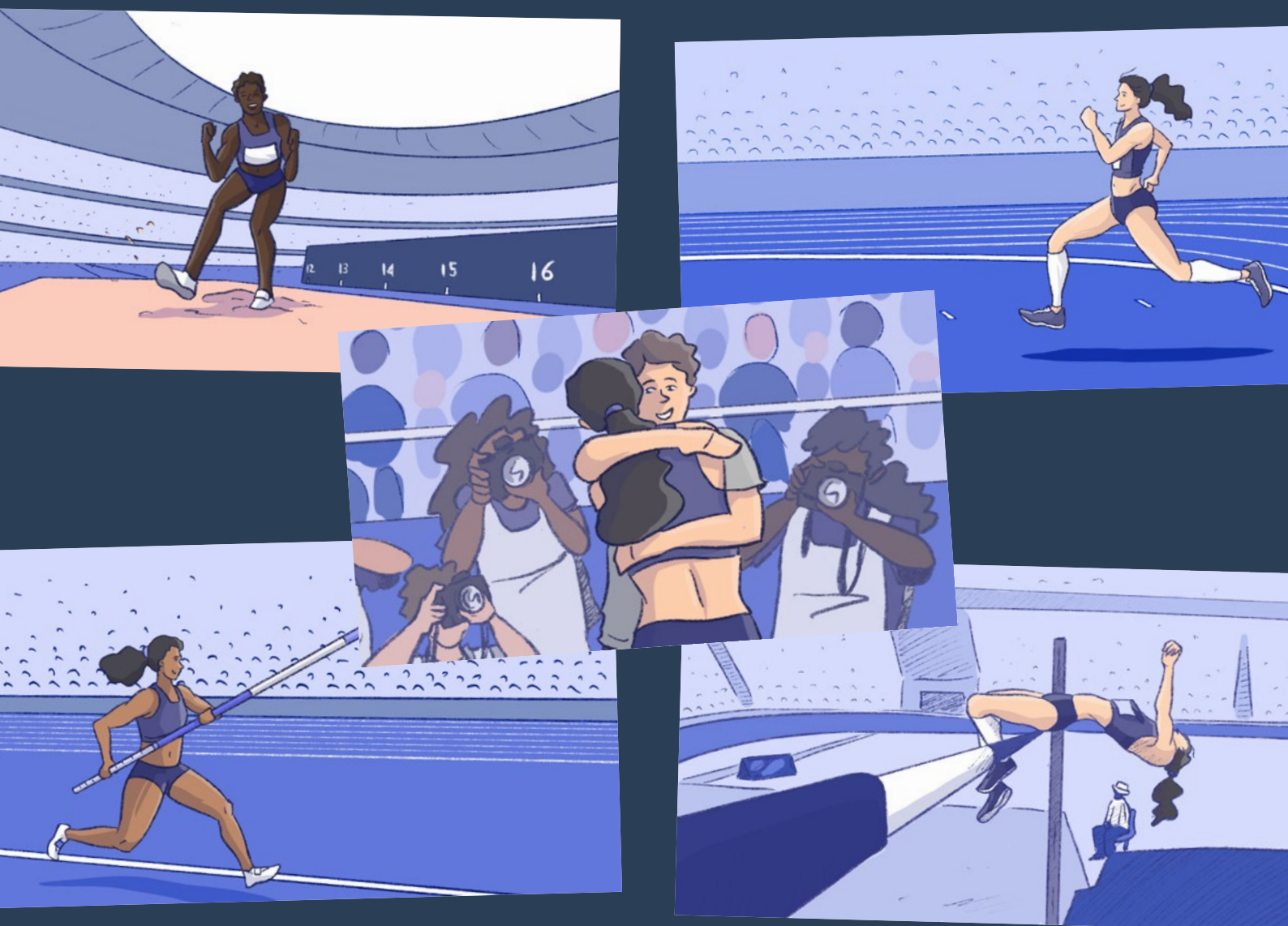


RAISING THE BAR

여성 육상 경기에서 존중받는 미디어 보도를 위한 가이드라인

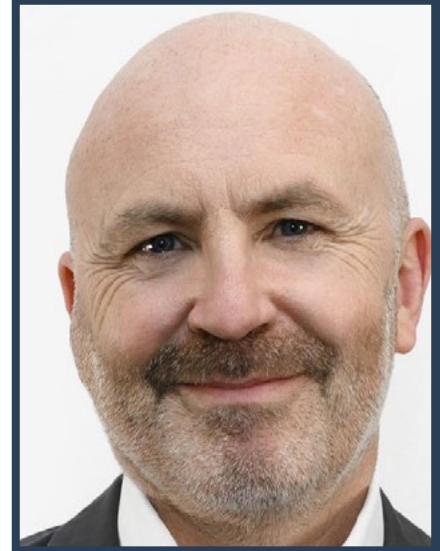


EBU 스포츠는 모든 선수가 공정하고 정확하며 존중받는 모습으로 묘사되도록 최선을 다하고 있습니다. 육상을 정의하는 기술, 헌신, 탁월함을 반영하고 시청자와 참가자 모두가 보내는 신뢰를 지켜야 합니다.

그러나 선택적인 카메라 앵글과 편집을 통한 여성 운동선수의 성적 대상화는 여전히 스포츠 방송의 주요 우려 사항입니다. 신체를 오래 비추는 샷, 노출을 유발하는 로우 앵글 카메라, 기술적·스토리텔링적 목적이 없는 과도한 슬로우 모션 리플레이 등이 오늘날 여성 육상 보도에서 나타나는 문제입니다.

이러한 선택은 여성 선수의 뛰어난 성취와 기술에서 시청자의 주의를 분산시키고 유해한 고정관념을 강화하며, 선수들에게도 심각한 결과로 이어집니다. 이에 본 출판물은 세계적인 선수인 홀리 브래드쇼, 이바나 스파노비치, 블랑카 블라시치의 자문을 거쳐 제작되었으며, 운동선수의 기량, 편집의 무결성, 전문적인 존엄성을 최우선으로 하는 명확한 카메라 워크 및 방송 연출 가이드라인을 제공합니다.

글렌 킬레인(Glen Killane), EBU 스포츠 경영 이사





유럽육상연맹은 성별, 국적, 인종, 종교, 성적 지향, 사회경제적 배경과 관계없이 모든 선수를 존중하고 역량을 강화하는 방식으로 스포츠가 소개되도록 최선을 다하고 있습니다. **EBU**와의 오랜 협력은 방송 표준을 높이고 육상 시청률을 확대하는 데 핵심적인 역할을 했으며, 육상이 올림픽 최고의 종목이라는 입지를 공고히 했습니다.

촬영 가이드라인의 개발은 최고 수준의 스토리텔링과 기술적 탁월함을 유지하면서 스포츠 내 여성의 유해한 묘사를 없애기 위한 중요한 단계입니다. 이 이니셔티브를 주도한 **EBU**에 박수를 보내며, 참여해 주신 모든 감독, 카메라 오퍼레이터, 선수들에게 감사드립니다. 앞으로 나아갈 유일한 길은 모든 이해관계자 간의 협력, 대화, 상호 이해뿐입니다.

이를 통해 우리 스포츠를 더욱 흥미롭고 존중하는 방식으로 소개하고, 관중과의 유대감을 강화하며, 육상에 지속적이고 긍정적인 영향을 미칠 수 있기를 기대합니다.

도브로미르 카라마리노프(Dobromir KARAMARINOV), 유럽육상연맹 회장

소개말 (introductory note)

본 가이드는 육상 중계를 단 한 가지 방식으로만 하도록 강제하려는 것이 아닙니다. 육상은 시각적으로 매우 뛰어난 스포츠이며, 이를 중계하는 방송인과 감독들은 뛰어난 전문가들입니다.

실제 방송 중계 사례에서 가져온 예시들을 통해 보여드리고자 하는 바는, 선수들이 불편해하는 많은 카메라 앵글이 스토리텔링, 기술적 통찰, 시각적 품질의 손실 없이도 충분히 피할 수 있다는 점입니다.

올림픽 메달리스트인 홀리 브래드쇼(Holly Bradshaw)가 설명했듯이, 그 결과는 매우 구체적일 수 있습니다. 주요 대회에 참가하는 선수들은 자신의 경기력보다 카메라의 위치나 추후 온라인에서 영상이 악용되는 것에 더 신경을 쓰게 될 수 있습니다. 이는 우리 방송 산업이 해결을 도울 수 있는 문제입니다.

중요한 점은, 선수들 스스로도 종목의 파워, 정밀함, 기술을 가장 잘 보여주는 카메라 앵글이 대개 자신들을 존엄성과 존중으로 대하는 앵글과 일치한다고 일관되게 지적한다는 사실입니다.

여기에 포함된 많은 예시가 대규모 제작 환경에서 비롯되었지만, 동일한 원칙은 더 적은 카메라와 제한된 자원으로 일하는 소규모 제작진에게도 똑같이 적용됩니다.

우리는 이 가이드라인이 일종의 규제처럼 느껴지기보다는, 방송사, 감독, 카메라 오퍼레이터, 그리고 선수들이 함께 지속해 나갈 수 있는 대화의 시작점이 되기를 바랍니다.



“

"생방송 중계 속 우리 종목의 모습은 엄청난 파급력을 지니지만, 때로는 경쟁하는 여성 선수들과 이를 지켜보는 여성 및 소녀 시청자들에게 유해할 수 있습니다. 저 역시 경쟁하는 모습이 슬로우 모션으로 포착되었을 때 소셜 미디어 학대를 직접 겪었고, 저와 동료들의 부적절한 영상이 온라인에 퍼진 것을 목격했습니다.

선수들은 생중계되는 영상에 대해 불편함이나 불안감을 느끼지 않고, 자신이 사랑하는 스포츠를 온전히 즐기고 싶어 합니다. 저를 포함한 많은 선수가 자신의 경기력보다 카메라에 더 신경 쓰게 되는 경기 상황을 겪어왔습니다.

필드 종목과 선수가 얼마나 기술적이고 인상적인지 강조할 수 있는 다양한 앵글이 존재함에도 불구하고, 너무 많은 순간 카메라가 줌인되어 선수들의 품위 없는 자세를 초과 슬로우 모션 액션 리플레이로 보여주고 있습니다."

”

— 홀리 브래드쇼 (Holly radshaw),
올림픽 장대높이뛰기 선수



“

육상에서 모든 움직임은 힘, 정밀함, 그리고 수년간의 헌신이 담긴 이야기를 전달합니다. 우리가 활주로, 트랙, 또는 필드에 들어설 때, 우리는 힘과 기술, 열정이 융합된 우리 종목의 최고 모습을 보여주며 우리가 원하는 것은 오직 최고의 점프를 해내는 것뿐입니다.

그러나 특정 카메라 앵글이 성 고정관념과 결합하면 선수들에게 불편함과 불필요한 경기 중 방해 요소를 야기할 뿐만 아니라, 방송되는 방식에 따라 선수의 정신 건강에 심각한 장기적 영향을 미칠 수 있습니다. 심지어 때로는 카메라 위치가 잘못되어 워업 과정 등에서 부상 위험을 초래하기도 합니다.

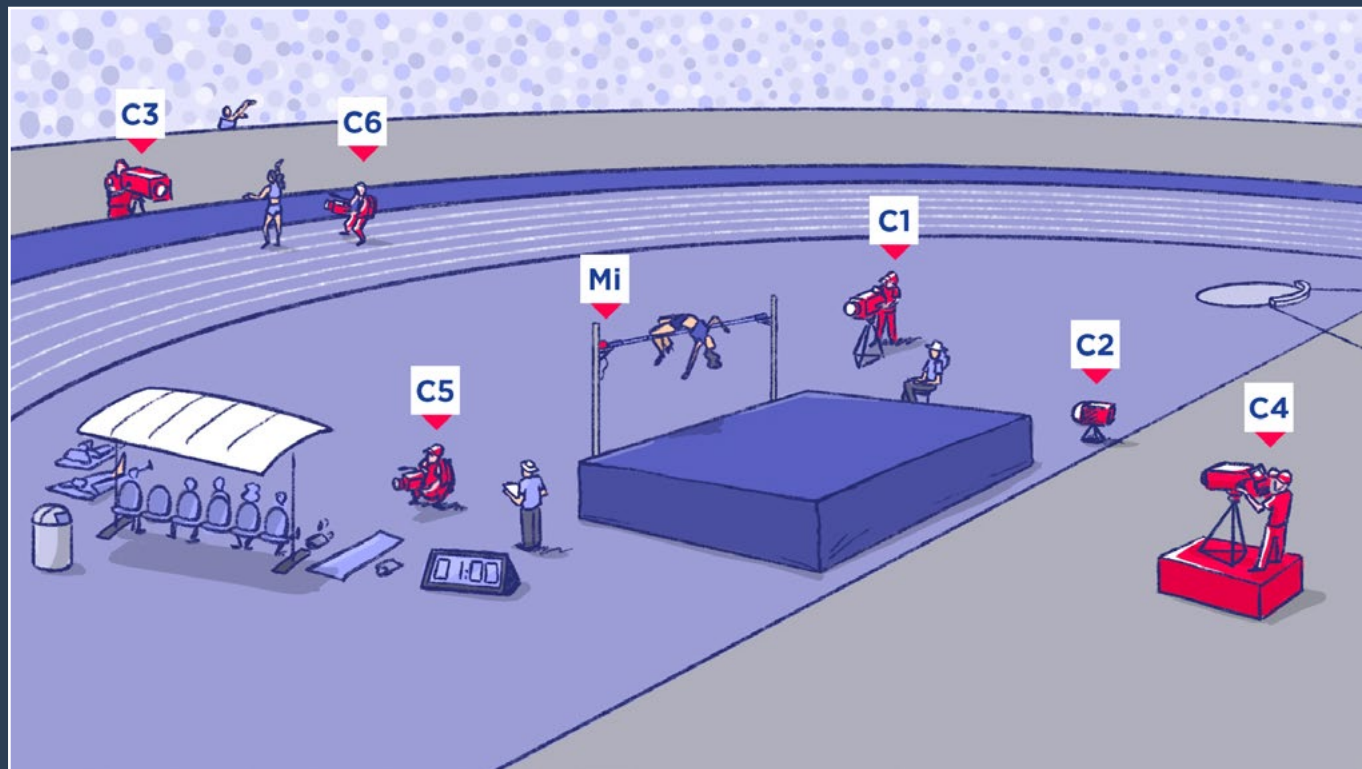
글로벌 육상 공동체의 일원으로서 우리 모두는 스포츠가 흥미롭고 유익하며 감동을 주도록 소개해야 할 책임이 있습니다. 스포츠의 기술과 힘에 초점을 맞추으로써 우리는 더욱 존중받고 영감을 주는 시청 경험을 만들어낼 수 있습니다. 또한 해설자들은 선수의 경기력을 조명하고, 시청자와의 유대를 강화하며, 다음 세대를 교육하고 동기를 부여함으로써 방송을 풍성하게 만드는 데 중대한 역할을 합니다.

우리는 전 세계 팬들에게 영감과 몰입을 선사하는 동시에 선수들을 존중하는 육상 중계를 만들기 위해 함께 협력해 나가기를 기대합니다.

”

— 이바나 스파노비치(Ivana ŠPANOVIC), 올림픽 멀리뛰기 선수

높이뛰기

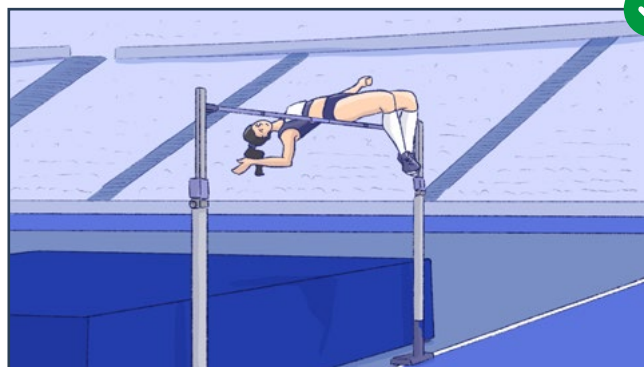
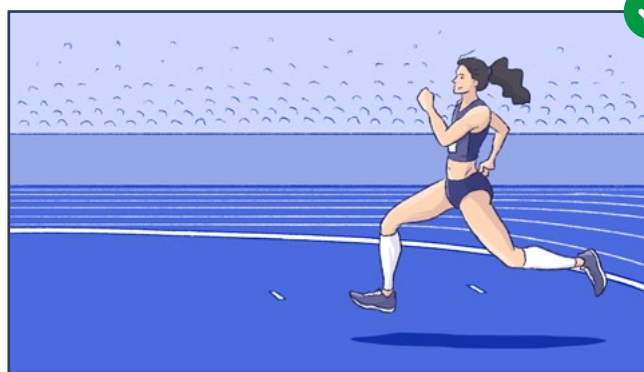


An example of a camera plan

Camera 1 - C1

권장 앵글 (Positive Angles)

이 와이드 앵글은 도움닫기와 바를 넘는 점프를 보여주는 메인 앵글입니다. 또한 도약 직전의 마지막 몇 걸음을 보여주기 때문에 해설자와 코치들에게도 인기 있는 앵글입니다.

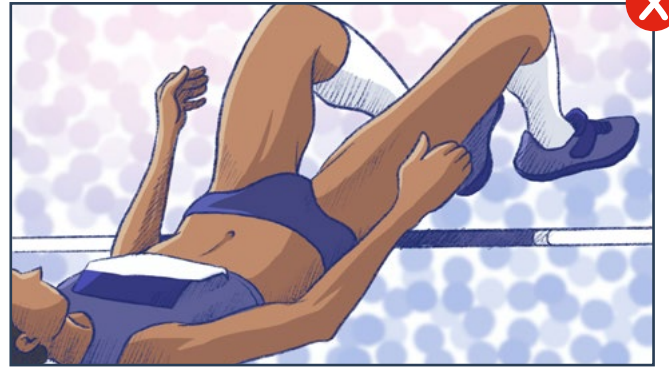
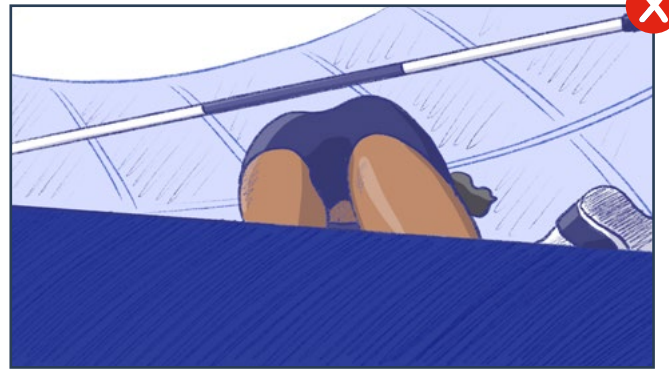


C2

Camera 2 -

부적절한 앵글 (Negative Angles)

선수 아래에서 올려다보는 낮은 카메라 앵글은 부적절한 이미지를 생성할 확률이 높습니다. 바를 넘는 선수를 근접 촬영하고 슬로우 모션 리플레이를 제공하는 것은 기술적 통찰력을 떨어뜨리고 부적절한 이미지를 만들 수 있습니다.



C3

Camera 3 -

권장 앵글 (Positive Angles)

리플레이 시 와이드 뷰를 유지하면 마지막 몇 걸음의 기술이 강조되며, 이는 해설자와 코치 모두에게 훌륭한 앵글을 제공합니다.

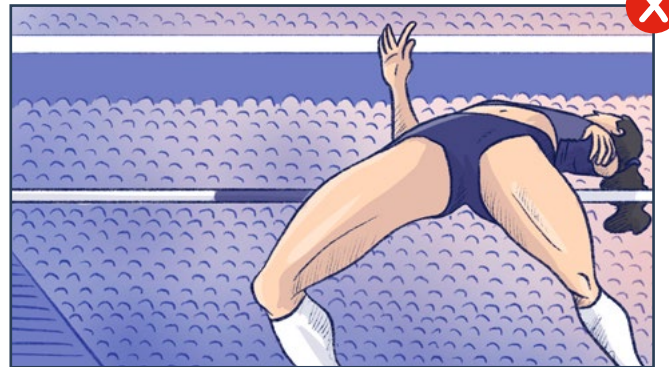


바를 성공적으로 넘은 뒤 선수가 기뻐하는 모습을 관찰하기에도 훌륭한 앵글입니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

화면을 지나치게 확대(줌인)하면 부적절한 장면이 연출될 위험이 있을 뿐만 아니라, 시청자나 해설자 그 누구에게도 경기 분석에 도움이 되는 유용한 시야를 제공하지 못합니다.



C4

Camera 4 -

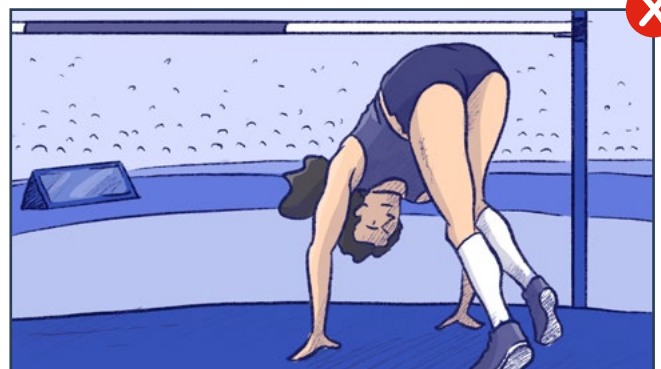
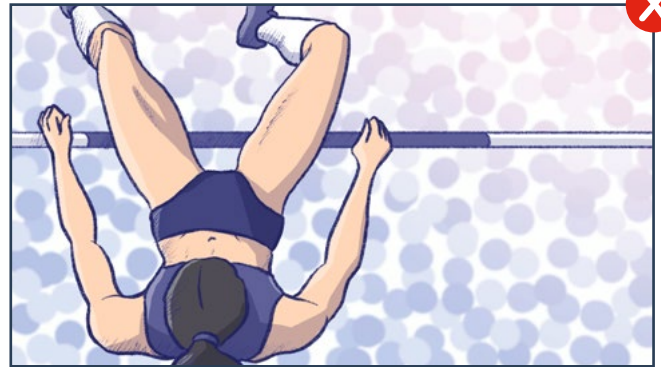
권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 선수의 데이터 그래픽을 애니메이션으로 구현하는 데 활용할 수 있으며, 동시에 점프 직 전 선수의 표정을 클로즈업하여 감정 상태를 생생하게 보여줄 수 있습니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

선수가 바를 넘는 순간을 확대(줌인)하거나 슬로우 모션으로 처리하면, 기술적 분석에 전혀 도움이 되지 않을 뿐만 아니라 바를 넘을 때와 매트에 착지한 직후 모두 부적절한 장면이 잡힐 위험을 높입니다. 이 앵글에서 리플레이를 보여줄 때는, 선수가 착지하기 전에 화면을 미리 끊어주는 것이 좋습니다.

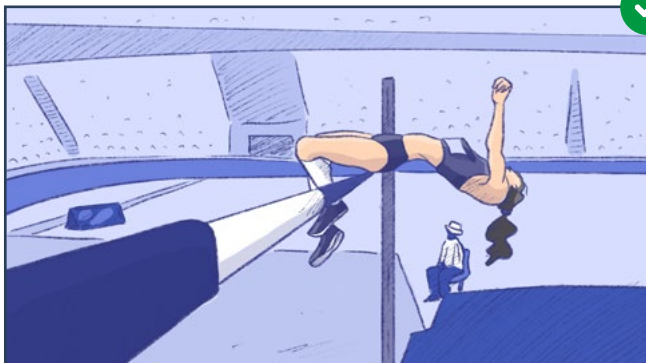


Mi

Mini Cam -

권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 바가 떨어진 원인을 시청자들에게 명확히 보여줄 수 있을 뿐만 아니라, 성공적으로 넘었을 경우 바와 몸 사이에 여유 공간이 얼마나 남았는지까지 확연히 보여줍니다.



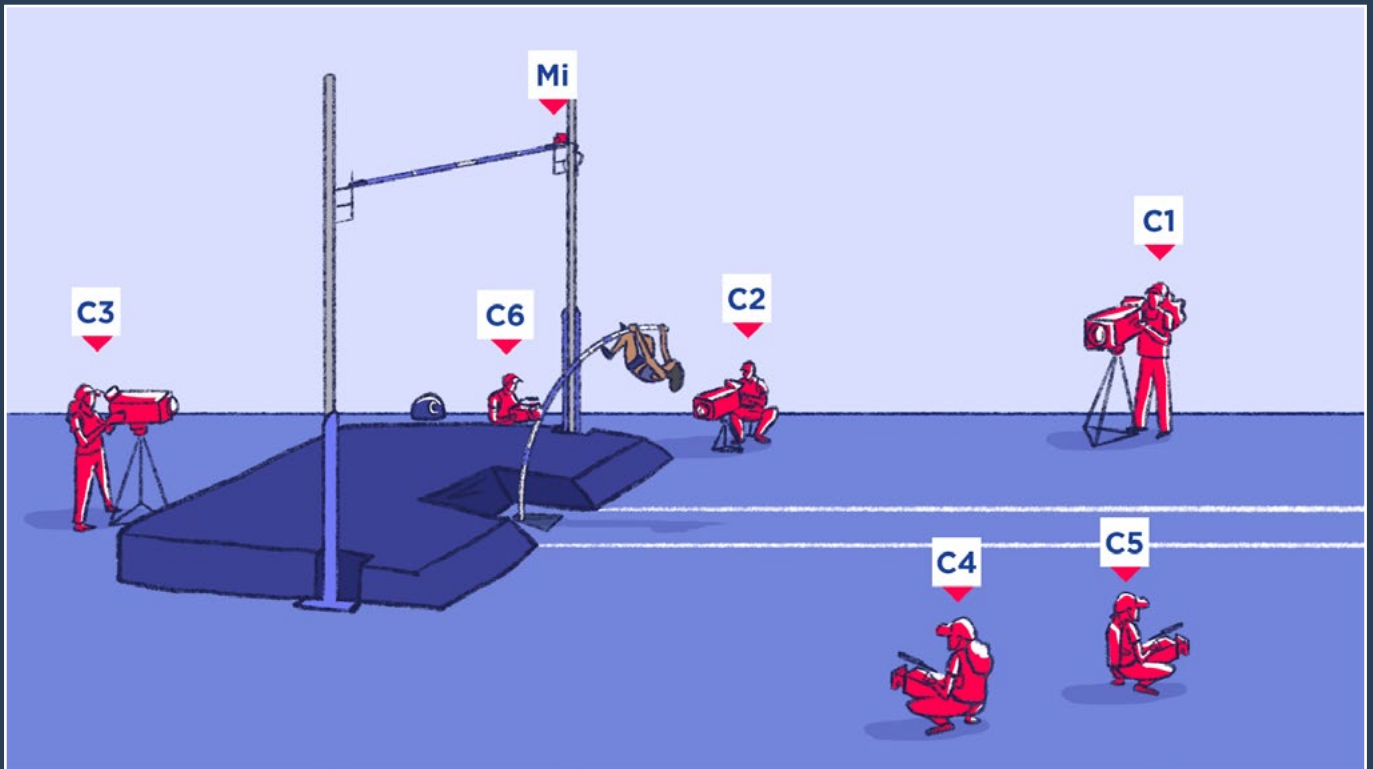
“ ”

높이뛰기에서 바를 넘는 자세는 결국 도움닫기의 결과물입니다. 성공 여부는 올바른 리듬, 질주와 도약 시 높은 골반 위치 유지, 완만한 곡선주로(포물선) 주행, 그리고 이상적인 도약 거리 확보에 달려 있습니다. 교육적 목적의 중계에서는 1번과 3번 카메라가 주행 기술을 보여주기에 훌륭하며, 5번 카메라는 마지막 몇 걸음에서의 결정적인 신체 자세를 포착할 수 있습니다. 이 마지막 구간에서는 선수가 성공적인 점프를 가능하게 하는 원심력을 활용하기 위해 매트 쪽으로 기울어져야 합니다. 시청자들이 우리가 왜 그런 방식으로 뛰는지, 그리고 도움닫기의 후반부인 곡선주로를 제대로 달리는 것이 왜 기록에 그토록 결정적인지 이해하는 것은 매우 중요합니다.

- 블랑카 블라시치(Blanka VLAŠIĆ), 올림픽 높이뛰기 선수



장대높이뛰기

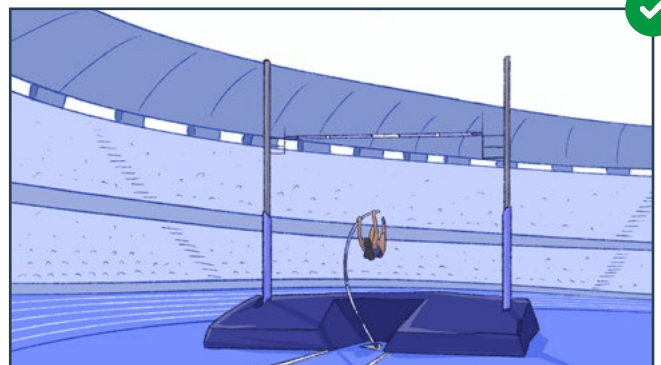
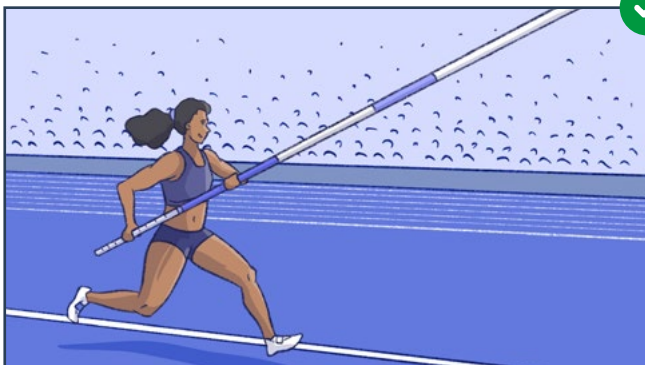


An example of a camera plan

Camera 1 - C1

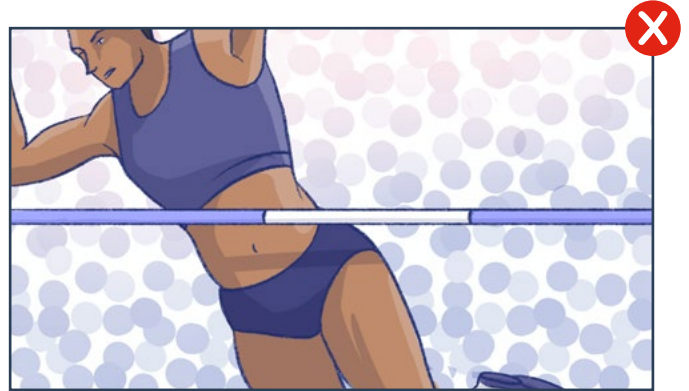
권장 앵글 (Positive Angles)

이 카메라는 도움닫기와 바를 넘는 과정을 담아내는 핵심 메인 앵글입니다. 활주로 인근에 위치해 선수가 도착할 때 넓은 시야를 유지하며, 슬로우 모션으로 전환할 경우 장대를 꽂기 직전 마지막 6걸음의 동작을 정밀하게 보여주는 중요한 리플레이 앵글로 활용됩니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

이 앵글은 간혹 리플레이용으로 사용되기도 하지만, 화면을 확대하면 이와 같은 장면들이 연출될 수 있습니다. 이러한 리플레이는 해설자나 시청자 그 누구에게도 경기 관람에 아무런 도움을 주지 못합니다.

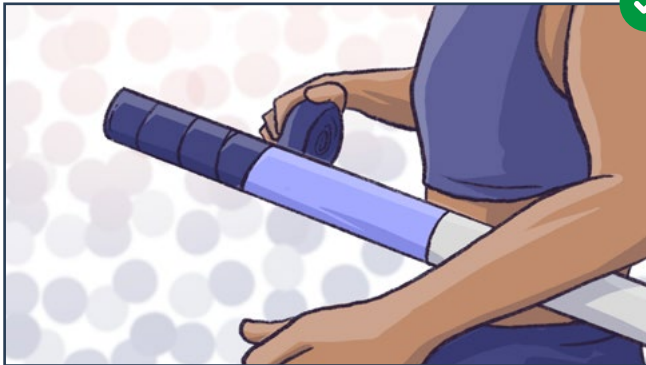


C2

Camera 2 -

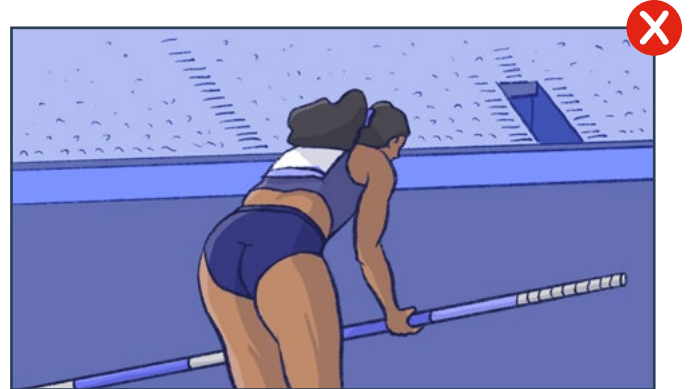
권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 품위를 훼손하지 않으면서도 예술적인 연출샷을 제공하는 데 활용할 수 있으며, 선수의 성명 및 이전 기록 높이 그래픽을 띄울 때 3번 카메라를 대신하는 대안 샷으로도 유용합니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

선수가 카메라 앞에서 언제 상체를 숙일지 예측하기 어렵고 때로는 이를 피하기 어려운 순간도 있습니다. 이 경우 선수가 장대를 들어 올리는 상황이었으며, 사전에 얼굴을 클로즈업하거나 카메라 오퍼레이터가 측면으로 이동했다면 이러한 장면을 피하는 데 도움이 되었을 것입니다.



C3

Camera 3 -

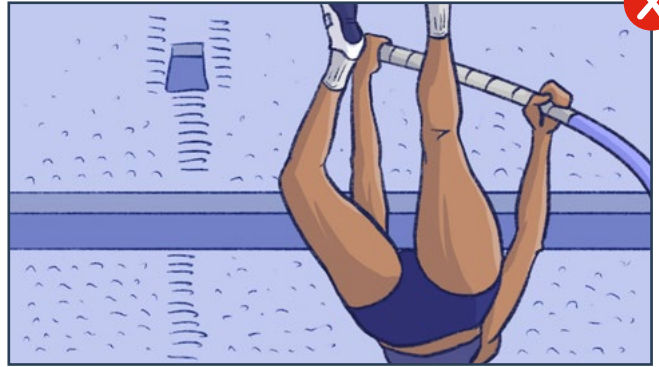
권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 도움닫기 전 선수의 이름을 그래픽으로 애니메이션화할 때 주로 활용됩니다. 또한 도움닫기의 시작 부분에서 전신(머리부터 발끝까지)을 보여주는 대안적인 앵글로도 유용합니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

이 카메라는 대개 초고속(SSM) 렌즈가 장착되어 있어 리플레이용으로 자주 활용됩니다. 그러나 선수를 지나치게 타이트하게 잡으면 부적절한 장면이 연출될 수 있습니다. 따라서 더 넓은 화각(와이드 샷)을 유지하고, 선수가 바를 넘은 직후에는 리플레이를 빨리 끝내는 것이 좋습니다.

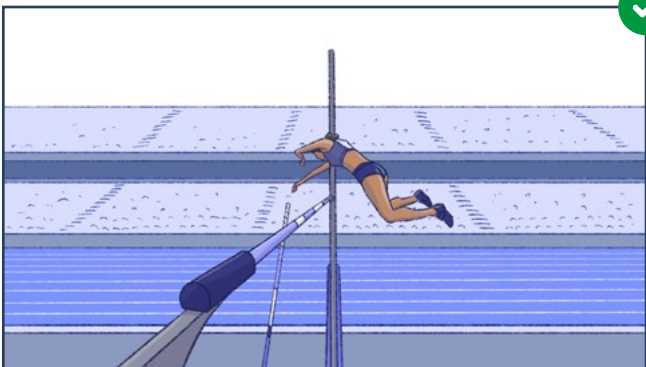


Mi

Mini Cam -

권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 선수와 바 사이의 거리를 보여주는 데 사용됩니다. 해설자와 코치 모두에게 아주 훌륭한 앵글입니다.



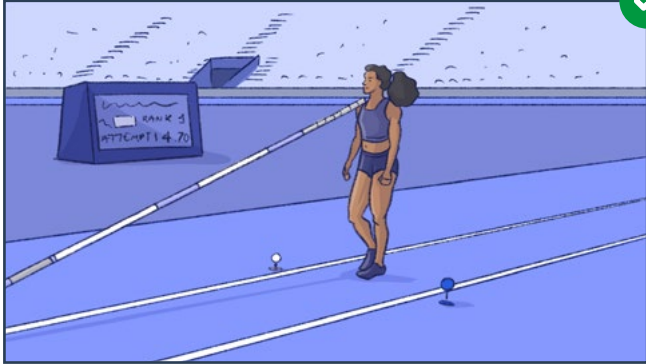
C4

C5

Camera 4 and 5 -

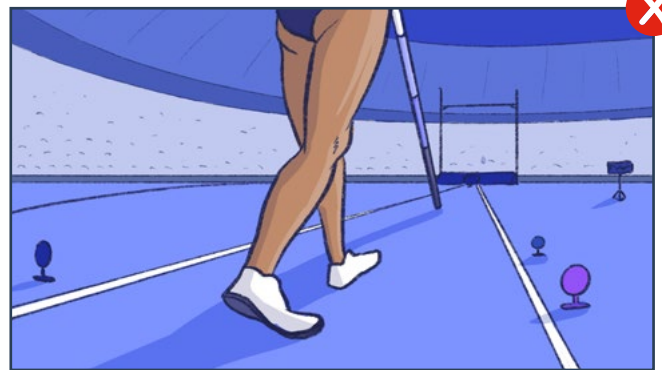
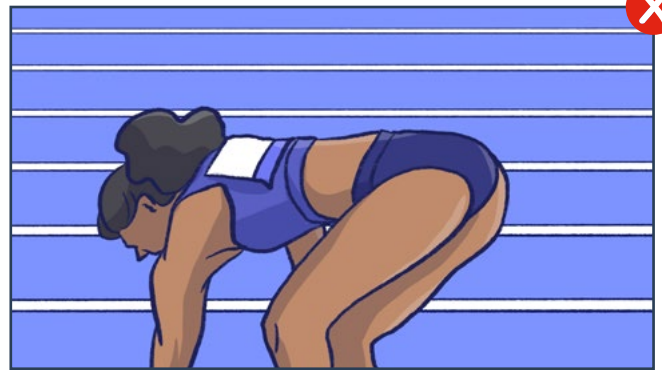
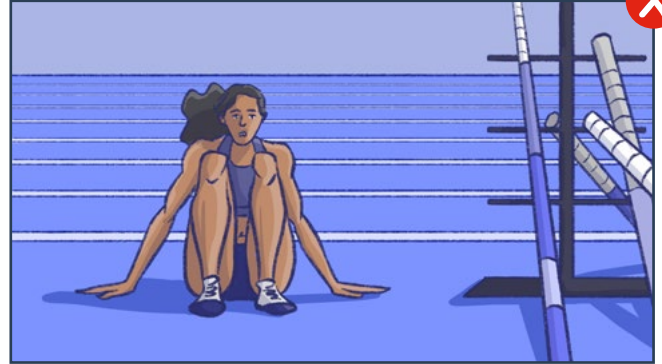
권장 앵글 (Positive Angles)

핸드헬드 카메라는 코치와 함께 기뻐하거나 긴장한 채 앉아 있는 선수들의 모습을 가까이서 담아낼 수 있는 좋은 기회를 제공합니다. 또한 장대를 넘은 직후 성공/실패 그래픽을 애니메이션 효과와 함께 띄우는 용도로도 활용할 수 있습니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

로밍 카메라는 종종 선수들의 예술적인 모습을 담아내지만, 카메라가 낮은 위치에 있거나 선수의 뒤쪽에 배치될 경우 선수들에게 품위 손상이나 불쾌감을 줄 수 있는 앵글이 연출되기도 합니다.



C6

Camera 6 -

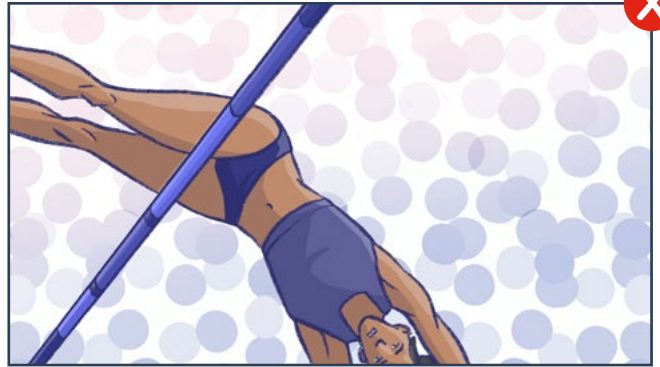
권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 선수가 착지한 직후의 깔끔한 모습을 담아내어 그들의 감정을 고스란히 보여줄 수 있습니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

이 이미지는 초고속(SSM) 리플레이 화면에서 캡처한 것으로, 해설자나 시청자에게 아무런 정보나 볼거리를 주지 못하며 오직 품위가 손상되는 장면만 연출할 뿐입니다.



“ ”

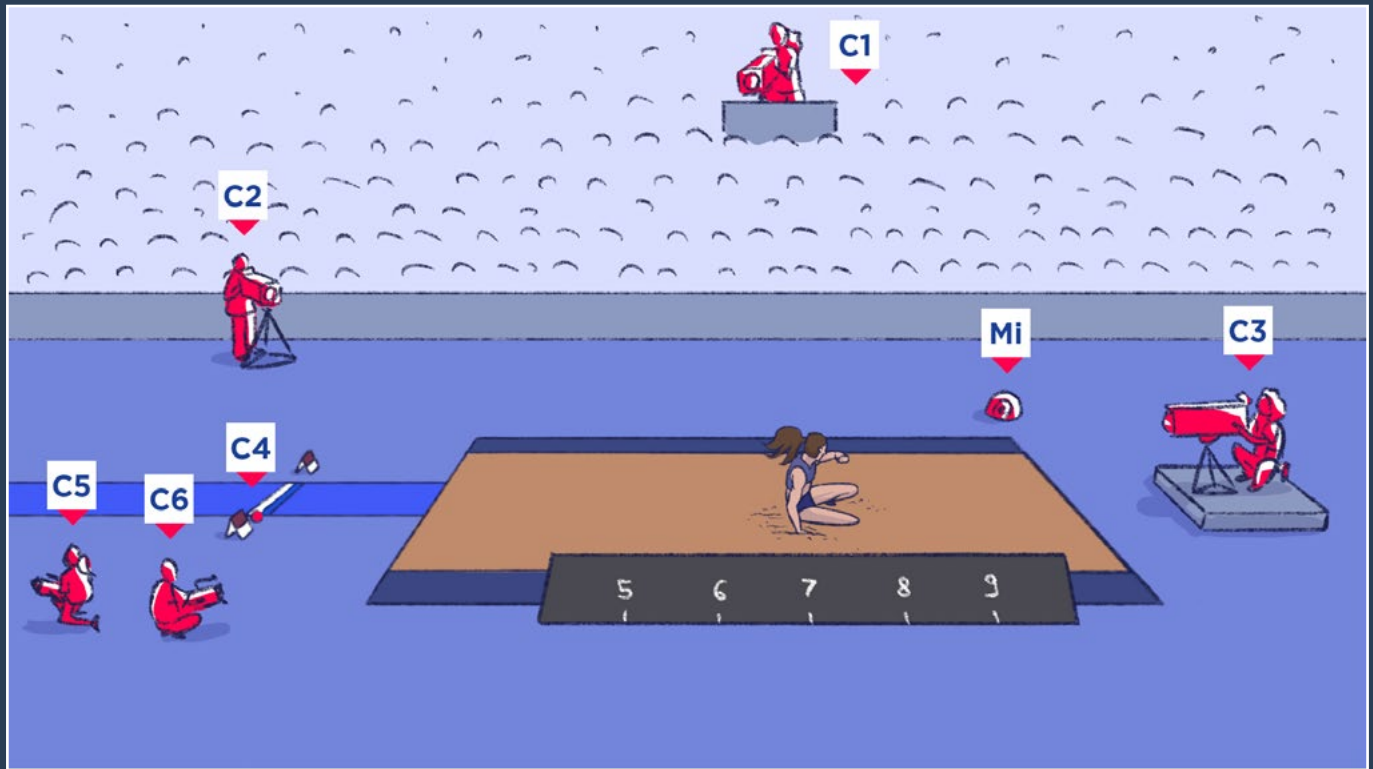
장대높이뛰기에서 가장 교육적인 카메라 앵글은 도움닫기와 도약, 즉 결정적인 마지막 6 걸음, 직전 보폭의 스피드, 그리고 도약 순간의 자세에 초점을 맞춥니다. 그후 지면을 떠난 뒤의 인버트(몸을 뒤집는) 기술을 보여줍니다.

해설자들은 올바른 리플레이 앵글을 통해 이러한 기술적 요소들을 심도 있게 논의할 수 있습니다. 바를 넘는 순간과 착지에만 치중하기보다 점프의 90%를 차지하는 이러한 부분들에 집중함으로써, 시청자에게 더 가치 있는 정보를 제공함과 동시에 품위가 손상될 수 있는 카메라 앵글을 자연스럽게 배제할 수 있습니다.

-홀리 브래드쇼(Holly BRADSHAW), 올림픽 장대높이뛰기 메달리스트



수평도약



An example of a camera plan

Camera 1 - **C1**

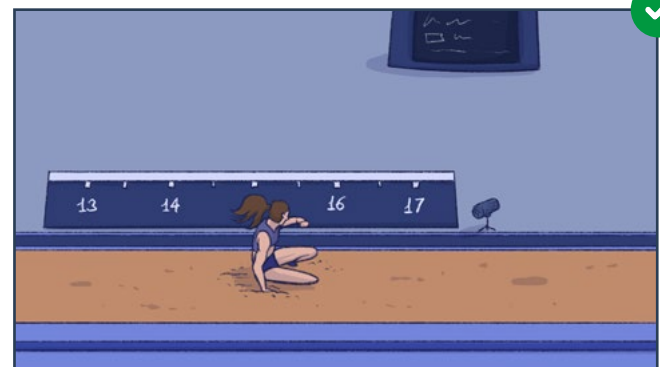
권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 도움닫기와 점프를 잡는 메인 앵글로 사용됩니다. 측면에서 각 걸음을 모두 보여주며, 대개 선수가 착지하는 지점까지의 거리를 보여주는 **AR** 그래픽이 함께 활용됩니다. 선수의 전신을 온전히 담아내면 시청자와 해설자 모두에게 도움닫기와 착지에 대한 전문적인 기술 분석 시야를 제공할 수 있습니다. 특히 도약 직전의 마지막 **6**걸음은 기술 분석에 가장 중요합니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

이러한 경우가 자주 발생하는 것은 아니지만, 선수가 등을 카메라로 향한 채 매트(피트)를 빠져나갈 때 화면을 확대(줌인)하면 품위가 손상되는 장면이 연출될 수 있습니다. 이 카메라로 전환할 때는 더 넓은 화각(와이드 샷)을 유지하거나, (퇴장하는 모습을 잡는다면) 선수의 얼굴에 줌인을 하는 것이 도움이 됩니다.

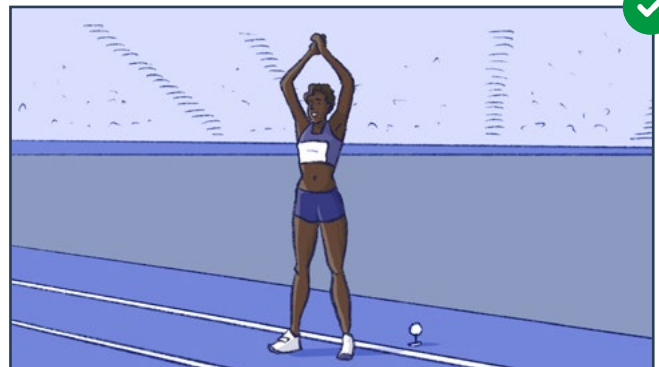


C2

Camera 2 -

권장 앵글 (Positive Angles)

이 카메라는 도움닫기 시작점에 위치합니다. 선수의 데이터 그래픽을 애니메이션으로 띄우거나, 관중석 및 벤치에서 대기 중인 다른 선수들의 모습을 담아내는 데 주로 활용됩니다.

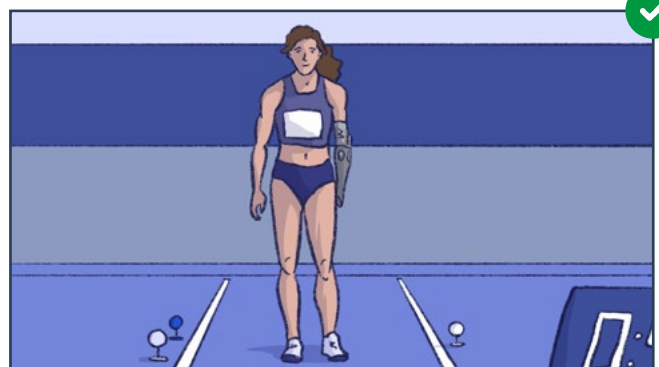


C3

Camera 3 -

권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 도움닫기 전 선수의 데이터 그래픽을 애니메이션으로 구현하는 데 활용할 수 있습니다. 또한 도움닫기 시작 시점을 보여주는 대안적인 앵글로도 유용합니다.

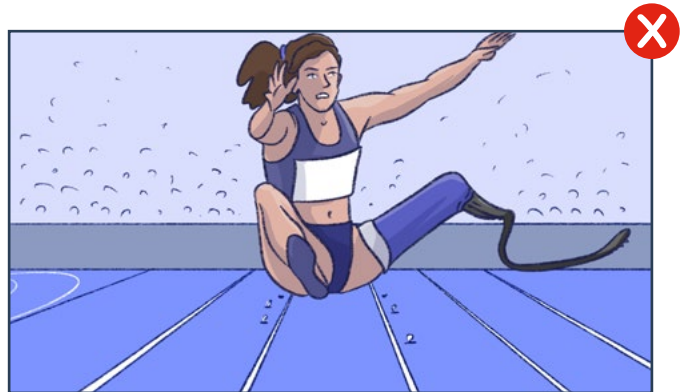
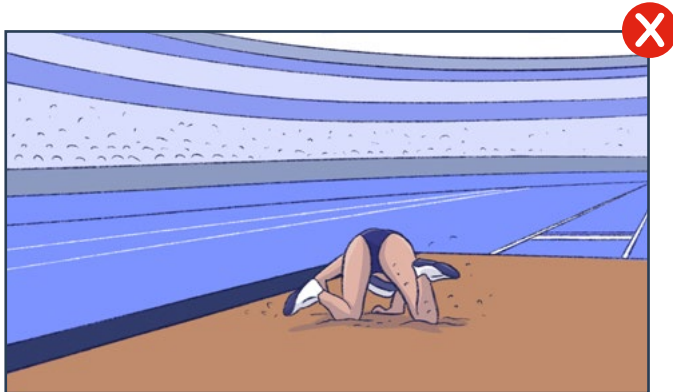
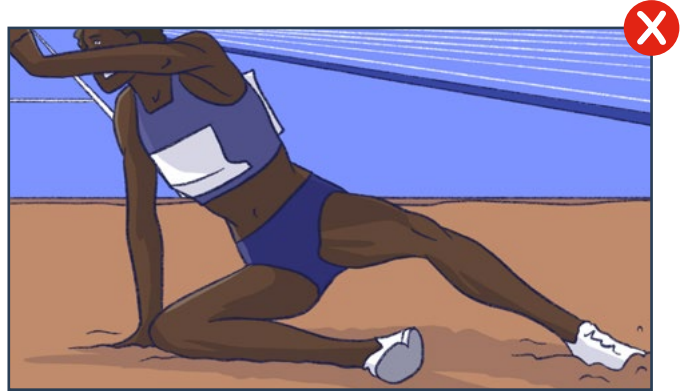
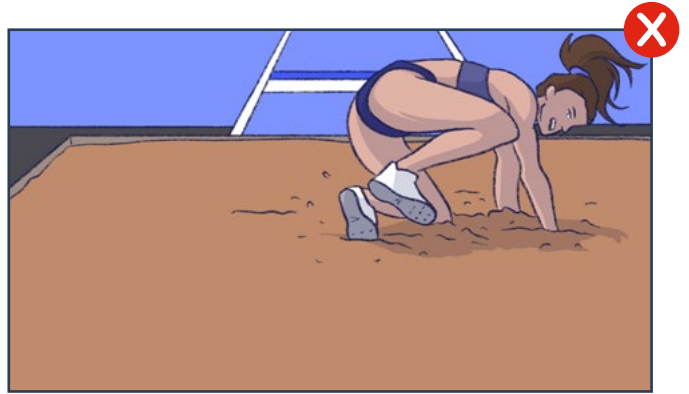


부적절한 앵글 (Negative Angles)

이 앵글은 도움닫기 시작 부분에는 적합하지만, 선수가 달리기 시작한 이후에는 해설자나 코치에게 아무런 분석적 정보를 제공하지 못합니다.

특히 착지 및 모래사장(피트)을 빠져나오는 순간까지 이 앵글을 유지하면 보기 흉한 장면이 연출될 수 있으므로, 슬로우 모션 리플레이를 송출하기 전에 반드시 사전 검토를 거쳐 품위가 손상되는 장면이 방송되지 않도록 하는 것이 매우 중요합니다. 기술 분석용 리플레이로는 측면에서 잡은 화면이 훨씬 좋습니다.

추가로, 3번 카메라는 선수가 워업 중 런스루(실전 연습)를 할 때 종종 충돌 위험 요소가 되기도 합니다. 만약 이 카메라를 사용해야 한다면, 바퀴를 달거나 폴캠(장대 카메라) 형태로 운용하여 기동성을 높이는 것이 바람직합니다.

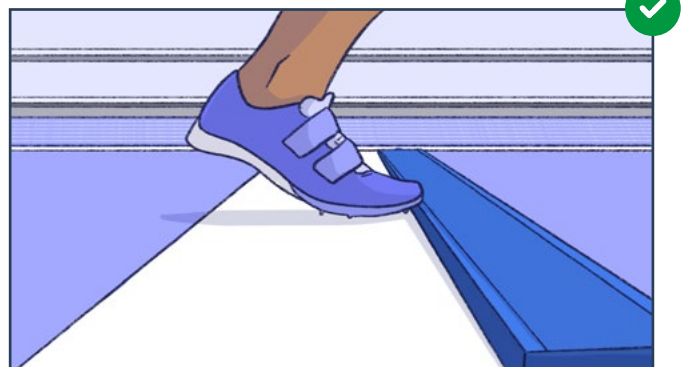
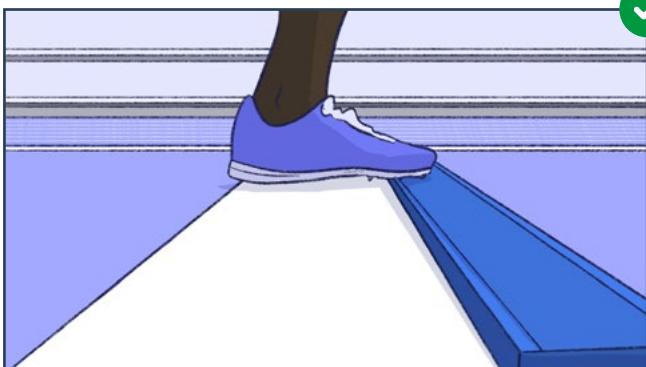


Camera 4 -

C4

권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 발판(보드) 위의 발 모양을 보여주는 데 활용되며, 관중과 해설자에게 매우 유용한 정보를 제공합니다.



C5

C6

Camera 5 and 6 -

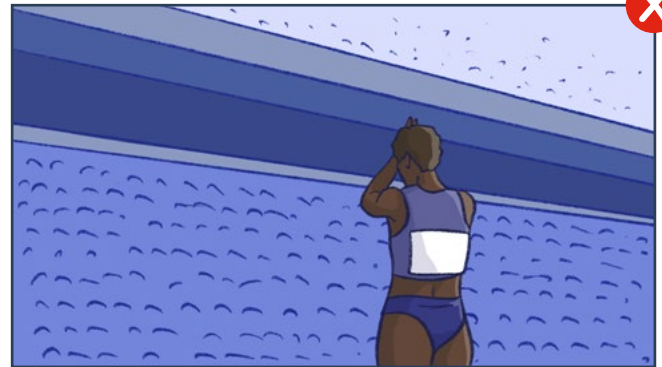
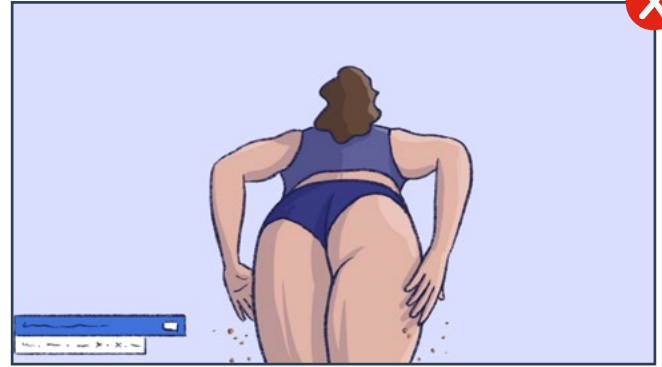
권장 앵글 (Positive Angles)

핸드헬드 카메라는 기술적 피드백을 주고받는 대화나 기쁨을 나누는 순간 등 코치와 선수 간의 상호 작용을 효과적으로 포착해 냅니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

로밍 카메라는 종종 선수들의 예술적인 모습을 담아내지만, 카메라가 낮은 위치에 있거나 선수의 뒤쪽에 배치될 경우 선수들에게 품위 손상이나 불쾌감을 줄 수 있는 앵글이 연출되기도 합니다.

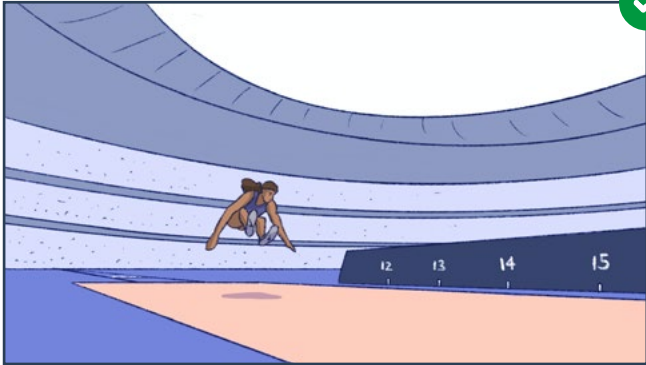


Camera Mi (Pico-H/H-pole cam)

Mi

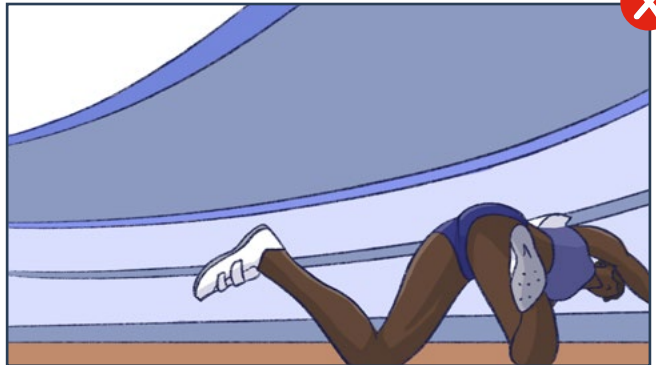
권장 앵글 (Positive Angles)

이 앵글은 선수가 공중에 얼마나 높이 떠 있는지 그 시각적 원근감을 보여줄 수 있습니다. 간혹 이 리플레이 앵글은 착지 후 기뻐하는 세레모니 장면을 담아내는 데 활용되기도 합니다.



부적절한 앵글 (Negative Angles)

이 앵글은 주로 초소형 카메라(피코 카메라)를 사용하지만, 때로는 모래사장 옆에 거치된 핸드헬드 카메라나 폴 카메라가 활용되기도 합니다. 선수의 아래쪽에서 위를 향해 촬영하는 카메라는 품위가 손상되는 장면을 만들어 낼 확률이 매우 높습니다. 따라서 이 각도에서 줌인을 하거나 슬로우 모션 리플레이를 사용할 때는 면밀한 모니터링과 주의가 필요합니다.



“ ”

우리 종목은 기술과 움직임의 아름다움을 보여줄 수 있는 수많은 기회를 제공합니다.

도약 순간이나 완벽한 보폭처럼 기술적 정밀함을 강조하는 슬로우 모션 샷을 보여줍니다.

혁신적인 카메라 앵글(예: 공중 뷰)을 사용하여 종목의 역동성과 힘을 강조합니다.

가능한 경우 중계 중에 교육용 그래픽을 도입하여 주요 성공 요인과 생체역학을 설명합니다.

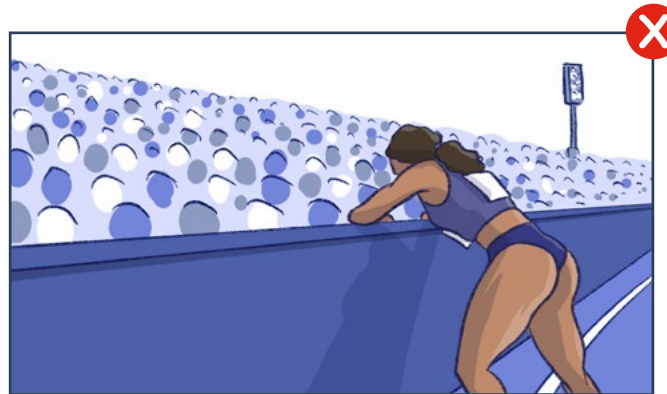
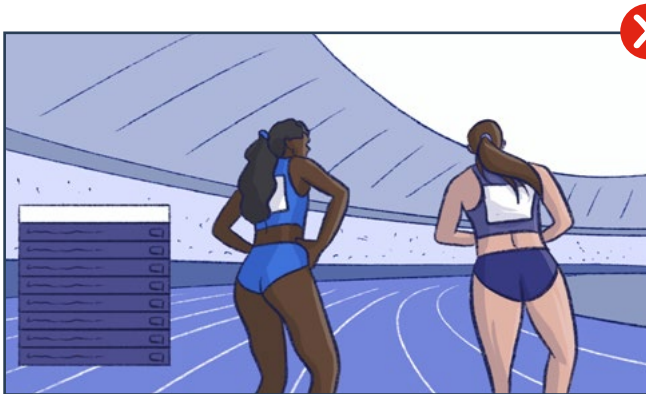
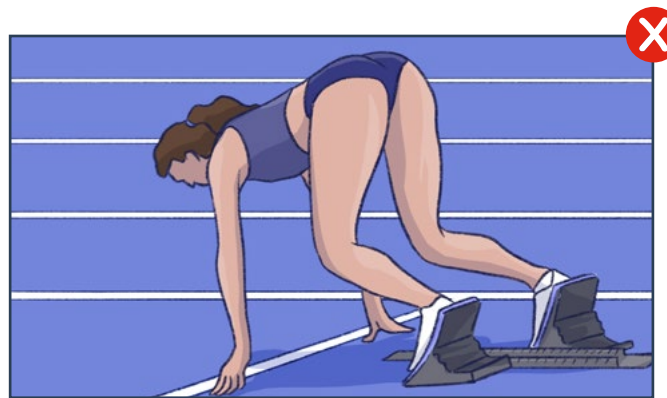
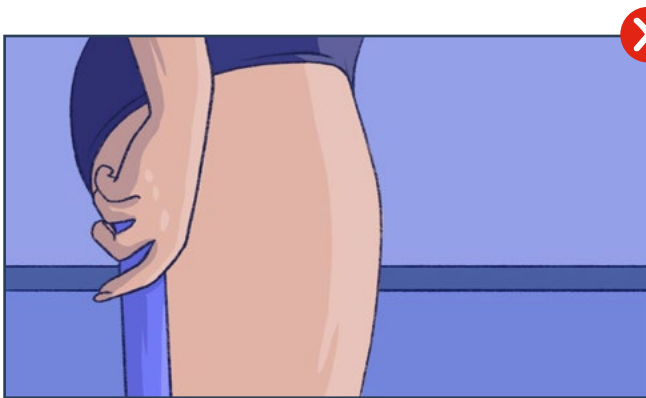
-이바나 슈파노비치(Ivana ŠPANOVIC), 올림픽 멀리뛰기 메달리스트



RUNNING EVENTS

부적절한 앵글 (Negative Angles)

트랙 경기에서는 다양한 훌륭한 카메라 앵글이 시청자와 해설자에게 기술적이고 경쟁력 있는 시각을 제공합니다. 그러나 이러한 앵글은 때때로 선수의 모습을 보기 흉하게 만들 수 있습니다. 골반 아래에서 선수를 촬영하는 구도는 품위가 손상되는(**unflattering**) 이미지를 낳을 확률이 더 높습니다. 따라서 가능하면 선수의 정면을 유지하거나, 특히 출발선에서의 최종 준비 순간이나 피로에 지쳐 트랙에 쓰러지는 순간 등에는 지나치게 타이트한 샷을 피하는 것이 좋습니다.



CONTRIBUTORS

The guidelines were developed by:

Elsa Arapi – Women's Sport Lead, EBU

Clair Goodwin – Director

Hannah England OLY – Commentator

Christel Saneh – Graphic Designer

The following broadcast professionals provided valuable feedback:

Kim Baker – VT Operator

Liz Bell – Camera Operator

Westbury Gillett – Director

Jo Hodges – Camera Operator

Dom Hyndman – Camera Operator

Kylie Jenner – Director

Sarah McLoughlin – Director

Mattias Pettersson – Director

Gary Pask – VT Operator

Micky Payne – Director

Melanie Walker – Director



유럽방송연합(EBU)은 공영 미디어(PSM) 분야를 선도하는 세계적인 연합체로, 56개국에 걸쳐 113개의 정회원사와 아시아, 아프리카, 오세아니아, 아메리카 지역에 31개의 준회원사를 두고 있습니다. 우리는 공영 미디어가 지속 가능한 미래를 누릴 수 있도록 힘쓰며, 뉴스부터 스포츠, 음악에 이르기까지 세계 최고 수준의 콘텐츠를 회원사들에 제공합니다. 아울러 연대와 협력이라는 설립 이념을 바탕으로 배움과 공유의 중심지를 만들어가고 있습니다.

Follow us

 [linkedin.com/company/ebu](https://www.linkedin.com/company/ebu)

 [instagram.com/ebu_hq](https://www.instagram.com/ebu_hq)

 [EBU Update monthly newsletter](#)

CONTACT INFORMATION

EUROPEAN BROADCASTING UNION
L'Ancienne-Route 17A
1218 Le Grand-Saconnex
Geneva, Switzerland

T +41 22 717 2223

Copyright EBU 2026. All rights reserved.