	남자	94	46.8
	여자	107	53.2
부문	라틴댄스	132	65.7
	모던댄스	69	34.3
소속	고등학생	59	29.4
	대학생	86	42.8
	일반	56	27.9
선수경력	1년 미만	23	11.4
	1~3년 미만	67	33.3
	3~5년 미만	82	40.8
	5년 이상	29	14.4

2. 연구절차

본 연구는 댄스스포츠 심판에 대한 선수들의 인지도를 조사하기 위한 연구로써 연구절차는 다음 <그림 1>과 같다.


연구계획수립
주제선정 및 연구방법 설정
선행연구 조사 및 자료수집
연구대상자 선정
설문지 예비조사
설문지 작성 및 신뢰도검사
자료처리 및 분석
논문 작성

<그림 1>. 연구절차

3. 조사도구

현재 활동하고 있는 댄스스포츠심판들에 대한 선수들의 인지도를 조사하기 위하여 본 연구에서 사용하고자하는 도구는 설문지로서 각 문항은 Likert식의 5점 평정 척도로 구성, 선행연구에서 설문지의 신뢰도 및 타당도 검증을 실시하여 사용하였던 도구 가운데 본 연구의 과제에 적합한 설문지 윤동식(1998), 정말순(2000), 이미옥(2002)의 설문지를 본 연구의 목적에 맞게 선별하고 완성하여 예비검사를 통하여 설문내용의 적합성과 적용가능성을 검토한 후 수정· 보완하여 본 연구의 측정도구로 사용하였다. 본 설문지 구성내용은 <표4> 와 같고 구체적인 내용은 다음과 같다.

<표 4>. 설문지 구성내용.

구분	항목	문항수
배경적 질문	· 성별 · 부문 · 소속 · 선수경력	4문항
심판의 판정	· 심사의 만족여부 · 타 종목과의 비교, · 판정의 실수문제 · 판정의 고의성	4문항
심판의 공정성	· 심판의 배정 · 심판의 노력여부 · 협회간의 공정성, · 지역간의 공정성 · 혈연·지연의 공정성 · 부당한 심사경험	6문항
심판의 경험정도	· 심판경험정도 · 경기경험정도 · 연구여부 · 노력성	4문항
심판의 도덕성	· 도덕성 · 교양적 태도 · 책임성 · 이해성	4문항
심판의 자세	· 경기평가요소 · 편파판정 · 경기에 대한 애착심 · 객관성 · 고의적 오심여부	5문항
심판에 의한 경기 영향력	· 등수변동 · 영향력 정도	2문항
		총계29문항

1) **배경적 질문**

먼저 일반적인 배경질문인 선수들의 성별, 선수부문, 소속, 선수경력의 4문항으로 구성한다.

2) **심판판정의 일반적 인지도**

본 연구의 조사를 위해 가장 먼저 포괄적인 개념인 판정에 관한 질의를 통해 일반적인 심판의 신뢰도를 알아보고자 설정하였으며, 심사의 만족여부, 타 종목과의 공정성비교, 판정의 오심, 판정의 고의성의 4문항으로 구성한다.

3) **심판의 공정성**

심판의 심사의 공정성 정도를 알아보기 위해 심판배정의 공정성, 심판의 노력여부, 협회간의 공정성, 지역간의 공정서, 혈연·지연의 공정성, 부당한 심사경험의 6문항으로 구성한다.

4) **심판의 경험**

심판경험의 정도를 알아보고 심판들의 경기방식 및 노력정도를 조사하기위해 심판경험, 경기경험, 연구력, 노력성에 관한 문제의 4문항으로 구성한다.

5) **심판의 도덕성**

경기의 원만한 진행과 문제해결을 위해 심판원들의 도덕적 소양정도를 조사하고자 도덕적 인격, 교양적 태도, 책임감, 이해성의 4문항으로 구성한다.

6) **심판의 자세**

심판의 심사에 임하는 자세를 조사하기 위해 경기평가요소 유무, 편파판정, 경

기에 대한 애착심, 객관성, 고의적 오심여부의 5문항으로 구성한다.

7) 심판에 의한 경기 영향력

심판의 심사가 경기결과에 어느 정도 영향을 미치는지에 대해 조사하기 위해 등수변동, 영향력정도의 2문항으로 구성한다.

4. 조사 방법

본 연구는 설문지 조사를 통해 이루어지므로 이를 위해 작성된 설문지를 표집대상인 선수들에게 배포함에 있어 선수를 직접 만나서 연구의 취지와 내용을 상세히 설명하고 조사를 허락 받아 착수 할 것 이며, 설문내용에 있어 자기 평가기입법(Self-administering)으로 설문지를 완성하여 회수 하였다.

5. 자료처리방법

본연구의 현재 댄스스포츠 심판에 대한 선수들의 인지도를 조사하여 현재 댄스스포츠 심판들의 문제점을 지적하고 이를 위한 대안으로 제시하고자 설문조사를 실시하여 자료수집을 하였으며, 회수된 설문지는 통계프로그램인 SPSS11.0을 이용하여 다음과 같이 자료처리를 실시하였다.

1. 인구사회학적요인인 성별, 전공부문, 소속, 선수경력의 빈도분석을 실시하였다.
2. 설문지 문항의 주축요인을 추출하기 위하여 베리맥스방법을 이용한 주축요인분석을 실시하였으며, 신뢰도 측정을 위하여 Cronbach's α를 산출하였다.
3. 인구사회학적 특성에 따른 댄스스포츠 심판의 인지도 및 심판공정성, 심판의

경험, 심판의 도덕성, 심판의 자세, 심사의 영향력의 차검증을 위하여 일원변량분석(One-way ANOVA)을 실시하였다.

4. 심판의 인지도의 상관관계분석과 회귀분석을 실시하였다.

5. 유의수준은 α=.05수준으로 하였다.

Ⅳ. 결과 및 논의

1. 설문지의 요인분석 및 신뢰도검증

1) 요인분석

본 연구의 설문을 연구대상자들에게 실시한 후 회수하여 설문지의 문항의 타당성 검증을 위하여 Varimax의 주축요인분석을 이용하여 다음과 같은 결과를 얻었다<표 5>.

<표 5> 댄스스포츠 심판의 인지도 문항의 요인분석

문항	심판인지도	심판의공정성	심판의 경험	심판의도덕성	심판의 자세	심사의영향력
Q1	.716					
Q2	.752					
Q3	.808					
Q4	.687					
Q5		.545				
Q6		.557				
Q7		.657				
Q8		.523				
Q9			.621			
Q10			.755			
Q11			.676			
Q12			.775			
Q13				.746		
Q14				.829		
Q15				.689		
Q16				.621		
Q17					.678	
Q19					.682	
Q20					.672	
Q23						.778

2) 신뢰도분석

<표 6>에서 보는 바와 같이 설문지의 심판에 대한 인지도 문항의 신뢰도 계수를 산출한 결과 신뢰도 분석은 심판의 인지도 하위변인인 심판의 인지도 .8264, 심판의 공정성 .8481, 심판의 경험 .7956, 심판의 도덕성 .8028, 심판의 자세 .8376, 심사의 영향력 .8391로 나타나 신뢰도는 높게 나타났다.

<표 6> 댄스스포츠 심판의 인지도요인 신뢰도 계수

요 인	하위 변인	질문지의 Cronbach's *α*
인지도요인	심판의 인지도	.8264
	심판의 공정성	.8481
	심판의 경험	.7956
	심판의 도덕성	.8028
	심판의 자세	.8376
	심사의 영향력	.8391

2. 성별에 따른 심판의 인지도 변량분석

< 표 7> 성별에 따른 심판의 인지도 변량분석

성별 / 인지도	남 자		여 자		t	p
	M	SD	M	SD		
심판인지	2.94	.59	3.05	.54	1.910	.168
심판공정	2.40	.52	2.61	.53	3.951	.048*
심판경험	2.46	.76	2.67	.73	3.999	.047*
심판도덕	2.86	.70	2.73	.74	1.763	.186
심판자세	3.08	.43	3.16	.42	1.798	.181
심사영향력	4.08	.75	4.01	.86	.432	.512

* p<.05

<표 7>에서 보는 바와 같이 성별에 따른 심판의 인지도 변량분석에서는 심판의 공정성요인에서 여자 2.61±.53, 남자 2.40±.52로 응답하여 전체적으로 심판의 공정성에서 편파적이다는 응답에 가깝게 응답하였으며, 통계적으로 p<.05수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

또한 심판의 경험요인에서 여자 2.67±.73으로 남자 2.46±.76보다는 높게 응답하였으나 심판의 경험을 전체적으로 그렇지 않다고 응답하였으며, 통계적으로 p<.05수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

다른 요인에서는 통계적으로 유의한 차가 나타나지는 않았지만, 심판의 인지, 심판의 도덕성의 응답은 전체적으로 보통이다 이하의 응답으로 부정적인 응답

이 많았으며, 심판의 심사에 의한 영향력에서는 매우그렇다는 응답이 남·여 응답자 모두 응답하여 역시 심판에 대한 영향력을 크게 느끼는 것으로 나타났다.

3. 참가부문에 따른 심판의 인지도 변량분석

<표 8> 참가부문에 따른 심판의 인지도 변량분석

부문 / 인지도	라틴댄스		모던댄스		t	p
	M	SD	M	SD		
심판인지	3.01	.60	2.98	.50	.093	.760
심판공정	2.49	.48	2.69	.59	6.790	.010**
심판경험	2.54	.70	2.63	.84	.569	.452
심판도덕	2.74	.67	2.89	.81	1.910	.169
심판자세	3.10	.42	3.17	.43	1.183	.278
심사영향력	4.17	.71	3.79	.93	10.167	.002**

** p<.01

<표 8>에서 보는 바와 같이 참가부문에 따른 심판의 인지도 변량분석에서는 심판의 공정성요인에서 모던댄스 2.69±.59, 라틴댄스 2.49±.48로 응답하여 전체적으로 심판의 공정성에서 편파적이다는 응답에 가깝게 응답하였으며, 통계적으로 p<.01수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

심판의 심사영향력요인에서 라틴댄스 4.17±.71로 모던댄스 3.79±.93보다는 높게 응답하여 참가부문에 따른 라틴댄스선수들이 모던댄스선수들보다 심판의 심사 영향력을 높게 느끼는 것으로 나타났으며, 통계적으로 p<.01수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

참가부문의 변량분석에서도 심판의 경험, 심판의 도덕성 문항은 보통이다 이

하의 응답을 나타내고 있는 것으로 나타났으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다.

4. 소속에 따른 심판의 인지도 변량분석

<표 9> 소속에 따른 심판의 인지도 변량분석

소속 / 인지도	고등학교		대학교		일 반		F	p
	M	SD	M	SD	M	SD		
심판인지	3.12	.58	2.98	.61	2.91	.47	2.120	.123
심판공정	2.74	.51	2.49	.47	2.48	.59	4.866	.009**
심판경험	2.86	.78	2.48	.62	2.42	.83	6.222	.002**
심판도덕	2.94	.63	2.67	.76	2.82	.72	2.534	.082
심판자세	3.21	.42	3.13	.44	3.02	.39	2.643	.074
심사영향력	4.01	.79	4.08	.84	4.01	.79	.151	.860

** p<.01

<표 9>에서 보는 바와 같이 소속에 따른 심판의 인지도 변량분석에서는 심판의 공정성요인에서 고등학교선수 2.74±.51, 대학교 2.49±.47, 일반선수 2.48±.59로 응답하여 소속에 따른 심판의 공정성문항의 응답에서 전체적으로 심판의 공정성에 편파적이다는 응답에 가깝게 응답하였으며, 통계적으로 p<.01 수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

심판의 경험요인에서 고등학교선수 2.86±.78로 대학교선수 2.48±.62, 일반선수 2.42±.83으로 응답하여 소속에 따른 고등학교, 대학교, 일반선수들은 심판의 경험을 전체적으로 부정적인 응답하였으며, 통계적으로 p<.01수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

심판의 자세요인과 심판의 인지요인에서는 보통이다고 응답하고 있으며, 심판의 심사 영향력역시 소속에 따른 선수들도 영향력을 높게 느끼고 있는 것으로 응답하였으나, 통계적으로는 유의한 차는 나타나지 않았다.

5. 선수경력에 따른 심판의 인지도 변량분석

<표 10> 선수경력에 따른 심판의 인지도 변량분석

경력 / 인지도	1년미만		1-3년미만		3-5년미만		5년이상		F	p
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD		
심판인지	3.03	.62	2.99	.53	3.00	.59	3.01	.56	.027	.994
심판공정	2.97	.61	2.55	.49	2.46	.44	2.52	.63	6.009	.001***
심판경험	3.19	.74	2.56	.68	2.38	.65	2.66	.92	7.756	.001***
심판도덕	3.21	.68	2.80	.74	2.68	.66	2.75	.79	3.373	.020*
심판자세	3.27	.33	3.07	.43	3.09	.41	3.23	.49	2.085	.104
심사영향력	3.39	.83	3.97	.77	4.19	.65	4.31	.84	7.810	.001***

* p<.05 *** p<.001

<표 10>에서 보는 바와 같이 선수경력에 따른 심판의 인지도 변량분석에서는 심판의 공정성요인에서 1년미만선수 2.97±.61, 1년이상-3년미만선수 2.55±.49, 5년이상 2.52±.63, 3년이상-5년미만선수 2.46±.44 순으로 응답하여 선수경력에 따른 심판의 공정성문항의 응답에서 전체적으로 심판의 공정성에 보통이하의 응답을 하였으며, 통계적으로 p<.001수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

심판의 경험요인에서는 1년미만선수 3.19±.74로 가장 높은 응답을 하였으며, 5년이상 2.66±.92, 1년이상-3년미만선수 2.56±.68, 3년이상-5년미만선수 2.38±.65순으로 응답하여 심판의 경험도 1년미만의 경력을 갖은 선수를 제외한 나머지 선수들에게는 경험부족현상에 응답을 나타내고 있으며, 통계적으로 p<.001수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

심판의 도덕성요인에서는 1년미만선수 3.21±.68로 가장 높은 응답을 하였으며, 1년이상-3년미만선수 2.80±.74, 5년이상선수 2.75±.79, 3년이상-5년미만선수 2.68±.66순으로 응답하여 통계적으로 p<.05수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났으며, 심판의 심사의 영향력요인에서는 5년이상선수 4.31±.84로 매우 그렇다 응답에 가깝게 응답하였으며, 3년이상-5년미만선수 4.19±.65, 1년이상-3년미만선수 3.97±.77, 1년미만선수 3.39±.83순으로 응답하여 경력이 높은 선수들이 심판의 심사영향력에서 높다고 응답하였으며 통계적으로 p<.001수준에서 유의한 차가 있는 것으로 나타났다.

6. 댄스스포츠 심판의 인지도 상관관계분석

<표 11>에서 보는 바와 같이 댄스스포츠 심판의 인지도 상관관계분석에서는 심판인지와 심판도덕과 심판인지와 심판영향, 심판자세와 심판영향을 제외한 모든요인에서 유의한 상관이 있는 것으로 나타났다.

<표 11 > 댄스스포츠 심판의 인지도 상관관계분석

	심판인지	심판공정	심판경험	심판도덕	심판자세	심판영향
심판인지	1.000					
심판공정	.195**	1.000				
심판경험	.266***	.609***	1.000			
심판도덕	.109	.641***	.638***	1.000		
심판자세	.157*	.333***	.536***	.452***	1.000	
심판영향	.096	-.330***	-.308***	-.401***	-.008	1.000

7. 심판의 인지도 회귀분석

다음 <표 12>에서 보는 바와 같이 댄스스포츠의 심판의 인지도 회귀분석에서는 설명력은 전체의 74.2%를 설명하고 있으며, 분산분석모델 검정비(F비=5.872)에서 나타나 있듯이 통계적으로 p<.001수준에서 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 심판의 인지도에 영향을 미치는 요인은 심판경험(β=.309), 심판영향력(β=.200)에서는 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 심판공정, 심판도덕, 심판자세에서는 통계적으로 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

<표 12> 댄스스포츠 심판의 인지도 중다회귀분석

변 인	B	SEβ	Beta	T	Sig. T
상 수	1.710	.391		4.374	.000
심판공정	.143	.101	.133	1.416	.158
심판경험	.234	.076	.309	3.068	.002
심판도덕	-6.918E-02	.080	-.088	-.865	.388
심판자세	-1.475E-02	.112	-.011	-.132	.895
심사영향력	.140	.054	.200	2.610	.010

R^2=.742 F=5.872***

*** p<.001

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 댄스스포츠의 심판 채점의 신뢰도를 높이고 불공정한 채점점수를 줄이기 위해 현재 활동하고 있는 댄스스포츠 심판들에 대한 선수들의 인지도를 조사하여 심판이 지닌 문제점을 제시하고, 심판상호간의 신뢰회복과 경기발전의 개선책을 목적을 두고 현재 댄스스포츠 선수인 230명에게 설문조사를 실시하여 신뢰성이 없는 29명을 제외한 201명을 대상으로 통계프로그램인 SPSS11.0을 이용하여 빈도분석과 심판인지도문항의 변량분석을 실시하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 성별에 따른 심판의 인지도에서는 심판의 공정성요인 전체적으로 심판의 공정성에서 편파적이다는 응답에 가깝게 응답하였고($p<.05$), 심판의 경험요인에서 심판의 경험이 부족하게 보고 있는 것으로 나타났으며($p<.05$), 심판의 인지, 심판의 도덕성은 부정적인 응답이, 심판의 심사에 의한 영향력에서는 크게 느끼는 것으로 나타났다.

2. 참가부문에 따른 심판의 인지도에서는 심판의 공정성요인 편파적이다는 응답에 가깝게 응답하였고($p<.01$), 심판의 심사영향력요인 영향력을 높게 느끼는 것으로 나타났으며($p<.01$), 심판의 경험, 심판의 도덕성요인에서는 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았으나 부정적 응답이 많이 나타났다.

3. 소속에 따른 심판의 인지도에서는 심판의 공정성요인은 편파적이다는 응답에 가깝게 응답하였고($p<.01$), 심판의 경험요인은 고등학교, 대학교, 일반선수들은 심판의 경험을 전체적으로 부정적인 응답하였으며($p<.01$), 심판의 심사 영향력역시 소속에 따른 선수들도 영향력을 높게 느끼고 있는 것으로 나타났다.

4. 선수경력에 따른 심판의 인지도에서는 심판의 공정성요인은 전체적으로 심판의 공정성에 보통이하의 응답을 하였으며($p<.001$), 심판의 경험요인은 1년미만의 경력을 갖은 선수를 제외한 나머지 선수들에게는 경험부족현상에 응답을 나타내고 있으며($p<.001$), 심판의 도덕성요인은 경력이 높을수록 부정적인 응답을 하였으며($p<.05$), 심판의 심사의 영향력요인은 경력이 높은 선수들이 심판의 심사영향력에서 높다고 응답하였다($p<.001$).

이상과 같은 결론을 종합하여 보면 현재 우리나라의 댄스스포츠 선수들은 심판의 공정성과, 심판의 경험 그리고 심판의 도덕성에서 그렇게 크게 긍정적으로 느끼지 않는다고 응답하였으며, 성별, 참여부문, 소속, 참여경력과 관계없이 모든 선수들이 심판의 심사 영향력에는 높다고 응답하여 앞으로 좀더 구체적인 채점방식과 공명하고 투명한 그리고 객관적인 점수를 부여할 수 있는 방법의 개선이 우선되어야 한다고 사료된다.

2. 제언

2003년 댄스스포츠가 대한체육회와 대한올림픽위원회에 준 가맹단체로 승인된 시점을 전후로 국내 댄스스포츠 경기의 수준은 빠르게 발전하고 있으며 전국적으로 1년에 40~50여 대회와 선수들의 양적증가, 그리고 국제대회에서 입

상할 정도의 기량향상은 기존의 지도자와 심사위원 및 심판들이 수용하기 어려울 정도로 빠르게 변화하고 있다.

국내 댄스스포츠의 양적인 변화 속에는 새로운 문제점들이 하나둘씩 나타나고 있으며 그 중 하나의 문제점이 심판에 관한 여러 가지 요소들이다.

현재 국내 댄스스포츠대회의 심판은 위촉하여 심사위원들을 구성한다. 실력이나 경험을 우선시한다고 하지만 객관적인 심판에 관한 명백한 기준이 없기 때문에 불신을 갖게 되는 이유이다. 그러므로 체계적인 심판의 자격에 관한 연구를 통한 자격증제도 같은 뚜렷한 심판의 요건을 정해야 할 것이다.

댄스스포츠 경기는 심사위원들의 주관적인 관점으로 빠른 시간 내에 심사를 하기 때문에 더욱 심사결과에 민감하게 반응하기 마련이다. 최근 국내의 댄스스포츠경기에서 대회진행의 미숙으로 심사위원들의 심사표가 집계과정에서 오류나 조작이 공공하게 나오고 있어 해당선수나 심사위원 모두에게 불신감이 조성되고 있다. 따라서 객관적으로 인정할 수 있는 심사기준을 제시되고, 영국이나 미국에서 오랜 역사를 가진 심사방식이 제대로 도입되어 불신을 줄일 수 있는 풍토가 조성되어야한다. 또한 모든 심사위원들의 종목별 심사용지를 구분하여 타 종목에 영향을 미치지 못하도록 하는 것과 심사위원과 채점위원을 구분하는 방식들도 공정한 심사제도에 큰 도움이 되는 방법이다.

나아가 이러한 제도를 바탕으로 협회별로 사전협의를 통해 일관된 대회규정이 적용된다면 경기에 참가하는 선수들에게 뿐만 아니라 스포츠로서의 댄스스포츠의 입지도 더욱 굳어지리라 믿는다. 이와 같은 방법이 최선일 수는 없을지라도 현 국내 댄스스포츠 대회 때마다 불거져 나오는 선수 및 지도자의 판정시비에 대한 논란을 줄여 국내 댄스스포츠 발전을 모색하는데 도움이 될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

김주영(2000). 댄스스포츠 활동 참가자의 신체상 및 생활 만족도에 미치는 영향. 한국사회체육학회, 397,398.

김종철(1995). 운동경기 심판들의 의식에 대한 조사연구. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.

김준희 역 (1995). 스포츠댄스학습법, 397,398.

김학렬(1994). 레슬링 경기의 심판판정에 대한 인식조사. 일급경기지도자 연수구료논문집.

박상록(1996). 심판의 판정에 대한 구기 운동선수들의 의식에 관한 조사분석. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.

박수정(2004). 댄스스포츠 대회운영의 문제점과 개선방안에 관한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.

박윤빈(2002). 한국댄스스포츠 발전방향연구 http// www.sdsf.or.kr /

박찬희(1991). 스포츠의 도덕성 회복에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

배기완(1997). 국제체조연맹 채점방법 변경에 관한 연구. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.

안성혜(1999). 댄스스포츠 참여자의 인식과 시설, 지도자, 프로그램 만족도에 관한 연구. 계명대학교 대학원 박사학위논문.

옥수두(1998). 댄스스포츠의 개념 정리 및 나아가야 할 방향. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.

우유봉(1998). 댄스스포츠의 발전과제. 한국댄스스포츠연맹.

윤동식(1998). 유도선수들의 심판판정 결과에 따른 심리적 고찰. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

이경팔(1985). 체육경기 심판원의 소양에 관한 연구. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.

이순원, 이혜숙(2001). 쇼설댄스의 역사. 서울. 금광, 209-262.

이재희(2000). 댄스스포츠 참여자들의 참여동기와 기술 유능감에 따른 여가인지 및 관여도 분석. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

장순권(1990). 태권도 심판판정에 대한 조사연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

정말순(2000). 배구심판에 대한 선수들의 인지도 조사. 한국체육대학교 대학원 석사학위논문.

정창우(2002). 대학축구선수들의 심판 인식도에 관한 연구. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

조성진(2000). 댄스스포츠 진흥방안에 대한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

최부영(2001). 한국 리듬체조 경기 발달사. 한국교원대학교, 석사학위논문.

최병일, 이순원(1999). “Ballroom Dancing″ 서울. 금광.

최병일(2002) 댄스스포츠의 채점방식에 관한 비교연구; 합산식 시스템과 스케이팅 시스템을 중심으로. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.

최정윤,조영권(1993) Wrestling경기심판의 실태 및 의식에 관한 조사연구. 전남대학교 스포츠과학연구소.

최정혁(1994). 레슬링 선수의 심판판정에 관한 연구; 국내 대학선수를 중심으로.

동국대학교 교육대학원 석사학위논문.

Alex Moore (1986). Ballroom dacing. A&C Black London, 1-6

Andrew.S. (1979). "Take your parters". Hyland House. Sydney (제3판)

Buhague, G. (1979). Music in Latin America". Prentic Hall. New Jersey.

Buckman.P. (1978). "Let's Dance". Paddington Press. London.

Burchfield. R. W. (1976). "A Sepplement to the Oxford English Dictionary". Oxford University Press.

Chicago. (1985) " The New Encyclopedia of Flim". Studio Vista. London

Chujoy. A. & Manchesger. P. W. (1967). "The Dance Encyclopedia". Simon & Schuster. New York.

Clarke. M. & Crisp. C. (1981). "The History of Dance". Orbis. London Easy

Coll. C. J. (1919). "Danceing Made Easy". Edward J. Clode. New York.

Collier. S., Cooper. A., Azzi. M. S., & Martin. R. (1995). "Tango" Thames & Hudson. London.

Dan Radler (1998) "How A Dance Competition Is Judged?". http://users.aol.com/ballroomds/judge.html .

Ellfeldt. L., &Mortom. V. L. (1974). "This Is Ballroom Dance". National Press.

Herbison-Evans. D. (1988). "An Irrational Tango". Technical Report 330. Basser Department of Computer Science, University of Sydney.

Lavelle. D (1975) Latin And American Dancers. London. Pitman. Revised Edition.

Michaelis. H.(1955). "A New Dictionary of the Portuguese and English

Languages". Frederick Ungar Publishing. New York.

Moore. A. (1951) "Ballroom Dancing". (6판) Pitman. London.

Norris. W. (1969). "The American Heritage Dictionary of the English Language". American Heritage. New York.

Norton. P. B. (1994). "Encyclopedia Britannica: Micropaedia". (15판) Encyclopedia Britannica Inc. Chicago.

Pitkin. M. (1996). "Death-Defying Skii in Brutal Contest". The Daily Telegraph. Sydney. 1996년 9월 4일자.

Raffe. W. G. (1964). "Dictionary of Dance". A. S. Barnes and Company. New York.

Romain. E. (1982). "Popular Variations in Latin-American Dancing". I.S.T.D. London.

Rust. F. (1969). "Dance and Society". Routledge & Kegan Paul. London.

Sadie. S. (1980). "The New Grove Dictionary of Music and Musicians". Macmillan. London.

Silvester. V. (1980). "Old Time and Sequence Dancing". Barrie & Jenkins.

Smith. C. (1971). "Collins Spanish-English English-Spanish Dictionary". Collins. London.

Tayler. J. L. (1958). "A Portuguese-English Dictionary". Stanford University Press.

World dance & Dance sports Council rule.(2002). http// www.wddsc.com/championships/rule/index08e.htm

. http://danceuniverse.co.kr/knowledge-k.htm

〈 부 록 〉

안녕하십니까?

본 조사는 댄스스포츠 심판에 관한 선수들의 인지도조사 설문지입니다.

여러분이 응답하신 내용은 통계법 제 13조(비밀의 보호 등)의 규정에 의거하여 개인에 대한 사항은 절대 비밀이 보장되며 본 연구의 목적 이외의 다른 용도로는 사용하지 않습니다.

본 설문지에 나오는 문항들은 맞고 틀리는 것이 없사오니 각 문항을 읽어보시고 솔직하게 기록해 주시면 저의 연구에 많은 도움이 될 것입니다.

감사합니다.

2005년 월 일

조선대학교 교육대학원

체육교육 전공

석사과정 장 홍 석

다음 문장을 읽고 현재 자신의 느낌을 적합한 숫자에 ∨표 하시오. 옳고 그른 답이 있는 것은 아니며, 한 문장에 너무 많은 시간을 생각하지 말고 현재의 느낌을 나타내는 숫자에 표시해 주십시오.

Ⅰ. 다음은 배경적 질문입니다.

1. 귀하의 성별은 ? ① 남자 ② 여자

2. 귀하는 댄스스포츠 어느 부문 선수입니까? ①라틴댄스 ②모던댄스

3. 귀하의 소속은? ① 고등학교 ② 대학교 ③ 일반

4. 귀하의 선수경력은? ① 1년 미만 ② 1~3년미만 ③ 3~5년미만 ④ 5년이상

Ⅱ 다음은 심판에 대한 질문입니다.

⇒ 다음 질문은 최근 참가했던 시합 중에 느꼈던 댄스스포츠 심판에 대한 인지도 조사입니다. 당신의 느낌과 생각을 가장 잘 나타내고 있는 번호에 표시(∨)를 해주기 바랍니다.

▶ 심판 판정에 대한 일반적인 인지도 조사입니다.

1. 최근 1년이내에 참가한 경기에서, 심판의 심사에 대해 만족하다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

2. 댄스스포츠의 심판의 판정이 다른 운동종목보다 잘 이루어지고 있다고 생각합니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

3. 심판의 순간 실수(착각)로 인한 잘못된 심사가 발생할 수 있다고 생각합니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

4. 심판 판정 시, 고의적인 오심(잘못된 판정)이 발생할 수 있다고 생각합니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

<심판에 관한 공정성>

5. 귀하는 대회의 심판 배정에 대해서 공정하다고 생각하십니까?

①매우 공정하다 ②공정하다 ③보통이다 ④편파적이다 ⑤매우 편파적이다

6. 귀하는 심판이 대회 중 얼마나 공정한 판정을 위해 노력한다고 생각하십니까?

①매우 노력한다 ②노력한다 ③보통이다 ④노력하지 않는다

⑤전혀 노력하지 않는다

7. 심판의 점수부여가 협회소속에 관계없이 공정하게 본다고 생각하십니까?

①매우 공정하다 ②공정하다 ③보통이다 ④편파적이다 ⑤매우 편파적이다

8. 심판의 점수부여가 지역에 관계없이 공정하게 본다고 생각하십니까?

①매우 공정하다 ②공정하다 ③보통이다 ④편파적이다 ⑤매우 편파적이다

9. 심판의 점수부여가 혈연·지연에 관계없이 공정하게 본다고 생각하십니까?

①매우 공정하다 ②공정하다 ③보통이다 ④편파적이다 ⑤매우 편파적이다

10. 귀하는 심판으로부터 부당한 심사점수를 받은 경험이 있습니까?

①전혀없다 ②없는편이다 ③보통이다 ④있다 ⑤매우 많다

<심판의 경험정도>

11. 귀하는 심판이 풍부한 심판경험을 갖고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

12. 귀하는 심판이 풍부한 경기 경험을 갖고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

13. 귀하는 심판이 경기 기술과 직분에 대한 연구를 하고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

14.귀하는 심판이 심판경험을 많이 쌓기 위해 노력한다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

<심판의 도덕성>

15. 귀하는 심판이 신뢰받고 도덕적 인격이 높다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

16. 귀하는 심판이 교양 있는 태도를 지니고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

17. 귀하는 심판이 경기운영에 있어 책임감을 가지고 임한다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

18. 귀하는 심판이 경기자를 이해하는 태도를 가지고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

<심판의 자세>

19. 귀하는 심판이 뚜렷한 경기평가요소가 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

20. 귀하는 심판이 특정선수(자신의 제자 또는 아는 선수)에게 점수부여가 있다고 생각하십니까?

①매우 많다 ②많다 ③보통이다 ④없는 편이다 ⑤거의 없다

21. 귀하는 심판이 경기에 대한 애착심이 높다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

22. 귀하는 심판이 예리한 눈으로 모든 선수들을 잘 파악하고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

23. 귀하는 심판의 고의적인 편파심사가 얼마나 있다고 생각하십니까?

① 매우 많다 ②많다 ③보통이다 ④없는 편이다 ⑤거의 없다

<심사에 의한 경기 영향력>

24. 귀하는 심판의 심사에 의해 등수가 달라진다고 생각하십니까?

①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

25. 그렇다면 어느 정도 영향을 끼친다고 생각하십니까?

① 80%이상 ②60～80%미만 ③40～60미만 ④20～40미만 ⑤ 20%이하

끝까지 설문 조사에 응답해 주셔서 감사합니다.