

공학자들이 ICT 기술을 통해서 스포츠 산업을 이끌어 갈 때 고려해야 하는 사항들이 존재한다. 경기를 관람하는 팬들, 경기를 하는 선수들의 경기력, 선수들이 경기를 하고 팬들이 관람을 하는 경기장, 그리고 스포츠 경기를 중계해주는 미디어까지 해서 크게 4 가지의 고려 사항들이 있는데 스포츠 선수가 아닌 팬의 관점에서, 그리고 공학적인 지식과 기술을 이용해 개발을 하는 공학자의 관점에서 선수들의 경기력을 제외하고는 전부 직접적인 상호작용이 가능한 부분들이다. 하지만 실질적인 스포츠 선수들의 경기력을 향상시키는 부분은 내가 프로페셔널한 스포츠 선수가 아니기에 직접 상호작용하기에는 어려운 부분들이 존재한다. 그래서 이를 고려하기 위해서는 어떠한 접근을 해야하는 것이 좋은지에 대한 생각이 많이 들었다. 처음에 교수님께서 이러한 질문을 하셨을 때, 솔직하게 어떠한 생각도 들지 않았다. 왜냐하면 내가 직접 스포츠 경기를 진행하는 것도 아니기에 생각할 시간이 필요했던 것 같다.

스포츠 선수들의 경기력 향상과 관련하여 내가 가장 중요시하게 생각하는 부분은 바로 현장과의 직접적인 소통이다. 아무래도 내가 직접 플레이 하는 선수가 아니기에 몸과 마음으로 깨닫는 부분이 프로 선수들의 비해서 적을 것이다. 그래서 수년간 훈련해오고 경기를 진행해 온 현장 사람들과 많은 커뮤니케이션과 그들과 관련된 모든 이슈들에 대해서 함께 느끼는 것이 중요하다고 생각했다. 선수들이 경기장에서 뛰면서 경험하는 부상, 경기력과 관련된 이슈, 그리고 각종 데이터 분석 등 다양한 현장에서의 요구들을 전문가들로부터 귀담아서 정확하게 듣고, 이를 기반으로 공학적 지식을 최적화 해서 기술 개발이 이루어 지는 것이 가장 현명하다고 생각이 들었다. 현장의 요구 사항을 정확히 파악하는 것이 바로 기본 프로세스인 것이고, 더 나은 경기력 향상으로 이끌 수 있는 지름길이라고 생각이 든다. 실제 경기를 하는 선수들의 데이터와 이슈 없이 공학자만의 판단으로 기술 개발이 이루어진다면 이는 터무니 없는 기술이고, 경기력 향상이라는 제대로 된 목적을 달성할 수 없다고 생각한다.

더불어 스포츠 선수들의 경기력 향상에 관하여 가장 중요하게 생각하는 이슈로는 부상이다. 오랜 기간 동안 열심히 훈련을 하고 경기력 향상을 위해서 노력하는 선수들에게 가장 치명적인 부분이 부상이라고 생각했다. 한순간에 힘들게 쌓아 올린 탑이 무너지는 것처럼 신체적으로나 정신적으로 선수들에게 크게 다가올 것이다. 이 부상을 조심하지 않으면 선수들에게 악영향이 있을 수 있고, 이러한 부상 이슈를 잘 해결하도록 올바른 방향성과 접근으로 의미 있는 연구 개발이 이루어져야 된다고 생각한다. 부상을 당했을 때 처리하는 것도 중요하지만 부상을 당하지 않도록 예방하는 차원도 정말 중요하다.

첨단 IT 기술이 스포츠에 유입이 되면서 선수들의 활동량, 부상 등을 수치로 변환해 효과적으로 관리할 수 있게 되었는데 이러한 것은 전자 퍼포먼스 트래킹 시스템 EPTS(Electronic Performance & Tracking System)을 활용해 가능해졌다. 이러한 기술은 훈련, 경기에서 선수들 개개인의 운동 능력을 수치화 하여 성장도나 피로도 등을 파악하기 쉽게 수치로 나타내어 부상 예방에도 탁월하며 경기력 향상에도 일조할 수 있다. 이러한 기술력을 보유한 '데이터 기반 스포츠 분석' 전문 기업인 핏투게더의 사례를 볼 수 있는데, K 리그와 공식 파트너십을 맺는 등 스포츠 산업에서 선수들의 경기력 향상을 위해서 노력하고 있는 기업을 확인할 수 있었다. 핏투게더는 스포츠 데이터의 효율적인 활용이 가능하도록 기술 개발에 힘 쓰고 있으며, 국내 및 해외에서 이와 같은 사례들은 앞으로 스포츠 경기의 경기력 향상과 선수들의 부상 이슈를 해결할 것으로 보인다.