

석사학위논문

배드민턴 한국·중국 남자고등부 선수들의
단식경기 기술에 대한 비교 분석

지도교수 이 세 형



제주대학교 교육대학원

체육교육전공

장 기 영

2005년 6월

배드민턴 한국·중국 남자고등부 선수들의 단식경기 기술에 대한 비교 분석

지도교수 이 세 형

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함.

2005년 4월 일

제주대학교 교육대학원 체육교육전공



장기영의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2005년 6월 일

심사위원장 _____인

심 사 위 원 _____인

심 사 위 원 _____인

<국문 초록>

배드민턴 한국·중국 남자고등부 선수들의 단식경기 기술에 대한 비교 분석

장 기 영

제주대학교 교육대학원 체육교육 전공

지도교수 이 세 형

본 연구는 2003년 한·중·일 주니어 교환경기(단체전)에 출전한 한국과 중국대표 남자고등부 단식 경기의 경기 내용을 분석한 결과 다음과 같다.

1. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도수에 대한 성공률을 조사한 결과 한국대표선수는 Drive, Push, Smash, Drop, Hair-pin, High Clear, Under Clear 순으로 나타났고, 중국대표선수는 Push, High Clear, Drive, Smash, Drop, Hair-pin, Under Clear 순으로 나타났다.
2. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 총 시도수에 대한 결과를 보면 한국대표선수가 시도한 기술은 Under Clear, Hair-pin, High Clear, Smash, Drop, Drive, Push 기술의 순서로 나타났고, 중국대표선수가 시도한 기술 순위는 Under Clear, Hair-pin, Smash, Drop, High Clear, Drive, Push 기술 순으로 나타났다.
3. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 내용분석 결과를 살펴보면 한국대표선수는 중국대표선수보다 Drive, High Clear, Under Clear, Drop 기술을 더 많이 시도하였는데 이는 정확한 Stroke을 구사 하면서 안정감 있는 경기를 시도한 것으로 사료된다.

* 본 논문은 2005년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

중국대표선수는 Smash, Hair-pin, Push 기술을 더 많이 시도한 것으로 나타났다는데 섬세한 기술을 이용하여 기회를 자주 만들어 강력한 기술을 많이 활용한 것으로 나타났다.

4. 한국대표선수와 중국대표선수의 각 기술별 차이를 비교해 본 결과 Drive, Smash, Drop, Hairpin, Push는 차이가 없는 것으로 나타났으나, High Clear와 Under Clear 에서 차이가 있는 것으로 나타났다.

5. 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 득점 내용을 비교 분석해 본 결과 중국 C. J 선수의 경우 Sm과 Pu 기술의 득점이 높게 나타난 것은 전반적으로 공격 지향적인 플레이를 실시하였으며, 기교 있는 Net Play를 함으로써 루트는 단순하지만 파워를 앞세운 경기 운영을 한 것으로 사료된다.

그리고 한국 선수에 비해 중국의 L. Y 선수의 경우 Stroke 위주의 경기 운영을 하였으며, 안정된 수비와 힘을 바탕으로 정확하고 스피드 한 U-CI와 H-CI를 많이 구사하고 결정타를 유도하여 득점으로 연결시킨 것으로 나타났다.

중국 G. W. J 선수의 경우는 다른 선수의 경기와 마찬가지로 Sm에서 많은 득점으로 연결하였는데, 기술별 고른 득점을 보이면서 전체적으로 힘과 체력을 앞세운 다양한 기술의 시도와 정확한 기회 포착으로 결정타를 구사한 것으로 사료된다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	4
3. 연구의 문제	4
4. 연구의 제한점	5
II. 이론적 배경	6
1. 한국과 중국의 배드민턴	6
2. 배드민턴의 지식구조	9
3. 배드민턴 Stroke 기술의 역학적 관계	11
4. 경기의 승패를 좌우하는 요인들	12
5. 타구를 구성하는 방법	16
6. 용어의 정의	18
III. 연구 방법	21
1. 연구 대상	21
2. 측정 도구	21
3. 자료 처리	22
IV. 연구 결과 및 해석	23
1. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률	23

2. 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 내용 분석	26
3. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 내용 분석	29
4. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 비교 분석	41
5. 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	42
V. 논의	50
VI. 결론	53
1. 결론	53
참고문헌	55
Abstract	58



표 목 차

표 1. 남자 단식 세계 랭킹 순위	9
표 2. 연구 대상자의 특성	21
표 3. 촬영 분석 도구	22
표 4. 한국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률	24
표 5. 중국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률	25
표 6. 한국대표선수의 경기별 내용분석	27
표 7. 중국대표선수의 경기별 내용분석	28
표 8. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dr 시도수 및 성공수	29
표 9. 한국대표선수와 중국대표선수의 Sm 시도수 및 성공수	31
표 10. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-Cl 시도수 및 성공수	33
표 11. 한국대표선수와 중국대표선수의 U-Cl 시도수 및 성공수	34
표 12. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dp 시도수 및 성공수	36
표 13. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-p 시도수 및 성공수	38
표 14. 한국대표선수와 중국대표선수의 Pu 시도수 및 성공수	39
표 15. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 비교 분석	41
표 16. 한국 J. H. M 선수와 중국 C. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	43
표 17. 한국 J. H. M 선수와 중국 C. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	44
표 18. 한국 P. Y. U 선수와 중국 L. Y 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	45
표 19. 한국 P. Y. U 선수와 중국 L. Y 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	46
표 20. 한국 Y. Y. S 선수와 중국 G. W. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	47
표 21. 한국 Y. Y. S 선수와 중국 G. W. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석	48

그 립 목 차

그림 1. 배드민턴의 지식구조	10
그림 2. 각 타구별 상관도	18
그림 3. 카메라 위치	22
그림 4. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 성공률	25
그림 5. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도률	26
그림 6. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dr 시도수 및 성공수	30
그림 7. 한국대표선수와 중국대표선수의 Sm 시도수 및 성공수	31
그림 8. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-Cl 시도수 및 성공수	33
그림 9. 한국대표선수와 중국대표선수의 U-Cl 시도수 및 성공수	35
그림 10. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dp 시도수 및 성공수	36
그림 11. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-p 시도수 및 성공수	38
그림 12. 한국대표선수와 중국대표선수의 Pu 시도수 및 성공수	40

I. 서론

1. 연구의 필요성

배드민턴이란 코트의 중앙에 위치한 Net를 사이에 두고 두 팀의 경기자(단식·복식·혼합복식)가 Shuttle Cock이라 부르는 깃털 모양의 공을 Racket으로 번갈아 가며 상대방 Court에 쳐 넘겨서 승패를 다투는 게임이다(김학석, 1982).

배드민턴 운동은 신체의 고도한 기술을 필요로 하므로 민첩성, 지구력, 순발력 그리고 정확한 판단력 등을 양성할 수 있는 좋은 경기종목으로 근래에 와서 경제적인 성장과 함께 여가를 통한 건강증진의 방법 및 유희적으로 실시하여 오다가 차츰 발전하여 경기화 되면서 실내경기로서 대중의 각광을 받기 시작하였다(박기현, 1984).

배드민턴은 타 스포츠 종목에 비하여 장소와 시설에 관계없이 누구나 다 즐길 수 있는 운동종목으로 인기를 끌고 있다. 타 운동에 비하여 운동량이 적은 경기라고 인식하고 있으나 실제로는 기술적인 면이나 운동량에서 고도의 기술과 많은 운동량을 필요로 한다.

오늘날 많은 사람들이 배드민턴 운동을 즐기고 있는데 이것은 스포츠의 순수성에 비추어 볼 때 남녀노소 누구나가 참여할 수 있는 운동이므로 체위향상과 건강유지의 발전에 영향을 미치기 때문이다(김명수, 1974).

배드민턴의 경기는 1820년대 인도의 Poona지방에서 행하여지던 놀이의 하나였는데 이것을 인도에 주둔하고 있던 영국의 한 장교가 1873년에 본국으로 돌아가 소개한 것이 이 경기의 시초로 당시 Poona라고 불리었던 이 놀이를 Gloucestershire주 Beaufort경의 소유였던 Badminton 이라는 마을에서 경기규칙을 만들어 경기가 시작되었고 오늘날 Badminton 이라는 이름이 붙게 되었다(김명수, 1974).

이와 같은 기원 면에서 볼 때 배드민턴은 아시아인의 신체 형태와 체력에 적합한 운동경기라 생각된다.

그 예로 그동안 세계 각종 중요대회의 정상을 말레이시아, 인도네시아, 인도, 중국, 한국선수들이 차지해 왔기 때문이다.

특히 배드민턴 경기는 탁구와 더불어 아시아 챔피언이 곧 세계 챔피언이라 말할 수 있겠다.

우리나라의 경우 짧은 역사에도 불구하고 그동안 지도자와 선수들의 부단한 연구와 노력의 결과로 각종 국제 경기대회에서 정상을 차지했다.

지금까지 보고된 배드민턴에 관한 연구를 살펴보면 정정웅(1975)은 배드민턴 기술 및 경기력 향상을 위해서는 기초 체력의 훈련이 기술에 못지않게 중요하다고 하였고, 박동근(1977)은 기초 체력의 향상이 배드민턴의 기술 및 경기력 향상에 도움이 된다고 밝혔고, 신범철외 6명(1982)은 국가대표 남자 6명과 여자 6명을 대상으로 측정 분석한 결과 세계 정상급 선수의 단식 및 복식 경기 중의 심박수는 150-170회를 유지하였으나, 다른 국가대표 선수들은 120-195회를 나타내어 개인차가 심하다고 보고 하였으며, 박동근(1997)은 배드민턴 선수들의 경기력 향상을 위한 기초에서 장신 선수 육성과 한국 선수 남, 여는 기초 체력의 개인차가 심하고 세계 정상급 선수들은 손목 스냅 근력이 우세한데 비해 한국 선수 남, 여 선수들은 빈약하다고 하였다.

구제연(1982)의 배드민턴 경기 기술에 관한 연구조사에 따르면 Short Service와 Hairpin, Drop, High clear, Smash의 성공과 실수를 비교하였고, 김병식(1983)은 국내외 정상급 각 4팀의 경기내용을 조사 분석한 결과 중심적 기술은 국외 팀은 Drive, Under Clear, Smash, Push 순이고, 국내 팀은 Drive, Smash, Under Clear, Short Service, Push 순으로 한국 팀이 세계 정상급 수준에 올랐다고 했으며, 박기현(1984)은 배드민턴 여자 단식경기 분석에서 한국과 중국의 기술별 시도수와 성공수, 실패수와 코트별 시도수를 비교 분석하였고, 손광섭(1987)은 배드민턴 남자단식 경기의 내용분석에서 한국은 일본보다 한 타임 빠른 Stroke를 구사 하고 게임운영이 다양한

것으로 나타났다.

최정(1988)은 배드민턴 남자 단식경기 내용에 관한 연구에서 세계 정상급으로 성장하려면 한국대표 선수들은 강한 체력의 연마와 수비의 안정과 적극적이고 다양한 공격기술의 개발에 힘써야 한다고 제안하고 있다. 그리고 김정태(1983)는 심판의 태도에 관한 인지 구조를 보기 위하여 설문지 조사를 한 결과 심판의 태도가 경기자에게 미치는 영향이 크다고 발표하였다.

이와 같이 선행 연구에서 볼 수 있듯이 최근 들어 배드민턴 남자 단식 경기에 관한 연구가 미흡한 실정이며 특히 학생 선수들에 대한 비교분석 및 연구에 따른 기초 자료가 전무한 실정이다.

외국의 경우는 이미 오래전부터 남자 단식경기의 경기력을 향상시키기 위한 연구가 진행되어져 왔다.

Margaret, V.B. 와 Virginia, A.B(Badminton, Wc C. Brown Co. New York, 1975)의 저서 「Badminton」에서 남자 단식경기를 다음과 같이 표현하고 있다.

“Double play, the most popular form of badminton, requires skill, wit and cleverness. It is exciting, extremely fast and demands excellent teamwork.

It also requires less stamina than single and is a game in which a weakness in a player's game can be disguised.”

이와 같이 배드민턴은 기술과 기지 그리고 지구성을 필요로 하는 경기인 만큼 각종 국제경기대회를 대비해서 우수 선수들의 경기력(기술×체력×심리적요인) 증대를 위한 체육 과학적 연구가 속속 추진되어 정상을 차지하고 지키기 위하여 연구자들은 보다 많은 노력을 기울여야 할 것이다(류정무외 2명, 1983).

배드민턴 경기는 동양인의 신체적 특징을 고려할 때 올림픽과 각종 국제 경기에서 좋은 성적을 낼 수 있는 스포츠 종목의 하나로 과학적이고 체계적인 방법에 의해 훈련을 한다면 앞으로 매우 가능성 있는 종목으로 기대되고 있다. 그 예로서 다양한 스포츠 종목 가운데 배드민턴은 여러 올림픽

및 각종 중요 국제대회에서 좋은 성적을 거둬오면서 우리나라의 스포츠가 세계 강국으로 발돋움 하는데 크게 이바지 한 바 있다.

이에 본 연구자는 우리나라 남자 단식경기의 기술 향상을 위하여 학생 선수들에 대한 더욱 합리적이고 과학적인 경기의 기술 및 전략분석에 대한 필요성에 의해 연구자는 배드민턴 남자고등부 단식경기 내용을 파악하기 위하여 2003년 한·중·일 주니어 교환경기에 참가한 세계 정상급의 중국대표 남자고등부 단식 선수들과 한국대표 남자고등부 단식 선수들을 중심으로 각 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률, 경기별 내용 분석, 기술별 내용 분석, 기술별 t-test 비교 분석 그리고 경기별 득점 내용을 비교 분석하여 장·단점을 파악함으로써 남자 단식경기 선수들의 기술 향상을 위한 기술지도 및 훈련에 필요한 기초 자료를 얻고자 본 연구를 착수하였다.

2. 연구의 목적

현재 우리나라의 배드민턴 수준은 여자 선수들은 단, 복식에서 세계 정상급의 수준이고 남자 선수들도 복식에서 세계 정상급의 수준을 유지하고 있으나 남자 단식경기의 수준은 그렇지 못한 실정이다.

이에 2003년 한·중·일 주니어 교환경기에 참가한 선수 중 세계 정상급의 중국대표 남자고등부 단식 선수들과 한국대표 남자고등부 단식 선수들의 경기 내용을 면밀히 비교 분석하고 장·단점을 파악하여 경기 운영과 선수 기술 향상을 위한 지도 자료를 제공하는데 그 목적이 있다.

3. 연구의 문제

본 연구목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1) 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률의 차이가 있는가?

- 2) 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 내용의 차이가 있는가?
- 3) 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 내용의 차이가 있는가?
- 4) 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 비교의 차이가 있는가?
- 5) 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 득점 내용의 차이가 있는가?

4. 연구의 제한점

- 1) 배드민턴 경기는 원칙적으로 3set 시합인데 대부분 2set로 끝난 경우로 모든 자료를 2set까지 만으로 결과를 처리하였다.
- 2) 각 선수들의 신체적 특성을 고려하지 않았다.
- 3) 기술의 유형을 Fore Hand와 Back Hand Stroke로 구분하여 조사하지 않았다.
- 4) Service를 기술로 처리하지 않았다.



II. 이론적 배경

1. 한국과 중국의 배드민턴

1) 한국 배드민턴의 발달과 실정

우리나라에 배드민턴이 보급된 것은 해방 후의 일로 YMCA에 관계하는 외국인들을 통해서 1945년 배드민턴이 전래되었다. 이후 1957년에 대한배드민턴협회를 결성하였으며, 그 해에 제1회 남녀 배드민턴 대회를 개최하였다. 1962년에 대한체육회 산하의 정식 경기단체로 인정받았으며, 그 해 7월 IBF에 가맹하여 정식 회원국이 되었다. 그리고 같은 해에 제43회 전국체육대회의 정식종목으로 채택되었다(한성귀외 3명, 1994). 같은 해인 1962년에 개최된 제4회 자카르타 아시아 경기대회에 정식종목으로 채택되었는데, 그 다음 대회인 1966년 제5회 방콕 아시아 경기대회에 처녀 출전하였고, 1969년 제2회 아시아 배드민턴 선수권대회(마닐라)에서는 여자복식에서 우승을 차지하였다. 제6회 대회에서는 여자 단체 3위를 차지하였다. 그리고 1977년에는 아시아와 아프리카의 국가가 중심이 된 세계 배드민턴 연맹(World Badminton Federation : WBF)에 창립과 동시에 가입하였다.

그 이후에도 지속적인 발전을 거듭하던 우리나라는 1981년 제71회 전영국선수권대회에서 황선애 선수가 여자 단식 1위, 김연자 유상희 조가 여자복식 3위를 차지하는 것을 시발로 하여 1982년 덴마크 오픈 남자복식 우승(박주봉 김문수), 제9회 뉴델리 아시아 경기대회 여자복식 우승(황선애 강행숙), 1985년 세계선수권대회 남자복식(박주봉 김문수), 혼합복식(박주봉 유상희) 우승 등의 주요 전적을 거두었다.

그 뒤에도 한국 배드민턴은 세계 대회에서 좋은 성적을 거두었는데, 1985년 제75회 전영국선수권대회 박주봉 김문수 조가 남자복식 1위와 김연자 유상희 조가 여자복식 3위를 차지하였다.

배드민턴이 정식종목으로 채택된 1992년 제25회 바르셀로나 올림픽대회에서 박주봉 김문수 조의 남자복식과 정소영 황혜영 조의 여자복식 우승을 시작으로 여자단식에서는 방수현 선수가 준우승을 하였고 그리고 여자복식에서 동메달을 추가하였다. 그리고 1996년 제26회 애틀랜타 올림픽에서는 김동문 길영아 조의 혼합복식과 방수현선수가 여자단식에서 우승을 하였으며, 혼합복식과 여자복식에서도 은메달을 추가하였다. 2000년 제27회 시드니 올림픽에서는 이동수 유용성 조가 남자복식 준우승을 그리고 2004년 제28회 아테네 올림픽에서는 남자복식에서 김동문 하태권 조가 우승을 이동수 유용성 조가 준우승을 차지하였고, 남자단식에서 사상 최초로 손승모 선수가 준우승을 획득하는 쾌거를 이룸으로서 우리나라의 배드민턴이 세계적인 수준에 오르는 계기가 되었다.

한편 생활체육 동호인 수에 있어서도 다른 종목보다 월등히 많아서 질적 및 양적인 면에서 명실 공히 세계적인 수준에 도달해 있다.

그러나 남녀 복식 종목과 혼합복식은 강한 반면에 여자단식, 특히 남자단식이 매우 취약한 실정이다.

이러한 경기력을 보강하고자 초·중·고등학생 선수들을 대상으로 한 시합에서 단식종목의 상위 입상자에게 장학금을 지급하는 등의 방안으로써 경기력의 균형적인 발전을 도모하고 있는 실정이다.

2) 중국 배드민턴의 실정

현재 중국은 한국을 제물로 2008년 베이징 올림픽에서 전관왕 정상 등극을 목표로 준비를 하고 있다. 최근 2005년 5월에 중국 베이징에서 막을 내린 2005 세계혼합단체배드민턴선수권대회에서 한국에 이어 인도네시아마저 3-0으로 완파하고 우승을 일궈냈다. 중국은 지난 3월 전영오픈에서도 혼합복식을 제외한 4개 종목을 휩쓸어 세계 최강임을 입증하며 자국에서 열리는 올림픽에서 5개 전 종목 독식의 야망을 다시 부풀리고 있다.

베이징 올림픽을 유치한 중국은 리허설 격인 지난해 아테네 올림픽에서

내심 거함 미국을 수장시키고 1위 등극을 노렸지만 아깝게 실패했다.

아테네 올림픽에 대비해 “119프로젝트”를 마련, 훈련의 과학화와 현대화 등에 투자를 아끼지 않았지만, 불과 금 3개 차이로 2위에 머문 데 아쉬움을 감추지 못하고 있다. 그에 대한 실패의 원인을 당시 전 종목을 꿈꿨다 실패한 배드민턴에서 미련을 떨치지 못했다. 미국의 벽을 넘을 수도 있었던 아쉬운 상황이었다고 중국 배드민턴의 관계자는 지금도 말하고 있다. 따라서 중국은 지속적인 투자를 통해 배드민턴에서 두 번 다시 실수를 하지 않겠다는 다짐이다. 공교롭게도 배드민턴은 한국의 효자종목이기도 하기 때문에 비상이 아닐 수 없다.

중국의 배드민턴은 프로농구와 프로축구, 탁구에 이은 중국의 4번째 인기 스포츠로서 최근에 열린 세계배드민턴선수권대회 같은 경우 무려 5시간이 소요되는 자국의 경기를 오전·오후로 연일 생중계하고 대표 팀의 특집 등을 집중 편성 보도했다. 신문 또한 톱은 당연히 배드민턴이 장식했고, 1만 명 수용 규모의 체육관 또한 유료 관중이 만원사례를 이뤘다.

중국은 초·중·고·실업 등을 통틀어 등록 선수만 1000만 명이다. 게다가 국가대표 선수가 180명으로 구성된다. 국가대표 1·2진이 100명이며 청소년대표 1·2진이 80명 정도이다. 이들은 두꺼운 선수층에 기량차도 크지 않아 살아남기 위해 스스로 몸부림치고 있다(서울신문, 2005. 5. 17).

중국은 현재 남자단식 세계 랭킹에 Lin Dan 선수가 1위에 올라 있으며, Bao Chunlai 선수가 5위, Chen Hong 선수가 7위에 진입하여 세계 톱 10에 3명이나 포진하고 있다.

그에 비해 한국은 세계 10위권 내에는 진입을 못하고 있으며, 협회에 등록된 팀 수가 265팀에 불과한 실정이다.

표 1. 남자 단식 세계 랭킹 순위

구분 순 위	성 명	나 이	국 적
1	Lin Dan	23	CHN
2	Jonassen Kenneth	32	DEN
3	Gate Peter	30	DEN
4	Lee Chung Wei	24	MAS
5	Bao Chunlai	23	CHN
6	Hashim Muhd Hafiz B	24	MAS
7	Chen Hong	27	CHN
8	Hidayat Tufik	25	INA
9	Ng Wei	25	HKG
10	Ponsana Boonsak	24	THA
20	Shon Seung Mo	26	KOR
23	Lee Hyun Il	26	KOR
28	Park Sung Hwan	22	KOR

자료출처 : <http://www.intbadfed.org/>, 2005년 5월 기준

2. 배드민턴의 지식구조

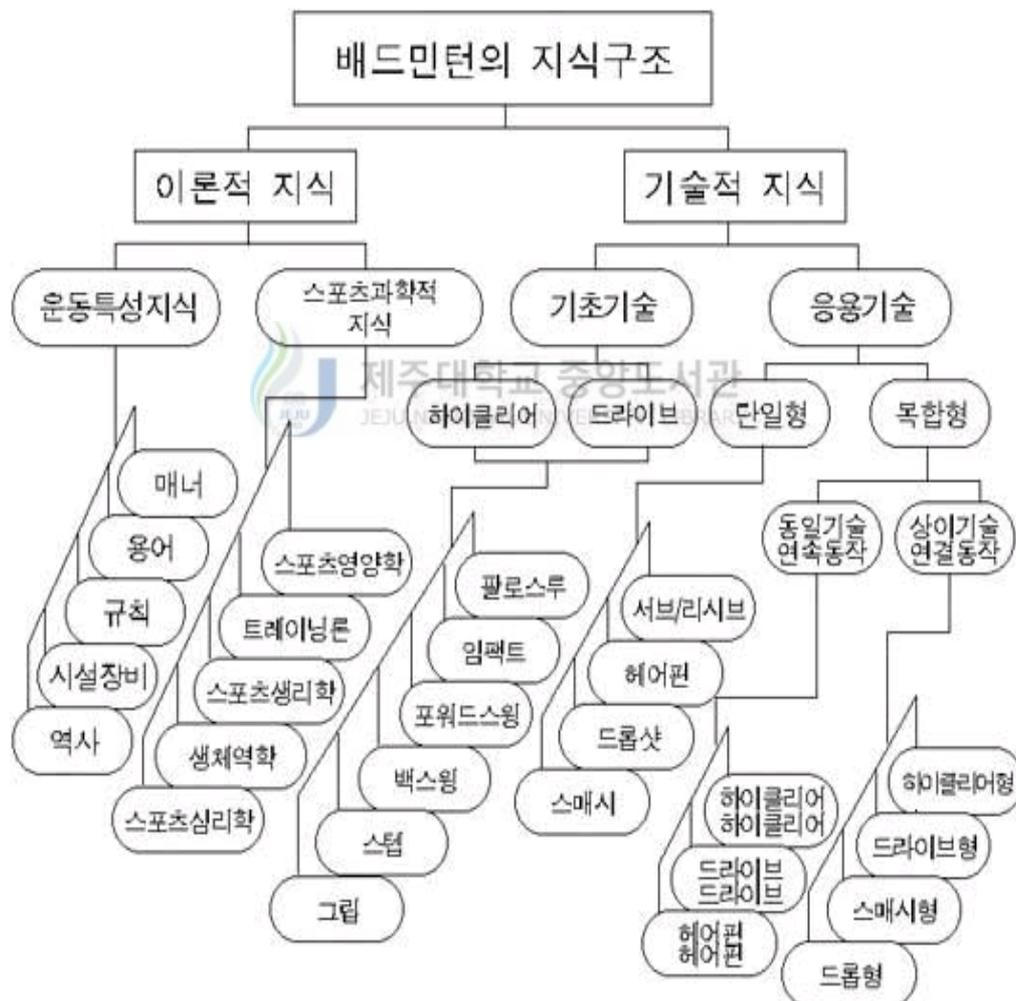
배드민턴의 지식은 인위적으로 이해하고 숙지해야 하는 이론적 지식과 인위적으로 이해하기도 하지만 결국 몸으로 체득해야 하는 기술적 지식으로 구분할 수 있다.

이론적 지식은 배드민턴의 역사, 시설장비, 규칙, 용어, 매너 등 배드민턴 운동에서 비롯되는 운동특성 지식과 스포츠심리학, 생체역학, 스포츠생리학, 트레이닝론, 스포츠영양학의 스포츠과학적 지식으로 나눌 수 있다.

그리고 기술적 지식은 배드민턴의 기초로 구성하고 있는 기초기술과 코트

거리와 공간 활용을 중심으로 한 응용기술로 구분할 수 있다. 기초기술은 배드민턴 경기를 수행할 수 있는 가장 기초적인 기술이며 네트와 상관없이 타구 연습을 할 수 있는 하이클리어와 드라이브로 구분하며 모든 기초기술은 그립과 풋워크, 백스윙, 포워드스윙, 임팩트, 팔로스루로 이루어진다.

응용기술은 단일형과 복합형으로 구분하며, 단일형에는 서브/리시브, 헤어핀, 드롭, 스매시로 나누어지고 복합형은 동일기술을 연속적으로 연습할 수 있는 기술과 상이기술을 복합적으로 연결해서 연습하는 형태로 구분할 수 있다(국민생활체육협의회).



자료출처 : <http://www.sports-net.or.kr/>

그림 1. 배드민턴의 지식구조

3. 배드민턴 Stroke 기술의 역학적 관계

배드민턴 경기에서 자신의 최고 능력을 발휘하기 위해서는 정확한 Stroke가 필요하다. 어느 위치에서 Stroke를 하든 셔틀콕은 반드시 아래로 향하여 Flight된다.

셔틀콕은 어느 지점에 이르면 공기의 저항으로 그 시점에서는 Stroke의 강도는 큰 영향이 없다(김인식, 1979).

위에서 말한 셔틀콕의 특성 때문에 Flight에 의한 기술 유형을 분류하여 보면, Service, Clear, Smash, Drop, Drive, Push, Hairpin, Cross, Cut 등으로 크게 나누어 볼 수 있다.

배드민턴은 궁극적으로 셔틀콕을 필요한 정도의 속도와 방향으로 반구하기 위하여 셔틀콕에 Impact를 가하는 테니스, 탁구와 같은 Racket 경기이다. 따라서 Stroke는 셔틀콕과 Racket을 서로 충돌시키는 필수적인 동작이며, 그 결과는 Impact에 저항되는 바람, 중력, 셔틀콕, Racket등 여러 변수들에 의해 결정되어 진다.

Flight의 기술은 여러 유형이 있으며, 이것들은 각기 특유의 요소와 장·단점을 가지므로 적절한 선택과 사용이 열쇠가 된다.

Impact후의 셔틀콕의 운동 진행경로는 다음의 요소들에 의해 결정된다(대한체육회, 1998).

- 1) 셔틀콕이 Impact 되는 Racket면의 위치
- 2) Racket의 Impact 전의 속도와 후의 속도
- 3) 셔틀콕의 Impact 후의 속도
- 4) Impact시 셔틀콕에 가해진 Spin의 정도
- 5) Impact시 가해진 근력
- 6) 기타 외부 조건

등에 의해서 Impact 후의 셔틀콕의 운동 진행경로가 좌우, 상하로 자유롭게 Flight되고 변화하며, Stroke의 힘의 배분에 따라 속도가 결정되어 진다.

4. 경기의 승패를 좌우하는 요인들

이재복(<http://ebadminton.co.kr/>, 2005) KBS배드민턴 해설위원은 경기의 승패를 좌우하는 요인들을 다음과 같이 말하고 있다.

배드민턴 경기에서 어떤 요인들에 의해 경기의 승패가 좌우되는지에 대해 알아보는 것이 경기 자체를 올바르게 이해하고 선수의 전문 기술 및 경기를 이기는데 필요한 여러 가지 필수적인 중요한 요소들을 분석해 올바른 훈련을 준비하고 계획하는데 도움이 된다.

경기의 승패를 좌우하는 요소들은 크게 4가지로 나누어질 수 있다. 1)정신력, 2)체력, 3)배드민턴 전문 기술, 4)전술 이 네 가지 요소들을 구체적으로 이해하는 것이 경기 자체를 이해할 수 있는 기본이 된다.

1) 정신력

경기의 승패를 좌우하는 요인 중에 가장 중요한 것이 바로 이 정신력이라고 생각한다. 이 정신력이 없는 선수는 절대로 최고나 일인자가 될 수 없다. 본인이 일인자나 최고가 될 수 있다고 믿지 않는데 어떻게 정상에 설 수가 있을까? 만약 어느 선수가 자기보다 잘하는 선수 그리고 자기보다 높은 랭킹에 있는 선수 혹은 지금까지 한 번도 이겨보지 못한 선수와 경기를 할 때 강한 정신력이 밑받침된 자신감, 이길 수 있다는 자신감이 없이 경기에 임한다면, 기필코 이기고야 말겠다는 신념 없이 경기를 한다면 그 선수는 영원히 상대 선수들을 이길 수 없게 된다. 그리고 그는 패자가 되기 위한 기술, 움직임, 전술을 사용하고 패자가 된 자신을 당연시 한다. 태산과도 같은 자신감과 신념을 가지고 경기에 임해도 한동안은 패배의 쓴맛을 봐야 하는데 나약한 정신 자세로는 당연히 아무 것도 이룰 수 없다.

정신 자세가 안 되어 있는 사람에게 기술이나 전술을 지도하는 것은 총을 가지고 있지 않은 병사에게 전쟁터에서 적과 싸우는 방법을 가르치는 것과 다름이 없다.

2) 체력

체력에는 여러 가지 요소가 있다 지구력, 근력, 스피드, 유연성, 순발력, 파워 그리고 민첩성이 있다. 배드민턴 전문 기술이나 특정 전술을 경기가 시작해서 끝날 때까지 정확히 그리고 신속하게 구사하기 위해서는 체력이 뒷받침 되어야 한다.

이 체력은 경기자의 수준이 높아질수록 경기의 승패에 미치는 영향 역시 커진다. 즉 기술의 차이가 크게 나는 경우는 체력이 승패에 큰 영향을 미치지 않지만 수준이 높아질수록 그리고 양 선수의 기술이 비슷할 경우에는 체력은 경기의 승패에 결정적인 영향을 미치게 된다.

3) 배드민턴 전문 기술

배드민턴 전문 기술은 아주 복잡적이고 여러 가지 많은 요소들에 의해 영향을 받게 된다. 배드민턴 셔틀콕은 상하좌우로 예측되지 않은 각도와 속도 그리고 높이로 오며 라켓을 이용해 다시 그 셔틀콕을 정확히 내가 원하는 장소로 속임 기술까지 섞어서 타구하는 것은 쉽지 않다. 때문에 아주 많은 사람들이 배드민턴을 우습게 알고 시작했다가 배드민턴에 푹 빠지게 되는 것이다.

지금까지 올림픽에서 금메달을 획득한, 세계에서 아무리 빠른 100미터 달리기 선수라도 배드민턴 기술을 배우지 않으면 초등학교 배드민턴 선수에게 패하고 그가 가지고 있는 스피드를 사용할 수 없다. 배드민턴 기술에 있어서 중요한 요소들을 살펴보면 크게 두 가지로 볼 수 있다.

(1) 움직임- 상대가 타구한 셔틀콕의 높이와 속도, 각도에 따라 정확히 움직일 수 있어야 한다. 내가 타구한 셔틀콕의 속도, 각도, 높이 그리고 상대 선수의 움직이는 속도에 따라 정확히 움직여 다음 준비를 할 수 있어야 한다.

(2) 타 법 - 상대가 내가 마지막 순간에 타구할 때까지는 내 의도를 절대로 볼 수 없어야 하며 한 발 더 나아가서 나의 의도를 역으로 보여 상대의 움직임을 지연시킬 수 있어야 한다.

배드민턴의 모든 훈련은 위의 두 가지를 위한 훈련이 되어야 한다. 동시에 경기 때 상황과 동일하게 훈련을 디자인해야 한다. 하지만 많은 선수와 그리고 일부 지도자는 실제 경기와 거리가 먼 배드민턴을 하거나 또는 지도하고 있는 것이다. 즉 훈련은 훈련대로 그리고 경기는 경기대로 따로 하고 두 개가 서로 연결이 안 되는 것이다.

4) 전술

배드민턴 기술, 체력 그리고 정신 자세가 같은 수준이라면 올바른 전술 선택이 경기의 승패를 좌우하게 된다. 전술은 상대방의 장점, 단점, 심리 그리고 버릇 등을 종합해서 선택을 하거나 디자인한다.

상대를 정확히 파악하기 위해서는 상대의 경기를 비디오로 녹화한 다음 그것을 계속 반복해서 분석하는 것이다. 누구든지 모든 면에서 완벽할 수 없다. 상대가 어떤 부분에 강하고 어떤 부분에 약하다는 것을 그리고 어떤 버릇이 있다는 것을 아는 것 자체만으로도 이미 경기의 반은 이기고 들어간다고 볼 수 있다. 즉 상대를 알기 때문에 그만큼 자신을 가질 수 있게 되고 반대로 나는 경기에 들어가 무엇을 할 것인지 알기 때문에 긴장감이나 불확실에서 오는 두려움을 없앨 수 있는 것이다.

전술에 대한 기본적인 것을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 상대의 장점을 사용 못하게 한다.

만약 상대가 강한 스매시가 있고 그 스매시로 많은 득점을 한다면 샷 서비스로 하고 네트에서 빨리 움직여 상대로 하여금 올리게 한다. 이 전술은 때때로 본인의 플레이를 위축시킬 수 있다. 왜냐하면 경기를 하다보면 상대에게 어쩔 수 없이 올려야하는 상황이 있는데 그것을 올리지 않으려고 무리하다 경기의 흐름을 잃을 수 있고 역으로 상대에게 더 좋은 기회를 제공

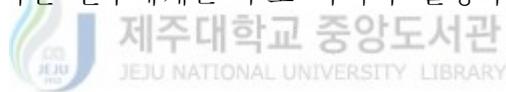
할 수 있기 때문에 주의해야 한다.

(2) 상대의 장점을 공격한다.

이 전술은 다분히 공격적이다. 만약 상대가 대각선 스매시로 많은 득점을 한다면 상대에게 그것을 하도록 유도를 해서 그 공격을 미리 준비해 상대의 장점을 무력화하는 것이다. 이랬을 때 상대는 자기의 주무기가 통하지 않아 당황하게 되고 어떻게 경기를 풀어 가야 할지 모르게 된다. 이 전술은 상대의 주무기를 알고 자신의 방어 능력을 비교해 자신 있을 때 선택한다.

(3) 상대의 기술적이고 심리적인 약점을 공격한다.

선수마다 기술적인 약점은 하나 둘씩 가지고 있다. 한 예로 갑이라는 선수는 스매시 수비를 할 때 백핸드로 준비를 한다. 이때는 스매시를 오른쪽으로 한다. 때때로 자기의 실수가 많아지거나 자기가 지고 있을 때는 신경질적으로 경기를 해 결국 자기 자신이 콘트롤 되지 않아 경기를 패하게 되는 경우가 있다. 이런 선수에게는 주로 마지막 결정타를 가격해 그를 자극할 수 있다.



(4) 전형적인 전술 사용 능력.

전형적인 전술은 기본적으로 알고 있고 사용할 수 있어야 한다. 즉 단식 전술의 기본을 알아야 한다.

(5) 상대의 전술 변화 감지력 및 전술 변화 능력.

상대가 경기 흐름에 따라 경기 전술을 바꿀 수 있다. 이때는 본인 역시 상대의 변화된 전술에 따라 나의 전술을 바꿀 수 있는 능력이 있어야 한다. 아주 높은 수준의 경기를 보면 양 선수의 전술이 상대가 포인트를 두 번 하면 바뀌는 것을 볼 수 있다. 하지만 경험이 적은 선수들은 경기가 끝난 후 본인이 어떻게 경기를 뛰었는지 기억을 하지 못하거나 상대가 나보다 무엇이 강하고 어느 시점에서 내가 경기를 잘못 풀어 패한 것인가를 알지 못하게 된다.

(6) 두 가지 각도의 전술 파악 능력이 있어야 한다.

선수는 상대가 경기 초반에 어떤 전술을 사용했고 어떤 체력, 심리 상태였는가를 정확히 알고 있어야 한다. 그래야 경기 진행 과정에서 상대방의 심리 변화 그리고 상대방의 체력 여분을 감지할 수 있다. 이렇게 되면 정확한 전술을 상대에게 적용하기가 쉽게 된다. 동시에 선수는 지금 랠리를 하는 이 순간의 전술을 직시할 수 있어야 한다. 즉 두 가지 전술 파악 능력이란 초반부터 경기의 흐름 그리고 현재 이루어지는 랠리의 흐름을 알아야 한다는 것이다. 때문에 수준이 높은 선수들은 언제가 가장 중요한 때인지 그리고 어느 포인트가 경기 전체를 좌우하는 포인트인지를 정확하게 아는 것이다. 하지만 경력이 짧은 선수는 그것을 정확하게 알지 못하고 가장 중요한 때에 실수를 한다든지 서비스 실수를 범하고 마는 아주 결정적인 실수를 하게 되는 것이다.

하지만 적지 않은 사람들이 오해를 하고 있는 경우도 있다. 전술만 좋으면 체력이 약하고 기술이 좀 떨어져도 상대를 이길 수 있다고 생각하고 체력 훈련이나 기술 훈련을 게으르게 하는 경우가 있다. 전술은 그 전술을 사용할 수 있는 기본 기술, 정신력과 체력이 뒷받침 되어야만 한다.

5. 타구를 구성하는 방법

배드민턴에서 에이스가 될 확률이 가장 높은 것은 찬스 볼을 Push하는 것이다. Push를 포함해 오버헤드로 치는 상황을 만드는 것이 랠리를 유리하게 이끄는 원칙이다. 다시 말해 오버헤드로 치기 위해서는 어떻게 해야 할지를 생각하여 타구를 구성한다. Smash나 빠른 Clear로 상대를 뒤로 몰아넣고 앞에 떨어뜨린다. 이로써 쉽게 들어온 타구를 노린다.

또는 Hairpin으로 응수하는 척하고 길게 로브를 올린다. 이런 방법은 여러 가지인데, 기본적으로는 어떻게 상대를 한 곳에 묶을 것인지, 어떻게 하면 더 멀리 달리게 할 것 인지를 기준으로 생각한다.

물론 마지막에 에이스가 되면 가장 좋겠지만, 타구의 구성에는 상황에 따라 여러 가지 목적이 있다. 따라서 항목별로 그 상황을 살펴보면 아래와 같다.

(1) 에이스를 노린다.

- ① 위력 있는 타구를 친다.
- ② 어려운 코스를 노린다.
- ③ 몸 쪽을 노린다.

(2) 상대를 제압한다.

- ① 힘든 자세로 치게 한다.
- ② 판단을 흐리게 한다.
- ③ 생각할 시간을 주지 않는다.

(3) 지구력을 떨어뜨린다.

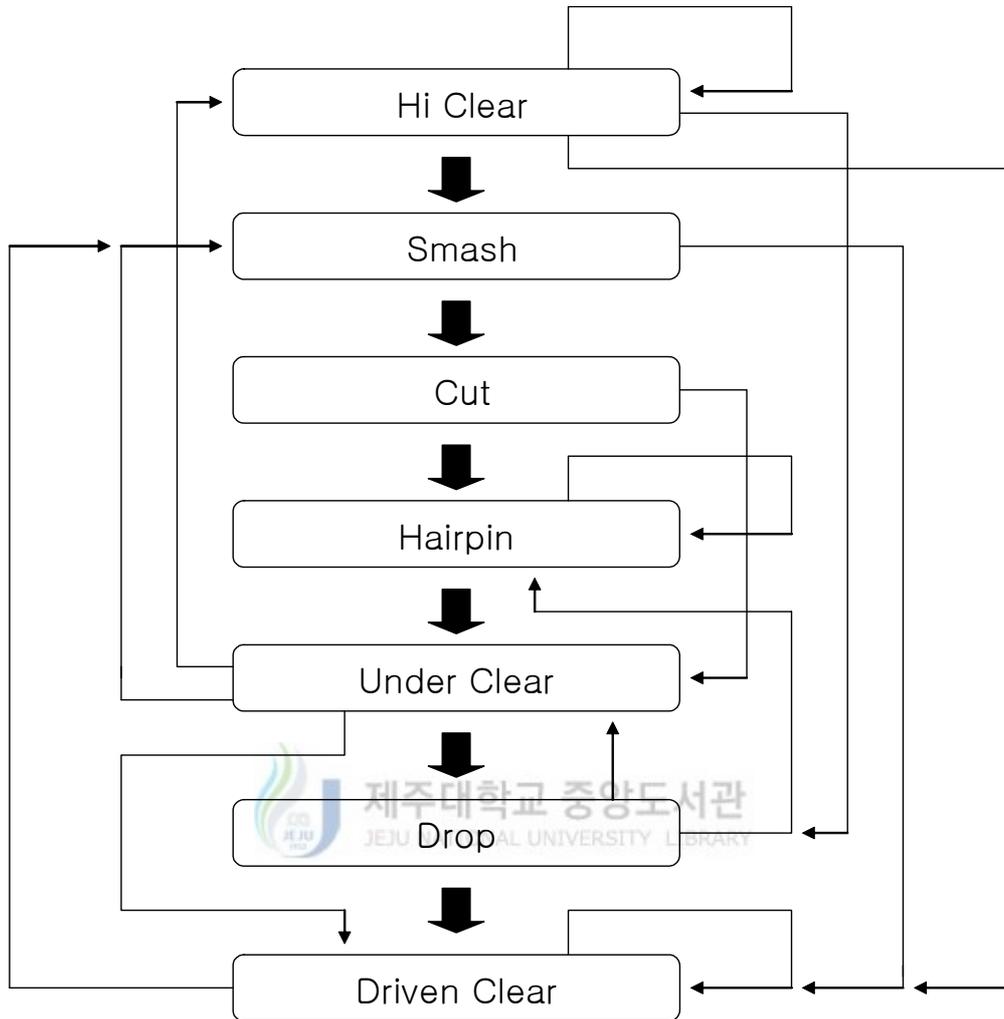
- ① 랠리를 오래 끌고 간다.
- ② 전후좌우로 달리게 한다.



(4) 당황하게 한다.

- ① 리듬을 깬다.
- ② 약점을 공격한다.
- ③ 페인트를 많이 사용한다.

선수는 경기 중에 이러한 상황을 적절하게 조합하면서 타구를 구성해 나가야 한다. 또한 타구에는 각각의 성격에 따라 대응할 수 있는 타구가 어느 정도 정해져 있다. 예를 들어 좋은 Hairpin에 대해서는 Hairpin이나 로브로 대응할 수밖에 없다. 다시 말해 「이 타구에는 이 타구로 응수 한다」는 일반적인 원칙이 있다(최일현 외1명, 2000).



자료 출처 : 최일현외 1명(2000), 파워 배드민턴 교본
 그림 2. 각 타구별 상관도

6. 용어의 정의

본 연구에서 다음과 같은 용어를 약자로 사용할 것이며, 요약하면 다음과 같다.

1) 시도률 = 선수의 기술별 시도수 / 각 선수의 총시도수 × 100

2) 성공률 = 성공수 / 시도수 × 100

3) 실패율 = 실패수 / 시도수 × 100

4) 용어의 약자

(1) Short Service (S-Sv) : Net를 스칠 듯이 지나가 상대의 Short Service Line 부근에 셔틀콕이 낙하하는 Service.

(2) Long Service (L-Sv) : Back Boundary Line이나 Long Service Line 부근에 까지 높고 멀리 셔틀콕을 보내는 Service.

(3) Drive Service (Dr-Sv) : 셔틀콕이 Net 위를 스칠 듯한 높이로 거의 Court의 바닥과 평행하게 빠른 Speed로 보내는 Service.

(4) High Clear (H-CI) : 셔틀콕이 높이 올라가 Back Boundary Line에 깊숙이 낙하하는 타법.

(5) Drive Clear (Dr-CI) : 셔틀콕이 상대에게 닿을 정도의 높이로 어느 정도 스피드 있게 날아가 상대의 Court 깊숙이 낙하하도록 보내는 타법.

(6) Under Clear (U-CI) : 셔틀콕을 Net 앞에서 Back Boundary Line 까지 높이 쳐올리는 타법.

(7) Under Drive Clear (U-D-CI) : 셔틀콕을 Net 앞에서 Back Boundary Line까지 약간 낮고 스피드 하게 보내는 타법.

(8) Drive (Dr) : 셔틀콕이 Net의 상단을 스칠 듯이 바닥과 평행하게 상당한 스피드로 보내는 타법.

(9) Under Drive (U-Dr) : Drive와 비슷한 타법으로 무릎 부근 정도의 낮은 위치의 타점에서 Net 위를 스칠 듯이 약간 빠르게 보내는 타법.

(10) Cut (Ct) : 무릎 아래 부근 정도의 낮은 타점에서 상대의 Court Net 가까이 보내는 타법.

(11) Smash (Sm) : 높은 타점에서 어깨, 허리, 손목의 힘을 이용하여 상대의 코트에 거의 일직선 스피드로 셔틀콕이 낙하하도록 보내는 타법.

(12) Push (Pu) : Net 앞에서 하는 동작으로 손목의 힘을 이용하여 셔틀콕을 밀어내듯이 보내는 타법.

(13) Drop (Dp) : 셔틀콕이 Net의 위 부근을 스칠 듯이 넘어감과 동시에 곧 Net를 따라 상대 Court에 낙하하도록 보내는 타법.

(14) Hair-pin (H-p) : Net 바로 앞에 떨어지는 셔틀콕을 낮고 짧게 Net 가까이 수직으로 넘기는 타법.

(15) Cross-Net (C-N) : Hair-pin과 거의 같은 요령으로 셔틀콕을 Net를 따라 스칠 듯이 대각선으로 보내는 타법.



Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 2003년 한·중·일 주니어 교환경기(단체전)에 출전한 중국대표 남자고등부 단식 선수 3명과 한국대표 남자고등부 단식 선수 3명을 대상으로 선정하였으며 연구대상자의 특성은 <표 2>와 같다.

표 2. 연구 대상자의 특성

국적	성명	연령	체중	신장	주요 경기 경력
KOR	J. H. M	19	65	178	2003 아시아주니어배드민턴선수권대회 참가
KOR	P. Y. U	18	62	176	2003 아시아주니어배드민턴선수권대회 단체2위
KOR	Y. Y. S	18	64	178	2003 아시아주니어배드민턴선수권대회 단체2위
CHN	C. J	18	67	182	2004 세계주니어배드민턴선수권대회 개인단식1위
CHN	G. W. J	18	66	180	2004 세계주니어배드민턴선수권대회 개인단식2위
CHN	L. Y	18	65	178	2004 세계주니어배드민턴선수권대회 참가

2. 측정 도구

1) 촬영 방법

배드민턴 남자고등부 단식 경기 내용을 분석하기 위하여 경기장에 <그림 1>과 같은 비디오 카메라를 고정시켜 촬영을 통하여 자료 수집을 하였다.

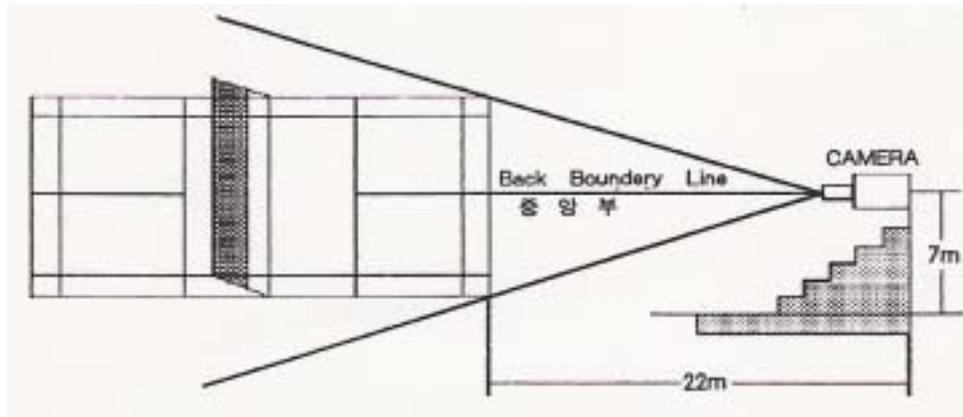


그림 3. 카메라 위치

2) 촬영 도구

표 3. 촬영 분석 도구

기 구	수량	Type	회사
캠코더	1	VM-C890	SAMSUNG
T V	1	29 Inch	SAMSUNG
테이프	6	V H S	SKC

3. 자료 처리

1) 경기 비디오분석은 본 연구자와 보조자 3명이 각 경기마다 3회씩 반복하여 조사하고 기록하여 비교 고찰하였다.

2) 조사된 경기 내용을 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률은 백분율(%)로 산출 하였으며, 소수점 이하 셋째 자리 수에서 반올림하여 처리하였다.

3) 기술별 t-test를 실시하였고, 유의 수준은 $p < .05$ 로 하였다.

IV. 연구결과

한국대표선수와 중국대표선수의 경기내용과 기술 시도수 및 내용을 총괄적으로 분석 고찰해 볼 때 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도수에 대하여 살펴보면 한국대표선수는 Under Clear(34.30%), Hair-pin(15.79%), High Clear(14.51%), Smash(12.83%), Drop(10.12%), Drive(5.28%), Push(2.22%) 순으로 나타났으며, 중국대표선수의 경우엔 Under Clear(34.78%), Hair-pin(24.25%), Smash(13.62%), Drop(10.21%), High Clear(9.06%), Drive(4.60%), Push(3.45%) 순으로 나타났다.

이와 같은 요인을 고찰해 본다면 체격 면에서는 차이가 없으나 체력의 차이 때문으로 사료된다.

중국대표선수들의 경우엔 힘을 바탕으로 한 경기를 구사했으며 자세한 내용은 다음과 같다.



1. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률

한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률은 <표 4>와 <표 5> 및 <그림 4>와 <그림 5>에서 보는 바와 같다.

한국대표선수들의 경우 시도한 기술의 성공률을 살펴보면 <표 4>와 같으며 Drive가 62.65%로 가장 높은 성공률을 보이고 있으며, 그 다음으로 Push, Smash, Drop, Hair-pin, High clear, Under Clear 순위로 나타났다.

한국대표선수가 가장 많이 시도한 기술은 Under Clear 기술로 695회 전체 기술 시도수의 34.30%이었고, 두 번째로는 Hair-pin 기술로 320회로 15.79%의 비율을 보이고 있다.

그 다음은 High Clear, Smash, Drop, Drive 순위로 나타났으며, Push 기술이 45회인 전체의 2.22%로 가장 낮은 시도률을 보였다.

표 4. 한국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률

성명 구분 기술종류	J. H. M		P. Y. U		Y. Y. S		총시도수 성공수		성공률 (%)	시도률 (%)
	시도수	성공수	시도수	성공수	시도수	성공수				
Drive	32	23	40	27	35	17	107	67	62.65	5.28
Smash	60	30	101	39	99	32	260	101	40.31	12.83
High clear	128	32	95	24	171	28	294	84	22.21	14.51
Under clear	234	40	190	18	271	39	695	97	13.65	34.30
Drop	60	26	72	26	73	21	205	73	36.07	10.12
Hairpin	70	21	130	35	120	38	320	94	29.53	15.79
Push	14	5	12	8	19	14	45	27	58.69	2.22
계	598	177	640	177	788	189	2026	543	27.08	100

한편 중국대표선수들이 시도한 기술의 성공률을 살펴보면 <표 5>와 같으며 Push가 64.66%로 가장 높고 그 다음으로 High Clear, Drive, Smash, Drop, Hair-pin, Under Clear 순위로 나타났다.

또한 중국대표선수가 가장 많이 시도한 기술은 Under Clear 기술로 전체 기술 시도수의 34.78%이었고, 그 다음은 Hair-pin 기술로 463회로 24.25%의 시도률을 보였으며, Smash, Drop, High Clear, Drive, Push 순위로 나타났다.

표 5. 중국대표선수의 기술별 총 시도수와 성공률 및 시도률

성명 구분 기술종류	C. J		G. W. J		L. Y.		총시도수 성공수		성공률 (%)	시도률 (%)
	시도수	성공수	시도수	성공수	시도수	성공수	시도수	성공수		
Drive	29	13	15	8	44	16	88	37	44.84	4.60
Smash	76	45	97	38	87	25	260	108	42.37	13.62
High clear	47	32	68	35	58	27	173	94	55.37	9.06
Under clear	224	78	238	65	202	58	664	201	30.28	34.78
Drop	43	19	90	28	62	26	195	73	39.08	10.21
Hairpin	138	72	202	36	123	40	463	148	34.17	24.25
Push	25	18	23	14	18	11	66	43	64.66	3.45
계	582	277	733	224	594	203	1909	704	37.44	100

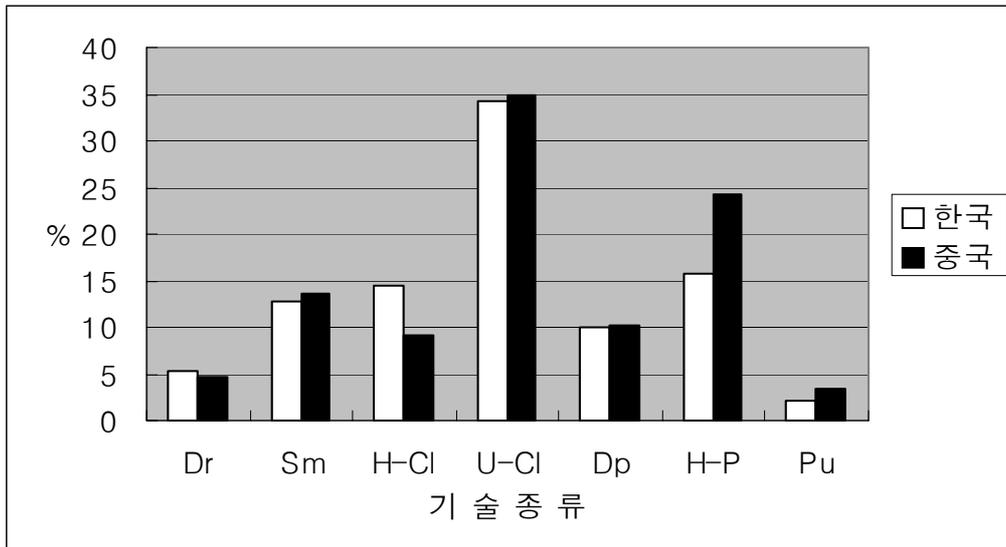


그림 4. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 성공률

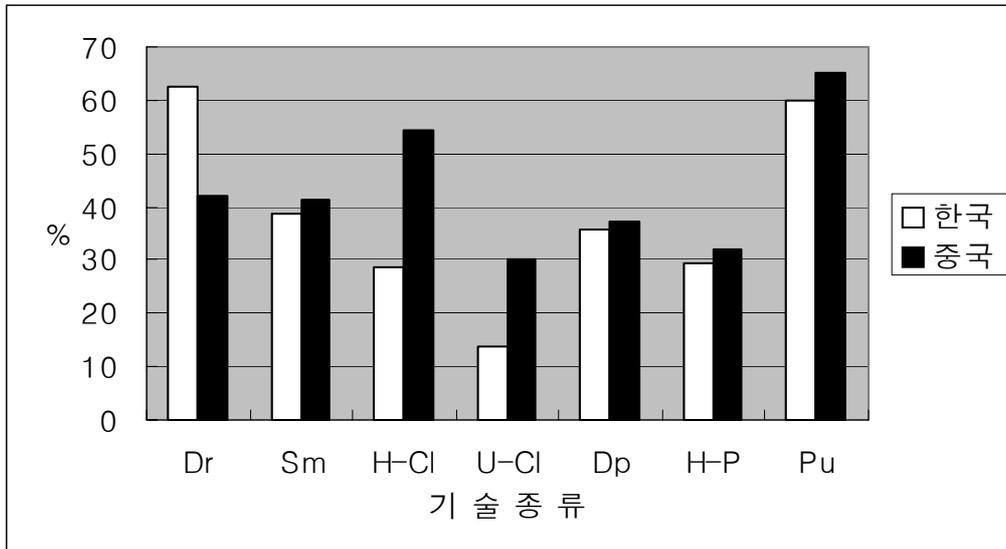


그림 5. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도률

위의 결과로 보아 한국대표선수들과 중국대표선수들과의 기술별 시도률과 성공률의 순위가 약간의 차이가 있는 것으로 나타났으며, 한국대표선수들은 Smash의 기회를 쉽게 포착하지 못했으며, 중국대표선수들은 Smash에 의존하는 공격적인 형태를 많이 취한 것으로 나타났다.

또한 한국대표선수는 기술별 시도률에 있어서 비교적 고른 양상을 보이고 있으나 중국대표선수의 경우 기술별 차이가 많은 것으로 보아 한국대표선수가 경기 내용면에서는 더욱 다양하게 시도한 것으로 사료된다.

2. 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 내용분석

1) 한국대표선수의 경기별 내용분석

한국대표선수들의 경기별 내용은 <표 6>에서 보는 바와 같이 나타났다.

표 6. 한국대표선수의 경기별 내용분석

기술종류	성명 구분	J. H. M		P. Y. U		Y. Y. S	
		시도수	%	시도수	%	시도수	%
Drive		32	5.35	40	6.25	35	4.44
Smash		60	10.03	101	15.78	99	12.56
High clear		128	21.40	95	14.84	171	21.70
Under clear		234	39.13	190	29.69	271	34.39
Drop		60	10.03	72	11.25	73	9.26
Hairpin		70	11.70	130	20.31	120	15.23
Push		14	2.34	12	1.88	19	2.41
계		598	100	640	100	788	100

우선 J. H. M의 경기내용을 살펴보면 U-Cl 기술이 234회로 전체 시도수의 39.13%로 나타나 가장 높은 시도률을 보였고, 다음이 H-Cl 기술로 128회인 21.40%였으며 H-p, Sm, Dp, Dr, Pu 등의 순위로 나타났다.

P. Y. U의 경우를 보면 U-Cl 기술이 190회로 전체 시도수의 29.69%로 나타나 가장 높은 시도률을 보였고, 다음이 H-p 기술로 130회인 20.31%였으며 Sm, H-Cl, Dp, Dr, Pu 등의 순위로 나타났다.

또 Y. Y. S의 경기내용을 살펴보면 U-Cl 기술이 271회로 전체 시도수의 34.39%로 나타나 가장 높은 시도률을 보였고, 다음이 H-Cl 기술로 120회인 21.70%였으며 H-p, Sm, Dp, Dr, Pu 등의 순위로 나타났다.

한국대표선수들은 경기별 기술 시도가 비교적 고른 양상을 보이고 있으나 H-Cl 기술과 Sm 기술의 시도률은 경기별로 약간의 차이가 있는 것으로 나타났다.

또한 Pu 기술과 Dr 기술의 시도률은 다른 기술에 비하여 상당히 낮은 것으로 나타났다.

2) 중국대표선수의 경기별 내용분석

중국대표선수들의 경기별 내용은 <표 7>에서 보는 바와 같이 나타났다.

표 7. 중국대표선수의 경기별 내용분석

기술종류	성명 구분	C. J		G. W. J		L. Y	
		시도수	%	시도수	%	시도수	%
Drive		29	4.98	15	2.05	44	7.41
Smash		76	13.06	97	13.23	87	14.65
High clear		47	8.08	68	9.28	58	9.76
Under clear		224	38.49	238	32.47	202	34.01
Drop		43	7.39	90	12.28	62	10.44
Hairpin		138	23.71	202	27.56	123	20.71
Push		25	4.30	23	3.14	18	3.03
계		582	100	733	100	594	100

우선 C. J의 경기내용을 살펴보면 U-Cl 기술이 224회로 전체 시도수의 38.49%로 나타나 가장 높은 시도률을 보였고, 다음이 H-p 기술로 138회인 23.71%였으며 Sm, H-Cl, Dp, Dr, Pu 등의 순위로 나타났다.

G. W. J의 경우를 보면 U-Cl 기술이 238회로 전체 시도수의 32.47%로 나타나 가장 높은 시도률을 보였고, 다음이 H-p 기술로 202회인 27.56%였으며 Sm, Dp, H-Cl, Pu, Dr 등의 순위로 나타났다.

또 L. Y의 경기내용을 살펴보면 U-Cl 기술이 202회로 전체 시도수의 34.01%로 나타나 가장 높은 시도률을 보였고, 다음이 H-p 기술로 123회인 20.71%였으며 Sm, Dp, H-Cl, Dr, Pu 등의 순위로 나타났다.

중국대표선수들은 경기별 시도수가 비슷하고 H-p 기술과 Sm 기술이 높은 것으로 나타났는데 전체적으로 공격 지향적인 플레이를 많이 유도 및

시도한 것으로 나타났다.

이와 같은 결과로 보아 중국대표선수가 한국대표선수보다 Net Play가 좋고 Net를 점령하여 파워 있고 기교 있는 경기운영을 하는 것으로 나타났으며, 한국대표선수는 U-CI 기술과 Dr 기술의 시도수가 높은 것으로 보아 스피드는 좋으나 수비와 Net Play가 좋지 않고 이로 인한 공격 기회를 쉽게 포착하지 못하고 기교가 부족한 경기를 하고 있다고 사료된다.

3. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 내용분석

1) Drive

한국대표선수와 중국대표선수의 Dr 기술에 대한 내용은 <표 8>과 <그림 6>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 62.65%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 44.84%로 나타났다.

먼저 한국대표선수의 경우 Dr 기술을 가장 많이 시도된 경기는 P. Y. U의 40회로 전체 Dr 기술 시도수의 37.38%로 나타났으며, 그다음은 Y. Y. S의 35회로 전체의 32.71%로 나타났고, 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 J. H. M의 경기로 32회인 전체의 29.91%로 나타났다.

표 8. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dr 시도수 및 성공수

국적 구분 성명	한 국 대 표 선 수				국적 구분 성명	중 국 대 표 선 수			
	시 도 수		성 공 수			시 도 수		성 공 수	
J. H. M	32	29.91%	23	71.88%	C. J	29	32.95%	13	44.83%
P. Y. U	40	37.38%	27	67.50%	G. W. J	15	17.05%	8	53.33%
Y. Y. S	35	32.71%	17	48.57%	L. Y	44	50.00%	16	36.36%
계	107	100%	67	62.65%	계	88	100%	37	44.84%

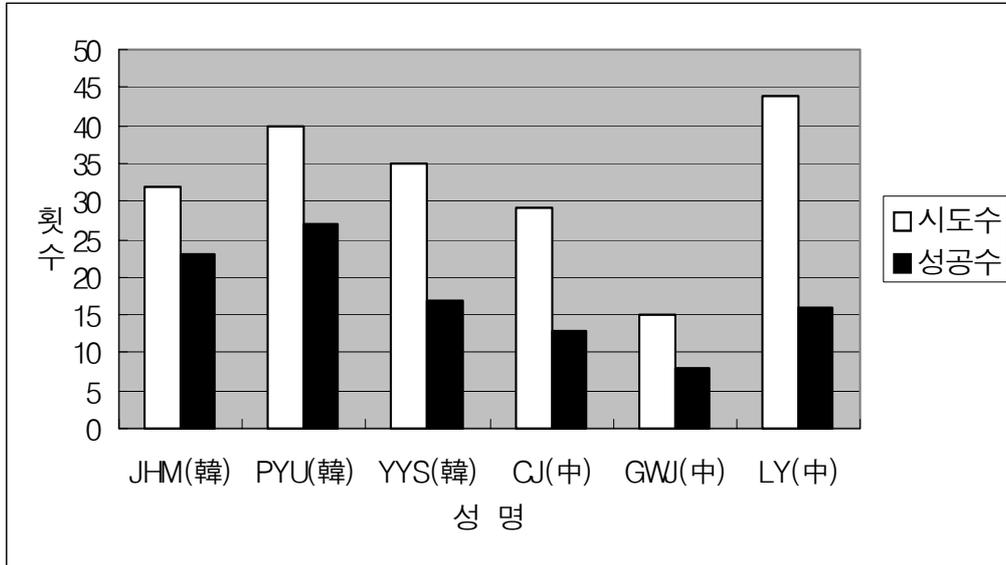


그림 6. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dr 시도수 및 성공수

한편 중국대표선수의 경우 Dr 기술이 가장 많이 시도된 경기는 L. Y의 44회로 전체 시도수의 50.00%에 이르고 있으며, 그다음은 C. J의 경기로 29회인 전체의 32.95%로 나타났다.

반면에 가장 적은 시도수를 보인 경기는 G. W. J의 15회로 전체의 17.05%에 불과해 경기별로 Dr 기술 시도수의 차이가 많은 것으로 나타났다.

이상과 같이 Dr 기술에 대한 한국대표선수와 중국대표선수의 시도수와 성공률을 비교하여 볼 때 한국대표선수 107회(62.65%), 중국대표선수 88회(44.84%)로 한국대표선수가 비교적 기술을 많이 구사하였다.

Dr가 스피드와 고도의 기술을 요하는 기술이며 공격을 할 수 있는 예비 기술로서 성공률 역시 중국대표선수에 비해 높게 나타난 것은 한국대표선수가 중국대표선수에 비해 민첩하고 빠르기 때문인 것으로 사료된다.

2) Smash

한국대표선수와 중국대표선수의 Sm 기술에 대한 내용은 <표 9>와 <그림 7>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 40.31%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 42.37%로 나타났다.

표 9. 한국대표선수와 중국대표선수의 Sm 시도수 및 성공수

성명	한국 대표 선수				성명	중국 대표 선수			
	시도수	성공수	성공률	성공률		시도수	성공수	성공률	성공률
J. H. M	60	23.08%	30	50.00%	C. J	76	29.23%	45	59.21%
P. Y. U	101	38.85%	39	38.61%	G. W. J	97	37.31%	38	39.18%
Y. Y. S	99	38.07%	32	32.32%	L. Y	87	33.46%	25	28.74%
계	260	100%	101	40.31%	계	260	100%	108	42.37%

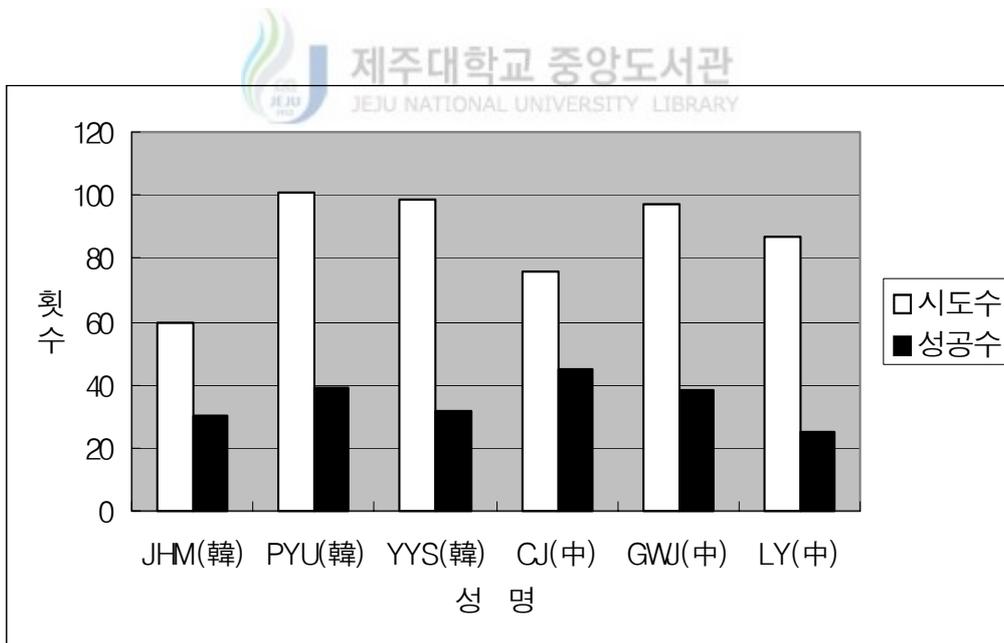


그림 7. 한국대표선수와 중국대표선수의 Sm 시도수 및 성공수

한국대표선수의 Sm 기술이 가장 많이 시도된 경기는 P. Y. U의 101회로 전체 Sm 시도수의 38.85%로 나타났으며, 다음이 Y. Y. Y의 99회로 전체의 38.07%로 나타났다. 한편 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 J. H. M의 60회인 23.08%로 나타났다.

중국대표선수의 경우 Sm 기술이 가장 많이 시도된 경기는 G. W. J의 97회로 전체 Sm 시도수의 37.31%에 이르고 있으며, 다음이 L. Y의 87회로 전체의 33.46%로 나타났으며, 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 C. J의 76회인 29.23%로 나타났다.

이상과 같이 Sm 기술에 대한 시도률과 성공률을 비교하여 볼 때 한국대표선수 260회(40.31%), 중국대표선수 260회(42.37%)로 시도수에서는 비슷하게 나타났지만, 성공률에서 다소 차이가 있음을 알 수 있다.

이는 한국대표선수들은 초구에 성급하게 Sm 기술을 많이 사용하고 무리한 Sm를 구사하기 때문에 성공률이 낮은 반면, 중국대표선수들은 힘과 파워를 앞세운 경기를 함으로써 많은 Rally를 통한 정확한 기회 포착과 더불어 결정타로 연결하는 스트로크를 구사하기 때문에 성공률이 높은 것으로 사료된다.



3) High - Clear

한국대표선수와 중국대표선수의 H-CI 기술에 대한 내용은 <표 10>과 <그림 8>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 22.21%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 55.37%로 나타났다.

표 10. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-Cl 시도수 및 성공수

국적 구분 성명	한 국 대 표 선 수				국적 구분 성명	중 국 대 표 선 수			
	시 도 수		성 공 수			시 도 수		성 공 수	
J. H. M	128	32.49%	32	25.00%	C. J	47	27.17%	32	68.09%
P. Y. U	95	24.11%	24	25.26%	G. W. J	68	39.31%	35	51.47%
Y. Y. S	171	43.40%	28	16.37%	L. Y	58	33.52%	27	46.55%
계	394	100%	84	22.21%	계	173	100%	94	55.37%

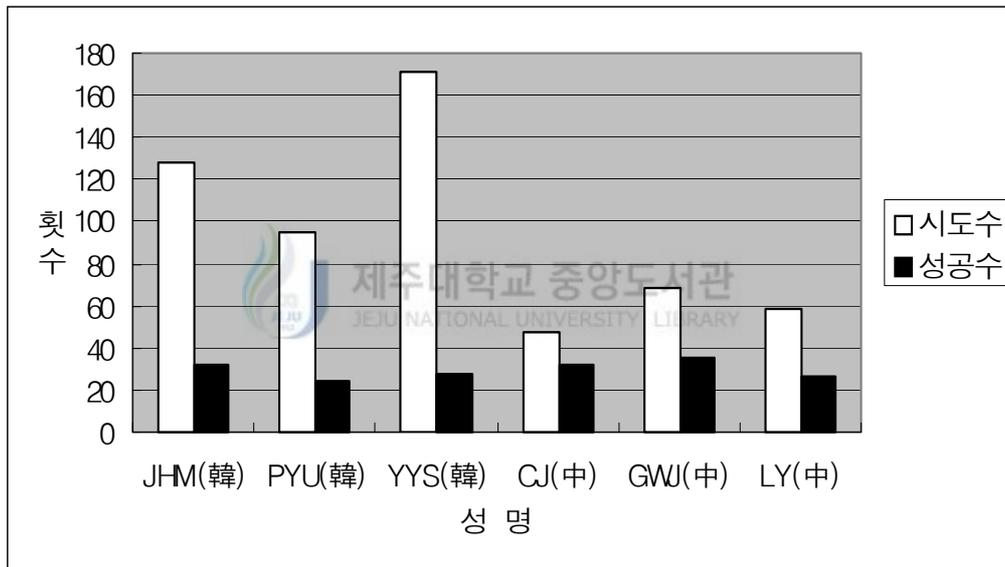


그림 8. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-Cl 시도수 및 성공수

한국대표선수의 경우 H-Cl 기술이 가장 많이 시도된 경기는 Y. Y. S의 171회로 전체 H-Cl 기술 시도수의 43.40%로 나타났으며, 다음으로는 J. H. M의 128회로 전체의 32.49%로 나타났다. 가장 적은 시도를 나타낸 경기는 P. Y. U의 95회의 전체 24.11%로 나타났다.

한편 중국대표선수의 경우 H-Cl 기술이 가장 많이 시도된 경기는 G. W. J의 68회로 전체 시도수의 39.31%로 나타났으며, 다음이 L. Y의 58회로 전

체의 33.52%로 나타났다. 또한 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 C. J의 27.17%로 나타나 비교적 고른 시도률을 보였다.

이상과 같이 H-CI 기술에 대한 한국대표선수와 중국대표선수의 시도률과 성공률을 비교 하여 볼 때 한국대표선수 394회(22.21%), 중국대표선수 173회(55.37%)로 나타났으며, 한국대표선수들은 시도수는 많은 반면 성공률이 낮고 중국대표선수들은 손목과 힘을 이용한 낮고 빠른 공격 형태의 드리븐 크리어를 많이 구사함으로써 높은 성공률과 H-CI 기술에 매우 능숙한 것으로 나타났다. 한국선수들도 낮고 Speed한 Clear기술을 좀 더 보완해야 할 것으로 사료된다.

4) Under Clear

한국대표선수와 중국대표선수의 U-CI 기술에 대한 내용은 <표 11>과 <그림 9>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 13.65%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 30.28%로 나타났다.

표 11. 한국대표선수와 중국대표선수의 U-CI 시도수 및 성공수

국적 구분 성명	한 국 대 표 선 수				국적 구분 성명	중 국 대 표 선 수			
	시 도 수		성 공 수			시 도 수		성 공 수	
J. H. M	234	33.67%	40	17.09%	C. J	224	33.73%	78	34.82%
P. Y. U	190	27.34%	18	9.47%	G. W. J	238	35.84%	65	27.31%
Y. Y. S	271	38.99%	39	14.39%	L. Y	202	30.42%	58	28.71%
계	695	100%	97	13.65%	계	664	100%	201	30.28%

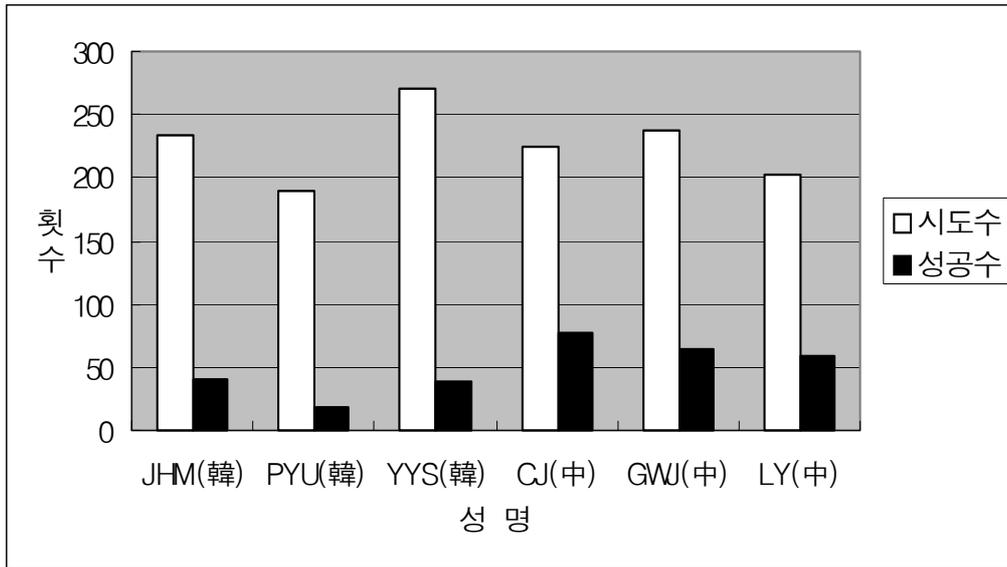


그림 9. 한국대표선수와 중국대표선수의 U-Cl 시도수 및 성공수

우선 한국대표선수의 경우 U-Cl 기술이 가장 많이 시도된 경기는 Y. Y. S의 271회로 전체 U-Cl 기술 시도수의 38.99%로 나타났으며, 다음으로는 J. H. M의 234회로 전체의 33.67%로 나타났다. 가장 적은 시도수를 나타낸 경기는 P. Y. U의 190회의 전체 27.34%로 나타났다.

한편 중국대표선수의 경우 U-Cl 기술이 가장 많이 시도된 경기는 G. W. J의 238회로 전체 시도수의 35.84%로 나타났으며, 다음이 C. J의 224회로 전체의 33.73%로 나타났다. 또한 가장 적은 시도수를 나타낸 경기는 L. Y의 202회인 전체의 30.42%로 나타났다.

이상과 같이 U-Cl 기술에 대한 시도수와 성공률을 비교하여 볼 때 한국대표선수 695회(13.65%), 중국대표선수 664회(30.28%)로 나타났으며, 이 기술은 성공률이 떨어지면 쉽게 상대에게 공격 찬스를 제공하기 때문에 한국선수들이 중국선수들에게 공격 제공권을 쉽게 내준 것으로 나타났다.

또한 U-Cl 기술은 상대편의 Sm, H-p, Dp의 공격으로부터 시간적 여유를 가질 수 있는 기술로써 다음 자세에서 공격으로 전환할 수 있기 때문에 성공률만 높게 훈련이 된다면 한국선수들에게 적합한 기술로 사료된다.

5) Drop

한국대표선수와 중국대표선수의 Dp 기술에 대한 내용은 <표 12>와 <그림 10>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 13.65%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 30.28%로 나타났다.

표 12. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dp 시도수 및 성공수

국적 구분 성명	한 국 대 표 선 수				국적 구분 성명	중 국 대 표 선 수			
	시 도 수		성 공 수			시 도 수		성 공 수	
J. H. M	60	29.27%	26	43.33%	C. J	43	22.05%	19	44.19%
P. Y. U	72	35.12%	26	36.11%	G. W. J	90	46.15%	28	31.11%
Y. Y. S	73	35.61%	21	28.77%	L. Y	62	31.80%	26	41.94%
계	205	100%	73	36.07%	계	195	100%	73	39.08%

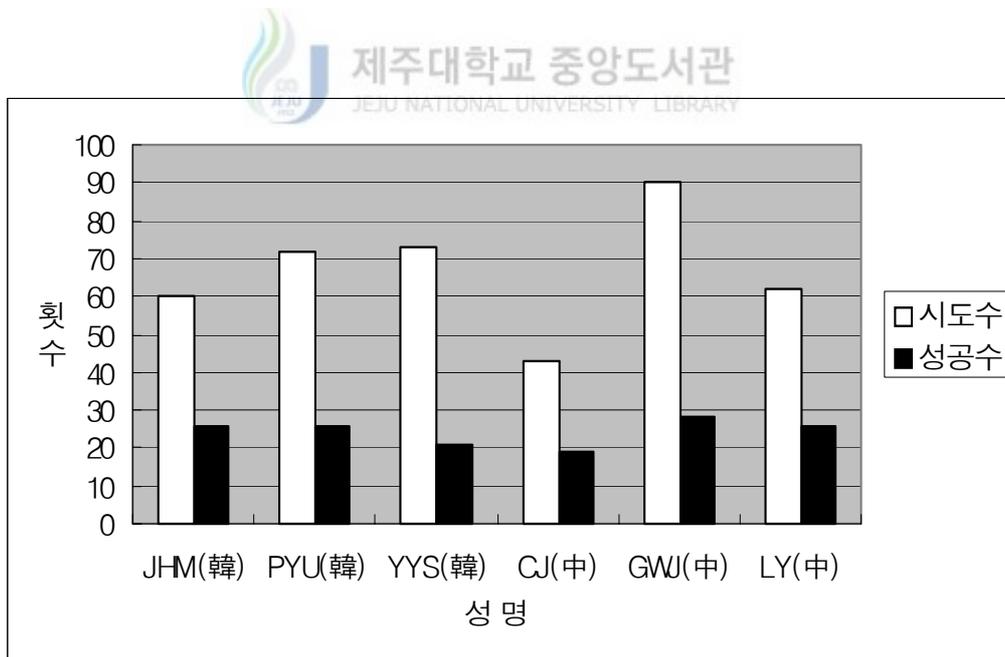


그림 10. 한국대표선수와 중국대표선수의 Dp 시도수 및 성공수

한국대표선수의 Dp 기술이 가장 많이 시도된 경기는 Y. Y. S의 73회로 전체 Dp 시도수의 35.61%로 나타났으며, 다음이 P. Y. U의 72회로 전체의 35.12%로 나타났다. 한편 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 J. H. M의 60회인 29.27%로 나타났다.

중국대표선수의 경우 Dp 기술이 가장 많이 시도된 경기는 G. W. J의 90회로 전체 Dp 시도수의 46.15%에 이르고 있으며, 다음이 L. Y의 62회로 전체의 31.80%로 나타났으며, 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 C. J의 43회인 22.05%로 나타났다.

이상과 같이 Dp 기술에 대한 한국대표선수와 중국대표선수의 시도률과 성공률을 비교하여 보면 한국대표선수가 205회(36.07%), 중국대표선수가 195회(39.08%)로 시도률과 성공률에서 근소한 차이가 나타났으며, 손목을 이용한 스트로크를 구사하기 때문에 모두가 기술을 시도한 성공률이 높다. 한국선수들은 손목을 이용한 빠르고 정확한 Dp 기술에 대한 훈련을 해야 할 것으로 사료된다.



6) Hair-pin

한국대표선수와 중국대표선수의 H-p 기술에 대한 내용은 <표 13>과 <그림 11>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 29.53%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 34.17%로 나타났다.

표 13. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-p 시도수 및 성공수

국적 구분 성명	한국 대표 선수				국적 구분 성명	중국 대표 선수			
	시도수		성공수			시도수		성공수	
J. H. M	70	21.87%	21	30.00%	C. J	138	29.81%	72	52.17%
P. Y. U	130	40.62%	35	26.92%	G. W. J	202	43.63%	36	17.82%
Y. Y. S	120	37.58%	38	31.67%	L. Y	123	26.56%	40	32.52%
계	320	100%	94	29.53%	계	463	100%	148	34.17%

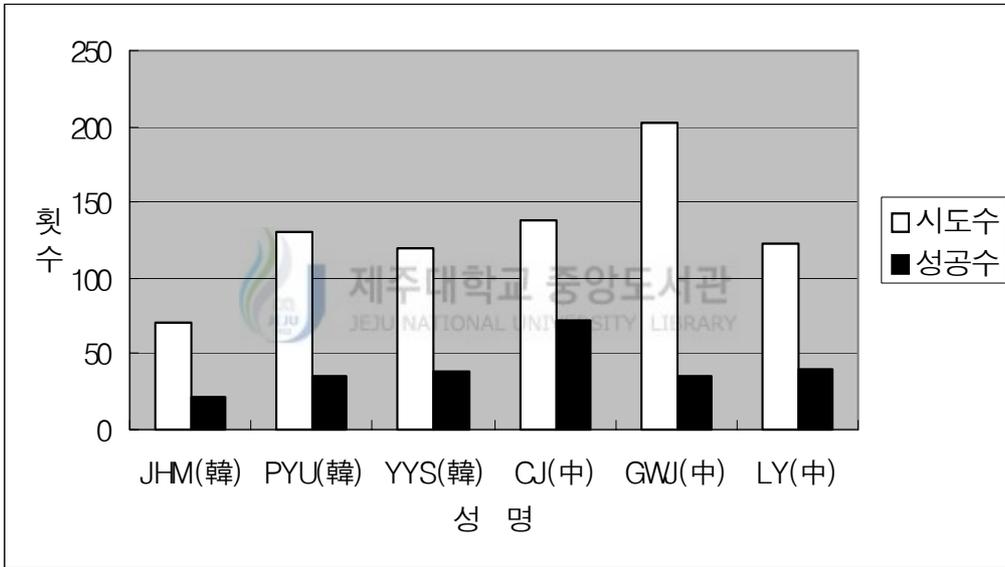


그림 11. 한국대표선수와 중국대표선수의 H-p 시도수 및 성공수

한국대표선수의 경우 H-p 기술이 가장 많이 시도된 경기는 P. Y. U의 130회로 전체 H-p시도수의 40.62%로 나타났으며, 다음이 Y. Y. S의 120회로 전체의 37.58%로 나타났다. 한편 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 J. H. M의 70회인 21.87%로 나타났다.

중국대표선수의 경우 H-p 기술이 가장 많이 시도된 경기는 G. W. J의 202회로 전체 Pu 시도수의 43.63%에 이르며, 다음이 C. J의 138회인

29.81%로 나타났고, 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 L. Y의 123회로 전체의 26.56%로 나타났다.

이상과 같이 H-p 기술에 대한 한국대표선수와 중국대표선수의 시도률과 성공률을 비교하여 볼 때 한국대표선수가 320회(29.53%), 중국대표선수가 463회(34.17%)로 나타났으며, H-p은 손목을 이용하여 구사하는 섬세한 기술로서 공격으로 연결시키는 중요한 역할을 하는 스트로크인데, 중국대표선수들이 성공률에서는 그다지 차이가 많이 나지 않으나 시도수에서 많은 차이가 나는 것으로 봐서 자주 공격 시도를 한 것으로 사료된다.

7) Push

한국대표선수와 중국대표선수의 Pu 기술에 대한 내용은 <표 14>와 <그림 12>에서 보는 바와 같으며 한국대표선수의 평균은 58.69%로 나타났으며 중국대표선수의 평균은 64.66%로 나타났다.

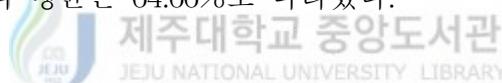


표 14. 한국대표선수와 중국대표선수의 Pu 시도수 및 성공수

국적 구분 성명	한 국 대 표 선 수				국적 구분 성명	중 국 대 표 선 수			
	시 도 수		성 공 수			시 도 수		성 공 수	
J. H. M	14	31.11%	5	35.71%	C. J	25	37.88%	18	72.00%
P. Y. U	12	26.67%	8	66.67%	G. W. J	23	34.85%	14	60.87%
Y. Y. S	19	42.22%	14	73.68%	L. Y	18	27.27%	11	61.11%
계	45	100%	27	58.69%	계	66	100%	43	64.66%

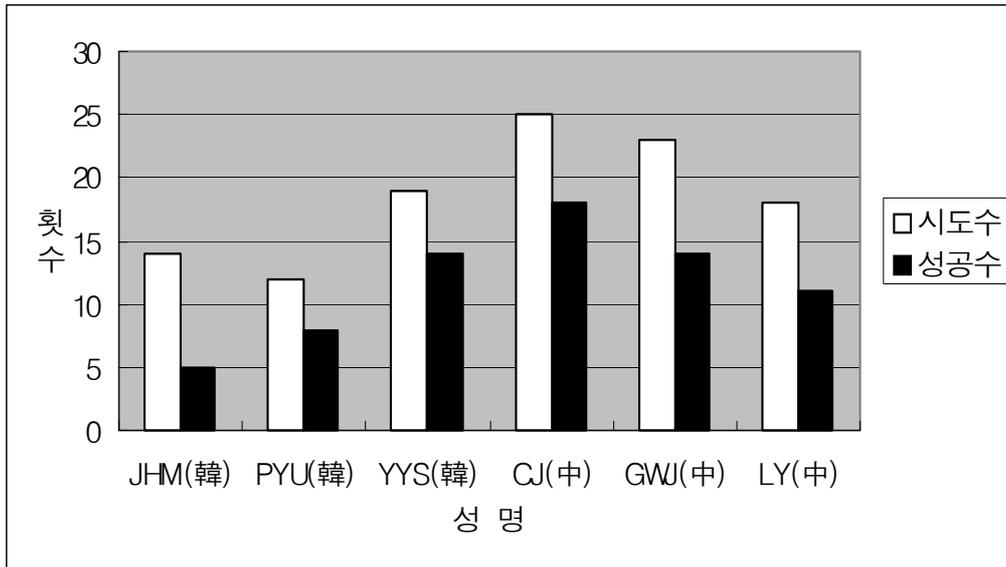


그림 12. 한국대표선수와 중국대표선수의 Pu 시도수 및 성공수

한국대표선수의 경우 Pu 기술이 가장 많이 시도된 경기는 Y. Y. S의 19회로 전체 Pu 시도수의 42.22%로 나타났으며, 다음이 J. H. M의 14회로 전체의 31.11%로 나타났다. 한편 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 P. Y. U의 12회인 26.67%로 나타났다.

중국대표선수의 경우 Pu 기술이 가장 많이 시도된 경기는 C. J의 25회로 전체 Pu 시도수의 37.88%에 이르고 있으며, 다음이 G. W. J의 23회로 전체의 34.85%로 나타났으며, 가장 적은 시도률을 나타낸 경기는 L. Y의 18회인 27.27%로 나타났다.

이상과 같이 Pu 기술에 대한 한국대표선수와 중국대표선수의 시도률과 성공률을 비교하여 볼 때 한국대표선수가 45회(58.69%), 중국대표선수가 66회(64.66%)로 나타났으며, 이는 중국대표선수가 기교면과 정밀도에서 우수한 것으로 나타났고, Pu 기술의 시도수가 많은 것으로 봐서 다양한 기술로 결정타의 유도를 많이 시도한 것으로 나타났다.

4. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 비교 분석

한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 t-test 결과는 <표 15>에서 보는 바와 같이 나타났다.

표 15. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 t-test 결과

구 분 기술종류	국 적		t	자유도	P
	KOREA(N=3) M±SD	CHINA(N=3) M±SD			
Drive	62.65±12.39	44.84±8.48	2.054	4	.109
Smash	40.31±8.96	42.37±15.49	-.200	4	.852
High clear	22.21±5.06	55.37±11.28	-4.644	4	* .010
Under clear	13.65±3.86	30.28±3.99	-5.184	4	* .007
Drop	36.07±7.28	39.07±6.99	-.516	4	.633
Hairpin	29.53±2.41	34.17±17.24	-.462	4	.668
Push	58.69±20.20	64.66±6.36	-.488	4	.651

* : p<.05

이상과 같이 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 t-test를 비교 분석해 본 결과 한국선수의 기술별 평균과 표준편차는 Dr 62.65±12.39, Sm 40.31±8.96, H-CI 22.21±5.06, U-CI 13.65±3.86, Dp 36.07±7.28, H-p 29.53±2.41, Pu 58.69±20.20 으로 나타났으며, 중국선수의 경우 Dr 44.84±8.48, Sm 42.37±15.49, H-CI 55.37±11.28, U-CI 30.28±3.99, Dp 39.07±6.99, H-p 34.17±17.24, Pu 64.66±6.36 으로 나타났다.

한국대표선수와 중국대표선수의 각 기술별 차이를 알아보기 위해 t-test를 실시해 본 결과 Dr, Sm, Dp, H-p, Pu은 유의 수준 p<.05에서 유의한 차이

가 없는 것으로 나타났으나, H-CI와 U-CI에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

위의 결과로 볼 때 중국대표선수들이 한국대표선수들에 비해 H-CI 기술을 손목 힘과 스냅을 이용한 빠르면서도 낮은 공격적인 드리븐 크리어를 많이 구사하여 높은 성공률과 더불어 매우 능숙한 것으로 사료된다.

또한 U-CI 기술 역시 중국대표선수들이 한국대표선수들에 비해 안정감이 있고 정확한 스트로크를 구사하면서 스피드와 높이의 완급 조절로 공격권을 쉽게 만들어 주지 않은 것으로 여겨지고, U-CI 기술은 정확성이 떨어지면 상대에게 쉽게 공격권을 제공하기 때문에 한국선수들이 성공률이 낮은 것은 중국선수들에게 공격 제공권을 쉽게 내준 것으로 사료된다.

이에 한국선수들은 손목을 이용한 낮고 Speed한 공격 형태의 Clear 기술을 좀 더 보완해야 할 것으로 여겨지고, U-CI 기술은 상대의 공격으로부터 시간적 여유를 가질 수 있고 다음 자세에서 공격으로 전환할 수 있기 때문에 성공률만 높게 훈련이 된다면 한국선수들에게 적합한 기술로 사료된다.

5. 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 득점 내용 비교 분석

1) 한국 J. H. M 선수와 중국 C. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석

한국 J. H. M 선수와 중국 C. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석의 결과는 <표 16>과 <표 17>에서 보는 바와 같다.

표 16. 한국 J. H. M 선수와 중국 C. J 선수의 득점 내용 비교 분석 (1Set 결과)

선수 기술 득점	J. H. M (KOREA)							C. J (CHINA)						
	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu
1	2	2	4	8	1	3	0	1	3*	2	9	2	1	1
2	1	1	7	6	2	2	1*	0	3	1	10	2	4*	0
3	3	1	4	12	1	5	0	2	5	3	8	2	3	2*
4	0	2*	3	7	3	2	0	0	2*	3	6	2	5	1
5	1	0	2	9	2	4	2*	2	4	1	9	2	5	2*
6	2	1	4	10	4	5	0	2	3*	5	7	3	5	1
7	0	1	5	4	0	2	1	1	2*	2	3	1	4	0
8	1	3	2	7*	2	2	0	0	2	6*	10	1	4	1
9	0	1	3	5	1	2	0	1	1	4	6	1*	3	1
10	2	3*	5	8	4	3	0	1*	4	5	6	1	5	2
11	1	3	3	10	3	2	2	1	5*	1	6	3	8	0
12	3	4	3	13	2	0	0	2	2	2	9	0	7	3*
13	0	2	7	8	3	0	1	0	6*	1	5	1	6	2
14	1	3	5	8	2	3*	0	1	2	1	8*	2	8	0
15	0	1	3	3	3	2	1	1	3*	2	3	0	4	1
득점수	0	2	0	1	0	1	2	1	7	1	1	1	1	3

* 득점

표 17. 한국 J. H. M 선수와 중국 C. J 선수의 득점 내용 비교 분석 (2Set 결과)

선수 기술 득점	J. H. M (KOREA)							C. J (CHINA)						
	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu
1	0	1*	2	6	2	2	0	1	2	2	7*	1	1	0
2	1	2*	3	8	2	1	0	0	2	1	9	3	2	1*
3	1	3	5	9*	3	1	1	0	1	7	11	1	3*	0
4	2	2	4	10	2	2	0	0	3*	1	10	1	7	0
5	1	4	6	12	4	1	2*	2	5*	7	9	2	4	1
6	0	0	2	4	0	3	0	0	1	3*	4	1	1	0
7	2*	1	4	11	3	2	0	2	4	1	10*	2	4	0
8	1	2	6	8	2	4*	0	1	5*	4	6	1	5	2
9	0	2*	4	7	0	1	1	0	2	4	5	2*	2	0
10	1	1	4	4	2	1	0	0	1	3	9*	0	1	0
11	0	0	2	3	0	2	1	1*	0	2	2	1	1	1
12	1	3	8	12*	1	3	0	1	2*	8	10	1	5	1
13	2	1	4	9	2	4	0	1	3	1	6	3	8*	0
14	0	3	4	7	1	12	1*	1	2	10	7	3	3	1*
15	1	2	6	4	1	1	0	1	1*	1	8	0	3	0
득점수	1	3	0	2	0	1	2	1	5	1	3	1	2	2

* 득점

우선 한국 J. H. M 선수의 득점 내용을 살펴보면 전체 득점 중 Sm이 5점으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 Pu 4점, U-Cl 3점, H-p 2점 순으로 나타났다.

중국 C. J 선수의 경우를 보면 Sm이 12점으로 득점이 가장 높았고, 그 다음으로 Pu 5점, U-Cl 4점, H-p 3점 순으로 나타났다.

한국 선수보다 중국 C. J 선수의 경우 Sm과 Pu 기술의 득점이 높게 나타난 것은 전반적으로 공격 지향적인 플레이를 실시하였으며, 기교 있는 Net Play를

함으로써 루트는 단순하지만 파워를 앞세운 경기 운영을 한 것으로 사료된다.

2) 한국 P. Y. U 선수와 중국 L. Y 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석

한국 P. Y. U 선수와 중국 L. Y 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석의 결과는 <표 18>과 <표 19>에서 보는 바와 같다.

표 18. 한국 P. Y. U 선수와 중국 L. Y. 선수의 득점 내용 비교 분석 (1Set 결과)

선수 기술 득점	P. Y. U (KOREA)							L. Y (CHINA)						
	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu
1	1	2	3	4	3	6*	0	1	3	2	6*	3	4	0
2	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1*
3	2	5*	2	11	3	4	1	1	4*	8	9	2	3	0
4	1	1	4	7	5	8	2*	2	2	5*	8	3	6	0
5	3	3	2	9*	3	7	0	3*	2	3	5	1	5	1
6	1	6*	4	9	4	5	0	1	4*	3	10	1	3	2
7	2*	2	3	7	4	5	0	2	2	2	4	2	4*	1
8	0	3	2	12	2	6	1	1	2	9*	6	3	2	0
9	1	5	5	10*	3	4	0	2	3*	7	8	2	5	1
10	2	3	1	8	2	5*	0	2	4	1	6*	2	4	0
11	0	2	1	9	2	4	1	1	1	4	10*	1	2	0
12	0	1	1	1	1	2	1*	1	2*	1	2	0	2	0
13	1	5*	4	8	3	7	0	2	4	1	7	5	4*	1
14	1	3	5*	9	2	5	2	2	3*	8	8	2	3	0
15	0	4	3	6	3	2	0	0	3	2*	5	3	4	0
득점수	1	3	1	2	0	2	2	1	5	3	3	0	2	1

* 득점

표 19. 한국 P. Y. U 선수와 중국 L. Y 선수의 득점 내용 비교 분석 (2Set 결과)

선수 기술 득점	P. Y. U (KOREA)							L. Y (CHINA)						
	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu
1	1	5*	3	2	1	4	0	1	3*	3	2	1	6	0
2	2	4	6	9	3	5	0	2	3	4	9	2	7	2*
3	2	3	5	5*	2	7	0	3	1	6*	3	4	5	1
4	4	5	2	10	1	5	1*	2	4	2	8*	2	4	0
5	0	0	1	2	1	1	0	0	1*	1	2	1	2	0
6	1	4*	5	6	4	3	0	3	3	4	9*	3	5	2
7	1	3	2	4	3*	2	0	0	5	1	3	1	6*	1
8	4	5	6	11*	4	7	1	2	4*	3	8	2	7	0
9	3	7	5	8	2	5*	0	1	6	3	7	0	5*	0
10	0	0	1	1	1	2	1*	0	2*	1	1	0	1	0
11	2	4*	7	5	4	5	0	3	2	5	3	5	7	3*
12	0	0	1	2	2	2	0	0	0	1	2	1	3	1*
13	1	8*	5	9	1	2	1	2	9	2	6*	3	4	0
14	3*	4	6	4	1	7	0	4*	3	3	5	5	9	1
15	1	3	2	2	0	3	0	1	1	2*	2	2	1	0
득점수	1	4	0	2	1	1	2	1	4	2	3	0	2	3

* 득점

한국 P. Y. U 선수의 득점 내용을 살펴보면 전체 득점 중 Sm이 7점으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 Pu과 U-Cl가 4점, H-p 3점 순으로 나타났다.

중국 L. Y 선수의 경우를 보면 Sm이 9점으로 득점이 가장 높았고, 그 다음으로 U-Cl 6점, H-Cl 5점, P-u과 H-p이 각 4점 순으로 나타났다.

한국 선수에 비해 중국의 L. Y 선수의 경우 Stroke 위주의 경기 운영을 하였으며, 안정된 수비와 힘을 바탕으로 정확하고 스피드 한 U-Cl와 H-Cl

를 많이 구사하고 결정타를 유도하여 득점으로 연결시킨 것으로 나타났다.

3) 한국 Y. Y. S 선수와 중국 G. W. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석

한국 Y. Y. S 선수와 중국 G. W. J 선수의 경기별 득점 내용 비교 분석의 결과는 <표 20>과 <표 21>에서 보는 바와 같다.

표 20. 한국 Y. Y. S 선수와 중국 G. W. J 선수의 득점 내용 비교 분석 (1Set 결과)

선수 기술 득점	Y. Y. S (KOREA)							G. W. J (CHINA)						
	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu
1	1	3*	8	7	2	5	0	1	3	5	11*	1	13	1
2	0	2	5	16*	1	4	1	0	6	1	10	3	4	2*
3	3	5	8*	7	3	4	0	1	6*	3	12	4	12	0
4	2	4	6	8	4	3	2*	1	5	3*	5	5	11	1
5	1	5	10	18	2	8	1	1	6*	3	23	3	10	1
6	3	2	6	15*	1	5	1	1*	1	2	17	1	10	1
7	2	4*	5	9	5	3	0	1	2	3	9*	7	9	0
8	0	0	3	5	2	2	0	0	1	1	8	1	2	2*
9	1	5	8	11	0	8*	1	0	4*	5	10	3	9	2
10	1	1	10	15*	3	7	1	1	1	5	16*	3	6	1
11	0	4*	5	9	4	8	0	0	7*	2	10	7	8	1
12	1	3	8	8	2	7	2*	1	1	5*	11	3	9	0
13	2*	6	5	12	6	4	0	1	3*	2	15	5	5	1
14	1	4*	8	5	3	3	1	1	3*	4	5	4	8	0
15	2	4	2	5	2	2	0	1	1	1	8	1	3*	0
득점수	1	4	1	3	0	1	2	1	6	2	3	0	1	2

* 득점

표 21. 한국 Y. Y. S 선수와 중국 G. W. J 선수의 득점 내용 비교 분석
(2Set 결과)

선수 기술 득점	Y. Y. S (KOREA)							G. W. J (CHINA)						
	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu	Dr	Sm	H-Cl	U-Cl	Dp	H-p	Pu
1	1	2	5	8*	1	5	0	0	3*	2	7	2	8	0
2	1	2	8*	7	2	3	0	0	3	3	8*	3	5	1
3	2	3	5	11	3	3	1	1	2	1	8	3	5*	0
4	0	2	3	6	0	2	2*	0	1	1	8*	1	4	0
5	1	5*	7	7	4	4	0	0	3*	2	10	6	6	1
6	3*	2	8	10	3	6	1	0	2	2	7	3	8	1*
7	2	5	4	9	4	5	0	1	7*	1	10	4	4	2
8	1	4*	3	4	2	3	1	2*	2	1	3	5	5	0
9	1	3	1	3	2	2	0	0	4*	1	3	3	1	1
10	0	1	3	7*	1	5	0	0	3	2	7	2	8*	1
11	0	2	2	8	3	4*	1	0	3	2	10	3*	6	0
12	1	4	7	15*	2	3	0	1	5*	2	13	2	5	1
13	0	4*	9	12	2	4	1	0	5	4*	10	1	5	0
14	1	1	6	6	1	3	1	0	3	2	7	1	6*	1
15	2	4	5	9	3	4	1	0	3*	1	8	2	6	1
득점수	1	3	1	3	0	1	1	1	6	1	2	1	3	1

* 득점

한국 Y. Y. S 선수의 득점 내용을 살펴보면 전체 득점 중 Sm이 7점으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 U-Cl 6점, P-u 3점 순으로 나타났다.

중국 G. W. J 선수의 경우를 보면 Sm이 12점으로 득점이 가장 높았고, 그 다음으로 U-Cl 5점, H-p 4점, H-Cl와 P-u이 각 3점 순으로 나타났다.

중국 G. W. J 선수는 다른 선수의 경기와 마찬가지로 Sm에서 많은 득점

으로 연결하였으며, 기술별 고른 득점을 보이면서 전체적으로 힘과 체력을 앞세운 다양한 기술의 시도와 정확한 기회 포착으로 결정타를 구사한 것으로 사료된다.



V. 논 의

본 연구는 우리나라 배드민턴 선수들이 세계 정상 수준을 유지하고 있으나 남자 단식만은 세계적인 수준에 미치지 못하고 있는 실정이다.

이에 세계 정상의 중국 남자고등부 단식 선수들과 한국 남자고등부 단식 선수들의 경기 내용을 면밀히 비교 분석하고 장. 단점을 파악하여 남자 단식 선수들의 기술 향상을 위한 기술지도 및 훈련에 필요한 기초 자료를 제공하는데 그 목적을 두었다.

본 연구에서 시도한 한국·중국 남자 고등부 단식경기에 관한 기술 비교 분석에 따른 결과를 토대로 논의하고자 한다.

박동근(1977)은 배드민턴 선수들의 경기력 향상을 위한 기초에서 장신 선수 육성과 한국 선수는 기초 체력의 개인차가 심하고 세계 정상급 선수들은 손목 스냅의 근력이 우세한데 비해 한국대표 선수들은 빈약하다고 하였고, 손광섭(1987)에 의하면 한국은 일본보다는 한 타임 빠른 Stroke을 구사하고 게임이 다양한 것으로 나타났다고 하였으며, 구제언(1982)의 배드민턴 경기 기술에 관한 연구조사에 따르면 Short Service와 Hairpin, Drop, High clear, Smash의 성공과 실수를 비교하였고, 김병식(1983)은 국내외 정상급 각 4팀의 경기내용을 조사 분석한 결과 중심적 기술은 국외 팀은 Drive, Under Clear, Smash, Push 순이고, 국내 팀은 Drive, Smash, Under Clear, Short Service, Push 순으로 한국 팀이 세계 정상급 수준에 올랐다고 했으며, 최정(1988)은 세계 정상급으로 성장하려면 한국대표 선수들은 강한 체력의 연마와 수비의 안정과 적극적이고 보다 다양한 공격 기술의 개발에 힘써야 한다고 주장하였다. 또한 이득춘(1990)은 한국 선수들은 Smash의 기회를 쉽게 포착하지 못했으며, 기술별 시도률은 비교적 다양한 Stroke을 구사하고 것으로 나타났다고 보고하였다.

이상과 같은 선행 연구와 관련하여 본 연구의 결과를 살펴보면, 한국대표

선수와 중국대표선수의 경기내용과 기술 시도수 및 내용을 총괄적으로 분석 고찰해 볼 때 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도수에서 한국대표선수는 Under Clear(34.30%), Hair-pin(15.79%), High Clear(14.51%), Smash(12.83%), Drop(10.12%), Drive(5.28%), Push(2.22%) 순으로 나타났으며, 중국대표선수의 경우엔 Under Clear(34.78%), Hair-pin(24.25%), Smash(13.62%), Drop(10.21%), High Clear(9.06%), Drive(4.60%), Push(3.45%) 순으로 나타났다.

이와 같은 요인을 고찰해 본다면 체격에서는 그다지 차이가 없으나 파워의 차이 때문에 시도수의 순위가 다르게 나타난 것으로 여겨지고, 한국대표선수는 시도수가 고루 분포되어 게임 운영을 다양하게 시도한 것으로 나타났고, 중국대표선수는 힘과 강한 근력을 바탕으로 강력한 공격과 Speed한 기술로 공격 지향적인 경기를 한 것으로 사료된다.

이는 최정(1988)의 연구 결과와도 큰 차이가 나지 않으며 맥을 같이 한다.

한편 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도수에 대한 성공률을 살펴보면, 한국대표선수는 Drive(62.65%), Push(58.69%), Smash(40.31%), Drop(36.07%), Hair-pin(29.53%), High Clear(22.21%), Under Clear(13.65%) 순으로 나타났고, 중국대표선수는 Push(64.66%), High Clear(55.37%), Drive(44.84%), Smash(42.37%), Drop(39.08%), Hair-pin(34.17%), Under Clear(30.28%) 순으로 나타났다.

이와 같은 내용을 분석해 보면 기술별 성공률의 순위 차이가 있는 것으로 나타났는데, 한국대표선수는 Smash의 기회를 만드는 Stroke의 성공률이 낮은 반면, 중국대표선수들은 Smash에 의존하는 공격적인 Stroke을 많이 구사한 것으로 나타났다.

한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 득점 내용 비교 분석의 결과를 살펴보면, 한국대표선수가 중국대표선수보다 Stroke의 정확성과 안정감은 있는 것으로 나타났으나 섬세한 기술을 이용한 공격 기회 포착과 더불어

강력한 공격 기술의 활용 면에서는 중국선수들이 더 나은 것으로 나타났다. 또한 득점과 연결되는 결정타의 구사 능력이 뛰어나고 집중력도 높아 경기의 득점력도 높은 것으로 나타났다.

이는 이득춘(1990)의 연구 결과와도 유사하게 나타났으며, 한국대표선수들이 Stroke의 다양성과 정확도 면에서는 많이 향상된 것으로 사료된다.

이와 같은 연구결과와 논의를 종합해 보면, 중국대표선수들에 비해 한국대표선수들이 체격 면에서는 큰 차이가 없으나 체력과 파워에서의 차이가 기술의 시도수에서 비공격적인 형태를 취한 것으로 사료되고, 중국대표선수들은 스트로크를 공격으로 연결시키기 위한 전형적인 공격 형태의 경기 운영을 시도하였으며 공격의 기회가 오면 강력한 Smash 기술을 시도한 것으로 나타났다.

기술 향상을 위한 훈련 및 지도를 위해서는 정확한 Foot-Work 훈련을 통한 공격형태의 Speed 훈련을 향상시켜야 하겠으며 무엇보다 Short Service에 이은 Net play의 정확성 훈련에 힘써야 하며 손목 스냅 강화훈련을 통한 Smash 파워 증강 과 더불어 Speed한 Stroke의 반복 훈련을 시켜야 할 것으로 사료된다.

VI. 결 론

1. 결 론

본 연구는 학생 단식경기 선수들에 대한 기술 향상을 위한 기술지도 및 훈련에 필요한 기초 자료를 얻는데 그 목적이 있다.

따라서 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 2003년 한·중·일 주니어 교환경기(단체전)에 출전한 중국대표 남자고등부 단식 선수 3명과 한국대표 남자고등부 단식 선수 3명을 대상으로 분석하였다.

한국 남자고등부 단식 선수들과 중국 남자고등부 단식 선수들의 경기 내용을 분석한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 시도수에 대한 성공률을 보면, 한국대표선수는 Drive(62.65%), Push(58.69%), Smash(40.31%), Drop(36.07%), Hair-pin(29.53%), High Clear(22.21%), Under Clear(13.65%) 순으로 나타났고, 중국대표선수는 Push(64.66%), High Clear(55.37%), Drive(44.84%), Smash(42.37%), Drop(39.08%), Hair-pin(34.17%), Under Clear(30.28%) 순으로 나타났다.

2. 한국대표선수와 중국대표선수의 기술별 총 시도수는 한국대표선수가 시도한 기술 순위는 Under Clear(34.30%), Hair-pin(15.79%), High Clear(14.51%), Smash(12.83%), Drop(10.12%), Drive(5.28%), Push(2.22%) 기술의 순서로 나타났고, 중국대표선수가 시도한 기술 순위는 Under Clear(34.78%), Hair-pin(24.25%), Smash(13.62%), Drop(10.21%), High Clear(9.06%), Drive(4.60%), Push(3.45%) 기술 순으로 나타났다.

3. 한국대표선수와 중국대표선수의 각 기술별 t-test 차이를 보면, Dr, Sm, Dp, H-p, Pu은 유의 수준 $p < .05$ 에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으나, H-Cl와 U-Cl에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

4. 한국대표선수와 중국대표선수의 경기별 득점 내용을 비교 분석한 결과 한국 J. H. M 선수의 경우 전체 득점 중 Sm이 5점으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 Pu 4점, U-Cl 3점, H-p 2점 순으로 나타났다.

중국 C. J 선수는 Sm이 12점으로 득점이 가장 높았고, 그 다음으로 Pu 5점, U-Cl 4점, H-p 3점 순으로 나타났다.

5. 한국 P. Y. U 선수는 전체 득점 중 Sm이 7점으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 Pu와 U-Cl가 4점, H-p 3점 순으로 나타났고, 중국 L. Y 선수의 경우는 Sm이 9점으로 득점이 가장 높았고, 그 다음으로 U-Cl 6점, H-Cl 5점, P-u와 H-p이 각 4점 순으로 나타났다.

6. 한국 Y. Y. S 선수는 전체 득점 중 Sm이 7점으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 U-Cl 6점, P-u 3점 순으로 나타났으며, 중국 G. W. J 선수는 Sm이 12점으로 득점이 가장 높았고, 그 다음으로 U-Cl 5점, H-p 4점, H-Cl와 P-u이 각 3점 순으로 나타났다.

참 고 문 헌

- 구제언(1982), 배드민턴 경기 기술에 관한 조사연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김명수(1974), 스포츠 백과 대사전. 서울 : 예조사. pp. 235-248.
- 김범식(1989), 배드민턴 여자단식 경기의 기술내용에 관한 분석연구. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김병식(1983), 배드민턴 남자단식 경기의 기술내용에 관한 연구. 한국체육대학 대학원 석사학위 청구논문.
- 김봉섭(1993), 배드민턴 경기내용 분석에 관한 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김익상(2003), 배드민턴 스매쉬 동작의 효율적 지도를 위한 운동학적 분석. 제주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김인식(1979), 배드민턴 길잡이. 서울 : 금화출판사. pp. 112-147.
- 김점만(1970), 배드민턴 지도방법에 관한 연구. 진주교육대학 논문집.
- 김중수(1992), 배드민턴 남자 단식 경기 내용에 관한 연구. 조선대학교 대학원 석사학위 청구 논문.
- 김진만(2001), 배드민턴 운동이 여성의 혈중 지질 및 LDH, CPK에 미치는 영향. 서강대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김태형(1998), 배드민턴 단식 경기기술에 관한 남. 여 비교분석. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구 논문.
- 김학석(1982), 배드민턴 교실. 서울 : 신라출판사. pp. 83-135.
- 김효성(1990), 배드민턴 여자단식 경기내용에 관한 분석. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 노순미(1996), 배드민턴 경기기술에 관한 분석. 석사학위 논문. 경남대학교 교육대학원. 석사학위 청구 논문.

- 대한체육회(1988), **스포츠 과학연구 과제 종합보고서**. 서울 : 스포츠과학연구소.
- 문교부(1976), **배드민턴. 체육자료총서 34**. 서울 : 서울신문사 출판국. pp. 118-135.
- 박기현(1984), **배드민턴 여자단식 경기 내용에 관한 분석**. 경희대학교 교육대학원. 석사학위 청구논문.
- 박동근(1977), **배드민턴 운동선수 훈련 및 경주시합에 관한 실태조사**. 청주교육대학논문집.
- 박순복(1986), **배드민턴 기술 동작 분석**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 서울신문, 中 **“한국 제물로 올림픽 제패”**(배드민턴·탁구·양궁 등 한국 주종목 공략 미국 꺾을 ‘베이징 119프로젝트’ 가시화) : 2005년 05월 17일, pp. 23-25.
- 손광섭(1987), **배드민턴 남자단식 경기 내용분석**. 국민대학교 교육대학원. 석사학위 청구논문.
- 신대건(1994), **배드민턴 기술 유형에 관한 조사연구**. 석사학위 논문. 충북대학교 교육대학원. 석사학위 청구 논문.
- 신범철외 5명(1982), **배드민턴 선수들의 경기력 향상을 위한 기초적 연구**. 한국체육대학 부설 체육과학연구소 논문집.
- 우선필(1992), **배드민턴 경기분석에 관한 연구**. 경희대학교 체육과학논총 제5호.
- 윤이중(1996), **직장인의 생활체육 참가가 인지된 삶의 질에 미치는 영향**. 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 이득춘(1990), **배드민턴 경기내용에 관한 조사연구**. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이상우(1990), **조정력이 배드민턴의 기술 및 경기에 미치는 효과**. 학교체육 논문집. 서울 : 대한체육회.
- 정정웅(1975), **기초체력이 배드민턴의 기술 및 경기에 미치는 영향**. 경희대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 조금신(1999), **배드민턴 동호인의 건강체력관련과 운동강도에 대한 평가 연구**. 한국체육대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 최 정(1988), **배드민턴 남자단식 경기내용에 관한 연구**. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최성진(1999), **배드민턴 스매시 동작의 숙련자와 비숙련자 간의 운동학적 분석**. 경성대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최일현외 1명(2000), **파워 배드민턴교본**. 서울 : 삼호미디어. pp. 45-157.
- 한성귀외 3명(1994), **배드민턴 강좌**. 서울 : 일신사. pp. 58-92.
- 황경숙(1981), **배드민턴 Smash 동작분석**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- http://ebadminton.co.kr/article/article_view.asp?anum=100143
- <http://www.intbadfed.org/>
- <http://www.sport-net.or.kr/>



<abstract>

**A comparative analysis of singles match technique in Korea
and Chinese men's high school badminton athletes**

Jang Kee Young

Physical Education Major
Graduate School of Education, Cheju National University
Jeju, Korea

Supervised by Professor Lee Sei-Hyung

This study analyzes the performance of the Korean and Chinese high-school athletes who participated in the Korea-China-Japan men's junior exchange game (group competition). The main findings are as follows:

1. The success rate of the skills relative to the number of trials turned out to be the highest in Drive, followed by Push, Smash, Drop, Hair-pin, High Clear, and Under Clear for the Korean athletes, whereas the same rate was the highest in the order of Push, High Clear, Drive, Smash, Drop, Hair-pin, and Under Clear for the Chinese athletes.

* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2005.

2. The most frequently tried type of skills by the Korean athlete was Under Clear, followed by Hair-pin, High Clear, Smash, Drop, Drive, and Push, while the types of skills tried most by the Chinese athletes was Under Clear, followed by Hair-pin, Smash, Drop, High Clear, Drive, and Push.

3. A comparison of the skills tried by the Korean and Chinese athletes in the games shows that the Korean athletes relied more on the skills such as Drive, High Clear, Under Clear, Drop, which appears to be because these skills enabled them to use more precise strokes as well as to play the game in a more stable manner. The Chinese athletes used Smash, Hair-pin, and Push more frequently; these more delicate skills seemed to have allowed them to create more opportunities to use stronger skills.

