



이정원 코치의
축구 칼럼

세리에 A로 알아보는 드리블 성공률과 팀 성적의 연관성

Contact :

@leejungwoncoach
mum_mum@naver.com

gnition

소개

드리블 스페셜리스트는 온몸으로 허세를 부리며 상대와 정면으로 공을 주고받는 포커 플레이어다. 이기는 쪽이 공을 가져간다.

- 호르헤 발다노

드리블은 본능과 용기가 시도하겠다고 결심한 순간부터 시작된다. 출발, 멈춤, 그리고 벗어남이 이어진다. 성공하면 공간의 지평이 열리지만, 넘어지면 파울과 반칙, 경고가 쏟아진다. 공을 빼앗기면, 축복 같던 팬들의 저주와 모욕을 견뎌야 한다.

- 호르헤 발다노

통계적으로 1:1 상황에서 가장 많이 승리하는 팀이 경기를 이길 확률은 75%에 달한다 (H. Wein, 1993).

당시보다 훨씬 적은 기술과 정보만으로도, 1993년 호르스트 바인은 모든 팀이 1:1 훈련을 장려해야 한다고 주장하며, 이러한 개별 기술-전술 요소의 중요성을 강조했다. 반면, 발다노는 드리블에 담긴 본능, 감정, 리스크를 단 두 문장으로 압축해 설명했다.

처음엔 단지 호기심이었다. 세리에 A의 드리블을 평가하고, 리그 내에서 드리블이 어떻게 진화해왔는지를 알고 싶었다. 오타 프로 비전에서 수집한 데이터를 통해, 공격 3번 구역(좌측, 중앙, 우측)에 따라 드리블을 분류할 수 있었고, 드리블 이후 어떤 일이 벌어졌는지도 확인할 수 있었다.

예를 들어, 1:1 이후의 키 패스, 슈팅, 기대 어시스트(expected assists) 데이터를 추정할 수 있었다.

또한 팀별로 데이터를 세분화함으로써, 주요 패스, 슈팅, 예상 어시스트 등을 기준으로 팀의 전개 방식과 어떤 지역에서 얼마나 위험한 상황이 발생하는지를 분석할 수 있었고, 특히 사수올로의 전술적 특성을 보다 깊이 있게 들여다볼 수 있었다.

1. 드리블

볼 캐리어가 상대를 피하지 않고 극복하기 위해 수행하는 기술 동작, 즉 패스를 선택하지 않고 개별적인 움직임을 취하는 것을 전제로 하는 것이 드리블입니다. 드리블, 즉 상대를 뛰어넘어 추월하는 기술은 축구 경기의 기술적 본질이며, 관중의 열정을 불러일으키고 경기에 화려함을 더하며, 선수들이 상대와의 도전과 결투에 감정적으로 몰입하게 만드는 상징적 제스처입니다.

일반적으로 드리블은 자신의 의도를 숨기고 수비수의 균형을 무너뜨려 특정 방향으로 유도한 뒤 반대 방향으로 치고 나가는 고의적인 움직임을 포함한 '기만 동작'과 관련이 있습니다. 속임수 동작이 그럴듯할수록 성공 확률이 높아집니다.

신체적으로는, 무게 중심이 낮은 선수일수록 갑작스럽고 빠른 움직임에도 균형을 유지할 수 있기 때문에 드리블에 유리한 경향이 있습니다. 즉, 키가 작은 선수들이 이러한 기술에 강점을 보이는 경우가 많습니다.

핀트는 기술, 전술, 조정력, 속도, 그리고 성격이 요구되는 순수한 손재주의 행위로 간주됩니다. 드리블을 효과적으로 수행하려면 다음과 같은 조정 능력이 전제되어야 합니다:

- 발과 몸의 움직임을 통해 균형을 유지하고 회복하며, 몸을 '던지는' 행위를 지지대 위에서 자유롭게 수행할 수 있는 능력
 - 수비수의 움직임을 읽고 예측하여 적절한 대응 동작을 구성하고, 상대 반응에 따라 자신의 움직임을 적절히 수정할 수 있는 능력
 - 속임수와 의도적인 움직임을 위해 거리와 시간(공간과 타이밍)을 선택할 수 있는 능력
- 이 모든 조건에는 짧은 반응 시간과 뛰어난 가속 능력이 수반되

어야 합니다. 특히 이러한 자질을 가진 선수는 '속도 변화'—즉, 순간적인 속도 상승과 함께 방향을 전환하는—를 통해 별다른 페인팅 없이도 상대를 제치고 드리블을 성공시킬 수 있습니다.

여기서 중요한 점은, '페인팅'과 '드리블'을 명확히 구분할 필요가 있다는 것입니다. 페인팅은 반드시 드리블로 이어지는 것이 아니며, 공을 소유하고 있을 때(예: 슈팅하는 척, 멈추는 척)뿐 아니라, 공이 없을 때(예: 움직이는 척)도 사용할 수 있기 때문에 직접적인 추월을 전제로 하지 않습니다. 이로 인해, 다른 어떤 플레이보다도 수적 우위를 창출할 수 있으며, 실패하더라도 플레이를 전환할 여지가 존재합니다.

또한, 데드볼 상황의 상당수는 드리블로 인해 발생하며, 수비수의 반칙으로 인해 많은 프리킥과 스로인을 유도합니다. 이 데드볼 상황은 전체 득점의 약 25%를 차지할 정도로 중요합니다.

마지막으로, 상대 수비의 마지막 라인을 정면으로 겨냥하는 드리블은 '카운터 모션 투 더 존(Counter-motion to the zone)'이라는 개념과도 연결되며, 이는 수비 블록을 무너뜨리는 결정적인 방법 중 하나로 간주됩니다.

1.1. 드리블 유형

드리블은 시작 위치에 따라 두 가지 매크로 영역으로 구분할 수 있습니다:

- 정지 상태에서 시작하는 드리블
- 달리는 중에 수행하는 드리블

또한, 상대방의 위치에 따라 다음과 같이 나눌 수 있습니다:

- 정면 드리블
- 측면 드리블
- 후방(백) 드리블

1.2. 드리블의 원리

수비수가 잘못된 수비 자세, 예를 들어 '측면 스프레드' 상태일 경우, 단순한 방향 전환만으로도 상대를 제압할 수 있습니다. 반면, 수비수가 전후방으로 정렬된 자세에서 앞발이 뽀족하게 향하고 있다면, 그 반대쪽 발—즉 약발(weak foot)을 노리는 '카운터 사이드' 드리블이 효과적입니다.

이미 진행 방향에 위치한 뒷발, 즉 강한 발(strong foot)을 마주했을 때는, 수비수의 강점 방향을 인지하고 '스피드 사이드' 드리블—즉 속도 변화를 활용한 돌파로 대응할 수 있습니다.

훈련 팁: 다양한 공간과 타이밍, 수비수의 위치(엔드포인트)를 고려하여 정면뿐만 아니라 측면 및 후방 드리블 상황에서도 1:1을 연습하는 것이 바람직합니다. 다양한 1:1 유형을 반복적으로 연습해야 실제 경기에서도 유연하게 적용할 수 있습니다.

1.3. 집단 속에서의 드리블

공격 단계에서의 드리블

드리블은 상대 수비 라인 뒤로 공을 운반할 수 있는 '강력한 무기'임에도 불구하고, 이 점이 종종 간과됩니다. 특히 상대 진영이

충분한 엄폐(커버)를 구현하지 못했을 때, 드리블은 단 한 번의 1:1 상황만으로도 수비 전체를 무력화시킬 수 있습니다.

따라서 드리블 시 다음을 고려해야 합니다:

- 수비수가 커버받지 않는 '비보호 공간'을 노릴 것
- 경기 흐름에서 가장 위협적인 순간에 시도할 것

수비 단계에서의 드리블 대응

수비 조직은 상호 커버리지로 드리블로부터 스스로를 보호해야 합니다. 측면에서의 드리블에 대비할 때는 1~2명의 라인 커버가 필요하고, 중앙에서의 드리블 상황에서는 최대한 '2차 커버'를 포함한 수비형 피라미드 구조를 갖추는 것이 바람직합니다.

드리블의 장점

개인적 차원에서의 장점

- 볼 소유권 유지
- 여유 공간 확보
- 패스 통로를 만들기 위한 공간 창출
- 크로스를 위한 공간 확보
- 슈트 기회를 위한 공간 창출

팀 전술 차원에서의 장점

- 수적 우위 창출
- 수비 라인을 구성하는 상대 선수들을 계속 바쁘게 만들기
- 상대의 개입 타이밍이 부정확한지 판단 가능
- 경기 전개에서의 창의성과 예측 불가능성 부여
- 다양한 집단적 리듬을 허용

2. 통계 연구 및 분석

본격적인 데이터를 제시하기에 앞서, 분석된 항목들이 어떤 의미를 갖는지를 명확히 정의하는 것이 중요합니다. 데이터는 OPTA에서 제공되었습니다.

드리블/테이크온

드리블은 선수가 공을 소유한 상태에서 상대 수비수를 제치기 위해 시도하는 개인 기술입니다.

- *성공한 드리블*: 선수가 공을 소유한 채 수비수를 돌파한 경우
- *실패한 드리블*: 드리블 시도 중 태클을 당하거나 공을 빼앗긴 경우

또한 OPTA는 선수가 강한 터치로 공을 넘기며 상대를 제치려는 오버런(overrun) 형태의 드리블 시도도 수집합니다.

키 패스 (Key Pass)

슈팅으로 이어졌지만 득점으로 연결되지 않은 결정적인 패스를 의미합니다.

예상 득점(Expected Goals, xG)

슛의 품질을 수치화한 지표로, 다음과 같은 요소들을 고려하여 계산됩니다:

- 어시스트 유형
- 슛 각도
- 골대와의 거리
- 헤딩 여부
- 빅 찬스 여부

선수나 팀의 모든 xG 값을 합산하면, 주어진 경기에서 평균적으로 몇 골을 기록했어야 하는지를 추정할 수 있습니다.

예상 어시스트(Expected Assists, xA)

완료된 패스가 골로 연결될 확률을 측정한 지표입니다.

패스 유형, 도달 지점, 패스 거리 등 다양한 요소를 고려하며, 팀 혹은 선수의 전체 xA 수치는 빌드업 및 공격 전개에 질을 가늠하는 데 사용됩니다.

		PG	Dribbling totali terzo off	Dribbling totali successful	% dribbling success
1	Juventus	24	255	124	48,63
2	Lazio	24	204	116	56,86
3	Internazionale	24	194	89	45,88
4	Atalanta	24	229	109	47,60
5	Roma	24	250	133	53,20
6	Milan	24	226	117	51,77
6	Hellas Verona	24	193	85	44,04
6	Parma	24	169	73	43,20
9	Bologna	24	221	91	41,18
9	Napoli	24	214	101	47,20
11	Cagliari	24	163	72	44,17
12	Sassuolo	24	277	129	46,57
13	Fiorentina	24	210	116	55,24
14	Torino	24	216	103	47,69
15	Udinese	24	186	101	54,30
16	Lecce	24	134	66	49,25
17	Sampdoria	24	160	81	50,63
18	Genoa	24	175	74	42,29
19	Brescia	24	136	59	43,38
20	SPAL	24	150	85	56,67
	MIN		134	59	41,17647059
	MAX		277	133	56,8627451
	MEDIA		198,1	96,2	48,4862048
	DEVIAZIONE STANDARD		39,53	21,94	4,88

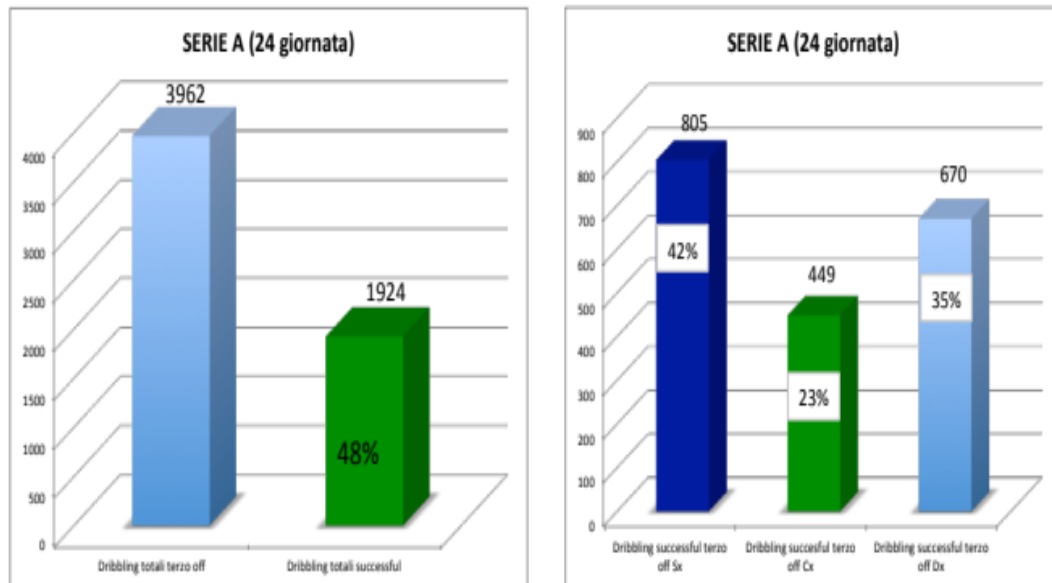
실제 데이터 분석 예시

OPTA ProVision의 데이터를 활용해, 공격 3선(좌측, 중앙, 우측)을 기준으로 드리블 데이터를 필터링한 후, 다시 각 구역별로 세분화하여 보다 정밀한 분석 테이블을 구축했습니다.

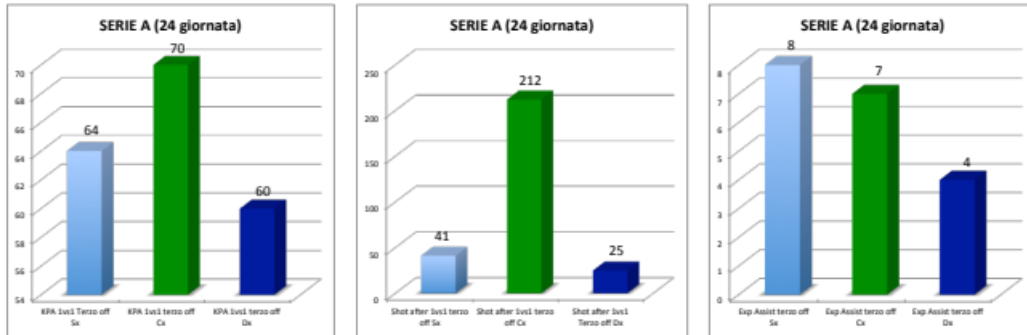
그래프에 따르면, 세리에 A에서 **사수올로**는 시즌 중 총 **277회** 가장 많은 드리블을 시도한 팀이며, **레체**가 **134회**로 그 뒤를 이었습니다.

가장 많은 드리블 성공을 기록한 팀은 로마(133회)였고, 가장 적

은 성공 횟수를 보인 팀은 브레시아(59회)였습니다.
 드리블 성공률과 시도 대비 비율이 가장 높은 팀은 **라치오 (56.9%)**, 가장 낮은 팀은 볼로냐(41.18%)였습니다.
 흥미로운 점은, **스팔**이 리그 하위권 팀임에도 불구하고 드리블 성공률에서는 **2위**를 기록했다는 사실입니다.



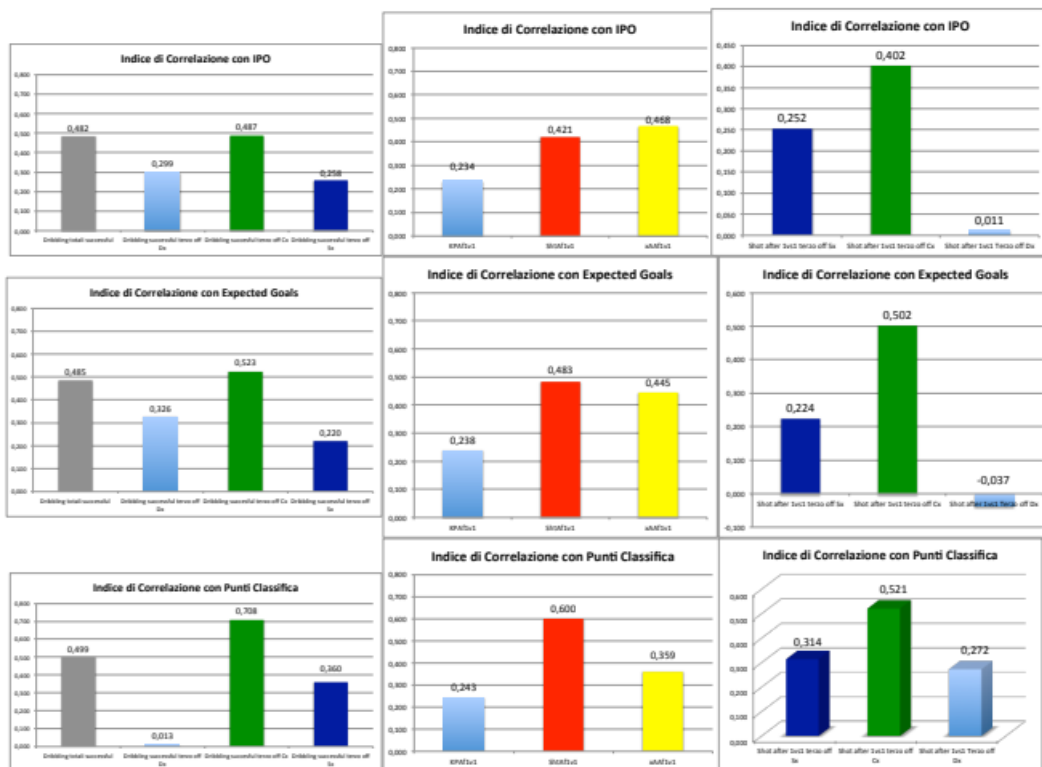
이 그래프를 통해 세리에 A를 전반적으로 분석해 보면, 1부 리그에서 시도된 드리블 횟수는 총 3962회이며 이 중 1924회(48.56%)가 성공했다는 것을 알 수 있습니다. 성공한 드리블의 경기장 면적에 따라 분석해 보면 예상대로 중앙 지역보다 공격 3선의 측면 지역에서 더 많은 것을 볼 수 있습니다.



또한 드리블 이후 어떤 일이 벌어지는지를 분석했으며, 분석에 포함된 주요 지표는 키 패스, 슈팅, 예상 어시스트(xA)입니다.

키 패스 관련 그래프를 보면, **측면 지역이 중앙 지역보다 약간 더 높은 수치를 기록하며 불균형한 분포를** 보입니다. 반면, 슈팅 수는 중앙 지역(212회)이 측면 지역(41회, 25회)에 비해 압도적으로 많아, **드리블 이후 슈팅 시도는 중앙에서 집중적으로 발생한다는 사실**을 확인할 수 있습니다. 이는 전체 분석에서 슈팅 수가 위치별 지표에 상당한 영향을 주고 있음을 시사합니다.

한편, **예상 어시스트(xA)** 항목을 살펴보면, **측면과 중앙 지역 간의 차이가 크지 않다는** 점이 눈에 띕니다. 이는 어시스트 가능성은 지역에 크게 좌우되지 않으며, 다양한 위치에서의 드리블이 유사한 수준의 기회를 만들어낸다는 해석이 가능합니다.

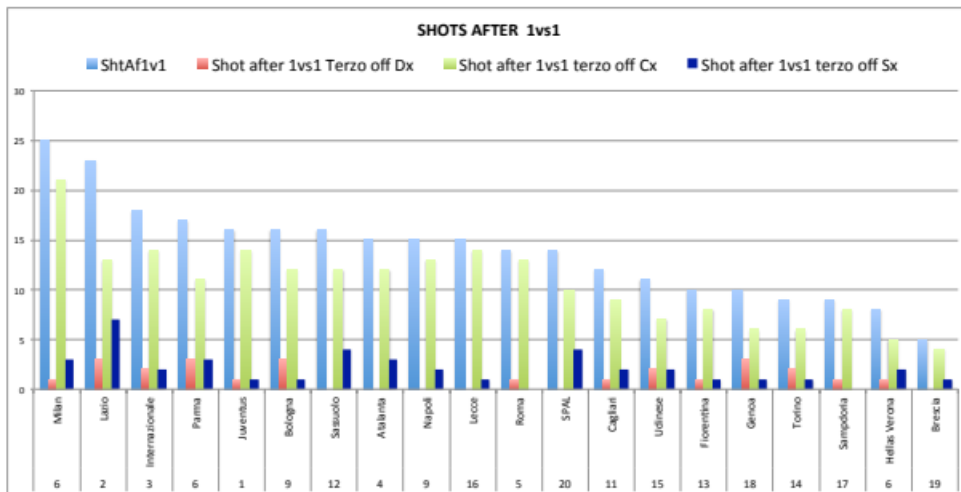
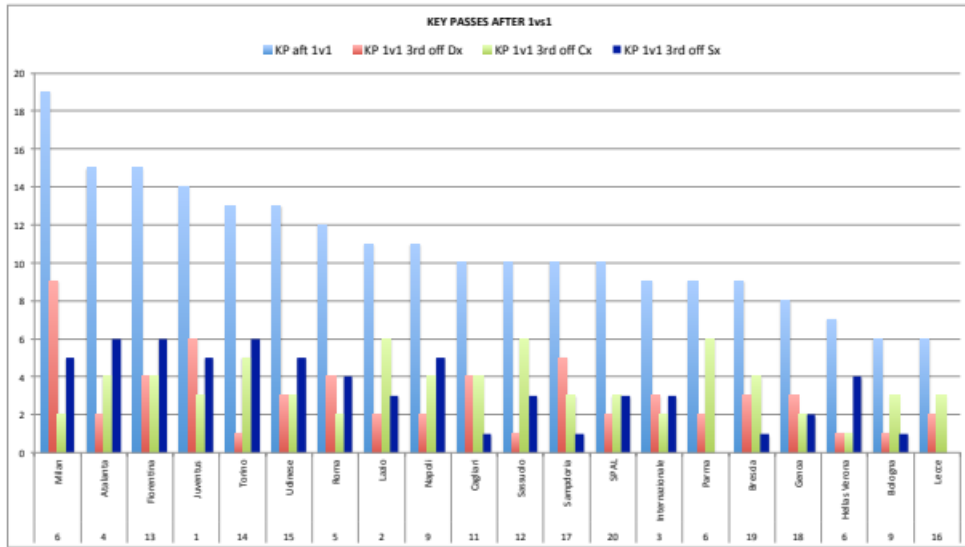


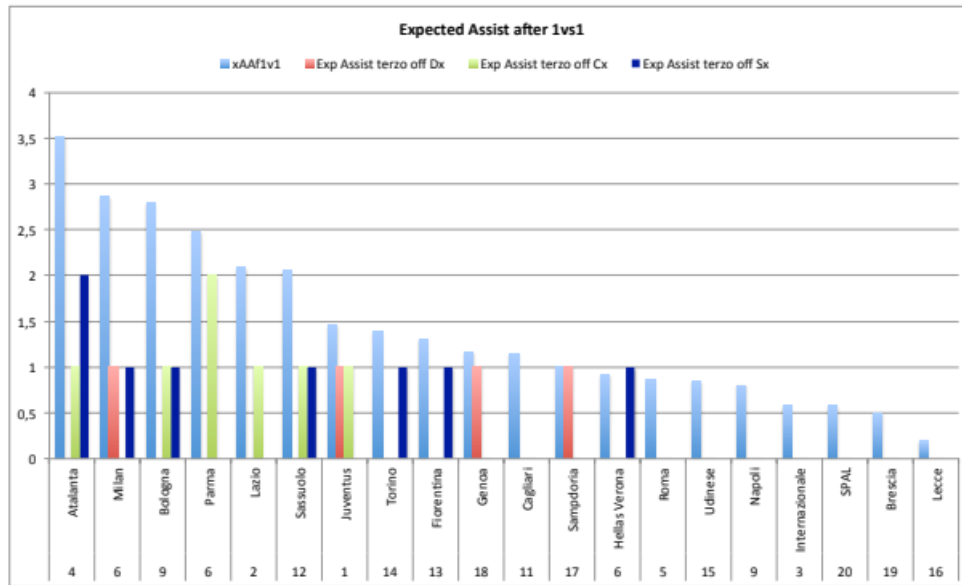
데이터를 기반으로 도출한 그래프에서 확인할 수 있듯이, 가장 높은 상관관계(0.708)를 보이는 항목은 **중앙 공격 3번 지역에서의 드리블 성공과 24라운드 기준 팀 순위 점수간의 관계**입니다. 이는 해당 구역에서의 드리블 성공이 득점 및 리그 성적과 밀접하게 연관되어 있다는 것을 보여줍니다.

또 다른 중요한 요소는 **드리블 이후 슈팅**으로, 이 역시 순위 점수와의 상관관계수 0.6으로 높은 상관관계를 나타냈습니다.

예상 득점(Expected Goals, xG)과의 연관성 측면에서도 의미 있는 결과가 도출되었는데, 특히 **공격 3선에서의 드리블 성공과 중앙 공격 3선에서 드리블 이후 이어진 슈팅이 xG와 가장 밀접한 관계**를 보였습니다.

한편, IPO(공격 효율 지표)와의 상관관계는 통계적으로 유의미한 수준에는 미치지 않았으나, 여전히 주목할 만한 수치로는 **공격 3선에서의 드리블 성공 및 중앙 지역에서의 드리블 후 슈팅이 xG와 가장 가까운 상관관계를 가진 항목**으로 나타났습니다.





앞서 제시한 그래프에서는, 드리블 이후 가장 위협적인 순간이 발생하는 지점을 기준으로 팀별 데이터를 정리했으며, 특히 각 팀의 공격적인 **3번째 구역**에서 어떤 특성이 나타나는지를 분석했습니다.

예상대로 **AC 밀란**은 1:1 상황 이후 **키 패스**와 **슈팅**을 가장 많이 시도한 팀입니다. 특히 **오른쪽 측면**에서 키 패스를 자주 시도하고, **중앙 지역**에서는 슈팅을 집중적으로 시도한다는 점이 두드러집니다. 반면, **기대 어시스트(xA)**지표에서는 **아탈란타**가 가장 높은 수치를 기록했으며, 이 팀은 **왼쪽 공격 3선**에 공격을 집중하는 경향을 보입니다.

세리에 A 전반에 걸쳐 전체 팀 데이터를 비교 분석한 후, **사수율**로 주목하게 된 이유는 단순한 호기심에서 시작되었습니다. 처음에는 특정 팀의 플레이 유형을 파악하고, 감독이 원하는 전술 스타일을 구현하기 위해 어떤 선수가 얼마나 전술적으로 조정되는지를 확인하려는 목적이었습니다.

그러나 분석을 거듭하면서, 이런 시각을 반대로 뒤집어볼 수도 있다는 생각이 들었습니다. 즉, **감독이 주요 선수들의 개성과 능력에 맞춰 자신의 전술적 '멘탈리티'를 얼마나 조정하고 있는가**를

살펴보는 방식입니다. 이러한 맥락에서 사수올로는 매우 흥미로운 사례였습니다.

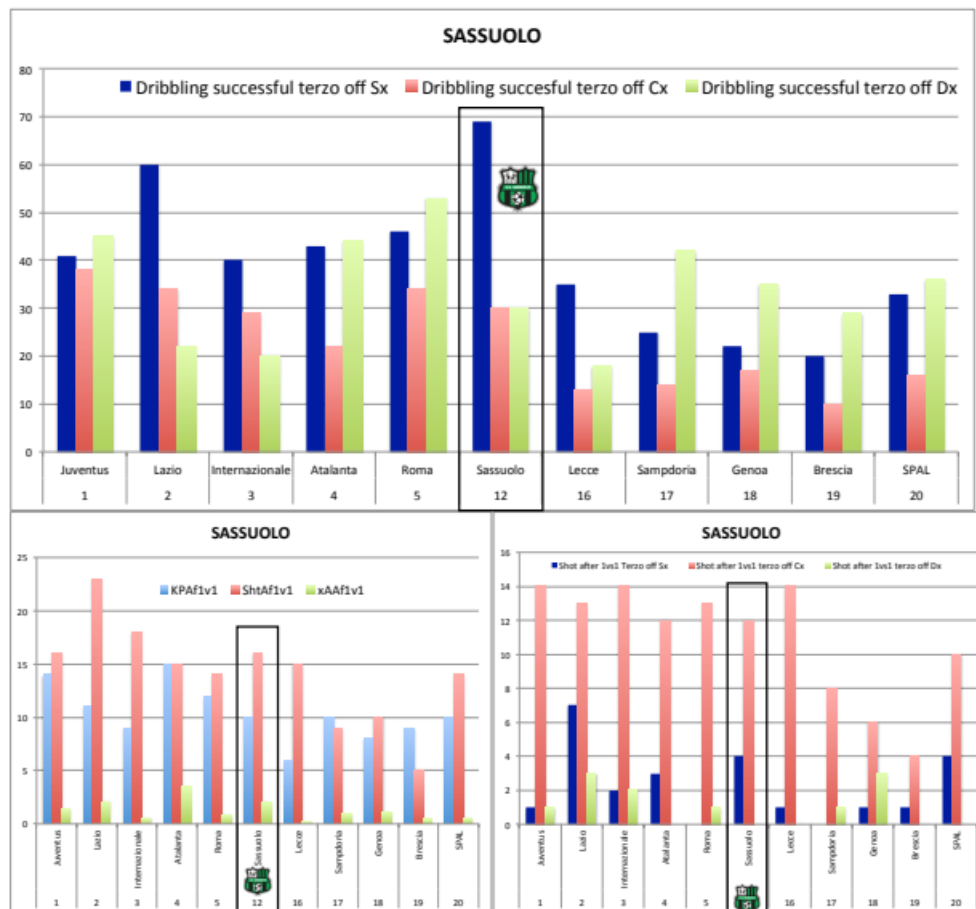
사수올로는 공격 3선에서 **가장 많은 드리블 시도**를 기록한 팀 중 하나이며, **드리블 성공률** 또한 **로마** 다음으로 높은 수치를 나타냈습니다. 특히 **로베르토 데 제르비 감독**은 공 점유를 중시하며 매우 적극적인 전술 성향을 지닌 인물로 알려져 있고, 그의 전술에는 뚜렷한 개성을 가진 선수인 제레미 보가(Jérémy Boga)가 핵심 역할을 맡고 있습니다.

보가는 첼시 시절에 대해 한 인터뷰에서 이렇게 말했습니다:

"가끔은 생각나요. 하지만 후회는 없습니다. 저는 경기에 뛰고 싶었고, 제 앞에는 아자르, 페드로, 윌리안이 있었죠. 그들이 저보다 더 뛰어났다는 게 아니라, 단지 순서상 저보다 앞서 있었을 뿐이에요."

이번 시즌 보가는 경기당 평균 **5.01회의 드리블 성공**을 기록했습니다. 이는 출전 시간이 많았던 **2018/19 시즌**과 유사한 수치입니다. 참고로 그는 **2018/19 시즌**과 **2019/20 시즌**동안 각각 평균 **8.44회와 8.74회의 드리블**을 시도했고, 두 시즌 모두 **57% 이상의 드리블 성공률**을 유지했습니다.

더욱 인상적인 점은, **2012/13 시즌 이후 현재까지** 90분당 평균 **8회 이상 드리블을 시도한 선수들**중에서, 2017/18 시즌의 펠리페 안데르손(Felipe Anderson)만이 **55% 이상의 드리블 성공률**을 기록했다는 사실입니다. 이는 보가의 드리블 효율성이 얼마나 독보적인지를 잘 보여줍니다.



그래프를 통해 확인할 수 있듯이, 상위 5개 팀과 하위 5개 팀의 데이터를 포함한 순위 비교에서 **사수올로**는 주요 상관관계 지표들에서도 큰 차이를 보이지 않는다는 점이 드러났습니다. 이는 사수올로의 전술적 실행력이 상위권 팀들과 유사한 수준임을 시사합니다.

사수올로는 **공격 3선에서의 드리블 빈도가 매우 높은 팀**으로, 특히 **왼쪽 측면을 활용한 전개 비율이 높은 것**이 특징입니다. 이와 대조적으로, **보로냐**는 위에서 언급했듯이 드리블 이후 **키 패스를 적극적으로 찾는 팀**으로, 해당 요소를 팀의 전술적 미덕으로 삼는 모습이 뚜렷합니다. 그러나 보로냐는 **드리블 후 슈팅을 더욱 선호**하는 경향이 있으며, 특히 **중앙 지역에서 많은 슈팅을 시도**하고, **왼쪽 측면에서도 간헐적으로 공격을 전개**하는 양상을 보입니다.

결론

세리에 A의 초기 데이터를 살펴보면, 기술력이 상대적으로 낮은 선수들을 보유한 중하위권 팀들조차 1:1 상황을 회피하지 않으며, 실제로 드리블 시도 및 성공 횟수 측면에서 예상외의 수치를 기록하고 있는 경우도 확인할 수 있습니다. 이는 1:1 상황에 대한 전략적 활용이 상위권 팀에만 국한되지 않음을 시사합니다.

리그 전체적으로는 오른쪽보다 왼쪽 측면에서의 공격이 더 빈번하며, 1:1 드리블 역시 왼쪽 측면에서 더 자주 발생하는 경향이 뚜렷합니다. 흥미롭게도, 키 패스와 관련해서는 1:1 이후 곧바로 슈팅으로 이어지는 경우가 많았으며, 기대 어시스트는 비교적 균형 있게 분포된 반면, 슈팅은 측면보다 중앙에서 더 자주 시도되는 경향이 나타났습니다.

특히 **중앙 공격 3번 구역에서의 드리블 성공과 24라운드 기준 리그 순위 점수**사이에는 의미 있는 상관관계가 관찰되었습니다. 이와 더불어, **드리블 이후** 슛과의 연계도 순위와 밀접한 관련이 있는 지표로 드러났습니다.

예상 득점(xG) 지표를 살펴보면, 공격 3선에서의 드리블 성공과 중앙 지역에서의 드리블 후 슈팅 간에도 유의미한 상관관계가 존재했습니다. IPO(공격 효율성 지표) 분석에서도 마찬가지로, 이 두 요소와 예상 득점 간의 통계적 연관성이 확인되었습니다.

구체적으로 **키 패스** 데이터를 분석한 결과, 드리블 후 이 기능을 가장 활발하게 사용하는 팀은 측면 기준으로는 **AC 밀란, 아탈란타, 피오렌티나, 유벤투스**, 중앙 기준으로는 **라치오, 사수올로, 파**

르마, 브레시아였습니다.

드리블 이후 슈팅 빈도를 보면, 대부분의 팀들이 **중앙 공격 3번 구역**에서의 수치가 높았으며, 그 중에서도 **밀란, 라치오, 인터, 파르마**가 상대적으로 뛰어난 수치를 기록했습니다. 측면 구역에서의 드리블 후 슈팅도 **라치오와 파르마**가 두각을 나타낸 반면, **베로나를 제외한 다수의 팀**은 상대적으로 낮은 수치를 보였습니다.

예상 어시스트(xA) 측면에서 가장 높은 수치를 기록한 팀은 **아탈란타, 밀란, 볼로냐, 파르마**였고, **파르마와 라치오**는 특히 **중앙 공격 3선**에서 이 지표를 집중적으로 발전시킨 유일한 두 팀이었습니다.

AC 밀란은 드리블 이후 거의 모든 지표에서 항상 상위권을 차지했음에도, 정작 득점 성공률에서는 낮은 성과를 보이기도 했습니다. 이는 기술적 정밀성 부족 혹은 기회를 마무리 짓는 데 있어서의 문제로 해석될 수 있으며, 향후 추가적인 연구가 필요해 보입니다.

마지막으로, **사수올로**의 사례를 분석해보면, 주요 드리블 관련 지표에서 리그 상위 5개 팀과 큰 차이가 없음에도 불구하고 최종 리그 순위에서는 격차가 존재합니다. 이를 종합해보면, 제 개인적인 의견으로는 결국 **기회를 마무리하는 선수들의 자질 차이**가 팀의 리그 순위에 결정적인 영향을 미친다고 판단됩니다.