

댄스스포츠의 올림픽 정식종목화를 위한 과제: 판정 및 채점시스템을 중심으로

정진오*

대한민국댄스스포츠연맹 스포츠공정위원

Challenges of Dance Sport for the Olympic Official Games: Focusing on Judging and Marking System

Jeong, Jin Oh*

Korean Federation of DanceSport

Abstract

In the era when there were no criteria in international DanceSport competitions, only the marking system guaranteed fairness of results. For 100 years from 1907 to 2007, the adjudicator's preference have served as tools to determine performance. Even if the adjudicator's judgment problem was in the criteria, it could not be improved. In 2008, when WDSF developed a 'new IDSF judging system(NJS1.0)' and applied it to the field, it entered the era of the criteria. As for the objective criteria, Judging Components, Performance Assessment Standards, Indicative Qualities and Scoring Systems can play a role as a judgement tool. WDSF has dramatically improved the judgment system to JS2.0, JS2.1 and AJS3.0 through constant communication with athletes, coach and adjudicators. However, Korean athletes, coach and adjudicators are still applying the past traditional Skating System to the field without knowing the changes and innovations in the WDSF's judging system. Adjudicators should find judgment problems, but athletes and coach should also know the international judging and marking system to solve the judgment problems. This knowledge will be used as information to solve the problem of judgment in the field and will contribute to solving the challenges of DanceSport for the Olympic official games.

Key words : Olympic official games, dancesport, objective criteria, judging system, marking system

I . 서론

‘댄스스포츠의 스탠다드¹⁾ 및 라틴아메리칸 경기(이하 전문커플경기)’가 모두 종료되면, 선수와 지도자는

‘순위 또는 점수(이하 성적)’를 피드백하거나 다음 경기를 위한 피드포워드²⁾ 정보로 활용하기 위해 경기결과에 초점을 맞춰 장단점을 반성한다. ‘왜 이 정도 밖에 성적이 안 나온 것일까?, 무슨 평가기준(Criteria)이

* karismajjo@hanmail.net

부족한 것인가?, 어떻게 경기력(performance)을 향상시킬 수 있을까?’ 등을 스스로 또는 서로에게 주고받으며 코칭을 한다. 코칭 시 경기력을 향상시키기 위한 정보를 가시적인 경기결과와 높낮이로 피드백을 할 경우, 그 정보는 ‘심판원(Adjudicators)³⁾이 경기력을 어떻게 바라보았는가?’로 귀결된다. 성적의 피드백 정보를 판정시스템(judging systems)과 연동하는 수행평가표준(Performance Assessment Standards)⁴⁾과 정성적 지표(Indicative Qualities)⁵⁾에서 찾지 않고, 심판원의 경험수준과 선호도에서 억지스럽게 정보를 찾는 모습과 같다(Tay, Ambroz, Sulek, Ivanov, & Bosco, 2015). 결국, ‘객관적 평가기준을 토대로 공정한 판정이었는가?’에서 경기력을 향상시키려는 정보를 찾기보다, 심판원의 과거 선수경력을 공정성과 동일시하는 가운데 심판원이 선호하는 경기력에서 정보를 찾다 보니 각종 오심(misjudgement)이 보여도 눈을 감는다. 이와 같은 실태는 1907년 처음 국제규모로 개최한 “탱고 챔피언십(Championnat de Tango)”부터 2011년 6월 19일 단체명을 국제댄스스포츠연맹(IDSF: International DanceSport Federation)에서 세계댄스스포츠연맹(WDSF: World DanceSport Federation)으로 변경했던 WDSF가 2008년 IDSF상임이사회(Presidium)에서 처음 선보인 “새로운 IDSF판정시스템(New IDSF Judging System)”이 개발되기 이전까지 약

100년 동안 지속되어 왔다(Ambrož, 2010; Casey, 2009; WDSF, 2011). 한 세기 동안 객관적 평가에 대한 기준이 없어 심판원의 선호도만을 반영한 채 주관적 평가가 이루어진 셈이다. 그동안 주관적 평가가 불공정하다는 비판을 받아 왔음에도 불구하고, 절차적 정당성을 갖는 채점시스템(marking systems)을 공정성으로 포장해 경기결과(results)를 산출하였다. ‘객관적 평가기준이 없다.’는 말은 경기 전에 공식적으로 규정한 특정 수치나 규칙, 즉 판정을 위한 근거 또는 준거가 없어 경기결과가 모호하고 막연하다는 의미다. 모호함과 막연함이 자리 잡은 전문킥플경기의 판정세계는 2028년 제 34회 LA올림픽게임에 정식종목으로 채택하는 데 걸림돌로 작용하고 있다.

국제올림픽위원회(IOC: International Olympic Committee) 산하 85개 회원단체 중 동·하계올림픽게임 43개 종목(하계 28개, 동계 15개)을 관장하는 정회원단체를 제외하고, IOC공인 국제스포츠연맹 협회(ARISF: Association of IOC Recognised International Sports Federations)에 정회원단체로 가입한 42개 종목 모두 IOC가 인정하는 기타 스포츠경기단체로, 인정회원단체다(ARISF, 2022; IOC, 2021). 세계댄스스포츠연맹(WDSF)도 IOC산하 인정회원단체이며 ARISF산하 정회원단체다. WDSF에 직영 및 가맹된 예술적 스포츠

- 1) ‘세계댄스스포츠연맹(WDSF)의 스탠다드(Standard) 분야’는 전 세계의 댄스스포츠경기를 양분하고 있는 세계댄스평의회(WDC)에서 볼룸(Ballroom)이라 부른다(WDC, 2020; WDSF, 2021).
- 2) ‘피드포워드(Feedforward)’는 경기 종료 이후 경기력을 향상하기 위해 사용 가능한 정보를 의미하는 피드백(Feedback)과 달리, 경기 전이나 도중에 경기력을 예측할 수 있는 정보를 의미한다(이한우, 신정택, 2011). 피드백 정보를 학습전략으로 설정하고, 다음 시합의 경기력을 예측하는 정보가 피드포워드다.
- 3) ‘스탠다드 및 라틴아메리칸 분야에서 판정의 책임과 역할을 갖는 사람’은 (사)대한민국댄스스포츠연맹(KFD: Korean Federation of DanceSport)의 심판위원회 규정(2022년 1월 13일 개정)에서 정한 심판위원회 소속 심판위원과 구분해서 사용하고 있는 심판원으로 정의하였다(정진오, 2022).
- 4) ‘수행평가표준(Performance Assessment Standards)’은 기대된 수행(expected performance)과 요구된 기능(required skill)이 어울릴(match) 수 있도록 기술한 액션규정(action statements)이다(Tay, et al., 2015).
- 5) ‘정성적 지표(Indicative Qualities)’는 수행평가표준(Performance Assessment Standards)처럼 하나의 정성적 수행(qualities)의 정의를 넘어서, 경기 전에 1.00점부터 10.00점까지 0.25점의 급간으로 디자인한 판정점수(marks)와 조합한 표준정보(predetermined standards)다(Tay, Ambroz, Sulek, et al., 2015). 반드시 정성적 지표의 표준정보를 참조해 대응하는 점수로 판정해야 한다.

(Artistic Sport)는 총 16개 경기분과(Competitions)로, ‘같은 장소 및 시간대에 함께 경쟁한다.’는 관점에서 콘테스트처럼 한 선수, 커플(듀오) 및 팀이 단독으로 경기장 또는 무대에서 경쟁하는 개인 및 단체전, 솔로 댄스가 아닌 최소 1커플부터 최대 14커플이 그룹을 지어 경쟁하는 개인전, 마지막으로 두 선수 및 커플(듀오)이 일대일로 맞서서 배틀(battle)로 경쟁하는 개인 및 단체전으로 경기를 운영하고 있다(WDSF, 2021). 세 가지 경기방식(format)은 경기분과별로 한두 가지 경기방식을 혼합해 다양한 경기의 종목별 분야(Disciplines) 그리고 연령 및 성별 부문(Divisions)에 적용하고 있다(WDSF, 2021).

최근 세계댄스스포츠연맹(WDSF)이 관장하는 16개 경기분과 중 브레이킹(Breaking)은 2022년 제 19회 항저우 아시안게임과 2024년 제 33회 파리 올림픽게임에 정식종목으로 채택되었다. 반면, WDSF의 초창기 경기단체⁶⁾와 함께 약 86년간(1936-2022) 전 세계의 전문커플경기를 주도한 스탠다드 및 라틴아메리칸은 아직도 정식종목으로 채택되지 못하고 있다. “WDSF비전 2020”에서 정식종목 채택이 이루어지는 원인을 참가국 선수들 간에 이해충돌로 예견되는 ‘판정 및 채점시스템이 객관성과 공정성을 담보하는데 부족하다.’를 가장 큰 이유로 지목하고 있다(Sietas, 2015a). 국가 및 선수간의 경쟁에서 승패를 결정할 때 이해당사자(stakeholder) 간에 발생할 문제와 심판원의 판정문제를 시스템으로 최소화하는 데 부족함을 지적했다고 사료된다. 2014년 WDSF경기총회에서 IOC스포츠 시니어 매니저 Jean-Laurent Bourquin도 “판정수준에 문제가 있는 스포츠는 올림픽게임에 정식종목으로 채택하는 것을 금지하고 있다.”고 조언하였다(WDSF, 2014). 결

국, 지금의 전문커플경기를 정식종목으로 채택하기 위해서는 판정문제를 최소화하는 일이 가장 시급히 해결해야 할 과제다. 물론, 정식종목으로 채택하는 데 필요한 시간은 이미 정해져 있다. IOC총회에서 2021년 8월 8일부터 시행한다고 공표한 “올림픽헌장(Olympic Charter) 제 5장 올림픽게임(3조 올림픽게임 프로그램)의 제 45항 내규(By-Law to Rule) 1호(스포츠 프로그램)”에서 시간이 임박했음을 말해 주고 있다.

올림픽게임의 프로그램에 정식종목으로 채택하려고 논의하는 종목은 해당 올림픽게임이 개최되기 7년 전까지 IOC총회에서 결정해야 한다. 만약 IOC집행부의 제안에 따라 7년 전까지 결정하지 못할 경우, 최소한 해당 올림픽게임을 개최하기 3년 전까지 총회에서 모든 프로그램의 결정을 완료해야 한다.

올림픽게임은 총 32개 경기단체에서 주관하는 경기분과와 해당 분과에 포함된 세부종목으로 개최하는 전 세계인의 스포츠축제다. 올림픽게임을 주관하는 정회원단체 28개 경기분과를 제외하고, 별도로 최소 3년 전까지 올림픽게임을 개최하는 국가의 조직위원회(Organizing Committees)가 선정하는 4개 경기분과가 더해져 최종 프로그램이 확정된다. 만약 2028년 LA올림픽게임에 세계댄스스포츠연맹(WDSF)의 스탠다드, 라틴아메리칸 및 브레이킹이 정식종목으로 채택된다면, 최소한 2025년 IOC총회에서 프로그램에 포함될지 여부가 결정된다. 이미 2024년 파리 올림픽게임에 정식종목으로 채택된 브레이킹은 2018년 제 3회 부에노스아이레스 청소년(Youth) 올림픽게임에서 처음 적용한 판정 및 채점시스템을 토대로, 2019년 2월 “WDSF 경기 규칙 및 규정 매뉴얼(WRRM: WDSF Rule &

6) ‘세계댄스스포츠연맹(WDSF)의 초창기 경기단체’는 1935년 9월 10일 체코 프라하(Prague)에서 소셜댄스 양성독일왕립협회(German Imperial Association for the Fostering of Social Dance)가 영국 스타일의 몇몇 종목으로 개최한 첫 대회를 기점으로, 1936년 독일의 배드 나우하임(Bad Nauheim)에서 공식적으로 창설된 국제아마추어댄스연맹(FIDA: Fédération Internationale de Danse pour Amateurs)이다(WDSF, 2022b). FIDA는 세계 2차 대전의 전범국가가 독일이라는 사실 그리고 아마추어 및 프로페셔널 진영(camps)간의 불화로 인해 20년의 활동을 마치고 1956년에 문을 닫았다(WDSF, 2022b).

Regulation Manuel)”을 개정해 공표하였다(Fahr, Gopic, Graham, et al., 2019). WRRM은 IOC로부터 승인을 받은 브레이킹만의 판정 및 채점시스템이다. 이는 2028년 LA올림픽게임까지 연이어 정식종목으로 채택될 가능성이 높다는 의미로 해석된다. 또한 브레이킹은 도시형(Urban) 댄스 스타일로 1970년대 중반 미국 뉴욕의 브롱크스 자치구(Bronx borough)에서 기원한 스포츠로, 올림픽게임 개최국의 조직위원회가 선정하는 4개 경기분과에 포함되어 정식종목으로 채택될 가능성이 매우 높다(Fahr, et al., 2019). 결국, 국제스케이팅 연합(ISU: International Skating Union)의 아이스댄싱이나 WDSF의 브레이킹처럼 전문커플경기도 판정 및 채점시스템이 정식종목으로 채택되는 데 문제가 없음을 IOC로부터 승인(approval)을 받아야 한다. 현재 전문커플경기의 판정 및 채점시스템은 IOC의 기대에 부응하는 정도로 인정받고 있을 뿐, 아직도 올림픽즘(Olympism)의 가치를 실현하는 스포츠로 청소년에게 페어플레이 정신을 함양시킬 만한 객관성과 공정성을 인정받지 못하고 있다. 사실상 2024년과 2028년 올림픽게임보다 2032년 제 35회 브리즈번(Brisbane) 올림픽 게임에 정식종목으로 채택될 가능성이 높다. 지금까지 판정수준의 문제에서 나타나는 허위성 판정(false judgements)이나 오심을 최소화하기 위해 아이스댄싱에서 2004년부터 적용하고 있는 ISU시스템을 차용해 전문커플경기의 현장에 적합하도록 개선하고 있는 중이다.

올림픽 정식종목화를 위한 세계댄스스포츠연맹(WDSF)의 변화와 혁신에도 불구하고, 국내는 심판원 뿐만 아니라 선수와 지도자 모두 과거의 전통적인 스케이팅시스템(TSS: Traditional Skating System)에 매몰되어 국제적인 판정 및 채점시스템에 대한 지식을 갖추지 못하고 있다(정진오, 김응준, 2006). 지식을 갖추지 못했다는 단적인 사례로, 판정 및 채점시스템과 관련한 국내의 학위 및 학술 연구는 경기규칙을 정확히 이해하지 못한 채 연구결과를 발표했다는 데서 문제를 찾을 수 있다. 경기시간, 경기당 조별 참가커플의

수 그리고 최소 및 최대 심판원의 수 등을 명시한 경기규칙과 연동하는 판정 및 채점시스템을 정확히 이해하지 못한 채 연구결과를 발표하였다. 또한 단체명을 정확히 확인하지 않는 국내외 연구가 많았는데, 예를 들면 댄스스포츠(DanceSport)의 영어표기를 ‘Dancesport, Dance Sport, Sport Dance’ 등으로 잘못 기재하거나, 단체명을 2011년에 국제댄스스포츠연맹(IDSF)에서 세계댄스스포츠연맹(WDSF)으로 변경한지 오래 되었음에도 불구하고, 아직도 IDSF로 표기하고 있었다. 현장에서 지식을 찾지 않고, 과거의 연구물에서 지식을 찾기 때문이라고 사료된다. 경기규칙을 이해하지 못한 채 연구결과를 발표한 보고서처럼, 국내의 전문커플경기도 국제적인 판정 및 채점시스템의 변화와 혁신에 발맞춰 동행하지 못하고 있다. 만약, 2025년과 2029년 IOC 총회에서 2028년 LA올림픽게임 또는 2032년 브리즈번 올림픽게임에 전문커플경기가 정식종목으로 채택된다할지라도 준비부족으로 좋은 성적을 기대하기 어렵다. 따라서 1907년 처음 개최한 국제경기에서 적용했던 순위평균시스템(MRS: Mean Ranking System)부터 2017년 7월 개정을 완료하고 그해 경기부터 적용한 절대판정시스템(AJS: Absolute Judging System) 3.0까지 어떻게 진화해 왔는지 고찰해 정확한 정보를 공유할 필요가 있다. 공유할 정보는 시대별로 어떤 판정문제로 인해 시스템의 개선을 요구받았으며, 시스템이 경기방식과 어떻게 연동되어 진화해 왔는지를 알아보고자 한다.

II. 연구방법

전문커플경기의 올림픽게임 정식종목화를 위한 여러 과제 중 가장 시급히 해결해야 할 판정 및 채점시스템의 시대별 담론(discourse)과 관련된 문헌을 분석하기 위해 조영달(2005)의 담론분석을 참고로 다음과 같은 절차를 진행하였다. 첫째, 1907년부터 현재까지

전문커플링경기의 조직화된 제도적 공간에서 발생했던 판정문제를 레퍼토리(repertories)로 가정하고, ‘국회전자도서관, DBpia누리미디어(주), KISS 한국학술정보(주), RISS학술연구정보서비스 및 NSDL국가과학전자도서관’에서 ‘댄스스포츠(DanceSport), 볼룸(Ballroom), 라틴아메리칸(Latin American), 사교댄스(Social Dance), 스포츠댄스(Sports Dance), 스탠다드(Standard)’를 핵심어로 검색한 국내외 연구논문, 학위논문 및 연구소 보고서 등을 1차 자료로 탐색하였다. 1차 자료 중 논제와 관련한 연구물만 선별해 판정 및 채점시스템의 개선과 관련된 요구가 어떻게 담론으로 구성되어 있는지 해석하였다.

둘째, ‘올림픽게임에 전문커플링경기를 정식종목으로 채택하기 위해 개선했던 판정 및 채점시스템과 관련된 변화가 실제로 어떻게 진화되어 왔는지?’의 물음에 답하기 위해 국내외의 단행본, 경기규칙과 같은 공식문서 및 인터넷 뉴스기사 등과 같은 2차 자료를 ‘Google학술검색, 세계댄스스포츠연맹(WDSF) 및 세계댄스평의회(WDC) 홈페이지 등’에서 찾아 1차 자료와 비교하며 시대별 사건과 배경을 크로스 체크하고 리스트를 작성하였다. 인터넷 뉴스의 경우 정확하게 출처를 제시한 전문가 또는 공인된 경기단체 및 기관이 아닌, 불분명한 출처의 자료는 제외하였다.

마지막으로, 경기방식과 판정 및 채점시스템을 문헌분석의 단위 및 경계(stake)로 삼아 판정문제를 어떻게 해결해 왔는지 시대별 및 시스템별로 주제를 도출하여 해석하고 정리하였다.

Ⅲ. 판정 및 채점시스템의 개선 요구

‘판정 및 채점시스템은 왜 지금도 개선을 거듭하고 있는가?’는 심판원이 양심을 오롯이 지키며 판정하는

데, 아직도 해결할 과제가 많아서일 것이다. 질문의 기저에 흐르는 판정문제는 지난 1907년부터 현재까지 적용하고 있는 판정 및 채점시스템과 관련한 연구물을 탐색한 결과, 평가기준의 유무를 기준으로 1907년부터 2007년까지 약 100년 동안 채점시스템만으로 공정성을 담보한 시대이었다. 일반적으로 채점시스템은 판정시스템에 포함시켜 “심판원 규칙(Rules for Chairpersons and Adjudicators)”에서 규정하고 있다(WDC, 2020; WDSF, 2021). 그러나 규정이 아닌 경기결과가 공표될 때까지의 직무로 판정 및 채점시스템을 바라보면, 성적을 판정도구에 입력할 때까지만 책임과 역할을 다하는 심판원과 판정한 성적을 경기규칙에서 정한 절차대로 경기결과를 산출하고 정리하는 채점원(Scrutineer)은 엄격히 구분된다. 물론, 채점원이 경기결과를 산출 및 정리했다라도 심판원장(Chairpersons)의 승인이 있어야 인적단위에게 공표할 수 있다. 사실상 판정 및 채점처리의 전 과정이 심판원장에게 수렴되므로, 대부분의 스포츠경기에서 채점시스템을 판정시스템에 포함시킨다. 그럼에도 불구하고 판정과 채점을 엄격적으로 구분할 때 1907년부터 한 세기 동안 심판원의 판정시스템은 없고, 채점원의 채점시스템이 한 치의 오차도 없이 얼마나 정확하게 경기결과를 산출하는가의 여부로 공정성을 담보하였다. 하지만, 2002년 국제댄스스포츠연맹(IDSF)의 심판원 컨퍼런스를 기점으로 객관적 평가기준과 연동하는 판정시스템을 엄정성(exactness) 있게 만들어야 한다는 목소리가 높아지기 시작하였다.

‘객관적 평가기준이 어느 정도이어야 하는가?’를 판단하는 기준은 전문커플링경기의 인적단위 모두가 인정할 만한 공인된 경기단체, 즉 전 세계의 댄스스포츠를 대표하는 세계댄스스포츠연맹(WDSF) 및 세계댄스평의회(WDC: World Dance Council)에서 공표한 판정시스템이어야 한다. 두 경기단체가 직접 주최하거나 가맹 및 소속한 산하 회원단체가 주관하는 경기에서도 출한 경기결과만이 경기력을 판단하거나 소통 시 객관성을 보장받을 수 있다. 하지만, 세계댄스평의회

(WDC)는 지금까지 공식적으로 객관적 평가기준을 개발 및 공표해 경기에 적용하지 않고 있다. 총체적인(holistic) 관점에서 우아함(elegance), 예술성(artisty), 종목의 특징(characterization of the dances), 뛰어난 음악성 및 숙련도(excellent musicality and skillfulness)에 손실 없이 경기력을 향상시켜야 한다고 제시하고 있을 뿐이다(Prelević, 2017). 명료하고 체계적인 평가기준 없이, 심판원의 선호도에 따라 상대평가로 판정하고 스케이팅시스템(TSS)으로 채점하는 방식이 전부다. 평가기준과 같은 척도 없이 판정한 불명료한 성적은 주관적이라, 타당도 및 신뢰도가 미미한 경기결과를 산출할 가능성이 높다. 즉, 심판원의 후광효과 등이 작용해 일부 선수커플이 다른 선수커플보다 특별히 더 우수한 경기력을 표현하지 않았음에도 불구하고 더 선호되는 판정은 적절하지 않다는 데 문제가 있다(김미선, 이승훈, 2021; 김지은, 전유정, 2018; 김형돈, 권순용, 채진석, 2012; 이승훈, 김미선, 2020; 정진오, 김응준, 2006; Ambrož, 2010; Premelc, Vuckovic, James, & Leskošek, 2019). 사실, 판정할 시간도 부족해 경기력을 향상하는 데 필요한 정보를 충분히 피드백해 줄 수 없다는 데 더 큰 문제가 있다(김성아, 2009; Vlatko, & Kovacevic, 2020a).

객관적 평가기준이 없던 시대의 판정문제는 채점시스템의 공정성을 향상시키기 위해 스케이팅시스템(TSS)처럼 종목별로 절대과반수(Absolute Majority) 이상의 성적을 우선순위로 결정하기보다, ISU시스템에서 적용하고 있는 중앙순위(median rank)로 해결하는데 집중하였다(Mora, 2001). 실제 수학 및 통계적으로 중앙순위를 정해 인접한 순위간의 거리차이를 한 번 또는 두 번 합산하고 평균해 우선순위를 산출하면 동순위(tied break) 문제를 해결하는 데 효과적이었다(Mora, 2001; Mora, & Braden, 2002; Mora, 2004). 또한 절대과반수 이상의 성적으로 경기결과를 산출할 때 버려지는 종목별 성적을 포함시킬 수 있어 판정손실의 문제를 감소시킬 수 있다(정진오, 2008). 그럼에도 불구하고 채점시스템의 개선만으로 심판원 개인의 독립성과 경기력 차이간의 동질성을 보장하는 데 필요한 평가기준이 없어 공정성의 한계는 스케이팅시스템(TSS)을 적용하는 지금의 경기에서도 여전히 존재하고 있다. 공정성의 한계를 극복하기 위해 비공식적이지만 대중에게 널리 알려진 Dan Radler(1998)의 14가지 평가요소와 Hiller(2000)의 11가지 평가요소를 통합해 평가기준을 개발하는 연구물(김성아, 2009; 김응준, 정진오, 2008; 김응준, 2007; 김응준, 정진오, 2006; 이

표 1. 1907년부터 현재까지 전 세계의 스탠다드 및 라틴아메리칸 경기에 적용한 채점시스템

경기 적용연도	적용기간	종목별 결승전 채점	전체종목 채점	채점시스템 명칭
1907 - 1930	23년	순위평균	합산	순위평균시스템
1931 - 1936	5년	순위평균 → 동순위 다수결	합산	순위평균 다수결 혼합
1937 - 1955	18년	다수결 규칙 10.	합산	다수결시스템
1956 - 1962	6년	다수결 규칙 11.	합산 → 동순위AM	절대과반수시스템
1963 - 2007	44년	다수결 규칙 11.	합산 → 동순위AM	TSS
2008 - 2012	4년	5가지 판정구성요인별 점수평균합산(순위변환) → TSS	합산	NJS1.0
2013. 9 - 2014	1년	4가지 판정구성요인별 점수평균 → 합산	합산	JS2.0
2015 - 2017. 6	2년 6개월	중앙점수 → 거리차이 → 최적화 가중치 → 구성요인 값 합산	합산	JS2.1
2017. 7 - 2022	4년 6개월	중앙점수 → 허용오차 → 평균	합산	AJS3.0

AM: 절대과반수, TSS: 전통적인 스케이팅시스템, NJS: 새로운 판정시스템, JS: 판정시스템, AJS: 절대판정시스템

충훈, 허경아, 2006; 최병일, 2002)이 2009년 처음 적용된 새로운 IDSF판정시스템(NJS: New Judging System) 1.0의 판정구성요인 및 수행평가표준과 유사한 정보를 예견하였다.

1957년 5월 12일 창립한 “국제아마추어댄서평의회(ICAD: International Council of Amateur Dancers)”가 1990년 국제댄스스포츠연맹(IDSF)으로 단체명을 변경하면서 시작된 올림픽 캠페인은 선수, 지도자 그리고 심판원에게 객관적 평가기준이 없었던 오래된 스케이팅시스템(TSS)의 판정문제를 비판하는 데 도화선이 되었다(정진오, 2008; Ambrož, 2010; Premelc, Vučkovic, James & Leskošek, 2019; Vlatko, & Kovacevic, 2020a). 주관적 판정을 비판하며 개선방향을 제시하는 목소리가 높아지면서 새로운 판정시스템이 필요하다는 요구가 커졌다. 평가기준을 개발할 필요성을 제안한 Keck(1998)는 피겨스케이팅과 볼룸댄스의 심판원 규정을 문헌분석하고, 미국댄스평의회(The National Dance Council of America)에서 심판원 자격을 수료한 216명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사결과, “피겨스케이팅과 같이 영역별 점수제를 도입해야 하는가?”에 전체 응답자의 절반 이상이 “도입해야 한다.”로 반응했으며, “볼룸댄스경기의 판정에 대한 공정성과 일관성이 변화해야 하는가?”에도 과반수에 가까운 응답자가 “그렇다.”로 반응하였다(김성아, 2009재인용). 이와 같은 요구는 Vermey & Brandt(2002)가 “IDSF를 위한 예술성 평가기준(Artistic Criteria for IDSF)”⁷⁾에 대한 논의를 암스테르담(Amsterdam)에서 개최한 심판원 컨퍼런스에서 발제하고부터 서서히 변화의 바람이 불기 시작하였다. 세계댄스스포츠연맹(WDSF)은 일본댄스스포츠연맹(JDSF: Japan DanceSport Federation)이 개발한 개념과 규칙을 토대로, IDSF이었던 시절의 교육위원회가 만 5년간(2002-2007) 연구한 끝에 현장에 적용할

수 있는 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 개발하였다(Ambrož, 2010). 이 판정시스템은 “2009년 상하이 IDSF 그랜드슬램 파이널”에서 처음 적용되었으며, 객관적 평가기준을 적용하는 시대로 발돋움하는 데 초석을 놓았다(Ambrož, 2010).

<표 1>은 판정시스템이 아닌, 1907년부터 현재까지 전 세계의 전문커플경기를 관장하는 세계댄스스포츠연맹(WDSF) 및 세계댄스평의회(WDC)가 적용했던 체점시스템이다. 새로운 판정시스템(NJS) 1.0은 5가지 판정구성요인(Judging Components)과 점수시스템(Scoring System)이 연동하는 절대평가 체계다(Ambrož, 2010). 판정시스템과 구분된 체점시스템은 5가지 판정구성요인별 점수를 평균 및 합산한 성적을 순위로 변환하고 스케이팅시스템(TSS)을 적용해 종목별 경기결과를 산출한다(Sietas, 2015a). 전체종목의 경기결과는 종목별 순위를 합산해 우선순위를 결정하도록 디자인하였다(Sietas, 2015a).

Silvia & Adrian(2016)은 “현재 새로운 판정시스템(JS) 1.0의 변화에 대해 동의하는가?” 등과 같은 26개 항목의 설문지로 라틴아메리칸 선수로 경력이 있으며 국내외적으로 판정활동에 참여하는 루마니아 남녀 심판원 35명(22-50세)을 조사하였다. 조사결과, 70% 정도의 남녀 심판원이 새로운 판정시스템(JS) 1.0으로 판정하는 데 동의하였다. 하지만 전문커플경기가 올림픽 게임에 정식종목으로 채택되기 위해서는 평가기준 아래 세부적으로 정량화한(quantified) 하위-평가기준(Sub-Criteria)을 만들어 주관적 판정문제를 제거해야만 가능하다고 제안하였다. Adrian, Silvia, & Constanța(2017)는 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 현장에 적용할 경우, 주관적 판정문제를 감소시키고 경기 중 발생하는 인적오류를 제거하기 위해 태블릿용 확장 웹 기반 기술(Web-based technology with extension)을 토대로 판

7) Vermey & Brandt(2002)가 “IDSF를 위한 예술성 평가기준(Artistic Criteria for IDSF)”에 대한 논의를 위해 발제한 원고는 Vermey(1994)의 “라틴: 라틴-아메리칸 댄싱을 생각하고 느끼며 추기(Latin: Thinking, Sensing and Doing in the Latin-American Dancing)”를 토대로 재구성되었다.

정시스템을 전산 애플리케이션으로 전환하는 연구를 보고하였다. 심판원단(panels)이 판정하는 데 걸리는 시간을 효과적으로 단축할 수 있으며, 경기 사무국의 업무를 촉진하고 효율성을 높이는 데 효과가 있었다. Premelc 등(2019)은 2013년 9월에 업그레이드한 판정 시스템(JS: Judging System) 2.0을 적용했을 때 판정차이가 크게 나타난 원인을 경기력의 특질(quality of the dancing)을 다르게 바라보는 심판원으로 설명하였다. 판정 시 심판원 간에 이견이 있거나 척도점수를 다르게 적용했을 때문임을 시사하였다. 특히, 표준측정오차(standard error of measurement)가 선수키플의 판정점수 차이보다 큰 경우가 많아 판정시스템(JS) 2.0의 타당성이 부족하다고 결론을 내렸다.

Prelević(2017) 또한 새로운 판정시스템(NJS) 1.0이 개발된 이후부터 약 9년(2008-2017) 동안 개선한 판정 시스템(JS) 2.0, 판정시스템(JS) 2.1 및 절대판정시스템(AJS) 3.0의 판정문제를 고찰하며, 시스템이 어떻게 체계화되어야 하는지를 논평하였다. 더불어 2015년부터 2017년 6월까지의 경기에 적용한 판정시스템(JS) 2.1에 문제가 없는가를 알아보기 위해, 2016년에 개최한 여덟 개 주요 대회를 분석 및 관찰한 경험을 토대로 629회의 경기표본을 추출해 사후연구를 진행하였다(Prelević, 2018). 12명의 심판원이 4가지 판정구성요인별로 3개 점수를 입력한 데이터를 분석한 결과, 특정 판정구성요인에서 종목별로 판정점수 간에 상호연관성(interconnection)이 크게 나타났다. 판정시스템(JS) 2.1 역시 한 선수키플을 판정할 때, 심판원간의 독립성에 문제가 발견되어 향후 판정시스템(JS) 2.1의 개선에 대한 필요성을 시사하고 있다.

하나의 연구를 네 편의 보고서로 나눈 Vlatko & Kovacevic(2020a, 2020b, 2020c, 2020d)은 절대판정시스템(AJS) 3.0을 적용한 세계댄스스포츠연맹(WDSF) 주 최 월드 오픈 스탠다드 및 라틴아메리칸 챔피언십의 성인부문(19-35세) 준준결승전(1/4final) 4종목을 표집하였다. 12개국 12명의 심판원은 4가지 개별구성요인을

두 그룹으로 조합한 단일구성요인, 즉 ‘정성적 기술(TQ: Technical Quality) 및 파트너간의 기능(PS: Partnering Skills) 한 그룹’ 그리고 ‘음악에 맞는 움직임(MM: Movement to Music) 및 안무와 표현(CP: Choreography and Presentation) 한 그룹’에 각각 6명씩 배정한 심판원의 판정점수가 분석대상이었다. 준준결승전 4종목에서 각각 판정한 4가지 판정구성요인 중 스탠다드의 왈츠(2020c)는 정성적 기술(TQ), 탱고(2020a)는 음악에 맞는 움직임(MM), 라틴아메리칸의 룸바(2020b)는 파트너간의 기능(PS), 마지막으로 차차차(2020d)는 안무와 표현(CP)을 선택해 경기결과를 분석하였다. 분석결과, 4종목에서 각각 선택한 4가지 판정구성요인 모두 수행평가표준과 정성적 지표를 알고 판정한 심판원은 일관성 측면에서 객관성 계수(coefficient of objectivity)가 높게 나타나 사실상 왜곡(bias), 불일치(inconsistency) 및 주관성(subjectivism)을 억제(suppression)하는 데 효과가 있었다. 억제 또는 자제하는 데 효과가 있었다는 결과일 뿐, 일반화가능성(generalizability)을 염두에 두고 절대판정시스템(AJS) 3.0으로 판정의 왜곡가능성을 어느 정도까지 최소화하였는지는 명확한 수치나 방법을 보고하지 않았다.

지금까지 판정 및 채점시스템과 관련된 연구물을 종합하면, 1956년 처음 전문키플경기의 채점시스템 매뉴얼(절대대반수시스템)이 완성된 이후부터 2002년 새로운 판정시스템(NJS) 1.0의 개발을 착수하기 이전까지 약 38년 동안 자연과학적 관점에서 오차 없이 경기결과를 산출하기 위해 채점시스템을 개선하려는 연구가 주를 이루었다. 반면 소수의 연구물이지만, 2002년부터 현재까지 약 10년 동안은 인문·사회과학적 시선으로 판정시스템의 객관성을 보다 더 강화하기 위해 심판원의 판정심리, 판정과정, 행동 및 윤리강령을 직접적으로 설명하는 연구물이 주를 이루고 있다(김미선, 2018; 김미숙, 임영희, 하혜석, 2018; 김은숙, 2014; 이영란, 정진오, 2011; 조미호, 정진오, 2011; Monleón, Cañadas, & Sanchis, et al., 2018). COVID-19

로 2020년과 2021년 두 해 동안 전 세계 선수커플이 참가하는 국제댄스스포츠경기가 거의 개최되지 못해, 현재로서는 절대판정시스템(AJS) 3.0의 장단점을 확인할 만한 데이터가 충분하지 않다. 향후 COVID-19가 풍토병(endemic)으로 자리를 잡으면, 절대판정시스템(AJS) 3.0 적용 시 발생할 수 있는 판정문제를 최소화하는 데 필요한 개선안이 상정될 것이다.

IV. 평가기준의 유무에 따른 판정 및 채점시스템

1. 평가기준이 없던 시대의 채점시스템

세계 최초의 전문커플경기는 프랑스의 댄서 겸 안무가이며 작곡가인 까밀 드 리날(Camille de Rhyal)이 1907년 경연형식의 콘테스트로 개최한 “탱고 챔피언십(Championnat de Tango)”이다(Casey, 2009). 이 콘테스트는 한 해 동안 프랑스의 니스(Nice)와 파리(Paris) 두 도시에서 토너먼트로 두 차례나 개최되었는데, 민족주의에 영향을 받지 않고 국적이 다르더라도 남녀 누구나 커플로 참가할 수 있었다(Casey, 2009). 콘테스트에 참가한 각국 선수커플의 경기력은 심판원의 선호도가 반영된 성적을 평균하고 우선순위를 결정하는 채점시스템을 적용하였다(정진오, 2008; Mora, 2001). 세계댄스스포츠연맹(WDSF)이 2008년 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 공식화하고 경기에 적용하기 이전까지 객관적 평가기준이 없어, 심판원이 경험으로 축적한 주관적 평가기준에 따라 입력한 성적은 다수결 원칙을 적용해 경기결과를 산출하였다(Vlatko, & Kovacevic,

2020a).

순위평균시스템(MRS)은 1920년 부활절 주간에 처음 개최한 브리티시 오픈 챔피언십(British Open Championships)이라 불리는 제 1회 블랙풀 댄스 페스티벌(BPDF: Blackpool Dance Festival)부터 1930년 창설된 영국볼룸댄싱위원회(BOBBD: British Official Board of Ballroom Dancing)가 처음 주최한 제 8회 블랙풀 댄스 페스티벌(BPDF)까지 약 8년간 적용되었다(Mayer-Karakis, 2009). 이 행사는 1927년과 1928년 두 해 동안 잠정 중단된 바 있으며, 영국볼룸댄싱위원회(BOBBD)는 현재 영국댄스평의회(British Dance Council)의 전신이다(Mayer-Karakis, 2009). 오늘날 전문커플경기에서 전체 심판원의 판정 중 절대과반수 이상의 성적으로 종목별 우선순위를 결정하는 데 초석을 마련한 사람은 Arthur Dawson이다(정진오, 2008). Arthur Dawson은 영국볼룸댄싱위원회(BOBBD)에 의뢰를 받아 1892년 창설된 ISU채점시스템의 다수결⁸⁾ 규칙(Majority Rule)을 인용해 10가지 규칙을 만들었다(정진오, 2008). 1930년부터 1937년 제 15회 블랙풀 댄스 페스티벌(BPDF)까지 7년간 순위평균시스템(MRS)으로 동순위를 처리할 수 없을 경우 다수결 규칙을 함께 적용하였다(Mora, 2001).

1938년부터 1955년 제 28회 블랙풀 댄스 페스티벌(BPDF)까지 약 17년간 다수결 규칙 10.까지 적용해도 동순위를 해결할 수 없는 사례가 나타나자, 이를 해결하기 위해 다수결 규칙 11.을 추가해 1956년 제 29회 블랙풀 댄스 페스티벌(BPDF)부터 경기에 적용하였다(Mora, 2001). 다수결 규칙은 1947년과 1948년 두 차례 개정되었으며, 마지막 규칙 11.을 추가하면서 오늘날과 같은 11가지 규칙이 완성되었다(정진오, 김응준, 2006; Dawson, 1963; Mora & Braden, 2002). 11가지 규

8) ‘다수결(Majority)’은 프랑스의 철학자 겸 수학자 Nicolas Caritat de Condorcet(1743-1794)가 1785년에 발표한 “다수결 의사결정의 확률 분석 및 적용에 관한 연구(Essai sur l’application de l’analyse à la probabilité des décisions rendues à la pluralité de voix)”에서 증명한 절반보다 하나 많은 수로 의사를 결정하는 원리다(Boland, 1989). 이 원리는 오늘날 “콘도르세 배심원 정리(Condorcet Jury Theorem)”로 알려져 있으며, 자유민주주의 국가에서 국민의 대표자를 선출할 때 적용하고 있다.

직은 영국볼룸댄싱위원회(BOBBD)에 승인을 받아 1963년 “스케이팅시스템(The Skating System)”으로 출판되어 오늘날까지 스탠다드, 라틴아메리칸 및 살사 경기의 채점시스템 매뉴얼로 사용하고 있다. 스케이팅 시스템(TSS)은 세계댄스스포츠연맹(WDSF) 홈페이지(COMPETITIONS→Rules→Judging Systems)에서 다운로드를 받아 확인할 수 있다.

Dan Radler가 1998년 인터넷에 기고문 형식으로 제시한 “댄스 경기의 판정방법(How A Dance Competition Is Judged)?”의 14가지 평가요소(posture, timing, line, hold, poise, togetherness, musicality and expression, presentation, power, foot and leg action, shape, lead and follow, floorcraft 및 intangibles) 그리고 Stephen Hiller가 2000년 11월 16일자 영국의 “Dance News(JUDGING)”에서 제시한 11가지 평가요소의 우선순위(timing and musical expression, technique, quality of movement and swing, style, hold and posture, partnering, floorcraft, characterization, choreography, presentation 및 dress 순) 모두 세계댄스스포츠연맹(WDSF) 및 세계댄스평의회(WDC) 등과 같은 경기단체에서 공식화하지 않은 개인적 평가기준일 뿐이다(김응준, 정진오, 2008). 아직도 두 전문가의 평가요소가 회자되고 있음은 지난 한 세기 동안 스케이팅시스템(TSS)이 주는 혜택을 잃어버리고 싶지 않아서 또는 지켜야 할 혜택이 많아서 지켜야 할 판정문제를 모른 척했는지도 모르겠다.

2. 평가기준이 있던 시대의 판정시스템

전 세계의 전문커플경기과 관련된 모든 인적단위가 인정할 만한 경기단체에서 공식화한 객관적 평가기준이 없었던 시대는 심판원의 선호도에만 의존해 경기 결과를 산출하였다. 심판원의 선호도는 모든 인적단위가 절대 침범할 수 없는 권위를 부여했기 때문에 공정성으로 인정받을 수 있었다. 심판원의 과거 선수경력이 권위가 되어 지금도 ‘심판원의 선호도가 판정도

구다’가 고정관념으로 자리 잡고 있다. 고정관념을 버리지 못하고 스케이팅시스템(TSS)만을 적용해 경기결과를 산출했던 시대는 객관성이나 공정성보다 실용성과 편리성을 더 선호하였다. 상식처럼 당연하다고 믿어 왔던 심판원의 권위에 대한 고정관념은 ‘전문커플 경기를 올림픽게임에 정식종목으로 채택시켜야 한다.’는 대의 앞에 흔들리기 시작하였다. 판정시스템과 관련해 “투명성을 향상시키고 높은 수준의 객관성을 유지해야 하며, 공공 및 미디어에 혜택을 줄 수 있도록 이해도를 향상시켜야 한다.”는 명분에 힘이 실리기 시작하였다(Ambrož, 2010). ‘심판원의 권위보다 책임을 더 강화해야 한다.’와 ‘경기결과가 선수와 지도자를 위해 건설적인 피드백으로 제공되어야 한다.’는 주장에 힘이 실리면서, 판정에 대한 호호함과 막연함을 배제하는 데 초점을 맞춘 새로운 판정시스템을 요구받게 되었다(Vlatko, & Kovacevic, 2020a).

새로운 판정시스템을 요구받게 된 원인은 절대과반수 이상의 성적에 기초한 스케이팅시스템(TSS)의 두 가지 판정모순이 객관성과 공정성 문제로 지적을 받아서다(정진오, 2008). 첫째, 선수커플의 경기력 차이를 판정하는 심판원 간에 동질성(homogeneity)을 가정할 만한 판정구성요인과 연동하는 점수시스템이 부재하다. 예를 들면, 순위(places)의 서열척도(ordinal scale)로 판정하고 채점하는 스케이팅시스템(TSS)은 1위와 2위 그리고 2위와 3위의 경기력 차이가 같다는 동질성에 대한 가정을 만족하지 못하고 있다(김성아, 2009; 김응준, 정진오, 2006; 박도순, 2006; 정진오, 2008). 동질성에 대한 가정을 만족하지 못한 서열척도의 순위를 합산해 우선순위를 결정하는 총점은 심판원의 선호도를 정성적(qualitative) 점수로 가정한 수치일 뿐, 사실상 정량적(quantitative)으로 비교할 수 없는 척도다(김성아, 2009; 김응준, 정진오, 2006). 둘째, 경기결과를 일반화하는 데 필요한 독립성(independence), 즉 ‘심판원의 판정역량(quality)이 다양한 가운데 성적 간에 의존성이 존재하지 않아야 한다.’는 가정을 만족

하지 못하고 있다(김응준, 정진오, 2006; 박도순, 2006). 선수커플마다 경기력이 동일하지 않다는 가정을 만족시킬 점수시스템과 연동하는 판정구성요인 아래 세부적인 하위-평가기준이 없다는 데 문제가 있다. 사실상 심판원의 선호도를 평가기준으로 삼아 직관력으로 판정하고 있어 동질성과 독립성에 대한 가정을 만족시키지 못하고 있다. 두 가지 모순을 해결하는 시스템이 새로운 판정시스템(NJS) 1.0이다.

전문커플경기를 올림픽게임에 정식종목으로 채택하는 캠페인을 주도하고 있는 세계댄스스포츠연맹(WDSF)은 판정시스템의 모호함과 막연함을 배제하기 위해 2009년 12월부터 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 결승전에 적용하였다. 이 판정시스템은 2011년 서울에서 개최한 국제댄스스포츠연맹(IDSF) 주최 그랜드슬램 스탠다드 결승전에서 사용된 바 있다. 결승전 이전의 예선전, 준결승전 및 준결승전은 1956년부터 적용하고 있는 심판원 다수의 마킹 순으로 다음 경기에 진출할 선수커플을 결정하는 절대과반수시스템 규칙 1.을 적용하였다. 준결승전을 통과한 최소 6커플에서 최대 7커플은 솔로댄스만으로 결승전에서 경쟁하는데, ISU 시스템에 기초해 5가지 판정구성요인(Posture, Balance and Coordination, Quality of Movement, Movement to Music, Partnering, Choreography and Presentation)과 척도 점수(10점 Outstanding~1점 Very Poor)가 연동되어 경기 결과를 산출한다(Prelević, 2017). 더불어 감정사항(General Deductions)을 균형상실(Balance loss), 넘어짐(Fall), 늦은 출발(Delayed start), 음악이 끝나기 전에 움직임을 멈추는 행위(Early finish), 연결실패(Loss of connection), 박자에 맞지 않는 춤(Dancing out of time), 정지상태(Discontinuation) 및 실수(Error) 등으로 설정하였다(WDSF, 2009). 순위평균시스템(MRS) 또는 스케이팅시스템(TSS)은 결승전에 진출한 6~7커플의 경기력을 심판원의 '사전경험수준→주관적 평가기준 설정→직관력 평가→상대적 선호도 판정→종목별 절대과반수→전체종목 순위합산 순'으로 경기결과를 산출한

다. 사실상 객관적 평가기준이 없어 채점시스템의 절차만으로 공정성을 보장하고 있다. 반면, 새로운 판정시스템(NJS) 1.0은 심판원의 '사전경험수준→객관적 평가기준 학습 및 추종→가이드라인 평가→감정사항을 포함한 절대적 판정→종목별 5가지 판정구성요인의 점수평균 및 합산→종목별 순위변환(최고점: 1위, 최저점: 6~7위)→종목별 절대과반수→전체종목 순위합산 순'으로 경기결과를 산출한다(Ambrož, 2010).

스케이팅시스템(TSS)의 판정모순으로 '선수커플의 경기력 차이에 대한 동질성'은 5가지 판정구성요인과 연동하는 척도점수의 급간을 동간점수(interval number) 1.0점으로 가정함으로써, 척도점수의 단위 간에 동간성이 존재하지 않는 서열척도의 문제를 해결하였다. '심판원의 판정역량이 다양한 가운데 판정 간에 의존성이 존재하지 않아야 한다는 독립성'은 판정구성요인 아래 수행평가표준과 정성적 지표와 같은 세부적인 하위-구성요인(Sub-Components)을 마련하지 못했지만, 종목별 및 조별로 선수커플을 무작위로 배정해 독립성에 대한 가정을 일부 만족시켰다. 무작위로 선수커플을 종목별 및 조별로 배정하는 경기방식은 전 세계의 전문커플경기에서 판정간의 의존성을 배제하기 위한 채점시스템으로 현재까지 적용하고 있다(정진오, 2007). 더불어 경기력 차이만으로 공정하게 판정했지만, '종목별 경기결과를 산출할 때 절대과반수 이상의 성적에 포함되지 못한 순위는 모두 버려야 한다.'는 판정손실의 문제를 심판원 11명 모두의 점수를 평균 및 합산해 경기결과를 산출함으로써 해결하였다(정진오, 2008). 다만, 판정구성요인과 점수시스템 간을 완전 매개하는 세부적인 하위-구성요인과 같은 지침이 없어 독립성에 대한 가정을 완전히 만족시키지는 못하였다(Silvia & Adrian, 2016).

1) 스포츠정격을 강조한 판정시스템

<표 2>는 세계댄스스포츠연맹(WDSF)이 2008년부터 2012년까지 적용했던 판정시스템과 경기방식이다.

표 2. 2008~2012년까지의 판정시스템과 경기방식

판정시스템	경기방식	커플수	조별	탈락(%)
TSS규칙 1.	예선전	36	3	18(50.0)
	패자부활전 (Re-dance)	18	2	12(66.7)
	준준결승	24	2	12(50.0)
	준결승	12	1	6(50.0)
NJS1.0	결승전 솔로 5종목	6	-	-

WDSF가 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 처음 적용한 2009년 12월부터 심판원장은 예선전부터 준결승전까지 매 경기마다 다음 라운드에 진출할 선수커플의 수를 결정한다. 스케이팅시스템(TSS) 규칙 1.만 적용해 심판원 다수의 부름(call back)을 받은 선수커플 순으로 다음 라운드에 진출시키는 토너먼트 경기방식을 적용해 결승전에 진출할 6~7커플을 확정한다(정진오, 2007). 세계댄스평의회(WDC)는 이 경기방식을 1920년 제 1회 블랙폴 댄스 페스티벌(BPDF)부터 현재까지 적용하고 있다. 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 처음 적용한 결승전에서 6~7커플은 같은 장소 및 시간대에 경쟁하는 그룹댄스 없이, 한 선수커플씩 경쟁하는 솔로댄스만으로 5종목에서 경쟁한다. 당시 적용했던 새로운 판정시스템(NJS) 1.0의 장단점을 알아보기 위해 경기에 참가했던 선수와 심판원에게 전자서신으로 소통한 결과를 Ambrož(2010)는 다음과 같이 제시하고 있다.

심판원은 장점으로 첫째, 새로운 판정시스템(NJS) 1.0은 성공적으로 개시(lunch)되었다. 둘째, 경기를 시작하기 전에 심판원에게 필수적으로 NJS1.0을 훈련(training)해야만 판정역량(quality)이 우수해질 수 있

다. 심판원에게 지속적이며 집중적인 트레이닝은 NJS1.0을 구현하는 데 전제조건이다. 셋째, 심판원이 한 선수커플에게 집중할 수 있어 긍정적이었으며, 잘 정의된 평가기준(criteria)에 따라 객관적으로 경기력(performance)을 직접 평가할 수 있어서 좋았다. 넷째, 전통적인 방식의 기준 이외에 안무와 표현(Choreography and Presentation)을 심판원단(panels)이 직접 평가할 수 있어서 좋았다. 다섯째, 그랜드슬램에 참가한 일부 선수커플은 집중적인 트레이닝을 통해 준비가 잘 되어 있었다. 여섯째, 종목별 경기가 종료되고, 경기의 결과와 순위(results and standings)가 곧바로 전광판에 나타나 관객의 반응이 뜨거웠다.

단점으로 첫째, 결승전의 경기시간(duration)이 한 시간 이상 걸릴 정도로 너무 많이 소요되어 현장의 관객과 TV시청자 모두 부담이 된다. 둘째, 척도점수(point scale)의 급간(calibration)을 보정할 필요가 있는데, 10.0, 9.0 등의 점수가 무엇으로 구성되어 있는지 분명한 지침이 필요하다. 셋째, 5가지 판정구성요인 중 3가지 구성요인 즉, '포스처, 밸런스 및 협응(Posture, Balance and Coordination), 움직임의 특질(Quality of Movement) 및 음악에 맞는 움직임(Movement to Music)' 은 매우 밀접하게 관련이 있어 구분이 잘 안 된다.

선수는 장점으로 첫째, 새롭게 판정시스템을 개선하려고 시도하는 아이디어가 매우 마음에 든다. 둘째, 솔로댄스가 재미있어 아주 좋은 아이디어라고 생각한다. 단점으로 첫째, 한 선수커플이 5종목을 솔로댄스로 추는 경기는 도를 넘는 것 같다. 관객과 선수커플 모두에게 경기시간이 너무 길다. 둘째, 경기에 참가하지 않을 때 심판원들을 바라보았는데, 한 종목과 그 다음 종목 간에 시간이 충분히 주어졌음에도 불구하고 심판원들은 우왕좌왕(mess)하였다. 시스템에 점수를 입력하느라 너무 바빠서 경기를 볼 시간조차 거의 없었다. 각 종목마다 5가지 평가기준의 차이를 점수로 입력하는 판정은 아마도 심판원에게 자살과 같은 미션이 될 것 같다. 셋째, 판정구성요인에 예술적 표현(artistic expression), 종목특성(characterization) 또는 분위기(atmosphere)를 포함하지 않고 있다. 스탠다드 및 라틴아메리칸 경기가 세 가지 판정구성요인을 포함하지 않는다면, 무엇을 표현해야 하는가? 넷째, 플로어에서 선수커플을 비교하는 스포츠인줄 알

있는데, 솔로댄스만으로 경쟁하는 새로운 판정시스템 (NJS) 1.0은 매우 어려운 경기라는 사실이 드러났다.

선수와 심판원이 제시한 새로운 판정시스템(NJS) 1.0의 장단점을 통합적으로 해석하면, 관객과 TV시청자를 모두 만족시키기 위해 1시간 이상 소요되는 경기시간을 단축시켜야 하며, 선수커플간의 치열한 경쟁을 보여주기 위해 그룹댄스를 포함시켜야 한다. 또한 그룹댄스와 더불어 관객과 TV시청자가 한 선수커플의 경기력에 집중할 수 있도록 솔로댄스를 유지해야만 한다. 두 장단점을 모두 수용하기 위해서는 판정 및 채점시스템을 업그레이드할 때 반드시 솔로 및 그룹댄스 모두 포함하는 경기방식을 도입할 필요성이 있다. 심판원은 5가지 판정구성요인별로 점수를 입력하는 데 걸리는 시간이 너무 길어 경기력을 보고 판정하기 어려운 사정을 감안해 판정구성요인을 축소해야함은 물론, 예술적 표현, 종목특성 또는 분위기도 포함시켜야 한다. 판정구성요인의 축소는 Keck(1998)의 제안을 토대로 김성아(2009)가 일반화가능성을 염두에 두고 전문커플경기의 현장에서 실용성 있게 적용할 수 있도록 개발한 “연기력 평정척도(performance rating scale) 6문항”처럼 간단하고 명료해야 한다. 또한 판정점수의 급간 차이를 분명하게 구분할 수 있는 세부지침을 마련해야 한다. 새로운 판정시스템(NJS) 1.0의 장단점 정보는 전체적으로 개선되어 2013년 3월 판정시스템(JS) 2.0으로 업그레이드되었다(Sietas, 2015a).

2) 인적단위 모두를 배려한 판정시스템

<표 3>은 세계댄스스포츠연맹(WDSF)이 2013년 9월부터 2015년까지 적용했던 판정시스템과 경기방식이다.

새로운 판정시스템(NJS) 1.0의 장단점에서 확인된 개선사항은 2013년 3월 판정시스템(JS) 2.0으로 업그

표 3. 2013~2015년까지의 판정시스템과 경기방식

판정시스템	경기방식	커플수	조별	탈락(%)
TSS규칙 1.	예선전	36	3	18(50.0)
	패자부활전	18	2	12(66.7)
	준준결승	24	2	12(50.0)
	준결승	12	1	6(50.0)
JS2.0	결승전 솔로 3종목	6	-	-
	결승전 그룹 2종목	6	1	-

레이드해, 그해 9월부터 경기에 적용하였다(Sietas, 2015a). 척도점수의 급간 차이를 명확히 구분하기 위해 판정구성요인, 수행평가표준, 정성적 지표 및 점수 시스템을 개선하고, “판정시스템(JS) 2.0 최종지침(A Definitive Guide to the Judging System 2.0)”을 매뉴얼로 만들어 비매품으로 출간하였다(Tay, et al., 2013). 새로운 판정시스템(NJS) 1.0은 ‘판정구성요인과 점수 시스템 간을 완전 매개하는 세부적인 하위-구성요인과 같은 지침이 없어 독립성에 대한 가정을 완전히 만족시키지는 못했다.’는 문제를 수행평가표준 및 정성적 지표로 해결하였다. 김성아(2009)의 연기력 평정척도처럼 간단하고 명료하지는 않지만, 10.0점과 9.0점의 경기력을 구분할 수 있도록 급간의 차이를 분명하게 정의하였다. 경기방식은 선수, 관객 그리고 TV시청자에게 부담이 되지 않도록 결승전의 5종목 중 3종목은 솔로댄스로, 2종목은 그룹댄스로 변경해 경기시간을 약 30분간 단축하였다(Premelc, et. al, 2019; Sietas, 2015a).

새로운 판정시스템(NJS) 1.0에서 솔로 5종목의 경기순서를 정하기 위해 종목별 및 조별로 선수커플을 무작위로 배정했던 방식처럼, 판정시스템(JS) 2.0도 솔로 3종목에 무작위로 선수커플을 배정하였다. 심판원의 판정시간이나 점수입력의 효율성을 높이기 위해 5가지 판정구성요인은 4가지로 축소하였다(Prelević, 2017). 새로운 판정시스템(NJS) 1.0은 11명의 심판원이 5가지 판정구성요인 모두 1.0점 차이의 급간으로 점수

를 입력했지만, 판정시스템(JS) 2.0은 12명의 심판원을 3명씩 4개조로 나누어 솔로 3종목별로 각각 4가지 판정구성요인에 무작위로 배정하고 0.5점 차이로 점수를 입력하도록 급간을 조정하였다(WDSF, 2022a). 이유는 심판원 개인의 부주의에 의한 오심 이외에 관대하거나 엄격한 예측오류(easy or tough estimation errors), 평균착각(average mistakes)이라 불리는 중앙 집중화오류(central tendency errors) 및 후광 효과오류(halo effect errors) 등처럼 편향적(bias)이거나 비윤리적인 허위성 점수(fake score)가 다른 심판원의 판정에 영향을 미치지 않도록 처치하기 위해서다(Tušak, 2018). 또한 심판원 한 사람이 모든 경기가 종료될 때까지 하나의 판정구성요인만을 평가할 수 없도록 해 경기결과의 타당도를 고려했으며, 급간 점수를 0.5점 차이로 축소해 선수커플의 실수를 판정하는데 집중력을 높였다.

전면적으로 개선했음에도 불구하고 현장에 적용해 본 결과, 심판원 간에 경기력의 특질을 판정하는 데 이견이 있거나 척도점수를 다르게 적용하는 문제가 발견되었다(Premelc, et al., 2019; Vlatko, & Kovacevic, 2020a). WDSF(2022a)에 의하면 경기력의 특질을 판정하는 데 발생하는 이견이나 척도문제를 허위성 판정이라 가정할 때, 이 판정이 다른 성적에 미치는 영향을 감소시키기 위해서는 허위성 점수를 최소화하는 산출시스템(calculation system)이 필요하였다. 예를 들면, 심판원 한 사람이 경기력에 차이가 없음에도 불구하고 자국 선수커플에게 허위성 점수로 10.0점을 부여하고 경쟁하는 상대 선수커플에게 7.5점을 주었다면, 두 선수커플의 경기력 차이는 (-)2.5점이다. (-)2.5점 차이로 판정한 심판원 스스로 어떤 평가기준으로 경기력 차이가 발생했는지 설명하기 어려워, 자국 선수커플에게 부여한 10.0점과 상대에게 준 7.5점은 허위성 점수로 판단할 수 있는 여지가 다분하였다. 허위성 점수는 6~8커플이 한 팀으로 경쟁하는 “포메이션 댄스 스포츠(Formation DanceSport)”에서도 허위성 판정의 가능성이 예견되어 이를 최소화하기 위해 최고점과

최저점 간에 50%의 가중치(weight)를 부여하는 방안이 고려되었다.

3) 허위성 판정을 최소화한 판정시스템

<표 4>는 세계댄스스포츠연맹(WDSF)이 2016년부터 2017년 6월까지 적용했던 판정시스템과 경기방식이다.

표 4. 2016~2017년 6월까지의 판정시스템과 경기방식

판정시스템	경기방식	커플수	조별	탈락(%)	
TSS규칙 1.	예선전	48	6	24(50.0)	
	패자부활전	24	4	16(66.7)	
	준준결승	32	4	12(50.0)	
JS2.1	준결승	12	2	6(50.0)	
	결승전	솔로 3종목	6	-	-
		그룹 2종목	6	1	-

판정시스템(JS) 2.0에서 나타난 허위성 판정 및 점수를 최소화하기 위해 최종 가이드라인을 “판정시스템(JS) 2.1 최종지침”으로 업데이트하였다(Tay, et al., 2015). 이 매뉴얼은 2017년 7월부터 적용하는 절대판정시스템(AJS) 3.0에도 그대로 적용되고 있다. 경기방식 관점에서 판정시스템(JS) 2.0은 결승전에만 적용하고 준준결승전과 준결승전에는 적용하지 않지만, 판정시스템(JS) 2.1은 준준결승전부터 결승전까지 판정시스템(JS) 2.0처럼 ‘솔로→그룹→솔로→그룹→솔로 순’으로 경기를 진행하였다(Prelević, 2017). 판정시스템(JS) 2.1에 새롭게 적용할 산출시스템의 공식(calculation formula)은 IOC승인을 받아 ISU시스템을 차용하였다.

‘최고점과 최저점간의 거리(distance)는 중앙점수(median score)에 의존한다.’는 아이디어를 토대로, ‘가중치와 최고·저점간의 거리차이는 가중치 50%에서 불변성을 갖다가 비선형(non linear)이 된다.’는 가정 아래, 새로운 산출공식을 만들어 판정시스템(JS) 2.0을

판정시스템(JS) 2.1로 업데이트하였다(Sietas, 2015a). 판정시스템(JS) 2.1은 판정시스템을 업데이트하지 않고 채점시스템만 업데이트했는데 첫째, 판정시스템(JS) 2.0처럼 12명의 심판원을 3명씩 4가지 판정구성요인에 배정하고 한 가지의 판정구성요인에 입력된 3개의 판정점수 중 중앙점수를 기준으로 최고·저점의 거리차이를 구해 가중치 $\% = \{1 \div (1 + \text{거리}^2)\} \times 100$ 를 산출하였다(Sietas, 2015b; Prelević, 2017). 둘째, 가중치는 중앙점수까지의 거리에 의존해 달라지므로, 최고점과의 거리가 2.0점이면 20%의 가중치를 주고, 최저점과의 거리가 0.5점이면 80%의 가중치를 주었다(WDSF, 2022a). 가중치를 적용해야만 중앙점수와와의 거리차이가 높은 허위성 판정으로부터 거리차이에 따라 영향력을 낮출 수가 있으며, 경기결과가 Johann Carl Friedrich Gauss(1777-1855)의 종 모양 곡선(Bell Curve)과 거의 유사해 객관성을 보장받을 수 있다(Sietas, 2015b). 마지막으로 하나의 판정구성요인의 값 $\{\text{value} = (\text{최저점} \times \text{최저점가중치} + \text{중앙점수} + \text{최고점} \times \text{최고점가중치}) \div (1 + \text{최저점가중치} + \text{최고점가중치})\}$ 을 산출한다(Sietas, 2015b; Prelević, 2017). 종목별 경기결과는 판정구성요인의 값을 합산(정성적 기술 값+음악에 맞는 움직임 값+파트너간의 기능 값+표현과 안무 값)을 해 큰 값부터 내림차순으로 순위를 정렬한다(Sietas, 2015b; Prelević, 2017). 경기결과에서 동순위가 발생해도 스케이팅시스템(TSS)처럼 추가적인 계산이 필요 없다(Sietas, 2015b; Prelević, 2017).

새로운 산출공식을 적용해 업데이트했지만, 허위성 판정 및 점수를 완전히 제거하지는 못하였다. Prelević (2018)의 연구에 의하면, 특정 판정구성요인에서 심판원이 판정한 점수가 상호연관성이 높게 나타나 심판원간의 독립성에 문제가 있었다. 실제 판정시스템(JS) 2.0과 판정시스템(JS) 2.1의 경기결과를 비교한 결과, 최종성적에는 크게 영향을 미치지 않고 최고·저점간에 아주 작은 차이만 발견되었다(Sietas, 2015a). 그럼에도 불구하고 심판원 자신이 소속한 국적이나 지

도한 클럽(학원)의 선수커플을 판정할 경우, 정치적 동기로 발생할 수 있는 이해충돌의 가능성은 항상 존재한다. 이 가능성을 최소화하기 위해서는 아무리 작고 사소한 차이일지라도 판정간의 상호연관성은 반드시 제거해야만 한다. 사소한 판정문제만 발견된 판정시스템(JS) 2.1은 판정시스템(JS) 2.0보다 조금 더 선수와 지도자에게 공정성, 투명성 및 명확성을 갖춘 피드백 정보를 제공하는 데 장점이 있는 채점시스템인 것만은 분명하다(Prelević, 2017; Vlatko, & Kovacevic, 2020a).

4) 허용오차로 허위성 판정을 제거한 판정시스템

표 5. 2017년 7월~현재까지의 판정시스템과 경기방식

판정시스템	경기방식	커플수	조별	탈락(%)	
TSS규칙 1.	예선전	48	6	24(50.0)	
	패자부활전	24	4	16(66.7)	
	준준결승	32	4	12(50.0)	
AJS3.0	준결승	12	2	6(50.0)	
	결승전	솔로 2종목	6	-	-
		그룹 3종목	6	1	-

<표 5>는 세계댄스스포츠연맹(WDSF)이 2017년 7월부터 현재까지 적용하고 있는 판정시스템과 경기방식이다. 판정시스템(JS) 2.1을 적용했을 때 직면한 판정간의 상호연관성을 최소화하기 위해 한 단계 업그레이드한 절대판정시스템(AJS) 3.0은 판정시스템(JS) 2.1을 업데이트할 때 투자한 지적재산권을 기반으로 구축되어 2017년 7월부터 WDSF의 모든 경기에 적용하였다(WDSF, 2022a). 절대판정시스템(AJS) 3.0을 적용한 결승전은 ‘솔로→그룹→그룹→솔로→그룹 순’으로, ‘솔로→그룹→솔로→그룹→솔로 순’으로 경기하는 판정시스템(JS) 2.1과 경기방식이 다르다(Prelević, 2017). 절대판정시스템(AJS) 3.0을 디자인한 의도는 판

정시스템(JS) 2.1보다 심판원에게 피드백을 더 강화하고 더 강력하게 허위성 점수를 제거하기 위해서다(Vlatko, & Kovacevic, 2020a).

준준결승전부터 결승전까지 심판원의 수는 판정시스템(JS) 2.1과 같이 12명으로 동일하지만, 4가지 판정구성요인에 각각 3명씩 배정하지 않고, '파트너간의 기능(PS)을 함께 판정(consideration)하는 정성적 기술(TQ) 그룹 하나' 그리고 '안무와 표현(CP)을 함께 판정하는 음악에 맞는 움직임(MM) 그룹 하나'로 2개 그룹을 구성해 심판원을 각각 6명씩 배정한다(Prelević, 2017; WDSF, 2021). 4가지 개별구성요인(PS, TQ, CP, MM)을 2가지 단일구성요인(PS-TQ, CP-MM)으로 조합한 두 그룹 중 한 그룹(예 PS-TQ)에 배정된 심판원은 2가지 개별구성요인(예 PS, TQ)을 각각 판정해야 한다. 신뢰도 측면에서 전체종목을 일관성 있게 판정할 수 있도록 판정시스템(JS) 2.1처럼 종목별로 4가지 개별구성요인에 무작위로 3명씩 배정하지 않고, 결승전까지 변경 없이 2가지 단일구성요인에 고정으로 6명씩 배정하였다. 절대판정시스템(AJS) 3.0의 판정구성요인이 포함하고 있는 하위-구성요인과 수행평가표준(정성적 지표는 제외)은 Vlatko & Kovacevic(2020a, 2020b, 2020c, 2020d)에서 확인하길 바란다.

판정시스템(JS) 2.1의 3개 점수보다 판정구성요인별로 두 배나 더 많은 6개 점수가 종목별 경기결과를 산출하는 데이터로 사용된다. 4가지 판정구성요인에서 경기결과를 산출하는 점수는 총 24개이다. 한 그룹에서 입력한 6개 점수 중 중위점수를 정하고 허용오차의 범위(tolerance range)를 설정해, 허위성 판정처럼 조작이 가능한 점수를 제거한다(WDSF, 2022a). 판정시스템(JS) 2.1은 경기 전에 심판원장이 판정점수의 범위를 정했지만, 절대판정시스템(AJS) 3.0은 허용오차의 범위를 그랜드슬램(Gland Slam)이나 선수권대회(Championships)의 경우 1.2점, 세계오픈선수권대회(World Open Championships)는 1.5점으로 척도의 범위를 설정하고 있어 사전에 판정점수의 범위를 정할 필

요가 없다(Prelević, 2017). 허용오차의 범위를 1.2점이거나 1.5점보다 더 작은 1.0점으로 설정할 경우 중앙점수에서 벗어난 허위성 점수를 더 엄격히 제거할 수 있는 장점이 있다. 심판원은 판정구성요인별로 정한 수행평가표준과 정성적 지표에 따라 판정한 6개 점수를 토대로, 허용오차의 범위 안에서 판정의 왜곡가능성을 판정시스템(JS) 2.1보다 더 감소시키면서 정확하게 경기결과를 산출할 수 있어 효과적이다.

새로운 판정시스템(NJS) 1.0부터 판정시스템(JS) 2.1까지는 경기결과를 산출하는 공식이 매우 복잡해 수작업이 어려웠지만, 절대판정시스템(AJS) 3.0은 수작업으로 경기결과를 산출할 수 있을 만큼 종목별 경기결과를 산출시스템(판정구성요인별 6개 점수 중 중앙점수 선정→허용오차의 범위 안의 점수만 채택→채택된 점수 평균)이 매우 간단하다. 스케이팅시스템(TSS)처럼 현장적용 시 실용성과 편리성도 강화하였다. 경기 중 컴퓨터 단말기(terminal)가 고장이 나도 메뉴얼에 따라 수동으로 경기결과를 산출할 수 있다(WDSF, 2022a). 또한 소규모 경기에 적합하도록 확장이 가능해 10명의 심판원으로도 운영이 가능하며, 판정시스템(JS) 2.1보다 현장적용 시 접근성이 우수하다(WDSF, 2017). 판정시스템(JS) 2.1의 0.5점 급간은 0.25점으로 세분화해, 가점(addition)보다 심판원이 선수커플의 실수(mistake) 정도나 횡수에 따라 감점(deduction)에 집중할 수 있도록 디자인하였다(Prelević, 2017; WDSF, 2022a). 예를 들면, 선수커플이 9.00점의 정성적 기술(TQ)을 지속적으로 표현했는지라도, 경기 중 약간의 실수가 있었거나 부족함(deficiency)을 보였다면 (-)0.25점을 감점해 8.75점으로 판정할 수 있다(WDSF, 2022a).

V. 댄스스포츠의 올림픽 정식 종목화를 위한 과제

전문킥플경기에서 스포츠와 예술을 조합한 경기력은 기술과 전략, 형태구조(morphology)와 운동능력, 심리준비와 움직임의 미학을 어떻게 훈련하고 실행하는가에 따라 성공여부가 결정된다(Premelc, et al., 2019). 그럼에도 불구하고 성공여부를 판단하는 선수 또는 지도자의 마음가짐은 주관적이라, 경기결과가 이해충돌이 없을 만큼 객관성과 공정성을 보장할 수 있어야만 페어플레이 정신으로 경기결과를 수용할 수 있다. 기대만큼 성적을 얻지 못했더라도 자신의 성적을 진정성 있게 받아들일 수 있어야, 성적을 피드백 정보로 인식해 경기력을 향상시키는 피드포워드 정보로 활용할 수 있다. 피드백 시 진정성을 갖고 자신의 성적을 받아들이는 데 선결해야 할 판정문제가 판정도구를 사용하는 심판원에게 있다는 사실은 분명해 보이지만, 심판원에게만 문제를 찾아선 안 된다. 선수나 지도자가 판정 및 채점시스템을 제대로 이해하지 못하면, 성적의 타당성과 신뢰성에 의문을 가질 수밖에 없다는 사실 또한 판정문제의 한 축이다. 선수 자신이 획득한 성적이 어떤 시스템에 의해 도출되었는지 선수 스스로 또는 지도자가 모르면, 피드백 정보를 통찰할 수도 없을 뿐만 아니라 피드포워드 정보로 활용하기 위해 성찰할 수도 없다. 결국, 판정 및 채점시스템과 관련된 선수, 지도자, 심판원 및 행사관계자 모두가 판정문제를 해결해야 할 인적단위다. 즉, 모든 인적단위가 판정 및 채점시스템을 정확히 알아야만, 현장의 판정문제에 대한 정보를 수집하고 개선하는 데 필요한 데이터로 활용할 수 있다.

객관성과 공정성을 목적으로 모든 인적단위에게 인정받을 수 있는 판정도구가 2008년에 개발되었지만, 경기단체간의 이해대립, 올림픽 정식종목화를 위한 판정도구 그리고 시스템 활용 시 소요되는 비용과 이해

부족 등으로 아직까지 전 세계의 모든 전문킥플경기에서 크게 환영받지 못하고 있다. 현장의 적용가능성을 높이기 위해 새로운 판정시스템(NJS) 1.0을 세 차례나 개선해 2017년 절대판정시스템(AJS) 3.0의 4가지 판정구성요인, 수행평가표준, 정성적 지표 및 점수시스템을 완성했지만, 이 역시 세계댄스스포츠연맹(WDSF)의 몇몇 주요 경기를 제외하고 외면을 받고 있다. 이유는 객관성과 공정정보보다 오래된 스케이팅시스템(TSS)이 주는 실용성과 편리성에 대한 혜택을 버리지 못하고 있어서다. ‘판정 시 엄정성을 갖춘 가이드라인이 있어야 객관성과 공정성을 담보할 수 있다.’는 인식이 아직까지 뿌리내리지 못한 채, 심판원을 전문가가 아닌 권위자로 인식하고 있는 데서 오늘 결과라고 사료된다. 심판원이 전문가라면, 2가지 단일구성요인(TQ-PS, MM-CP)에 각각 배정된 6명의 심판원은 절대판정시스템(AJS) 3.0의 가이드라인을 숙달해 정확하고 빠르게 수행평가표준 및 정성적 지표와 연결시켜 평가하고 판정점수를 입력할 수 있어야 한다(Vlatko, & Kovacevic, 2020a). 또한 종목당 최소 1분 30초에서 최대 2분의 짧은 시간 동안 실제로 경기를 수행할 수 있는 가이드라인에 해당하는 300㎡ 이상의 플로어(경기장 바닥)에서 최소 1커플부터 최대 14커플(소규모 경기장은 12커플)을 판정해야 하므로, 숙달된 전문가가 아니라면 오심은 의도와 상관없이 나타날 수밖에 없다(WDSF, 2021). 오심은 의도의 유무와 관계없이 이해충돌을 발생시키는 편파성(partiality)과 비윤리적 판정(unethical judgements)을 발현시키는 원인이다(WDSF, 2021).

사정이 이러한데, 1907년부터 한 세기 동안 평가기준이 없어 심판원의 과거 경력수준을 전문성으로 정당화하는 가운데 ‘정성적 평가(qualitative evaluation)로 판정했다.’고 믿어 왔다. 실상은 정성적 평가가 아니라, 심판원의 선호도에 따라 부여한 마킹이나 순위로 정량적 평가(quantitative evaluation)를 수행한 셈이다. 정량적 평가의 실용성 또는 편리성 때문에 현재까지

스케이팅시스템(TSS)을 사용하고 있지만, 이 시스템은 ‘객관적 평가기준으로 정성적 평가를 실현해야 한다.’는 당위성과 어울리지 않는다. 반면, 절대판정시스템(AJS) 3.0은 정량화할 수 있는 객관적 평가기준으로 정성적 평가를 실현할 수 있는 시스템이다. 물론, ISU 시스템처럼 기술력과 표현력에 해당하는 판정구성요인의 난이도가 명확히 정의되지 않아 감점과 가점을 평가하는 데 있어서 다소 문제가 있다. 향후 기술력과 표현력에 대한 난이도 연구로, 감점과 가점의 문제를 객관화할 수 있다면 올림픽 정식종목화에 큰 문제가 없다고 사료된다. 그럼에도 불구하고 현재까지 시시각각으로 변화하는 선수커플의 경기력을 객관적이며 공정하게 판정하는 데 필요한 타당성과 신뢰성을 갖춘 시스템은 절대판정시스템(AJS) 3.0이 유일하다. 난이도를 포함시켜 한 번 더 업그레이드해 절대판정시스템(AJS) 4.0을 현장에 적용할 수만 있다면, 2025년과 2029년 IOC총회에서 2028년 LA올림픽게임 또는 2032년 브리즈번 올림픽게임에 정식종목으로 채택될 수 있을 것이라고 사료된다.

VI. 결론 및 제언

댄스스포츠의 올림픽 정식종목화를 위한 여러 과제 중 판정 및 채점시스템은 1907년부터 한 세기 동안 객관적 평가기준이 없었던 순위평균시스템(MRS)과 스케이팅시스템(TSS)의 시대를 뒤로 하고, 2008년 객관성과 공정성을 담보하는 스포츠성격이 강조된 새로운 판정시스템(NJS) 1.0으로 혁신을 단행하였다. 이후 모든 인적단위를 배려하는 판정시스템(JS) 2.0과 허위성 판정을 최소화하는 판정시스템(JS) 2.1을 거쳐 2017년 7월부터 현재까지 허용오차로 허위성 판정을 제거하는 절대판정시스템(AJS) 3.0으로 개선을 거듭하고 있다. 이와 같은 판정시스템의 개선에도 불구하고

예견되는 판정문제는 전문커플경기가 스포츠의 기술력 및 예술의 표현력을 조합한 경기부문이란 사실을 잊고 기술력에만 치중할 가능성이 높다는 데 있다. 최근 2022년 제 23회 베이징 동계올림픽게임의 피겨스케이팅 여자 싱글부문에서 러시아 선수들이 고난이도 4회전 점프에 집착했던 경기력처럼, 전문커플경기도 기술구성요인에만 치중하도록 판정시스템이 작동할 가능성이 높다. 기술구성요인은 심판원이 명확히 판별할 수 있을 만큼 평가기준이 구조화되어 있어 선수커플이 아이스댄싱의 기술요소점수(Technical Elements Score)와 같은 ‘정성적 기술-파트너간의 기능(TQ-PS)’에만 집착할 가능성이 예견된다. 예술성을 평가하는 프로그램구성요인점수(Programme Components Score)에 해당하는 ‘음악에 맞는 움직임-안무와 표현(MM-CP)’은 표현력의 난이도를 토대로 평가기준을 설정하기 어려워 심판원의 허위성 판정이 작동할 가능성이 매우 높다. 선수커플이 보다 분명한 판정구성요인에서 고득점을 얻기 위해 기술력에만 집착할 가능성이 예견되는 이유다. 자칫 전문커플경기가 예술성을 잃고 기술력에만 치중한 나머지 스포츠와 예술을 조합한 경기라는 정체성을 잃어버릴 수 있으므로, 표현력을 강화할 수 있는 연구가 절실하다. 또한 4가지 판정구성요인별로 낮은 성적을 획득한 판정구성요인만을 해당 전문가에게 집중적으로 피드백을 받을 경우 경기력에만 치중할 수 있어 선수의 인권이 무시될 수 있다. 선수의 인권과 관련해 선수커플이 소속한 클럽이나 학원의 지도자와 코칭의 일관성도 고려될 수 있어, 인권을 보장할 수 있는 코칭이 무엇인지도 연구될 필요가 있다. 과거의 혜택에만 머물러 변화와 혁신에 주저하지 말고, 올림픽 정식종목화를 위해 ‘지금보다 더 객관성과 공정성을 담보하는 판정 및 채점시스템이 무엇인지?’ 또는 ‘기술력과 표현력 그리고 인권과 코칭이 어떻게 조화를 이루어야 하는지?’를 성찰하길 바라면서 댄스스포츠의 올림픽 정식종목화를 위한 과제를 갈음하고자 한다.

참고문헌

- 김동규(1989). 투쟁 스포츠 심판의 자질 및 심판풍토에 관한 조사연구. **인문연구**, 10(2), 281-321.
- 김미선, 이승훈(2021). 댄스스포츠 라틴종목 심사위원의 수준에 따른 일치도 분석. **한국체육학회지**, 60(5), 419-426.
- 김미선(2018). **시각탐색을 통한 댄스스포츠 심판시스템 분석**. 미간행 박사학위논문, 국민대학교 일반대학원.
- 김미숙, 임영희, 하혜석(2018). 댄스스포츠 심판에 대한 신뢰와 칸트의 도덕철학. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 26(3), 111-120.
- 김성아(2009). **댄스스포츠 연기력 평정척도의 타당도**. 미간행 박사학위논문, 국민대학교 일반대학원.
- 김은숙(2014). 댄스스포츠경기의 새로운 판정시스템 개발을 위한 심판판정의 집중력과 판정선호도 및 주의력의 관계. **한국체육과학회지**, 23(6), 493-508.
- 김응준, 정진오(2008). 혼합연구방법을 이용한 댄스스포츠경기의 예비심사평정척도 개발. **한국체육측정평가학회지**, 10(1), 13-29.
- 김응준(2007). 국제 댄스스포츠 심사위원의 평가적합성과 선수 경기력의 관계. **한국사회체육학회지**, 29, 727-738.
- 김응준, 정진오(2006). 댄스스포츠 경기대회의 심사판정자 객관도. **한국체육학회지**, 45(3), 469-479.
- 김지은, 전유정(2018). 댄스스포츠 선수의 순위결정: Rasch 모형의 적용. **한국무용연구**, 36(4), 45-67.
- 김형돈, 권순용, 채진석(2012). 국내 댄스스포츠 경기대회의 국내·외 심사자 판정 적합도 검정. **한국체육과학회지**, 21(3), 1319-1329.
- 박도순(2006). **측정·평가21 척도법**. 서울: 교육과학사.
- 이승훈, 김미선(2020). 댄스스포츠 라틴 종목 심사특성에 따른 일치도 분석. **체육과학연구**, 31(4), 830-839.
- 이영란, 정진오(2011). 댄스스포츠 심판의 스트레스 원인 탐색. **한국리듬운동학회지**, 4(1), 29-53.
- 이충훈, 허경아(2006). 댄스스포츠 경기에서 심사위원의 심사기준에 대한 분석. **한국스포츠리서치**, 17(5), 253-264.
- 이한우, 신정택(2011). 내·외적 주의초점 피드포워드와 피드백의 조합에 따른 골프퍼팅과제의 수행 및 학습효과. **한국스포츠학회지**, 9(3), 99-110.
- 정진오(2022, 1, 25). ‘심판원’은 경기장에서 경쟁하는 사람의 경기력을 ‘판정’한다. 네이버블로그 춤과 스포츠: 판정문제개선. 2022, 3월 11일 <https://blog.naver.com/honester7/>에서 검색.
- 정진오(2018, 5, 22). ‘청소년 스탠다드 및 라틴아메리칸 선수’는 모두 어디로 갔을까?. 네이버블로그 춤과 스포츠: 커플댄스실태. 2022, 3월 11일 <https://blog.naver.com/honester7/>에서 검색.
- 정진오(2008). 댄스스포츠경기의 판정순위 손실에 따른 채점방식의 제고. **한국사회체육학회지**, 32, 1313-1324.
- 정진오(2007). 댄스스포츠 경기방식에 대한 이해. **한국댄스스포츠학회지(현 한국리듬운동학회)**, 2, 1-13.
- 정진오, 김응준(2006). 댄스스포츠 경기대회의 심판구성 및 판정에 대한 연구. **한국사회체육학회지**, 26, 483-495.
- 조미호, 정진오(2011). 댄스스포츠 심판의 판정전문화에 대한 질적분석(1): 심판전문화의 경험적과정. **한국리듬운동학회지**, 4(2), 41-63.
- 조영달(2005). **제도공간의 질적연구 방법론**. 서울: 교육과학사.
- 최병일(2002). **댄스스포츠의 채점방식에 관한 비교연구**. 미간행 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- Adrian, N., Silvia, T. & Constanța, U. (2017). A Computerized System For Judging Dancesport Competitions-An Innovative Application. The 13th International Scientific Conference eLearning

- and Software for Education, 10.12753/ 2066-026X-17-199. Retrieved March 11, 2022. from <https://www.proquest.com/openview/>
- Ambrož, N. (2010, January). International DanceSport Federation New Judging System. *World Dancesport Mag.* 4, 36-40. Retrieved March 6, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- ARISF internet. Members. Retrieved March 6, 2022, from <https://www.arisf.sport/>
- Boland, P. J. (1989). Majority Systems and The Condorcet Jury Theorem. *Journal of the Royal Statistical Society Series D The Statistician*, 38, 181-189.
- Casey, W. (2009). *Firsts: Origins of Everyday Things That Changed the World*. London: Turnaround.
- Carlsen, J. (1996). *Certified Correct. The dancesport scrutineer's rulebook and observer's guide to competition marks*. Canada, Halifax: Dancing Bear Publishing Company.
- Dawson. A. (1963). *The Skating System. Working out the marks in ballroom dancing championships*. Official Board of Ballroom Dancing.
- Fahr, D., Gopie, K. R., Graham, S. S., Grigo, P., Ma, G., Robitzky, N., Roth, M., GmbH, S. S. & Shaughnessy, T. (2019, February). WDSF Rules and Regulations Manual Breaking (Version 1). Retrieved March 24, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- Hiller, S. (2000, November 16). Judging. *Dance News*. newspaper.
- IOC (2021, October). Olympic Charter. Maison Olympique CP 356 1007 Lausanne Switzerland.
- Keck, M. L. B. (1998). *An Analysis of the current Judging Methods used in Competitive Ballroom Dancing Including Comparisons to Competitive Pairs Figure skating and Ice Dancing*. Unpublished master's thesis, Brigham Young University, Utah State, America.
- Mayer-Karakis, B. (2009). *Ballroom Icons*. Dancesport Publishing.
- Monleón, C., Cañadas, E., Sanchis, C., Serrano, J., Martin, M. & Blasco, E. (2018). Evaluating the Performance of Adjudicators after a DanceSport Competition. *Journal of Sport Psychology*, 27(1), 23-30.
- Mora, X. (2001, July). The Skating System(2nd Eds.). Retrieved March 4, 2022, from <https://mat.uab.cat/>
- Mora, X. & Braden A. (2002, April 26). Improving The Skating System-I. Retrieved March 4, 2022, from <https://mat.uab.cat/>
- Mora, X. (2004, November 30). Improving The Skating System- II : Methods And Paradoxes From A Broader Perspective. Retrieved March 4, 2022, from <https://mat.uab.cat/>
- Online Etymology Dictionary internet. Conscience. Retrieved March 9, 2022, from <https://www.etymonline.com/>
- Prelević, M. (2018). The Analysis of the Judging System 2.1 in Dancesport. *Research in Physical Education, Sport & Health*, 7(2), 75-83.
- Prelević, M. (2017). Judging System in Dancesport. *Sport-Science & Practice*, 7(1), 55-66.
- Premelc, S., Vučkovic, G., James, N. & Leskošek, B. (2019). Reliability of Judging in DanceSport. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-8.
- Radler. D. (1998). How a dance competition is judged. Retrieved March 11, 2022, from <http://www.ballroomdance.net/>
- Sietas, M. (2015a, July 17). Grand Slam Series, Championships/Cups Multisport Event Format. WDSF Vision 2012 And Beyond. Retrieve March 4, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- Sietas, M. (2015b, October 15). Judging System 2.1 (2015): Explanation of the calculation formula. WDSF Vision 2012 and Beyond. Retrieve March

- 4, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- Silvia, T. & Adrian, N. A. (2016). Study Regarding The Need to Objectify Evaluation in Latin American Dances. *Science, Movement and Health*, 16(2), 706-71.
- Tay, S., Ambroz, N., Sulek, D., Ivanov, V. & Bosco, F. (2013). *world DanceSport federation Adjudicators' Handbook*. WDSF DanceSport Academy.
- Tay, S., Ambroz, N., Sulek, D., Ivanov, V. & Bosco, F. (2015). *world DanceSport federation Adjudicators' Handbook(2nd Eds.)*. WDSF DanceSport Academy.
- Tušak, M. (2018). Important Psychological Issues in Relation to Evaluation and Estimation in Dance. IDO Dance Sport Rules & Regulations: Annex 1. 133-136.
- Vermeij, R., & Brandt, R. (2002, June). Artistic Criteria for IDSF Adjudicators. Amsterdam: Discussion Partner to open up the debate about “Artistic Criteria” for IDSF.
- Vermeij, R. (1994). *Latin: Thinking, Sensing and Doing in the Latin-American Dancing*. Holland: Institution for Dance Development.
- Vlatko, P., & Kovacevic, B. J. (2020a). Judging Objectivity Analysis with Judging Component “Movement to Music” in Standard Sport Dance “Tango”. *Research in Physical Education, Sport & Health*, 9(2), 39-44.
- Vlatko, P., & Kovacevic, B. J. (2020b). Judging Objectivity Analysis with Judging Component “Partnering Skills” in Latin American Sport Dance “Rumba”. *Research in Physical Education, Sport & Health*, 9(2), 40-45.
- Vlatko, P., & Kovacevic, B. J. (2020c). Judging Objectivity Analysis with Judging Component “Technical Qualities” in Standard Sport Dance “English Waltz”. *Research in Physical Education, Sport & Health*, 9(1), 201-206.
- Vlatko, P., & Kovacevic, B. J. (2020d). Judging Objectivity Analysis with Judging Component “Choreography and Presentation” in Latin American Sport Dance “Cha Cha Cha”. *Research in Physical Education, Sport & Health*, 9(1), 195-200.
- Wainwright, L. (1996). *The story of British popular dance: Early dates and names verified*. London: Brighton, International Dance Teachers Association.
- WDC internet (2020, May). WDC Competition Rules. Retrieved March 6, 2022, from <https://www.wdcdance.com/>
- WDSF internet. Judging Systems. Retrieved March 11, 2022a, from <https://www.worlddancesport.org/>
- WDSF internet. How It All Started: 1920-1999. Retrieved March 11, 2022b, from <https://www.worlddancesport.org/>
- WDSF internet (2021, June 14-22). WDSF Competition Rules. Retrieved March 6, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- WDSF Office. (2017, September 15). Sports Bulletin 4/17-Number of Judges with the use of JS 3.0. Retrieved March 6, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- WDSF internet (2014, January 18). Minutes of the WDSF Presidium Meeting held at Barcelona, Spain. Retrieved March 6, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- WDSF internet (2011, June, 28). A Press Release from the President of IDSF. Retrieved March 13, 2022, from <https://www.worlddancesport.org/>
- WDSF.(2009. August, 23). IDSF New Judging System Proposal Stuttgart. Retrieved March 13, 2022, from <https://slideplayer.com/>

논문투고일 : 2022. 03. 13.

심사일 : 2022. 03. 15.

게재확정일 : 2022. 04. 15.