

# 스쿼시 심판판정에 대한 선수들의 인식과 정서 반응

박경실, 강호석  
경기대학교

## Squash Athlete's Perception and Emotional Response on the Referee's Judgment

Kyoung-Shil Park, Ho-Seok Kang  
Kyonggi University

요 약 연구의 목적은 스쿼시 심판판정에 대한 선수들의 인식과 심판판정에 대한 정서 반응을 알아보는데 있다. 이를 위해, 2016년 국가대표선수 남녀 각 3명 총 6명을 대상으로 개별심층면담을 진행하여, 이들이 인식하고 있는 심판판정과 그에 따른 정서반응을 규명하였다. 연구결과 첫째, 심판판정에 대한 인식 차이는 심판마다 주관적 관점을 가지고 있고 보는 위치와 시각의 차이, 순간적인 판단능력, 경력과 경험에 따라 차이가 나는 것으로 나타났다. 둘째, 심판판정이 경기의 승패에 미치는 영향은 낮은 것으로 나타났다. 셋째, 리드하고 리드 당하는 경기 상황에서 심판 판정 영향정도와 그에 따른 정서적 대처방안 모두 “영향이 없다”는 의견이 많은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 선수들이 인식하는 심판판정이 경기 상황과 심판의 경험 등에 따라서 다르게 인식한다는 것을 의미하며, 심판에 따라 판정에 대한 인식이 다르지만, 실제 경기 결과에는 영향을 미치지 않는다는 것을 의미한다. 결론적으로 심판판정이 상황에 따라 선수들의 정서반응에 긍정적 및 부정적 영향을 미칠 수 있지만, 경기력을 결정하는 주요 요소는 선수 개인의 여유 있는 경기 운영과 기술의 정확성이라는 사실을 시사한다.

주제어 : 심판판정, 정서 반응, 스쿼시, 인식, 신뢰

**Abstract** The purpose of this study was to explore players' perception and emotional reaction toward referee's judgment. The participants of this study were six players (three male and three female) in 2016 national team. The results of this study are as follows: First, the differences in referee judgement were dependant on referees' subjective view point, rapid judging capability, qualification and experience. Second, we found that the a referee's judgement less affected match's results. The countermeasures against the adverse referee judgment include excitement, appeal, flow interruption, thought conversion, and concentration. Third, there were many opinions that both the degree of influence of the referee's judgement and the countermeasures was such that athletes were "not affected". In conclusion, the major determinant of players' performance were game strategy and accuracy of skill although the referee's judgement affected player's emotional reaction both in positive and negative ways.

**Key Words** : Referee Judgment, Emotional Response, Squash, Perception, Trust

Received 18 September 2017, Revised 27 October 2017  
Accepted 20 November 2017, Published 28 November 2017  
Corresponding Author: Ho-Suck Kang(Kyonggi University)  
Email: khsquash@naver.com

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

## 1. 서론

공정함이 기본인 스포츠에서 오심은 더 이상 경기의 일부분이 아니다. 스포츠 경기 단체들도 오심을 줄이기 위해 비디오 판독 시스템을 도입하고 있으며, PSA(세계 프로스쿼시협회)에서도 2011년 9월 비디오 리뷰를 도입하여 squashTV에서 중계하는 대회에 적용하고 있다[1]. 또한 다양한 디지털 영상 기기의 발달로 선수들은 본인의 경기를 분석하는 영상 분석이 기본이 되고 있다. 영상 분석이 발달하면서 경기 후 심판관정의 공정성에 대한 비판이 늘어나면서 선수들 또한 관정에 대처 하는 감정 조절 훈련이 필요하다.

감정조절은 유쾌한 감정을 극대화하고 불쾌한 감정을 최소화하기 위한 의식적, 무의식적 과정으로[2], 자신의 긍정적, 부정적 감정 혹은 감정 표현을 어떤 방법으로도 변화시켜 상황에 전략적으로 대처한다는 것이며, 이는 언제, 어떤 방식으로 감정을 조절해야 한다는 원칙인 감정표출 규칙을 따르는 것이다[3]. 따라서 감정조절은 하나의 결과인 동시에 과정으로, 개인의 목표를 위해 감정적인 반응을 모니터링 하고, 평가, 수정하는 과정이다[4]. Fox[5]는 감정조절을 개인이 감정적으로 반응하고 감정에 대한 경험과 표현을 상황적 요구에 맞추어 잘 조절해 나가는 능력이며, 이것은 단순히 분노나 슬픔을 멈추게 하는 것 이상을 의미 한다고 하였다. 감정조절 전략은 능동적 양식, 회피/분산적 양식, 지지 추구적 양식의 3가지 범주로 구분하고 있다[6]. 즉, 선수는 경기 중 발생하는 여러 가지 상황에 대해 부정적인 생각 보다는 자신에 관한 긍정적인 생각을 갖고 유지하면서 부정적인 감정을 감소시키면서 경기 자체에 집중을 해야 한다.

스포츠 현장에서의 법은 선수들이 온전히 경기자체에만 집중할 수 있게 도와주어야 하며 그를 위해서는 공정성을 유지하여야 한다. 스포츠 경기에서의 공정성을 바라보면 육상, 수영 경기 등과 같이 기록으로 승자를 결정하는 운동경기는 객관성이 높지만 구기, 투기, 체조 등과 같은 종목은 실력이 비슷할 때 심판의 주관적 판단에 의해 승·패에 영향을 미친다[7].

운동경기에 있어서 심판 관정에 대한 불신은 어제, 오늘의 문제가 아니라 오래 전부터 문제되어 왔다. 지금까지 스포츠 경기에서 심판관정에 관한 선행연구들을 살펴보면, 최재만[8]은 수준 높은 경기진행을 위한 심판의 노

력과 제도적 장치에도 불구하고 순간적인 결정을 내려야 하는 다양한 상황 속에서 심판의 오심은 나오기 마련이며, 이러한 오심은 선수, 지도자, 관중들의 불신을 불러일으키거나 경기의 흐름을 방해하는 등 많은 부정적인 요소를 양산하게 되어 이러한 판정시비에 따른 문제는 현재에 이르기까지 끊이지 않고 있다고 말하였다. 또한 김희중[9]는 심판의 부정확한 판정은 운동 경기에 있어 유해 요인의 하나로 지적되고 있고, 심판이 경기에 미치는 영향 또한 긍정적인 측면 보다는 부정적인 측면이 부각되고 있다고 하였고, 민용기[10]은 기록경기(개인) 선수들은 심판을 신뢰하고 있는 편이나 대인경기(투기), 단체경기 선수들은 심판에 대한 불신을 보고하고 있으며, 또한 대상선수 전체가 심판의 사회적, 경제적 지위 및 자질 수준을 낮게 보고 있다고 하였다. 따라서 심판관정은 선수들의 심리적 특성뿐만 아니라 경기수행력과 스포츠의 본질적 가치를 위해서 중요한 문제이며, 이 문제에 대한 관심과 연구가 지속되어야 한다.

그러면 무엇 때문에 심판법과 심판의 경기진행이 논란의 중심에 있는가? 이는 스포츠의 본질이 경기 승·패에 있으며, 승·패에 직접적인 결정을 할 수 있는 것이 심판에게 있기 때문일 것이다. 다만 심판도 인간이라는 입장에 있기 때문에 공정성을 기하기는 어려운 점이 있을 수 있으며, 관정에 심판의 감정개입이 있을 수도 있을 것이다[8]. 그러므로 현대 스포츠에서 경기 승·패에 심판이 미치는 영향력은 선수와 선수간의 기술의 차이가 적을수록 결과에 미치는 영향력은 클 것으로 생각된다. 결국 경기 중 심판의 오심도 경기의 일부로 인정하고, 판정의 번복은 자칫 또 다른 논란을 일으킬 수 있기 때문에 오심을 인정해야 하는 것으로 사료되어진다. 이러한 선행연구의 결과 오심은 스포츠현장에서 빈번히 발생하고 있는 경기의 일부라는 인식의 전환이 필요하다. 특히 스쿼시의 심판법의 절차상 오심이 아닌 선수와 심판의 판단의 차이가 많이 발생된다.

스쿼시는 경기의 진행이 다른 라켓 구기 종목과는 다른 스타일의 경기 진행 방식을 갖고 있다. 서로 마주보고 경기를 하는 것이 아니라 사면으로 막힌 코트에서 상대 방과 경쟁을 해야 하기 때문에 상대선수의 시선 방해, 공의 진로 방해, 이동경로 방해 등 각종 방해상황과 신체적 접촉이 빈번하게 이루어진다. 이러한 상황에서의 심판의 판정은 인·아웃이 있는 스포츠의 판정과는 다른 심판의

경험과 순간적인 판단력을 필요로 하게 된다. 여기에서 오는 선수와 심판의 생각의 차이는 선수의 대처방법이 미숙할 경우 승·패에 영향을 미치는 결과를 초래하게 된다. 또한, 국내 스쿼시 선수들의 경기력은 과거에 비해 체력과 기술 수준에서 성장을 하고 있으나, 국제 대회에 자주 참가 할 수 없는 국내 여건상 경기 경험 부족으로 인한 심판관정에 대한 감정조절의 실패에 따른 경기력 저하로 인해 국제대회에서의 성적은 부진한 편이다. 특히 중요한 순간 심판 관정에 대한 지나친 흥분으로 인해 경기전체를 잃어버리는 경우는 심각한 수준에 이르고 있다.

특히, 스쿼시 심판법은 방해상황이 발생되면 심판의 경험과 성향에 따른 주관적 판단이 요구 되는 상황이 빈번하게 발생하는 종목이다. 물론 세계스쿼시연맹·대륙별 연맹·국가별 연맹은 객관성을 유지하기 위해 세계 심판 컨퍼런스와 대륙별 심판 컨퍼런스 등 각종 심판 컨퍼런스를 통해 판정의 규격화를 위해 노력하고 있다. 하지만 기록으로 순위가 정해지는 종목과 인과 아웃이 정확한 종목과는 달리 스쿼시는 심판의 성향에 따른 주관적 판단을 해야 하는 상황에 놓이게 된다. 이러한 주관적 판단 상황을 오심으로 생각하기에는 다소 무리가 있을 것으로 사료된다. 왜냐하면 방해상황에 대한 견해는 보는 위치와 각도 등 상황에 따라 의견차이가 있을 수도 있는 것이 스쿼시의 판정 시스템이다. 즉 오심에 대한 선수들의 불만이기 보다는 스쿼시 경기의 심판법에 따른 심판·지도자·선수 간에 입장과 상황에 대한 이해의 차이가 판정에 대한 의견이 다르게 되고, 이로 인해 선수들이 판정에 부정적인 생각을 갖게 되는 원인인 것으로 사료되어진다.

스쿼시의 심판법은 사람들에게 좋게 인식 되지는 않지만, 필수불가결한 일이다. 심판은 규칙을 제대로 알고 올바른 콜을 부르는 것이 중요하다. 그렇지만, 선수가 렛(LET)을 호소했을 때, 바른 결정을 내리는 것은 매우 힘든 일이다. 이러한 스쿼시의 심판법의 특성상 판정에 대한 심판과 선수의 논란은 항상 존재 한다. 하지만 이것은 심판의 경험과 성향에 따른 주관적 판단이 요구되는 스쿼시 경기의 방해 상황 판정 방법이기 때문에 선수들은 판정을 하나의 규칙으로 인정을 하고 자신의 감정을 잘 조절 해야지만 최고의 경기력을 펼칠 수 있을 것으로 사료된다. 실제로 국내외 많은 경기에서도 판정에 대한 감정 조절 실패로 경기에 집중하기 못해 부정적인 결과를

초래 하는 경우가 빈번하게 발생이 된다[10]. 하지만 이러한 심판의 판정에 따른 감정조절의 실패로 인한 경기력 저하가 심각한 수준에 이르렀는데도 이에 관한 연구는 전무한 실정이며, 스쿼시에 대한 선행연구 또한 대부분 스쿼시의 본질적인 연구 보다는 동호인을 대상으로 하는 여가 만족도에 관한 연구가 대부분이다. 스쿼시 참여와 스트레스[11], 생활 및 여가생활 만족도[12, 13, 14, 15, 16]과 관련된 연구가 주류를 이루고 있다. 이처럼 국내의 스쿼시 전문가들의 연구 활동은 동호인 중심으로 이루어지고 있는 실정이다.

따라서, 본 연구의 목적은 스쿼시 경기 상황에서 발생하는 심판관정에 대한 인식과 심판관정이 선수들의 정서에 어떻게 영향을 미치는지를 규명하는 것이다. 나아가 선수들이 심판관정에 따라서 발생하는 정서반응이 경기력에 어떻게 영향을 미치는지에 대해서도 논의 하였다.

## 2. 연구방법

### 2.1 연구대상

본 연구의 연구대상은 국내외 대회 경험이 풍부한 2016년 국가대표선수 남녀 각 3명씩과 국가대표 경력을 가진 총 6명을 대상으로 선정 하였다. 개인적 특성은 <Table 1>와 같다.

<Table 1> Demographics

		Age	Career	World ranking	
National team	male	p1	23	11	127
		p2	25	12	231
		p5	29	15	213
	female	p3	40	21	
		p4	25	12	103
		p6	28	15	

### 2.2 심층면담

선수들이 경험하고 느낀 심판관정에 대한 인식과 정서적 경험을 구체적으로 파악하기 위해서 스포츠 심리학자 1인, 스쿼시 전문가 3인(국가대표감독, 국제심판, 스쿼시 전공 대학교수)으로 구성된 전문가 그룹과의 회의를 통해 작성된 반구조화 질문지(semi-structured interview)를 구성하고 심층면담을 진행하였다. 심층면담은 국가대

표 선수들의 훈련장인 인천에 위치한 I.S.F.A 스쿼시장과 경기도 산본에 위치한 그린힐 스쿼시장에서 연구대상으로 선정된 국가대표선수들을 개별심층면담을 실시하였고, 일반부 선수들은 국가대표 선수들과 지속적인 연습경기를 갖고 있기 때문에 연습경기를 실시하는 날 연습경기 후에 개별심층면담을 실시하였다. 심층면담 시 연구대상자와 신뢰를 형성하고자 활발한 듣기, 정서적 동감, 격려를 실시하였고, 모든 면담내용은 녹음되었다.

### 2.3 연구절차

첫째 본 연구에 필요한 심층면접 질문지는 연구자가 사전에 선수들과 면담, 비디오 분석과 문헌 연구를 통해 질문지를 작성한 후 스포츠 심리학자 1인 스쿼시 전문가 3인(국가대표 감독, 국제심판, 스쿼시 전공 대학교수)으로 구성된 전문가들과 면담을 통해 본 연구에 필요한 반구조화 된 질문지를 작성하였다.

둘째, 선정된 연구 대상자들과 개별 심층 면담을 실시하였다. 사전에 본 연구에 대한 취지를 연구대상자들에게 충분히 설명을 하고 연구에 대한 동의를 구한 후 면담 1주일 전에 질문지를 선수들에게 배포한 후 미리 질문의 내용을 숙지하고 응답 할 수 있도록 하였으며, 국가대표 선수들은 현재 연구자가 국가대표 코치로 재직 하고 있기 때문에 훈련이 없는 날을 정해서 실시하였으며, 일반부 선수들은 국가대표선수들과 연습경기를 하는 날 경기 후 실시하였다. 인터뷰 된 내용은 모두 녹음이 되었다.

### 2.4 자료분석 및 타당성

본 연구에서는 스쿼시 선수들의 심판관정에 대한 대처방안을 탐색하기 위해 귀납적 내용분석을 실시하였으며, 녹음된 모든 내용은 전사하여 면담이 이루어진 순서대로 코드화 하였고, 전사된 자료는 다시 연구대상자에게 보내져 확인 작업을 거쳤으며, 문장별로 서로 유사한 영역별로 분류 하였다. 연구의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 삼각검증(triangulation)을 실시하였으며, 전문가회의 과정과 선행연구[18, 19, 20, 21]을 참고하여 해석이 가능하고 의미 있는 영역으로 조직화 하였다.

구체적으로 분류체계 분석(taxonomic analysis) 방법에 근거하여, 수집된 자료에 대한 주제(theme)로 내용을 범주화하였다. 이 주제들은 재차 전문가들 간의 회의를

통해서 공통코드로 내용을 도출하여 범주(category)화 시켰다. 범주화 과정을 통해서 결과 내용을 주제별 및 하위속성 내용들을 구분하였으며, 자료의 타당성을 확보하고자 노력하였다.

## 3. 결과

### 3.1 심판에 대한 신뢰

#### 3.1.1 심판관정에 대한 신뢰

스쿼시 선수들의 심판관정에 대한 신뢰 이유를 분석한 결과는 <Table 2>와 같다. 심판관정을 신뢰하는 이유를 분석한 결과 선수들이 언급한 생각들은 완전신뢰(2), 신뢰(2), 불 신뢰(1), 완전 불 신뢰(1)로 구분될 수 있었다. 완전신뢰에 언급된 내용은 “공인자격을 소유했기 때문”, “자신과 상대의 시합이다”, “심판관정을 100%로 신뢰 한다”, “심판이 어떠한 판정을 내리더라도 자기 게임을 할 수 있다”, “심판관정은 전혀 생각 하지 않는다”, “불신과 신뢰 자체를 생각하지 않는다”, “선수출신의 심판을 신뢰 한다”.등으로 언급 되었다. 신뢰에 언급된 내용은 “심판

<Table 2> Reasons to Trust in Referee’s Judgement

Question	Degree of trust	Investigated content
Reasons for the trustworthy judgements	Fully Trust (2)	Hold a qualification credentials The game exists only between myself and the opponent Trust the Referee’s Judgement 100%
		Whatever the judgement is, I play my own game Never think about the judgements Never think about trust and distrust Only trust the referees who are the former athletes
	Trust(2)	Referee cannot call the perfect judgement Be mindful to trust the judgement calls Do not trust 100%, but trust more than 50%
		The differences in judgements can occur, but they cannot be the false judgements Referees always are non-partisan
Do Not Trust(1)	Try to trust	
Do Not Trust At All(1)	Do not Trust Follow the experience of the previous judgements	

<Table 3> The differences in Referee's Judgement

Question	Sub-categories	Investigated content
Differences in Referee's Judgement	Reasons (6)	Subjective judgements vary from referees to referees Every referee has own judgement criteria The sight on spot and the instant judgement skills are different Judgements can differ by the propensity of referees The sight and place of the view are different Players, Coaches, Audiences and Referees can have different views on the distinct situation
	qualification (6)	Referee's qualification is important Experience is more important the point of view Referee has a tendency to call a false judgement when has no experience of the situation Judgement can be different due to the qualification of the referee Referees those who have learn theoretically will have different judgements compared to the ones who actually have the experience Judgements differ on the location and the experience of the referee Having some experience Vs. No experience is important to make judgements Player experience is important
	Etc. (2)	LET is popular in the country, NO LET is popular out of the country Lacks the reasons to the judgement) is the characteristics of the rules

이 완벽하게 판정하기는 어렵다”, “신뢰를 갖고 임해야 될 것 같다”, “100%는 아니어도 50%이상 신뢰 한다”, “판정의 관점이 다르지 오심은 아니다”, “심판은 중립적이다”로 언급 되었다. 불 신뢰에 언급된 내용은 “신뢰를 할려고 노력을 한다”로 언급 되었으며, 완전 불 신뢰에 언급된 내용은 “신뢰하지 않는다”, “과거에 판정의 경험에 따라 다르다”로 언급 되었다.

3.1.2 심판판정에 대한 인식

스쿼시 선수들의 심판판정에 대한 인식을 분석한 결과는 <Table 3>와 같다. 선수들이 언급한 심판판정에 대한 생각들은 이유(6), 경력/경험(6), 기타(2)로 구분 될 수 있었다. 이유에 언급된 내용은 “주관적판정은 심판마다 관점이 다르기 때문이다”, “심판마다 주관적 판단기준은 있다”, “보는 시각과 순간 판단 능력이 다르다”, “심판의 성향에 따라 판정은 차이가 있다”, “상황을 놓고 선수. 코치. 관중. 심판의 생각이 다를 수 있다”로 언급 되었다. 경력/경험에 언급된 내용은 “심판의 경력이 중요하다”, “관점보다는 경력이 중요하다”, “상황을 경험하지 못한 심판은 오판을 내리기 쉽다”, “심판의 수준에 따라 판정이 다르다”, “직접경험하지 못하고 이론만 배운 심판은 판정이 다르다”, “심판의 위치와 경험에 따라 달라 질 수 있다”, “심판의 경험 유·무가 중요하다”, “선수 경험이 중요하다.”로 언급 되었다. 기타에 언급된 내용은 “여자심판은 남자 선수의 빠른 경기진행을 따라가지 못 한다”, “국내

는 랫(LET)이 많고 국제는 노랏(NO LET)이 많다”, “상황 판단의 근거가 부족하다”, “룰의 특성이이다”로 언급 되었다.

3.2 심판판정의 영향 정도

3.2.1 심판판정의 영향 정도

스쿼시 선수들의 심판판정의 감정조절에 미치는 영향 정도를 확인한 결과 <Table 4>와 같다. 심판판정이 경기에 미치는 영향은 p1선수와 p4선수가 “매우 낮다”고 응답하였으며, p5선수와 p6선수가 “낮다”, p3선수는 “높다”, p2선수 “매우 높다”고 밝혀졌다.

<Table 4> The degrees of Referee's Judgement in Competitions.

	Very High	High	Normal	Low	Very Low
p1					○
p2	○				
p3		○			
p4					○
p5				○	
p6				○	

3.2.2 심판판정이 경기력에 미치는 영향

심판판정이 스쿼시 선수들의 경기력에 미치는 영향을 조사한 결과는 <Table 5>와 같다. 심판판정이 경기력에 영향을 미치는지를 확인하기 위해, 스쿼시 선수들에게

<Table 5> The the influence from the Referee Judgements

Question	Sub-categories	Investigated content
Basis of the influence	Have Influence (2)	Men's game is influenced by winning or losing The atmosphere can be changed due to the referee's judgement Adverse judgements bring back psychological atrophy It will influence either winning or losing The influence can be huge as it can be clinged to it
	No Influence (4)	Women's game is not influenced by winning or losing Rather than the judgement, it is up to player's ability to control the mind It is not influenced in winning or losing, but psychological influence can be occurred Referee's judgement is an excuse from a loser Referee is the operator of the game Making a judgement is an own fault Referee's judgement is not meaningful

“유” 또는 “무”로 응답하게 하였으며, 그에 따라 세부적인 내용을 확인하였다. 조사 결과, 유 영향의 언급된 내용은 “남자경기는 승·패에 영향이 있다”, “심판관정으로 분위기가 바뀌기 때문에 판정이 중요하다”, “불리한 판정은 심리적 위축을 가져 온다”, “승패에 영향은 미친다”, “한 점에 집착하기 때문에 영향이 크다”로 나타났으며, 무 영향의 언급된 내용은 “여자경기는 승·패에 영향이 없다”, “판정보다는 선수 자신의 마인드 컨트롤 문제이다”, “승·패에 영향이 없지만, 심리적인 영향은 있다”, “심판판정은 패배자의 핑계이다”, “심판은 경기를 진행하는 진행자이다”, “판정을 만드는 것도 자신의 실수이다”, “심판판정에 의미를 두지 않는다”로 언급되었다.

3.2.3 심판관정에 대한 정서반응

심판관정에 대한 스쿼시 선수들의 정서반응을 확인한 결과는 <Table 6>와 같다. 선수들이 인식하고 있는 심판관정에 정서반응은 선수 개인에게 유리한 심판판정과 불리한 판정으로 구분하여 유리한 판정은 무 활용(2), 활용방안(4)으로 불리한 판정은 대처방안(6)으로 분류하여 분석하였다. 유리한 판정에서 무 활용에 언급된 내용은 “감사 하죠”, “상대선수에게 미안하기도 하다”, “유리한 판

<Table 6> Applications and Countermeasures of the Referee's Judgement

Larg-categories	Sub-categories	Investigated content
Favorable Judgement	No Utilization (2)	Appreciate it I feel sorry for the opponent The favorable judgment coexists with the thought of thanking and feeling bad for the opponent When the opponent gets excited, he loses his concentration, and psychologically suffers from anxiety Surprising, but it is okay No meaning exists
	Utilization (4)	Try to make a situation to get a favorable judgement Create a rally where the opponent can attract the opponent to make a mistake
Unfavorable Judgement	(Action Plan (6)	Make utmost efforts to avoid any interruptions (The referee does not make a situation to judge

정은 고맙다는 생각과 상대에 대한 미안함이 공존 한다”, “상대가 흥분하면 집중력도 떨어지고, 심리적으로 불안하기 때문이다”, “황당하지만 그냥 좋다”, “의미를 두지 않는다”로 언급 되었으며, 활용방안에 언급된 내용은 “상대가 판정에 흔들리면 경기 진행을 빨리 한다”, “유리한 판정이 나온 상황을 다시 만들려고 한다”, “상대의 실수를 유발하기 위해 상대가 공격을 할 수 있는 랠리를 준다”로 언급 되었다. 불리한 판정에 대한 대처방안은 “방해상황이 만들어지지 않게 최대한 노력을 한다”, “심판이 판정을 할 수 있는 상황을 만들지 않는다”로 언급 되었다.

3.2.4 불리한 심판관정에 대한 정서반응

스쿼시 선수들의 불리한 심판관정에 대한 정서반응과 그에 따른 대처방안은 <Table 7>와 같다. 불리한 심판관정에 대한 대처방안 도출과정은 흥분(1), 어필/의사표시(3), 흐름차단(2), 생각전환(3), 무대처(2), 집중(4), 대처방안(6), 경기운영(4)으로 구분될 수 있었다.

첫째, 흥분에 언급된 내용은 “흥분하고 마인드 컨트롤이 안된다”, “생각이 많아진다”, “공에만 집중하지 못하고 온갖 잡생각이 나면서 흥분 한다”, “판정에 너무 흥분해서 전술적 생각을 못 했다”, “판정에 너무 집착 했다”로 언급 되었다. 둘째, 어필/의사표시에 언급된 내용은

“심판을 한번 쳐다보는 것으로 의사표시를 한다”, “어필을 한다”, “자신의 생각을 심판에게 전달한다”, “자주 발생되면 어필은 하지만, 판정은 달라 지지 않는다”로 언급되었다. 셋째, 흐름차단에 언급된 내용은 “불리한 판정이 나오면 흐름을 한번 끊는다”, “벽에다 땀을 닦으면서 한번 쉬어간다”, “시간을 끈다”로 언급되었다. 넷째, 생각전환에 언급된 내용은 “불리한 판정이더라도 2~3점인데 좀 더 침착 했어야한다”, “불리한 판정도 경험이다”, “집중90% 판정10%와 집중10% 판정90%의 생각 차이

이다”, “심판은 내편이 아니다”, “그냥 내 잘못이다”, “상대와 나와서 경기이지 심판은 없다”, “방해상황도 결국 자신이 만드는 것이다”, “판정의 1차적인 원인은 자신에게 있다”, “선수는 모든 경기상황을 예측해야 한다”, “모든 상황이 경기의 일부이다”로 언급되었다. 다섯째, 무대처에 언급된 내용은 “수긍하는 편이다”, “어필은 하지 않지만 기분은 좋지 않다”, “시합 중에는 의미를 두지 않지만 끝나고 나면 화가 나기는 한다”, “실력으로 졌다고 생각하지 심판을 탓하지는 않는다”, “지도자를 믿고, 자

<Table 7> The Process of Countermeasures against adverse judgements

Question	Sequence	Investigated content	
Basis of the influence	Have Influence (2)	Men's game is influenced by winning or losing The atmosphere can be changed due to the referee's judgement Adverse judgements bring back psychological atrophy It will influence either winning or losing The influence can be huge as it can be clinged to it	
		Women's game is not influenced by winning or losing Rather than the judgement, it is up to player's ability to control the mind It is not influenced in winning or losing, but psychological influence can be occurred	
	No Influence (4)	Referee's judgement is an excuse from a loser Referee is the operator of the game Making a judgement is an own fault Referee's judgement is not meaningful	
		diversion (2)	Upon the unfavorable judgement, sever the flow Take a rest by Taking time for purpose
	Changing thoughts (3)	Even if it is unfavorable, it is only 2 or 3 points so that the player had to be calm Unfavorable judgement is an experience It is only how to look at the judgement: Concentration 90%/Judgement 10% & Concentration 10%/Judgement 90%) The referee is not favorable to me It just is my fault The game is between myself and the opponent; there is no judge involved Disturbances are eventually made by oneself Primary reason of the judgement Player has to predict all situations in the game All situation is just a portion of the game	
		Concentrate (4)	Concentration on the game contents rather than the judgement
		Action Plan (6)	Try my best to prevent any interruption. Avoid any possible situations for referee to judge
	Game Operation (4)	Rally rather than Attack to be stable Do not play passively Identify the tendency of referees through adverse judgment Appear as excited outside but calm inside	
		No Action (2)	Try to agree with the judgement No appeal was made but do not feel good about it It does not make sense during the game, but it gets angry when it's over. No blaming the judgement, only think Believe the coach and believe myself Forget the situation as soon as possible Get angry but don't take it in Judgment has been awarded and does not make sense. Laught at it for once

신을 믿는다”, “그 상황을 빨리 잊어버린다”, “화는 나지만 맘에 두지는 않는다”, “심판관정은 내려졌고 그냥 의미를 두지 않는다”, “한번 웃고 넘어 간다”로 나타났다. 여섯째, 집중에 언급된 내용은 “판정보다는 경기내용에 집중 한다”로 언급 되었다. 일곱째, 대처방안에 언급된 내용은 “방해상황이 만들어지지 않게 최대한 노력 한다”, “심판이 판정이 할 수 있는 상황을 만들지 않는다”로 언급 되었다. 여덟째, 경기운영에 언급된 내용은 “공격보다는 빨리 위주로 안정적으로 한다” “소극적인 플레이를 하지 않는다”, “불리한 판정을 통해서 심판의 성향을 파악 한다”, “겉으로만 흥분한척 하고 속으로는 안정을 취한다”로 언급되었다.

### 3.3 경기상황에 따른 심판관정 영향정도

#### 3.3.1 리드하는 경기 심판관정 영향정도와 대처방안 스쿼시 선수들의 리드하는 경기에 대한 심판관정 영

향정도를 분석한 결과는 <Table 8>와 같다. 리드하는 경기에 대한 심판관정 영향정도는 게임별로 완전영향, 영향, 무 영향, 대처방안으로 구분 될 수 있었다. 1게임에서 완전영향(1)에 언급된 내용은 “약한 상대일 경우지만 안되기 때문에 심리적 영향이 크다”, “항상 완벽한 경기를 생각하기 때문이다”로 언급 되었다. 영향(1)에 언급된 내용은 “타이트한 상황이 되면 영향이 있다”, “영향은 있다”, 로 언급되었다. 무 영향(4)에 언급된 내용은 “이기는 상황이기 때문에 1점에 압박은 없다”, “심판관정에 흔들리지 않는다”, “1게임은 상대의 전력을 탐색하는 위밍업이다”, “상대를 파악하는 게임이기 때문에 렛(LET)과 스트록(STROKE)에 영향이 없다”, “심판관정에 흔들리지 않는다”, “아직 1게임이고 4번의 게임이 남았다”, “불리한 판정 1-2개 때문에 승·패가 결정되지는 않는다”로 언급 되었다. 대처방안(0)에 언급된 내용은 없었다. 2번째 게임에서 완전영향(1)에 언급된 내용은 “항상 완벽한 경기

<Table 8> The degrees of influences and countermeasures of the leading referee Judgements

Categories	Sub-categories	Investigated content
First game	Fully influence (1)	A huge psychological impact will influence if the opponent is too weak to lose Always thought of the perfect game
	Influence (1)	If the game has tightness, it will influence
	No Influence (4)	No pressure on the one point game in a winning situation Not influenced by the referee's judgement The first game is only a warming-up game to seek opponent's strategy It is only the game to analyze the opponent so that LETS and STORKES do not influence This is only the first game; 4 games more to go Disqualification is not decided because of 1-2 disadvantages
	Action Plan (0)	
Second game	Fully influence (1)	Always thought of the perfect game
	Influence (1)	Tightness in a game will have lots of influences A little bit of psychological issues are influenced
	No Influence (4)	There always are 5 games to be played in Squash so the first and the second games do not influence Nothing can be influenced in a winning game Unfavorable judgement is not meant too much
	Action Plan (3)	Try to be calm and think as it is the very first game
Third Game	Fully Influence(0)	
	Influence(0)	
	No Influence (6)	Referee's judgement does not mean anything to me Not a huge influence No influence as already winning
	Action Plan (0)	



<Table 9> The effectiveness and countermeasures of the Referee Judgement in the lead

Category	Sub-categories	Investigated content
First Game	Fully influence(1)	It is hard to forget about the judgement
	Influence(1)	No influence to less than 4 points, but when it gets near the 8 point game, the player will get nervous) Tie-Break or the Game Ball situation may influence in losing)
	No Influence (4)	Have to win at least 3 games in 5 games so that the first game does not have any influence No influence as the opponent is better
	Cognitive Action Plan(4)	Try to forget about the situation It is only the game to analyze and explore the opponent Regret for oneself to cause the situation
	Psychological Action Plan(0)	
	Tactical Action Plan(3)	May be able to analyze the tendency of the referee's judgement Pursue faster game tempo to avoid psychological exploration Perform aggressive rallies Not to get excited easily and try to attain the initial rally in a stable manner
Second Gam	No Action Plan(0)	
	Fully Influence(1)	Since the judgement is unchangeable, the player lost due to his temper)
	Influence(4)	In any given tight situations, it is hard to be calm The player could have won the game without the excitement As the first game was given to the opponent, referee's judgements can have a negative effect in the early stage for the player
	No Influence (1)	There is a different view between the player and the referee
	Cognitive Action Plan(5)	Try to ease the excitement and play as it's the first game It is only one point out of the 55 points Refrain from appealing so that the referee's feelings will be invovled Forget the unfavorable judgement
	Psychological Action Plan(2)	Appealing and calming Get excited outside and try to be calm inside
Third Game	Tactical Action Plan(3)	Be aggressive even if there is an unfavorable judgement call Do the best for the game Gain time while appealing aggressively
	No Action Plan(0)	
	Fully Influence (2)	Hard to play confidently Psychological pressure is too much Hard to keep it calm
	Influence (2)	I may not be stable due to the judgement) (Hard to ignore in the tie-break situation)
	No Influence (2)	o There is no influence to a losing game)
	Cognitive Action Pla)(2)	o Acknowledge and forget the situation) Calm its own mind Not too be hurry in strokes Concentrate on the stroke
Third Game	Psychological Action Plan(1)	Since it is the last set of the game, the player try as much as possible to be calm)
	Tactical Action Plan(1)	Try to reverse the situation that was against
	No Action Plan (4)	No action plan is described but to defend to lose No special action plan A huge difference in abilities rather than the judgement

를 생각하기 때문”으로 언급 되었다. 영향(1)에 언급된 내용은 “심리적으로 약간의 영향은 있다”, “타이트한 경기가 진행될수록 영향이 많아진다”, 로 언급되었다.

무영향(4)에 언급된 내용은 ”항상 스쿼시는 5게임이기 때문에 1·2게임은 영향이 없다”, “이기는 경기이기 때문에 영향이 없다”, “불리한 판정이 나도 웃고 넘긴다”로 언급 되었다. 대처방안(3)에 언급된 내용은 “홍분을 가라앉히고 처음처럼 다시 한다는 생각을 갖는다”로 언급 되었다. 3번째 게임에서는 완전영향(0), 영향(0), 대처방안(0)은 언급된 내용이 없었으며, 무영향(0)에서 “심판 판정은 저한테는 중요하지 않다”, “크게 영향이 없다”, “이기는 경기이기 때문에 영향이 없다”로 언급 되었다.

### 3.3.2 리드 당하는 경기 심판판정 영향정도와 대처방안

스쿼시 선수들의 리드 당하는 경기에 대한 심판판정 영향정도를 분석한 결과는 <Table 9>와 같다. 리드 당하는 경기에 대한 심판판정 영향정도는 게임별로 완전영향, 영향, 무영향, 인지 대처방안, 심리대처방안, 전술대처방안, 무 대처로 구분 될 수 있었다. 1게임에서 완전영향(1)에 언급된 내용은 “판정을 잊어버려야 되는데 잘 안된다”로 언급 되었다. 영향(1)에 언급된 내용은 “4점 이내는 영향이 없지만, 8점 정도에는 조금 불안해질 것 같다”, “타이브레이크나 게임 불 상황에서는 질 수도 있다는 생각이 든다”로 언급 되었다. 무 영향(4)에 언급된 내용은 “5판 3선승제이기 때문에 첫 게임은 영향이 없다”, “상대가 잘 하기 때문에 영향이 없다”로 언급 되었다. 인지 대처방안(4)에 언급된 내용은 “상황을 잊어보려고 노력한다”, “탐색전이라고 생각 한다”, “상황을 만든 자신을 반성 한다”로 언급 되었다. 심리대처방안(0)은 언급 되지 않았으며, 전술 대처방안(3)에서는 “심판의 판정성향을 분석할 수 있다”, “심리상태를 노출 시키지 않기 위해 경기템포를 빨리 한다”, “적극적인 랠리를 한다”로 언급 되었다. 2게임에서 완전영향(1)에 언급된 내용은 “심판판정은 되돌릴 수 없기 때문에 혼자 흥분해서 졌다”로 언급 되었다. 영향(4) “타이트한 상황에서는 차분해 질 수 있는 상황이 안된다”, “흥분하지 않았다면 이길 수도 있었다”, “1게임을 졌기 때문에 초반부터 판정에 흔들릴 수 있다”로 나타났다. 무 영향(1)에 언급된 내용은 “선수입장과 밖에서 보는 심판과는 보는 관점이 다르다”로 언급

되었다. 인지대처방안(5)에 언급된 내용은 “홍분을 가라앉히고 처음처럼 다시 한다는 생각이다”, “55점 중의 1점이다”, “어필을 자체해서 심판의 감정을 건드리지 않는다”, “불리한 판정을 잊어버린다”로 언급되었다. 심리대처방안(2) “어필을 함과 동시에 심리적으로 안정을 취한다”, “겉으로만 흥분하고 속으로는 안정을 취한다”로 언급 되었다. 전술대처방안(3)에서 언급된 내용은 “불리한 판정이 나오더라도 과감하게 한다”, “자신의 플레이에 최선을 다한다”, “강력하게 어필을 하면서 시간을 벌다”로 언급 되었다. 무대처(0)는 언급된 내용이 없었다. 3게임에서 완전영향(2)에 언급된 내용은 “자신 있게 경기를 하지 못 한다”, “심리적인 압박이 크다”, “이번 게임을 이겨야 다음게임을 할 수 있기 때문이다”, “차분한 마음을 갖기가 힘들다”, 영향(2)에 언급된 내용은 “판정에 흔들릴 가능성이 높다”, “타이브레이크 상황에서도 무시 하려고 하지만 잘 안된다”, 무 영향(2)에 언급된 내용은 “어차피 지는 경기 영향은 없다”로 언급 되었다. 인지 대처방안(2)에 언급된 내용은 “이 상황을 인정하고 잊어버린다”, “스스로 마음을 달랜다”, “침착하게치자” “집중해서 치자”로 언급 되었다. 심리대처방안(1)에 언급된 내용은 “마지막세트 이기 때문에 차분한 마음을 가지려고 노력한다”로 언급 되었다. 전술대처방안에 언급된 내용은 “자신에게 불리하게 왔던 상황을 역이용 한다”로 언급 되었다. 무 대처(4)에 언급된 내용은 “대처방법은 없고 수비만 하다가 진다”, “특별한 대처방법은 없다”, “판정보다는 실력의 차이”로 언급되었다.

### 3.4 심판판정에 대한 생각

스쿼시 선수들의 심판판정에 대한 생각으로는 다음과 같다.

p1 : “시합을 임하기 전에 심판은 내편이 아니다”라고 말해주고 싶어요. 그리고 심판이 자신한테 유리한 판정을 줬다고 자신한테 유리하게 주고 있다고 생각을 안했으면 하는 생각을 해요” “왜냐하면 유리하게 판정을 하나줬으면 아! 나한테 유리하게 판정을 주는구나! 라고 생각을 하는데 어처구니없이 다른 판정을 주면 흥분을 하게 되고 방금과 똑같은 상황인데 다른 판정을 주냐고 흥분하게 되는 것처럼 심판은 자신의 편이 아니라 공정하게 보고 있다라고 생각을 하고 했으면 좋겠어요”

p2 : “그 상황이 왔을 때 말할 것 말하고 그 다음은 잊

어버리고, 렐리 하나 보다는 전체를 봐야 되는 것 같아요”

p3 : “심판들도 신이 아니라 사람이기 때문에 실수를 할 수 있는데, 그 심판판정은 절대로 반복 될 수 없는 것이니깐, 오히려 그것을 잘 이용하면은 경기력에 더 도움이 되기 때문에 그 판정에 연연하지 않고 이 심판은 이렇다 이런 선입견을 지우면 경기력에 더 큰 도움이 될 것 같습니다”, “심판을 잘 이용하라는 것은 초반에 심판의 스타일 이라던지, 그리고 스쿼시는 좁은 공간 안에서 하기 때문에 한 경기에서 같은 상황이 몇 번은 나올 수 있습니다. 초반에 이런 상황에서 상대가 스트로크(STROKE)을 쳤다면, 그 다음은 굳이 안쳐도 스트로크(STROKE)을 받는 것이기 때문에 굳이 치려고 할 필요가 없고 그런 여러 가지 상황을 잘 이용을 하면 더 좋을 것 같습니다.”

p4 : “먼저 심판은 누구의 편도 아닌 것 같아요. 심판의 주관적인 입장이지 상대방을 더 생각하거나 나를 더 불리하게 하려고 판단하는 건 아닌 것 같아요. 심판이 콜을 하는 것에 대해서 자기 스스로 억울할 뿐이지 그 심판은 나를 불리하게 하려고 콜을 한 게 아니라고 생각하고 믿고 있어요. 그렇게 때문에 심판이 콜을 하는 것에 대해서 절대로 2:1로 싸우지 말라고 얘기 해주고 싶어요. 나는 상대 선수랑 게임 하는 것이고, 심판판정으로 인한 1점은 55점 중 1점이니깐, 자기 스스로가 망치는 게임은 하지 말라고 얘기 해주고 싶어요”

p5 : “심판이 불리한 판정을 했다면 게임이 조금씩 달라질 수 있다고도 생각하지만, 심판이 잘못 판정을 내려도 심판도 실수라는 것을 할 수도 있고, 생각이 다를 수도 있는 것이니깐, 심판의 판정기준은 그렇구나 하면서 그냥 웃으면서 자기 게임을 할 수 있게끔 심리적으로 안정적인 것을 만들었음 좋겠어요”

p6 : “우선 심판이 100% 맞다고는 볼 수 없어요. 그리고 반대 상황이 있겠지만, 그 상황에 따라서 우선 내가 잘못 쳤기 때문에 상대선수에게 스트로크(STROKE)이나 렐(LET) 상황을 만들었고, 그래서 심판이 그렇게 주는 것인데, 그것을 자기 판단과 다르다고 생각하고 마음에 두고 경기를 하면은 자신에게 불리한 상황이 되고, 어차피 스쿼시는 5판3승제이기 때문에 한 게임을 준다고 해서 너무 초조하게 생각 할 필요도 없고, 한 게임, 한 게임마다 최선을 다하고 만약 불리한 상황이 오게 되면 그것을 빨리 잊는 게 좋은 방법인 것 같아요”

## 4. 논의 및 결론

본 연구는 스쿼시 심판판정에 대한 선수들의 인식과 경기상황 중 발생하는 심판판정이 선수들의 정서반응과 경기력에 어떠한 영향을 미치는지에 대해서 알아보았다. 이를 위해 국가대표 선수들을 대상으로 심층면접이 진행되었으며, 스쿼시 선수들의 심판판정에 대한 인식과 정서반응에 대한 결과를 토대로 다음과 같이 논의할 수 있다.

### 4.1 심판판정에 대한 신뢰

심판판정에 대한 스쿼시 선수들의 신뢰 여부에 대해서는 첫째, 스쿼시 선수들의 심판판정에 대한 신뢰이유는 완전신뢰, 신뢰, 불 신뢰, 완전 불 신뢰로 나타났다. 이러한 결과는 선수들이 전체적으로 신뢰한다는 의견이 지배적 이었다. 특히 스쿼시 선수들은 심판의 신뢰 이유로 일정한 자격연수를 거쳐 공인된 자격을 소유했기 때문이라고 답하였다. 이러한 의견은 “올림픽이나 국제대회에서 해당 종목을 판정하는 심판은 국제심판자격을 가지고 있을 뿐만 아니라 해당 종목의 규칙을 다른 어느 누구보다도 잘 알고 있는 전문성을 가진 사람이다”[22] 라고 한 내용과 일치한다. 이는 심판판정은 바뀌어 지지 않기에 심판판정은 신뢰와 불 신뢰의 대상이 아니며, 공인 심판의 경우 일정한 심판 자격 연수를 통한 자격을 소유하고 있다. 또한 심판과의 시합이 아니라 선수 자신과 상대 선수의 시합이며, 심판은 단지 경기를 원활 하게 할 수 있도록 도와주는 진행자라고 선수들이 판단을 한 것으로 사료된다.

둘째, 스쿼시 선수들의 심판판정의 차이는 심판마다 주관적 관점을 가지고 있으며, 보는 위치와 시각의 차이, 순간적인 판단 능력, 경력과 경험에 따라 차이가 나는 것으로 나타났으며, 기타 의견으로 “여자심판의 경우 남자 선수의 빠른 경기 진행을 따라가지 못한다”는 의견과 “물의 특성이다”고 나타났다. 심판은 운동선수들의 목표나 심리를 충분히 이해하며 경기의 진행을 매끄럽게 이끌어 나가는 본연의 임무를 충실히 하기 위해서는 그 자질과 능력이 무엇보다 중요하게 작용한다[23], 라는 연구에서 보듯이 스쿼시 선수들도 심판마다 판정의 차이가 나는 이유로 경험과 능력을 최우선으로 생각하고 있다. 이는 스쿼시 방해상황에 대한 판단의 기준은 인·아웃의 판단처럼 확실한 기준선이 있는 것이 아니라 스쿼시 경

기 룰의 특성상 경험에 바탕을 둔 심판 개인의 역량에 따른 판단 기준이 일정부분 관여되기 때문에 객관성을 높이기 위해 이론만으로 자격을 가진 심판보다는 심판의 경험 특히 선수출신으로 다양한 방해 상황을 경험 한 심판들의 판정을 신뢰하는 것으로 사료된다.

결론적으로, 본 연구를 통해서 스쿼시 선수들은 심판관정에 대한 신뢰가 높고 공정한 판단을 한다고 생각하고 있는 것으로 밝혀졌다. 심판관정에 대한 공정성에 의문이 없기 때문에 선수들은 인식하는 심판에 대한 신뢰도는 상당히 높다고 볼 수 있다.

#### 4.2 심판관정의 영향 정도

첫째, 스쿼시 경기에서 선수들은 심판관정이 경기의 승·패에 미치는 영향이 대체적으로 낮다는 의견을 보였다. 즉 국가대표선수들과 일반부 선수들의 경우 이미 많은 경기 경험을 통해 얻어진 의견은 스쿼시 경기가 일정한 판정의 기준은 있으나, 순간적으로 그 상황을 판정하는 것은 심판의 주관적인 견해가 다소 포함될 수도 있고, 보는 위치와 각도에 따라서 판정의 차이는 다를 수 있다는 것이다. 이는 선수들이 스쿼시 경기의 룰을 잘 이해하고 있기 때문일 것이다. 또한 다른 판정 1-2개에 전체 경기의 흐름이 바뀌지 않는다는 것을 선수들은 많은 경기 경험을 통해 느꼈기 때문일 것으로 사료된다.

둘째, 스쿼시 선수들의 심판관정의 영향 근거는 유 영향과 무 영향으로 나누어져 나타났다. 대체적으로 무 영향에 대한 의견이 지배적이었다. 선수들은 심판관정으로 인한 패배는 없는 것으로 생각하고 있었으며, 다만 불리한 판정에 대해서 집착을 한 선수 자신의 문제이지 판정자체가 경기의 승·패에 직접적인 영향을 미치지 않은 것으로 인지를 하고 있다. 이는 결국 판정의 완전 일치는 어렵기 때문에 스쿼시 선수라고 하면 당연히 판정에 대한 선수와 심판의 의견 차이는 발생한다는 점을 인지하고 경기에 임하는 것으로, 이러한 점 또한 심판에 대한 적정한 대처가 기술과 체력 못지않게 갖추어야 할 기본적인 의무라고 생각하는 것으로 사료된다.

셋째, 심판관정에 유리한 판정은 “그냥 감사하다”는 의견이 지배적인 무 활용과 그 상황을 잘 이용해서 경기의 흐름을 자신의 쪽으로 유리하게 이끌려고 하는 활용방안으로 나타났으며, 불리한 판정은 경기의 흐름을 뺏기지 않기 위한 대처방안으로 나타났다. 유리한 판정에

대한 활용방안은 자신에게 유리한 판정이면 상대에게는 불리한 판정으로 인식되어 지기 때문에 상대가 심리적으로 불안한 상태에 놓이게 될 것으로 판단하여 경기의 진행을 빨리 하고, 흥분한 상대의 실수를 최대한 유발할 수 있는 경기 전술을 구사하며, 경기의 흐름을 자신의 것으로 만드는 것으로 경기의 진행을 하는 것으로 사료된다. 또한 불리한 판정에 대해서는 스쿼시 경기에서 한번 일어난 판정은 선수 자신이 흥분하고 어필을 한다고 해도 판정이 바뀌지는 않기 때문에 심리적으로 위축되거나 흥분하기 보다는 방해 상황을 만든 자신의 실수라고 생각한다는 의견이 지배적이었다. 결국 심판이 판정을 내릴 수 있는 상황을 만든 자신에게 일차적인 책임이 있다는 것으로 생각을 바꾸고, 그 상황을 전체 경기 전술에 넣고 똑같은 상황을 만들지 않게 경기를 진행 하면서, 심판의 판정 성향을 분석하는 긍정적인 생각을 갖는 것이 불리한 판정에 대한 대처방안일 것으로 사료된다.

넷째, 스쿼시 선수들은 불리한 심판관정에 대한 대처방안을 도출하는 과정을 흥분 → 어필/의사표시 → 흐름 차단 → 생각전환 → 집중 → 대처방안 → 경기운영의 순으로 나타났다. 불리한 판정이 발생되면 선수들은 먼저 흥분상태에 이른다, 흥분을 한 선수는 판정에 대해 대체적으로 자신의 의견을 전달하는 어필을 한다. 여기서 어필은 단순히 자신의 의견을 표시의 수준에서 끝나야 하겠지만 흥분한 선수들 중 일부는 심판과의 감정적인 대립을 하는 경우도 있다. 결국 불리한 판정에 대한 심리적인 동요는 흥분과 어필에서 발생하는 것이라 할 수 있다. 흥분한 선수는 자신의 불리한 경기의 흐름의 전환을 위해 벽에 땀을 닦거나, 상대의 서비스 타이밍을 한번 끊어 주기도 한다. 이후 선수는 불리한 판정에 대해 “그냥 내 잘못이다”, “11점 중의 1점이다”하는 생각의 전환을 통해 심리적인 안정을 갖는다. 심리적인 안정을 찾은 선수는 경기에 집중을 하면서 방해 상황이 만들어지지 않게 최대한 노력을 하는 대처방안에 이르게 되고, 불리한 판정을 통해 심판의 성향을 파악하여 적극적이고 공격적인 경기운영을 하는 것으로 결국 선수들은 방해상황에 대한 불리한 판정의 대처방안으로 방해상황이 만들어지지 않게 하는 것이 중요하며, 경기 중 심판의 개입을 최소화 하는 것이 최고의 대처방안으로 인지를 하고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 심리안정과 경기의 집중력을 높이기 위한 방법으로 경기 전 마인드 컨트롤을 통해 심

판관정에 개의치 않고 경기를 진행하는 선수들도 있다. 이러한 생각을 하는 선수들은 스쿼시 경기는 심리적 압력과 집중력을 가지는 것이 중요하며, 자신과 상대의 시합이 심판의 판정은 경기력을 결정짓는 중요한 요인이 아니라고 생각하는 것으로 사료된다.

선행연구들에서는 심판판정이 경기력에 부정적으로 영향을 미치고[8, 10], 심판판정에 대해 신뢰정도가 상대적으로 낮은 것으로 나타났지만[11], 스쿼시 선수들은 선행연구들과는 다른 결과를 보였다. 결론적으로, 본 연구를 통해서 스쿼시 선수들은 심판판정에 대한 신뢰가 높기 때문에 심판판정이 경기결과에 영향을 미치는 정도가 상대적으로 낮다고 인식하고 있었다. 심판판정이 경기력에 영향을 미치는 정도가 낮기 때문에 선수들이 지닌 능력과 수행력이 경기결과에 더 큰 영향을 미친다는 것을 보여준다.

#### 4.3 경기상황에 따른 심판판정 영향정도

첫째, 리드하는 경기 심판판정 영향정도와 대처방안은 1게임에서는 “영향이 없다”는 의견이 많은 것으로 나타났으며, 특별한 대처방안은 없는 것으로 나타났다. 리드하는 경기 이고 1게임은 상대를 탐색하는 위밍업으로 생각한다는 의견이 많았으며, 스쿼시 경기는 5번의 게임 중 3게임을 먼저 따는 경기이기 때문에 1게임을 지더라도 남은 게임 있기 때문에 1게임에서 불리한 판정으로 인한 과도한 심리적 불안감으로 경기 전체에 악영향을 미치는 경기운영은 하지 않는 것으로 사료되어진다. 2게임에서는 게임이 타이트한 상황이 전개 될수록 조금의 심리적 영향을 미친다는 의견이 있지만 1게임과 마찬가지로 큰 영향은 없는 것으로 나타났으며, 대처방안은 없는 것으로 나타났다. 1게임을 이겼기 때문에 2게임을 지더라도 1-1의 상황이 되기 때문에 큰 영향은 없고, 이기는 경기이기 때문에 불리한 판정이 나오더라도 크게 의미를 두지 않는 것으로 판단되어진다. 3게임에서는 모두 영향을 미치지 않는다는 의견이었으며, 역시 대처방안은 없는 것으로 나타났다. 1게임과 2게임을 하면서 상대의 수준을 파악했고, 두 게임을 이겼기 때문에 경기 전체의 흐름상 충분히 이길 수 있는 상대로 판단이 되기 때문에, 불리한 심판판정 1-2개가 전체 경기를 바꿀 수 없는 것으로 생각 한다는 것이다. 결국 선수들은 상대를 충분히 이길 수 있다는 판단이 생기면 심판의 불리한 판정에 대해

서도 선수들은 관대해지며, 크게 의미를 두지 않는 것으로 사료된다.

둘째, 리드 당하는 경기 심판판정 영향정도와 대처방안은 1게임에서는 “영향이 없다”는 의견이 많은 것으로 나타났으며 인지 대처방안에 대한 의견이 있는 것으로 나타났다. 리드 하는 경기와 마찬가지로 1게임은 상대의 성향과 상태를 파악하면서, 불리한 판정을 통해 심판의 판단 성향 또한 파악하는 게임으로 생각을 하고 경기에 임하는 것으로 나타났다. 2게임에서는 불리한 판정이 심리적으로 영향을 미친 것으로 나타났으며, 인지·심리·기술적 대처방안도 있는 것으로 나타났다. 이는 1게임을 지고 난 후 2게임 까지 진다면 경기 전체를 질 수도 있다는 불안감이 심판판정에 대해 심리적 악영향을 갖는 것으로 사료된다. 특히 2게임은 경기의 흐름상 반드시 이겨야 한다는 부담감을 안고 경기를 진행하고, 랠리 ‘하나’ ‘하나’, 점수 ‘한 점’ ‘한 점’에 큰 의미를 두면서 경기에 임하기 때문에 불리한 판정에 쉽게 심리적 불안감을 갖는 것으로 “지면 안된다”는 생각이 심리적 압박감으로 작용하는 것이며 ‘아울러 같은 이유로 대처방안 또한 많은 것으로 사료된다. 3게임은 전체적으로는 영향이 있지만 “영향이 없다”는 의견도 많아 졌다. 영향이 있다는 의견은 3게임을 지게 되면 경기를 완전히 지는 것이기 때문에 심판판정에 순간순간 흥분도 하고 적절한 대처를 하면서 경기를 하겠지만, 1게임과 2게임을 통해 상대의 경기력을 높게 평가 하고 있는 것으로 판단이 되기 때문에 방해상황 또한 크게 의견의 차이가 나기 어렵다고 생각하는 것으로 사료된다. 또한 상대와 타이트한 경기 상황이 전개 될 때 판정하기 어려운 상황이 자주 발생되지만 경기력의 차이가 나는 경기에서는 심판이 판정하기 어려운 상황은 거의 발생되지 않는 것으로 파악된다. 1·2게임을 지고 난 후 상대와의 경기력의 차이를 파악했기 때문에 3게임에서의 대처방안은 대체적으로 침착, 차분한 경기운영에 중점을 두는 생각으로 나타났으며, 대다수가 상대가 경기력이 우수하기 때문에 상대의 공격에 대해 수비로 일관하면서 경기를 운영하고, 판정보다는 실력의 차이로 졌다는 생각 때문에 특별한 대처 방법은 없는 것으로 사료된다.

중요한 경기흐름상 심판판정은 선수들의 불안, 압박, 스트레스를 포함하는 정서에 영향을 미치고 이러한 정서는 실제 수행력에도 부정적으로 영향을 미칠 수 있다. 이

러한 이유로 일부 선행연구들에서는 심판관정이 경기력과 선수들의 정서에 영향을 미치는 주요 요인으로도 밝혀졌다[5,9]. 그러나 본 연구에서는 심판관정에 대한 선수들의 신뢰가 높은 것으로 확인되면서, 심판관정이 선수들의 불안수준이나 스트레스에 부정적으로 영향을 미치거나 선수 개인의 수행 및 경기력에 미치는 영향정도가 상대적으로 미흡한 것으로 밝혀졌다.

결론적으로 이러한 결과는 중요한 시사점을 지니고 있다. 즉, 경기상황에서 심판관정에 대한 신뢰가 낮을수록 선수들은 판정에 따라 부정적인 정서 경험을 할 수 있으며, 이러한 부정적인 정서 경험을 경기력에 영향을 미칠 수 있다는 점이다. 반대로, 선수들이 심판관정에 대한 신뢰가 높을수록 선수들은 부정적인 정서 경험을 하지 않고, 자신의 경기에만 집중할 수 있기 때문에 자신의 지니고 있는 수행력을 최대한 발휘하는 데에만 집중할 수 있다. 이로 인해 선수들은 경기결과에 대해서 승복할 수 있으며, 페어플레이 하면서 스포츠의 의미와 가치를 인정하고 준수하게 될 것이라는 사실이다.

본 연구를 통해 나타난 스쿼시 선수들의 심판관정에 대한 대처방안은 상황별로 다소 약간의 차이는 있었지만, 연구 대상자들의 특성상 많은 국내외 경기의 경험을 통해 나타난 대처방안은 스쿼시 경기는 경기 룰이 방해상황 판정에 대한 심판 개인의 주관적 판단이 개입 수 있는 특성을 지니고 있기 때문에 판정의 차이는 발생 할 수 있다는 점을 인지하고 있다. 이러한 특성을 오심으로 생각하지 말고 경기를 하는 것이 중요한 점이며, 심판이 주관적 판단을 할 수 밖에 없는 방해 상황을 만드는 것 또한 자신의 실수이기 때문에 좀 더 여유 있는 경기 운영과 기술의 정확성을 기르는 것이 중요할 것이다. 스쿼시 경기 전체를 통해 불리한 판정은 빈번한 것이 아니기 때문에 한 두 개의 불리한 판정에 의미를 두지 않는 경기 전체를 생각하는 안목 또한 필요 하다. 아울러 스쿼시 경기는 한 게임이 11점을 획득해야 이기며, 반대로 상대에게 11점을 주지 않으면 지지 않는 것이고, 전체 5게임 중 3게임을 획득해야 승리 할 수 있다. 항상 11-0으로 완벽하게 경기를 승리하는 마음보다는 11-9로 승리한다는 생각을 갖고 경기 운영을 한다면, 경기에 대해 여유를 가질 것이고, 불리한 심판 판정에 대한 심리적 동요 없는 안정적인 경기를 할 수 있을 것으로 여겨진다.

## REFERENCES

- [1] Rod, G. "PSA Introduces Video Review System for Men's World Squash Tour", The Telegraph. September 11, 2011.
- [2] Kwon, C. H. & Sim, H. S. "The relationship of attachment levels and communication types between accord and discord of parent-adolescent personality types", J Korean Acad Psychol Types, Vol. 10, No. 1, pp.121-150, 2003.
- [3] Gross, J. J. (1998). "The emerging field of emotion regulation: A integrative", Rev Gen Psychol, Vol. 2, No. 3, pp. 271-299, 1999.
- [4] Gnepp, J., & Debra, L. R. "Children's understanding of verbal and facial display rules", Dev Psychol, Vol. 22, No. 1, pp. 103-108, 1996.
- [5] Fox, N. A. "The development of emotion regulation: biological and behavioral consideration", Mongr Soc Res Child Dev, Vol. 59, No. 1, pp. 2-3, 1994.
- [6] Caver, C, Michael, F, S, & Jagdish, K. W. Assessing coping strategies; A theoretically based approach. J Pers Soc Psychol, Vol. 56, No. 2, pp. 267-283, 1998.
- [7] J. R. LEE. "The effect of referee's attitude on performance in Taekwondo match", A master's thesis, Yeungnam University, 1990.
- [8] J. M. CHOI. "A Study on Judgment of Soccer Referees", A master's thesis, Kookmin University, 1982.
- [9] H. J. KIM. "A Study of the Influence of Hockey Judges' Decision on Athletes' Mind and Performance", A master's thesis, Korea National Sport University, 2000.
- [10] W. K. MIN. "A study on Perception and Attitudes of Individual Athletes Towards Referees", A master's thesis, Korea University, 1984.
- [11] J. S. Oh., & D. H. Kim. "Mediating effect of Big five personality factors in the relation between the sentiment and fairness of judgment perceived by male gymnasts", The Korea Journal of Sports Science, Vol, 25, No. 3, pp 409-421, 2016.
- [12] J. Y. SON. "The effects of squash on relaxation of

- the stress for urban women : focus on players of squash club in Seoul”, A master’s thesis, Myong Ji University, 1996.
- [13] S. J. ANN. “The Study on the women’s satisfaction degree of the present life through the squash activity”, A master’s thesis Yongin University, 2000.
- [14] J. I. BAEK. “The Relationship between Participation of Squash and Leisure Satisfaction of Housewives”, A master’s thesis, Suwon University, 2003.
- [15] C. W. Goo. “A Study on the participation degree and the satisfaction degree based on socio-demographic characteristics of squash participants.” A master’s thesis, Kookmin University, 2000.
- [16] G. S. RYU. “A Study on Relationship between Participation Motives and Leisure Satisfaction by Participation Level in Squash”, A master’s thesis, Chosun University, 2007.
- [17] C. H. LEE. “The influence of the participation degree on the leisure satisfaction of squash participants”, A master’s thesis, Kongju University, 2003.
- [18] K. K. Kim & H. S. Ahn. “The Situational Sources of Stress and Coping Strategies for Elite Speed-Skaters and Short Track-Skaters”, Korean Journal of Sport Science, Vol. 19, No. 1, pp. 154-163, 2008.
- [19] Y. R. CHUNG, I. S. CHOI & D. K. KIM “A study on the novice golf instructor’s occupational socialization”, Vol. 47, No. 2, pp315-325, 2008.
- [20] Conway, C.& Stanley, A. M. “Qualitative research & evaluation methods(3rd ed), Michael Quinn Patton, Thousand Oaks, CA: Sage”, 2006.
- [21] M. S. Kim, H .M. GU, H. G. KIM & H. B. KIM. “Identifying Stressors and Coping Strategies for Korea National Badminton Women’s doubles Players, Korean Journal of Sport Science, Vol. 22, No. 2, pp. 1919-193, 2011.
- [22] H. J. LEE. “Misjudgment of game official and moral responsibility”, The Koren Journal of Physical

Education. Vol. 45, No. 6, pp.81-89, 2006.

- [23] M. S. CHOI. “The effect of gymnasts’ perception of judgment on psychological factors and performance satisfaction”, A master’s thesis, Korea National Sport University, 2005.

박 경 실 (Park, Kyoung Shil)



- 1999년 2월 : 경기대학교 이학박사
- 2000년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 레저 스포츠·건강학과 교수
- 2017년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 학생 지원처장
- 관심분야 : 레저, 측정평가, 코칭론
- E-Mail : ksp9975@kyonggi.ac.kr

강 호 석(Kang, Ho Seok)



- 2008년 1월 ~ 현재 : 대한스쿼시연맹국가대표 코치
- 2013년 8월 : 경기대학교 레저스포츠학과 박사과정수료
- 관심분야 : 스포츠 심리, 코칭론, 트레이닝론
- E-Mail : khsquash@naver.com