“안티-싸커”와 “간접-축구”

DOI: 10.3938/PhiT.23.005

이 인 호

“Anti-soccer” and “Indirect Soccer”

In-Ho LEE

A series of theoretical investigation of the soccer game is described. First, the free ball-holding time during the soccer game is analyzed and discussed in terms of the number of players, the area of the pitch, and the player's average running speed. Second, 'anti-soccer' and 'indirect soccer' are, respectively, described as two extreme examples of the soccer strategy that has an effect on the soccer game's results. Third, the game winning rate of the 'weaker team' against the 'stronger team' is analyzed and compared with real data.

들어가는 글

한국 축구팀은 지난 2013년 12월 7일 월드컵 본선 조 추첨에서 H조 D슬롯에 배정이 되었다. 사실상 2014 브라질 월드컵 본선이 시작된 것이다. 물론, 한국 축구팀은 나름대로 어렵게 2014 브라질 월드컵 본선 행을 확정된 바 있다. 조 추첨에서 끝까지 한국 팀은 뽑히지 않았다. 마지막까지 선택을 받지 못하고 자동적으로 남아 있다가 마지막 조인 8번째 조 최종 슬롯에 들어갔다. 본선 진출국 32개국 중 32번째로 브라질에 입성했다는 느낌마저 잡재울 수 없었다.

대륙별 안배와 씨드 배정을 고려했을 때, 이보다 더 좋은 조

편성은 없다고 장담한다. 벨기에(FIFA 랭킹 11위), 러시아(FIFA 랭킹 22위), 알제리(FIFA 랭킹 26위), 그리고 한국(FIFA 랭킹 61위)으로 이어지는 H조 편성 결과이다. 이 시점에서 한 가지 확실한 점은 H조가 가장 평균 랭킹이 낮은 조라는 사실이다. 사실, 이 조에 속한 모든 축구팬들이 차마 웃음을 드러낼 수 없는 상황이다.

네 나라 모든 축구팬들이 기분이 너무 좋은 그런 상황인 것 같다. 네 팀 모두 북반구에서 남반구로 원정을 떠나는 팀들이다. 모두 다 동일한 조건을 가지고 있다. 한 발 나아가서 G조에 독일, 포르투갈이 16강에 진출할 것으로 생각이 든다. 따라서 H조에서는 1등, 2등을 어떻게 선택을 해야 하는가 등에 골몰하는 팬들도 있는 것 같다.

반면, B조를 보고 있으면 B조에 속하지 않은 다른 나라 사람들조차 힘들어 하는 표정이 역력하다. 지난 대회 결승전에서 맞붙었던 팀들이 여기에 모였다. 바로 스페인(FIFA 랭킹 1위)과 네덜란드(FIFA 랭킹 10위)이다. 이게 무슨 운명의 장난인가? 16강 진출을 한다고 해도 이들은 최소 4강이 목표일 것인데, 바로 옆의 A조에는 영원한 우승 후보이며 개최국인 브라질(FIFA 랭킹 9위)이 떡하고 버티고 있다. 이것은 그야말로 운명의 장난이고 최선을 다할 수밖에 없는 상황이다. 어쩌면 이들에게 이 대회 참가 목표는 우승일 수밖에 없을 것이다. 아무튼 이 판은 상상할수록 재미있어진다. 이야기 주제가 넘쳐난다.

2002년 솔트레이크시티 동계 올림픽 당시 쇼트트랙 남자 1500 m 결승전에서 한국의 김동성 선수가 1위로 결승선을 통과했지만, 아폴로 안톤 오노 선수(미국)의 시뮬레이션 행동 하나에 금메달이 증발해버린 사건이 일어났었다. 이어진 2002 한일월드컵에서 한국팀과 미국팀은 스포츠 경기 분위기상으로 완전히 적대적 관계로 조별 예선전에서 맞붙게 되는데, 결과는 1:1 무승부였다. 물론, 그 당시 안정환 선수의 “쇼트트랙 골-셀러브레이션”을 잊을 수가 없다. 이 무슨 운명의 장난인가? 2014년 이번에도 한국팀은 러시아팀과 같은 조에 속했다. 김연아 선수와 아델리나 소트니코바 선수(러시아)의 피겨스케이팅 여

저자약력

이인호 박사는 한국과학기술원(물리학과) 이학박사로서 Univ. of Illinois at Urbana-Champaign(Beckman Institute for Advanced Science and Technology, Materials Research Laboratory) 박사 후 과정 그리고 고등과학원(물리학과) 리서치-펠로우를 거쳐 한국표준과학연구원 선임연구원(2001-2005), 책임연구원(2005-)으로 재직 중이다. 고등과학원 인실리코 단백질과학 연구단 서브그룹리더(2009-현재) 그리고 과학기술연합대학원대학교(UST) 나노계측학과 겸임교수(2013-현재)로서 활동하고 있다. (ihlee@kriss.re.kr)

자 싱글 이야기이다. 금메달이 이번에도 증발을 했다. 세상은 좁을 대로 좁고, 역사는 무책임할 정도로 반복된다.

모든 축구 선수들의 희망은 월드컵에서 뛰는 것이다. 동시에 최고의 선수들이 참가한 월드컵 경기도 그냥 하나의 경기이기 때문에 경기가 끝나면 경기 결과를 받아 들여야 할 것이다. 본 특집에서는 축구에서 논할 수 있는 경기 전술과 경기 결과 즉, 승부에 대한 몇 가지 논의를 해보고자 한다. 아울러 축구 전술에 대해서도 몇 가지 사례들과 과학적 분석을 통해서 알아보고자 한다. 일반론으로 소위 “약팀”이 “강팀”을 축구에서 이길 수 있는 확률에 대해서도 조사해 보고자 한다. 축구공의 운동과 구조에 대해서는 2002 한국일본 월드컵 개최 직전에 물리학과 첨단기술 2002년 4월호(11권 4호)에 발표된 내용을 참고하면 된다.

- 물리학과 첨단기술, 축구공 궤적의 신비:

<http://mulli2.kps.or.kr/~pht/11-4/020402.htm>

- 물리학과 첨단기술, 축구공의 구조:

<http://mulli2.kps.or.kr/~pht/11-4/020407.htm>

경기장 면적, 선수들의 수, 그리고 “안티-싸커”

한 팀 선수들의 수를 N 이라고 하고, 축구 경기장의 면적을 A 라고 하면, 단위 면적당 선수의 수는 $2N/A$ 가 된다. 하나의 가정으로 선수들이 운동장에 균일하게 분포하고 있다고 생각하면 선수들 간의 평균거리는 $d = \sqrt{A/(3.14 \times 2N)}$ 이다. 실제 축구에서도 선수들이 서로 떨어져서 분포하려고 노력한다.^[1]

선수들 사이의 평균 거리는 단순히 선수 당 차지하는 면적에 선형적으로 비례하지 않는다. 이것은 축구 선수가 할당 받은 자기 공간에서 모든 방향으로 움직여야만 축구 경기를 수행할 수 있기 때문이다. 선수 한 명이 공을 잡은 경우 가까이 있는 상대 팀 선수들 중 한 명 또는 두 명이 볼을 자유롭게 다룰 수 없게 방해할 것이다. 이것은 축구 경기의 기본 속성에 기인한다. 상대가 자유롭게 볼을 가지고 있으면 공격을 당하기 쉽기 때문이다. 상대 팀 선수가 공을 차단하려고 가는 시간은 $t = d/v$ 형식으로 표시할 수 있다. 이때 v 는 볼에 접근하는 상대 팀 선수의 평균 속도이다.

그림 1에서는 한 팀당 축구 선수들의 수(N)와 공을 자유롭게 처리할 수 있는 평균 여유 시간(t , 단위 초) 사이의 관계를 나타내었다. 접근하는 상대 팀 선수의 속도를 대략 $v = 4$ m/sec로 취할 경우, 자유롭게 공을 다룰 수 있는 여유 시간은 불과 2.48초 정도의 시간에 지나지 않는다. 이는 현재 사용되고 있는 축구 경기장 규격 그리고 팀당 선수들의 수를 적용한 것이다. 즉, $A = 100 \text{ m} \times 68 \text{ m}$, $N = 11$ 의 조건을 사용했을 때의 결과이다. 선수들은 때때로 축구 경기장 절반만을

Fig. 1. Free ball-holding time as a function of the number of players per team. Two different access speeds of the opponent team player are used. Calculated free ball-holding time is not linearly decreasing over the number of players.

사용하여 연습 경기를 하는 경우도 있다. 이때 한 팀당 6명(7명)의 선수들이 경기장 절반 크기에 나타난다. 이러한 조건의 경우, 그림 1에서와 같이 한 선수가 공을 자유롭게 다룰 수 있는 시간은 2.37초(2.19초) 정도로 계산된다.

위에서 제시한 간단한 계산 결과들은 현대 축구에서 더욱 중요한 의미를 가진다고 할 수 있다. 현대 축구는 최전방과 최후방 선수들 간의 폭이 매우 좁다. 소위 압박 축구(compact soccer)를 많은 팀들이 구사한다. 상대 선수의 접근 속도가 $v = 5$ m/s의 경우 공을 가진 선수가 공을 뺏기지 않기 위해서는 보다 짧은 시간 내(1.98초)에 볼 처리를 해야만 한다. 체력이 매우 뛰어난 선수들이 압박축구를 수행할 경우, 대략 축구장 절반 크기로 양 팀 선수들이 몰릴 수 있다. 이러한 상황에서는 자유롭게 공을 다룰 수 있는 시간은 더욱 더 줄어든다. 역으로 수비를 잘 하기 위해서는 모든 선수들이 체력적으로 우수한 상태를 유지해야 한다. 그래야 4 m/s 또는 5 m/s 정도의 속력으로 상대를 지속적으로 압박할 수 있기 때문이다.

여기서 고려하지 않은 것이 있는데, 탁월한 개인 기량으로 볼을 상대에게 빼앗기지 않고 보다 많은 시간 동안 볼을 키펡하는 선수가 있기는 하다. 하지만, 그렇다고 전반적으로 그 상황이 축구 경기 전체 흐름에 절대적으로 유리하게만 작용되는 것만은 아니다. 축구가 공간과 시간 확보의 싸움이라고 보았을 때, 탁월한 개인 기량은 매우 중요하다. 하지만, 좀 더 넓은 스케일에서 보았을 때, 10 m 거리 이내에서 볼이 정교하게

REFERENCES

- [1] J. Wesson, *The Science of Soccer* (IOP Publishing Ltd., 2002).

간수되고 또한 동료 선수들이 새로운 공간으로 빨리 움직이는 상황에 대응하는 것은 특정한 선수 한 명이 만들어 낼 수 있는 것이 아니다. 축구는 단체 운동 종목이다. 선수들 사이의 움직임의 상관관계가 매우 중요한 경기이다. 개인 전술도 중요하지만 팀 내 선수들 사이의 운동 상관 관계를 극대화 시키는 것이 현대 축구에서는 더욱 중요하다.

포메이션, “타카-타카”, 그리고 “직접-축구”

지난 세기 여성 패션 제국 ‘샤넬’을 세운 가브리엘 샤넬은 “패션은 변하는 것이고, 스타일은 남는 것이다.”라고 말했다. 골키퍼를 제외하고 열 명의 축구 선수들을 운동장에 배열하는 방식을 소위 포메이션이라고 한다. 축구에서의 팀 포메이션이 패션에 해당한다. 선수 구성과 상대의 전략에 따라서 포메이션은 경기 중에도 바뀌는 것이다. 축구 역사에서도 유행한 포메이션은 변해왔다. 따라서 어떠한 포메이션이 더 우월하다거나 효율적이라고 주장하는 것은 큰 의미가 없다. 간략하게 보기 좋게 표시하기 위해서 만들어진 것이다. 반면, 감독과 선수들이 추구하는 축구 스타일이 유지되고 성과를 나타낸 경우들이 있었다. 최신 축구에서도 고유의 스타일을 만들어 내고 그것을 유지하는 팀이 있는데 바로 스페인 국가 대표팀(FIFA 랭킹 1위: 2008년 7월~2009년 6월, 2009년 10월~2010년 3월, 2010년 7월~2011년 7월, 2011년 10월~현재)과 바르셀로나 팀을 들 수 있다. 물론, 이것은 철저하게 성공한 케이스에 대한 예제일 뿐이고 한시적인 것이기도 하다. 최근 바르셀로나 팀의 균형은 다소 무너진 상황이라고 보는 것이 정당하다.

유사한 포메이션만을 따라한다고 모든 팀이 같은 성과를 내는 것은 결코 아니다. 따라서 포메이션보다는 실질적으로 성과를 내고 있는 축구 스타일을 논하는 것이 더 의미가 있어 보인다. 두말할 것 없이 축구에서 감독의 역할이 얼마나 큰 것인지는 지난 2002년 한국 대표팀을 이끌었던 거스 히딩크 감독의 ‘단기 속성 과외’의 결과를 보면 잘 알 수 있다.

스페인 팀은 Euro2008(6경기 3실점), 2010남아공 월드컵(7경기 2실점), Euro2012(6경기 1실점) 대회 연속 우승 기록을 가지고 있다. 또한, 최초의 Euro 대회 연속 우승국이다. 가산점 높은 월드컵 우승의 기록 없이 피파랭킹 1위에 오른 최초의 팀이 스페인 대표팀이다. 2008년 7월 피파랭킹 1위에 올랐었다. 2006년 11월, 2009년 6월 사이에 35경기 연속 무패(15경기 연속 승리) 기록을 가지고 있다. 이 부문 브라질 대표팀과 동등한 기록을 가지고 있다. 한 마디로 스페인 대표팀 고유의 스타일을 유지했기 때문에 가능한 경기 결과들이었다.

스페인 대표팀의 소위 “점유율 축구”는 가능한 한 많은 시간 동안 볼을 소유하는 축구 스타일이다. 골키퍼를 포함한 모든

선수들은 정밀한 볼 터치 기술을 가져야 하고 짧은 패스가 가능한 상황을 계속 만들어야 한다. 이것이 성공하게 되면 상대 팀 선수들은 체력이 고갈되게 된다. 짧은 거리 땅볼 패스, 선수들의 집단 움직임, 폭넓은 영역에서 이루어지는 볼 배급, 그리고 볼 점유 등의 키워드로 대표되는 바르셀로나 팀(호셉 과르디올라)과 스페인 국가 대표팀(루이스 아라고네스, 비센테 델 보스케)의 축구 스타일은 한눈에 알아볼 수 있을 정도로 독특하다. 특히, 스페인 팀은 Euro2012 대회에서 6경기 동안 12득점에 성공했고 1실점만 허용했다.

“타카-타카”라고 명명된 이 축구 스타일의 근원과 기본 요소를 살펴보는 것은 축구 전술 역사에서 상당한 의미가 있다. 요한 크라이프 감독 시절(1988년~1996년)의 바르셀로나 팀이 지향했었던 축구 스타일이다. 결국, 호셉 과르디올라 감독 시절(2008년~2012년)에 바르셀로나 팀에서 완성되었다. 신체 조건 상으로 뛰어나지 못한 선수들이지만, 기술적으로 훌륭한 선수들이 우수한 터치, 시야, 패싱을 바탕으로 볼 점유율에서 상대를 압도하는 팀 전술이다. “리시브”-“패스”-“오퍼”로 이어지는 볼과 관련된 선수들의 총체적인 움직임이 “타카-타카”이다. “리시브”-“패스”-“오퍼”는 볼을 아군으로부터 받아서 패스하고 다시, 빈 공간을 찾아 움직이는 선수들의 연속 동작을 의미한다. 궁극적으로 한 팀이 볼 점유율을 독점하고자 하는 전술이다. 실제로 이들은 한 경기에서 60-75 %의 볼 점유율을 유지한다. 2008년~2009년 6개의 트로피를 들어 올리고, 2008-09/2010-11 UEFA 챔피언스리그 우승을 이룬 바르셀로나 팀의 성공의 근간에는 바로 이 전술이 녹아들어 있다. 선수들의 위치를 바꾸어가면서 공격과 수비를 시도하는 토털사커의 개념과는 유사하지만 분명 차이점이 있다. 이들은 볼의 움직임에 보다 더 집중한다. 선수들의 집단적인 움직임은 토털사커와 유사한 점이 될 것이다.

또 하나 집고 넘어가야 할 공격수 운용 전술이 있다. 스트라이커를 두지 않고 공격하는 축구 전술로 “거짓 9번” 전술을 들 수 있다. 성공한 “거짓 9번” 사례로는 AS 로마(루시아노 스팔레티)의 프란체스코 토티, 바르셀로나(호셉 과르디올라)의 리오넬 메시, 스페인 대표팀(비센테 델 보스케)의 세스크 파브레가스 그리고 페르난도 토레스를 꼽을 수 있다. Euro2012에서 “거짓 9번”으로 활약해서 대회 득점왕에 오른 토레스 선수는 진짜 9번을 등에 달고 있다.

높이를 유지하고 체격적으로 뛰어난 수비수들을 보유하고 빠른 공격수들을 동시에 보유하고 있다면 맞받아치는 공격이 하나의 스타일이 될 수 있다. 2010남아공 월드컵에서 독일 팀이 보여준 스타일을 지칭한다. 독일 대표팀은 전통적으로 조직적이고 선수 개인들의 파위가 넘치는 팀 컬러를 확보하고 있다. 독일 대표팀은 소위 ‘전차 군단’으로서의 팀 컬러를 확실하게

확보한 팀이다. 팀 전술에 방해가 되는 '뛰는 선수'를 본 적이 없다. 한국팀이 1:4로 아르헨티나에게 패배를 기록했었는데, 독일은 아르헨티나를 4:0으로 승리해 버렸다. 다소 충격적인 경기 결과였다. 축구 천재로 칭송받는 디에고 마라도나 감독으로서 도저히 받아들일 수 없는 경기 결과였을 것이다. 이러한 독일 대표팀 또한 스페인 대표팀에 최근 메이저 대회에서 1:0 (Euro2008), 1:0 (2010남아공), 1골 차이로 밀리고 있다. "티카-타카"가 정말 강하긴 강한 것 같다. 아무튼, 제대로만 작동하면 '별들의 집합체'라고 불리는 레알 마드리드마저 5:0으로 제압하는 것이 가능하다. 하지만, 2014년 현재, 바르셀로나 팀이 지난 시절 화려했던 "티카-타카"를 제대로 구사하는 팀이라고 볼 수 없다. 선수들도 다소 바뀌었고, 감독도 바뀌었다. "티카-타카"가 완벽하게 맞아 들어가지 않는다. 더 이상은 통하지 않고 있다. 왜 그럴까? 여기에는 많은 토의가 가능할 것이다. 이 주제는 본 특집에서 논하지 않기로 한다.

전력 차이가 나는 것을 인정하면 공격수 한 명을 빼돌려서 추가적인 미드필더로 위치 조정하여 수비 위주로 경기를 운영할 수도 있다. 선수들은 대부분 자기 진영에서 움직이고 상대 선수들과 함께 대부분의 시간을 미드필드 지역에서 소모하도록 경기를 진행한다. 상대의 슈팅을 대부분 페널티 박스 외각에서만 하도록 하고 그 이외의 슈팅은 직접 차단한다. 완전 수비 전술로 나갈 수 있다. 한 팀이 814번의 패스(바르셀로나, 93% 성공)를 할 때, 그 상대는 209번의 패스(첼시, 76% 성공)를 한 예제가 실제로 있다. 수비 축구 또는 "안티-싸커" 전략이라고도 한다. 이 정도면 "뷰티풀-싸커"의 대척점으로 손색이 없는 좋은 예제가 될 수 있다.

"티카-타카"를 잡는 전술은 거스 히딩크 감독(로베르토 디 마테오 감독 포함)의 전술이 유명하다. "티카-타카"의 꽃을 피운 호셉 과르디올라 감독마저 이기지 못한 팀이 있었다. 바르셀로나(호셉 과르디올라 감독)는 52개의 서로 다른 팀들을 상대했었는데, 유독 첼시라는 팀에 승리를 거두지 못했다. 2009년 당시 히딩크 감독은 과르디올라 감독을 상대로 0:0 그리고 1:1의 경기결과를 만들어 내었다. 그 시즌 첼시는 바르셀로나 홈구장에서 최초로 실점하지 않은 원정팀이 되었던 것이다. 슈팅은 페널티 박스 밖에서만 허용하였고 리오넬 메시 선수는 주제 보싱와 선수가 전담 마크 하도록 하는 것이 그 핵심 아이디어였다.

"직접-축구"를 구사하는 맨체스터 유나이티드 팀은 챔피언스 리그 결승에서 바르셀로나 팀을 최근 두 번 만나서 모두 두 골 차이로 패했다. "직접-축구"는 선수들이 패스하기 전까지 최소한의 시간 동안 볼을 소유하는 것을 지향한다. 상대 페널티 박스 속의 스트라이커에게 직접 볼을 투입하는 방식이다. 때로는 긴 패스를 통해서 단번에 볼을 투입하는 방식을 활용하기

도 한다. 직접적으로 골을 노리는 스타일이다. 목표가 아주 분명해 보인다. 하지만, "직접-축구"는 볼 점유율을 높게 차지 않는다. 적어도 그것을 최우선으로 생각하지는 않는다. "티카-타카"는 "간접-축구"라고 할만하다. 골을 넣을 생각을 하지 않고 최대한의 시간 동안 볼을 소유하려고 한다. 골문이 '자동으로 열릴 때'까지는 패스를 한다. 패스를 해라, 그러면 골문은 열릴 것이다. 굉장히 독특한 전술이다.

"약팀", 드디어 "강팀" 사냥에 성공하다

축구를 보다보면 소위 "약팀"이 "강팀"을 이기는 경우를 자주 보게 된다. 지구촌 최고의 스포츠 축제 월드컵 역사에 남아 있는 "약팀"들의 반란들을 보면 대부분 1:0 아니면 2:1로 이루어져 있다. 이러한 경험은 양 팀 축구전술에도 상당한 영향을 미친다.

• 월드컵 역사 속의 대표적인 "약팀"의 반란들

[1950년 브라질] 미국: 잉글랜드 1:0

[1966년 잉글랜드] 북한: 이탈리아 1:0

[1982년 스페인] 알제리: 서독 2:1, 북아일랜드: 스페인 1:0

[1990년 이탈리아] 카메룬: 아르헨티나 1:0

[2002년 한국-일본] 세네갈: 프랑스 1:0, 한국: 이탈리아 2:1
연장전 골든골

[2006년 남아공] 남아공: 프랑스 2:1, 세르비아: 독일 1:0

영국 축구리그 프리미어쉽에서 일어나는 사실들을 바탕으로 "약팀"이 "강팀"을 이기는 경우의 수를 따져 보고자 한다. 시즌이 끝날 무렵 이전의 4 시즌 동안 하위 5개 팀과 상위 5개 팀을 골라 평균 경기당 득점률을 비교하였더니 대략 3대 7 정도의 비율로 나왔다. 즉, 하위팀 중 하나가 평균 3점을 득점하면 상위팀 중 하나는 평균 7점을 득점한다는 이야기이다.^[1] 이러한 득점 비율을 근거로 경기에서 각 팀이 승리할 확률을 산출해 볼 수 있다. 경기에서 "약팀"이 득점할 확률은 0.3이며, "강팀"이 득점할 확률은 0.7이다. 이러한 상황에서 실제 경기에서 나온 골이 한 골뿐이라면, "약팀"이 득점해서 경기에서 승리할 확률은 0.3이다. 또한, "강팀"이 점수를 내고 승리할 확률은 0.7이다.

만약, 경기에서 두 골이 나올 경우 한 팀이 이기려면 두 골들을 모두 한 팀이 가져야 한다. "약팀"이 두 골을 모두 잡을 확률은 매우 낮을 것이고, 그 값은 $0.3 \times 0.3 = 0.09$ 이다. 반면, "강팀"이 2 득점할 확률은 다소 높고, 그 값은 $0.7 \times 0.7 = 0.49$ 이다. 두 골이 터져 나오면서 양 팀이 비길 확률은 자연스럽게 $1 - 0.09 - 0.49 = 0.42$ 이다. 놀랄 일도 아닌 것이 "약팀"이 "강팀"을 상대로 한 골로 이길 확률은 0.3인데 비

Fig. 2. The winning rate for 'weaker team' is shown as a function of total number of goals. Premiership data (red circles) from the book of J. Wesson's The Science of Soccer is shown.^[1]

해, 두 골을 득점하고 이길 확률은 0.09이며, 세 골 이상이 나왔을 때 경기에서 이길 확률은 더욱 줄어든다.

양 팀 사이의 경기가 골이 나오면서 무승부로 끝날 가능성은 1:1, 2:2, 3:3과 같은 상황들을 생각해 볼 수 있을 것이다. 하지만, 1:1로 경기가 끝날 가능성이 가장 높다. 2:2의 경우 보다는 1.5배 이상 높은 확률이다. 1:1로 경기가 끝날 가능성은 3:3의 경우보다 2배 이상 높다. 골이 많을수록 “약팀”이 불리하다는 사실에는 변함이 없다.

그림 2에서는 “약팀”이 “강팀”을 이길 수 있는 가능성을 양 팀 총득점의 함수로 표시했다. 수직축의 0.3은 30 %의 승률을 나타낸다. 수평축은 경기당 나온 총 골들의 수를 나타낸다. 이론값(다이아몬드), 실제 프리미어쉽에서의 얻은 결과 값(붉은색 동그라미)을 그래프에서 비교했다. 프리미어쉽에서의 값들은 J. Wesson의 책 The Science of Soccer에서 가져온 값들이다.

위에서 따져본 이론은 “약팀”과 “강팀”의 전력이 3:7 정도일 때의 조건에서 얻어진 것이다. 하지만, 현대 축구에서는 팀 간의 전력이 평준화되어 있다. 위에서 언급한 정도의 일방적인 실력 차이를 보기가 더욱 힘들어져 가고 있다. 3:7 정도의 수치적 실력 차이가 있다고 하더라도 양 팀 모두가 기록한 총 골 수만 두 골로 잡아둘 수만 있다면 무승부 확률은 42 % 정도이다. 이는 축구 경기결과에서의 의외성 또는 수비 전술의 중요성을 말하는 것이다. 심지어 9 %의 확률로 약팀이 승리를 거둘 수도 있다. 앞에서 논한 소위 “안타-싸커”이 영향력을 행사할 수도 있다. 이것은 양 팀 전력이 엇비슷할 때, 한 팀이 특정 시간대에 “안타-싸커”로 나올 수 있다. 경기 상황을 판단하고 갑자기 “안타-싸커”로 나올 수도 있다.

철저한 분업에 기반한 조직적인 축구를 전통적으로 구사하는 이탈리아 대표팀의 프란체스코 토티 선수는 2002한일 월드컵 16강전 직전에 한국을 이기기 위해서는 단 한 골이면 충분하다고 힘주어 말했다. 다시 말해서, 이탈리아 팀은 실점하지 않을 것이고, 일 득점으로 8강에 오르겠다는 것이었다. 위의 “약팀”, “강팀” 조건을 사용한다면, 이탈리아 입장에서는 2:0 보다는 1:0의 상황이 일어날 확률이 1.4배 정도 높다는 것을 이론적으로 보일 수 있다. 하지만, 당시 한국과 이탈리아의 전력은 그 누가 평가하더라도 3:7 정도의 전력은 아니었다.

나오는 글

끝으로 2014브라질 본선 월드컵 경기들에서 한국 대표팀의 선전을 기대해 본다. 객관적 시각으로 평가할 때, 한국 팀 내외의 상황은 그렇게 좋은 것은 아니다. 되돌아보면 2010남아공에서는 운도 따랐고 실력도 어느 정도 있었던 것 같다. 최초의 원정 월드컵 본선 16강을 이룰만했다. 물론, 되돌아 본 결과론적 이야기이다. 한 순간만이라도 잘못되었으면 한국 팀은 16강에 가지 못했을 것이다. 예를 들어, 조별 예선 마지막 경기를 되새겨보라. 대 나이지리아전에서 야쿠부 아이예그베니 선수의 소위 ‘십육강 니가 가라 숯’이 없었더라면 한국은 결코 본선 16강에 오르지 못했을 것이다. 야쿠부 아이예그베니 선수는 아프리카 선수로서 영국 프리미어리그에서 최다골 기록을 가지고 있는 명성이 자자한 유명한 스트라이커이다. 이렇듯 모든 순간들이 모두 다 중요하다. 도대체 무슨 일이 일어날지 종잡을 수 없다. 일단 지켜 볼 수밖에 없는 사실을 인정해야만 한다. 예측은 분명히 필요하다. 예측해야만 대책을 세울 수 있을 것이다. 하지만, 그것으로 결론을 내어서는 안 될 것이다. 가능성을 제외하는 형태의 선부론 결론 아닌 결론은 더더욱 있을 수 없다. 왜냐하면, 그것은 스포츠맨십에 어긋나는 행동이기 때문이다. 적어도 스포츠맨이라면 최선을 다하고 경기 결과에 승복할 줄 알아야 한다. 2010남아공 대회와 지금은 또 다르다. 같은 것이라고는 남반구에서 월드컵이 개최된다는 것 정도이다. 지적했듯이 축구가 재미있는 이유는 상상할 수 있기 때문에 보는 경기가 재미있고 기다려진다. 각본 없는 드라마이고 현실이다.

한국팀이 앞서 이야기한 ‘간접-축구’를 할 수는 없을 것 같다. 준비가 되어 있지 않다. 결국, 한국팀이 ‘직접-축구’, ‘안타-싸커’를 어떻게, 어떤 순간에 적절히 사용해야 할 것인가? 이 부분이 2014브라질 월드컵 본선 한국팀 경기의 실질적인 관전 포인트가 될 수 있을 것이다.