

2023 태권도의 날 기념

전국대학생태권도 학술경진대회

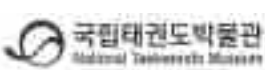


본선 발표 자료집

2023년 9월 3일(일)

태권도원 나래홀

주최
주관



재정
후원



문화체육관광부



2023 태권도의 날 기념 전국 대학생 태권도 학술경진대회

I 개요

1. 대 회 명: 2023 태권도의 날 기념 전국대학생태권도학술경진대회
2. 기 간:
 - <참가신청> 2023년 5월 12일(금) 09:00 ~ 2023년 7월 21일(금) 18:00까지
 - <서면심사> 2023년 7월 24일(월) ~ 28일(금)
 - <본선 진출 팀 발표> 2023년 8월 1일(화), 진출팀 개별 통보
 - <본선 발표 대회> 2023년 9월 3일(일) 15:00~17:00 / 태권도원 나래홀
3. 주 제:
 - ① 태권도라키비움과 함께하는 태권도 지식자원 활용방안
 - ② 태권도 문화산업 활성화 방안
 - ③ 태권도 관련 자유주제
 - ※ 해당 발표주제 중 1개 선택
 - ※ 주최 측 제시 주제 ①, ②로 제출하는 경우 서면심사에서 가산점 부여
 - 가산점 부여시 주제와 내용의 충실도 등을 평가
4. 참여대상: 태권도 또는 체육 관련학과 학부생 및 태권도 동아리 소속 학부생
 - ※ 개인 또는 3인 이내의 팀
 - ※ 참가서류 제출 당시 학부생 신분으로 참가가능
5. 주최/주관: 태권도진흥재단(국립태권도박물관)
6. 운영용역: 태권도미디어

II 세부사업내용

1. 추진절차



2. 서면 심사기준

1) 논문 서면 평가

심사항목	심사등급					심사기준
	A	B	C	D	F	
	10점	8점	6점	4점	0점	
① 응모작의 창의성	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	연구주제, 목적 및 결과에 대한 독창성 여부
② 체계 및 형식의 적합성	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	제목, 연구목적, 연구방법, 결론 등의 일치성 및 적합성 여부
③ 응모작의 논리성 및 구체성	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	연구내용의 논리성 및 구체성 여부
④ 연구방법의 타당도 및 신뢰도	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	도구 및 절차의 양적, 질적 타당도 및 신뢰도
⑤ 연구결과 활용성 및 학문적 기여도	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	태권도학계의 발전 및 활용성 정도 및 기여여부
⑥ 초록 작성	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	초록 작성의 적합성 여부
⑦ 참고문헌의 인용방법	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	참고문헌 작성의 적합성 여부

※ 등급에 따른 점수는 범위내에서 0.0점 식으로 소수점 1자리까지 채점

※ 심사위원 7명 중 최고점 1명, 최하점 1명을 제외한 5명의 점수합계로 채점

2) 논문 주제에 따른 가산점

심사항목	심사등급	심사기준
	지정 주제 부합도	
	배점 구간	
① 가산점	3.0	제목에 부합하는 내용의 충실도 등

※ 발표주제와 연관 없을 경우 0점 처리

※ 심사위원 7명 5명 이상 채점시 가산점 부여

3. 본선 발표 대회

1) 일자: 2023년 9월 3일(일) / 태권도원 나래홀

※ 발표심사 대상자는 상황에 따라 발표대회 전일 태권도원에 도착하여 심사 준비

2) 심사위원 구성: 8명

3) 심사대상: 서면심사 결과 상위 6팀

※ 발표심사 대상자(팀)는 제출한 결과물을 바탕으로 프레젠테이션(PPT) 발표 실시. 발표자료는 심사 2일 전('23. 9. 1.(금) 16:00)까지 제출하여야함

4) 발표시간: 발표시간 13분 + 질의응답시간 2분

(*발표시간 초과 시 1분에 1점씩 감점)

※ 발표는 주 작성자가 하며, 불가피할 경우 태권도진흥재단에 협의하여야 한다. 심사위원 질의에 대한 응답은 같은 팀 모두 가능함.

5) 발표심사 방법

- 발표 심사 시 적절한 심사위원 구성을 통하여 객관적이고 공정한 심사가 이루어질 수 있도록 실시
- 발표순서는 주최측에서 정한 순서대로 한다.
- 발표심사점수는 심사위원 8명의 심사항목별 최고-최저점을 제외한 6명의 점수를 합산한다
- 최종 점수가 산출되면 심사위원장의 동의를 얻어 확정한다

6) 본선 발표 심사기준

심사항목	심사등급					심사기준
	A	B	C	D	F	
	10점	8점	6점	4점	0점	
① 발표 자세	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	적절한 언어 사용과 시선 처리
② 발표자료의 완성도	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	발표 자료의 체계적 작성 능력
③ 발표 내용의 전달력	8.1~10.0	6.1~8.0	4.1~6.0	0.1~4.0	0	발표내용 숙지 수준 및 적절한 설명을 통한 내용 전달력

※ 등급에 따른 점수는 범위내에서 0.0점 식으로 소수점 1자리까지 채점

※ 심사위원 8명 중 최고점 1명, 최하점 1명을 제외한 6명의 점수합계로 채점

4. 최종평가점수 및 수상작 선정방법

1) 서면점수와 발표심사의 합산점수를 산출하여 최우수상(1), 우수상 (2), 장려상(3)으로 선정 최종 순위 결정

※ 응모작품 수 및 응모작의 수준에 따라 시상 내역은 변경될 수 있음

2) 서면심사 및 발표심사 합계 비율은 서면심사 70%, 발표심사 30%로 한다

3) 서면심사 및 발표심사 합계 결과 동점자가 발생할 경우, 서면심사에 높은 점수를 받은 응모작을 고득점으로 평가함

4) 최종 점수가 산출되면 심사위원장의 동의를 얻어 확정

5. 수상작 상금 및 혜택

1) 최우수상(1명(팀)): 학술장려금 3백만원 및 태권도진흥재단 이사장 상장

2) 우수상(2명(팀)): 학술장려금 2백만원 및 태권도진흥재단 이사장 상장

3) 장려상(3명(팀)): 학술장려금 1백만원 및 태권도진흥재단 이사장 상장

※ 발표심사 이후 시상식을 실시하며, 공동연구의 경우 학술장려금은 주저자에게 지급

2023 태권도의 날 기념 전국대학생태권도 학술경진대회 본선 발표

일시: 2023년 9월 3일(일) 오후 3시~5시

장소: 태권도원 도약센터 1층 내려홀

순서	주제	발표자
1	청소년 태권도 격파선수의 부상 예방과 대응을 위한 매뉴얼 가이드라인	조연재, 신재경 (신한대학교)
2	Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 분석	강수찬, 선현석, 정미주 (전주대학교)
3	실업팀 리그 도입을 통한 태권도 문화산업 활성화 방안	김민서, 조은세상, 유여진 (서울대학교)
4	중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안	김하경, 김보나, 박수영 (신한대학교)
5	태권도 라키비움을 통한 지식자원의 축적과 활용 방안	김민수 (신한대학교)
6	국내외 YouTube 빅데이터 기반 태권도 인식 조사를 통한 라키비움 디지털 영상관 인터페이스 최적화 연구	박민성, 홍두영, 백승영 (한양대학교)

청소년 태권도 격파선수의 부상 예방과 대응을 위한 매뉴얼 가이드라인

조연재(신한대학교) · 신재경(신한대학교)¹⁾

국문초록

본 연구는 청소년 격파선수의 부상 예방 및 대응을 위한 매뉴얼의 가이드라인을 제시하는 것을 목적으로 진행되었다. 본 연구를 위해 청소년 격파선수를 대상으로 개·폐쇄형 설문조사를 통해 부상에 관한 현황과 문제점을 조사하고, 전문가와의 심층 면담을 통해 그에 대한 개선방안을 도출하였다. 연구 결과는 첫째, 연구에 참여한 청소년 격파선수 중 절반 이상이 부상을 경험했으며, 부상 부위와 정도는 각각 발목과 염좌가 가장 높게 나타났다. 부상 예방을 위해서는 심신이 준비된 상태로 훈련을 진행해야 하며, 부상 방지 훈련, 경기 관리, 안전 장비 확충이 필요하다. 둘째, 청소년 격파선수의 응급처치 시행률이 그 중요성에 비해 낮게 나타났으며, 응급처치 지식을 알고 있는 선수는 절반 이하로 나타났다. 응급처치 개선을 위해서는 주기적인 안전 교육이 필요하며, 부상 발생 시 즉시 지도자에게 보고해 적절한 조치를 받게 해야 하고, 대회 전문 의료체계 구축이 필요하다. 셋째, 연구에 참여한 선수 중 절반 이상이 부상을 견디고 대회에 출전할 것이라고 응답했으며, 재활이 필요한 수준의 부상을 경험한 선수 중 재활을 모두 완료하지 않은 선수가 더 높게 나타났다. 부상 관리 개선을 위해서는 회복 및 재활의 중요성에 대해 인지해야 하고, 부상에 따른 보강 운동 및 심리 관리, 부상 정도에 따른 경기 출전 제한, 전문적인 훈련 방법 공급이 이루어져야 한다. 향후 협회 및 대회 주최 단체는 위 사항을 개선하고, 그에 관한 매뉴얼을 제작해야 한다고 판단된다. 이러한 연구 결과는 격파 경기의 안전한 문화 정착을 위해 부상 예방부터 대응까지 시기별로 적절한 부상 조치 매뉴얼에 대한 총체적인 관점에서 기초자료를 제공함으로써 안전한 격파 문화 정착을 위한 방안을 모색하였다는 점에서 의의가 있다.

주제어 : 태권도, 격파, 청소년, 부상, 상해, 매뉴얼

1) shink0602@naver.com

I. 서론

1. 연구의 필요성

2022년 대한태권도협회 격파 경기 규칙이 제정되었다(대한태권도협회a, 2023). 화려한 격파 기술로 인기를 끌던 격파 대회가 정식으로 경기화 된 것이다. 격파 경기 규칙의 제정으로 격파 종목의 구분, 판정 기준과 관련된 세부 규칙들이 체계화되었고, 협회 인준 대회로 인정받으며 정식 경기 실적으로 사용되고 있다.

격파 경기에 참여하는 청소년들은 정해진 경기 규칙에 따라 종목별 기술을 훈련하는 소위 전문체육에 가까운 훈련을 한다. 이러한 청소년 격파선수들의 행동 동기는 다양하지만, 많은 청소년이 대학 입시가 인생을 좌우한다고 믿는 만큼 대학 입시가 가장 강력한 동기일 것이다(백정미, 2020). 실제로 태권도학과가 있는 대부분의 대학은 입상실적을 통한 실적우수자 전형 운영을 하고, 실적으로 가산점을 부여하여 격파 대회의 입상실적은 대학 입시에 영향을 준다. 따라서 많은 청소년이 대학 입시를 위해 전문체육으로서 격파 종목에 참여하고 있다.

격파 종목은 경기로의 제도화와 선수 경쟁심화로 인해, 기술이 화려해지고, 난이도 또한 높아지고 있다. 기술의 발전은 태권도 기술의 다양화와 볼거리를 제공한다는 점에서 의미가 있지만, 격파선수들이 감내해야 하는 신체적 부담이 커지고 있다. 이러한 상황 속에서 골격이 완전히 발달하지 않은 청소년 선수들의 부상 문제가 나타나고 있다.

청소년기의 부상은 성장판을 다치게 된다면

성장 과정에 문제가 생길 수 있고, 대학 입시, 진로 문제와 직결될 뿐만 아니라, 정신적 손상을 입게 되어 태권도 수련 중단의 문제를 가져올 수 있다.

따라서 청소년기의 부상은 청소년기에 그치지 않고 성인기까지 영향을 미칠 가능성이 있기에 일반 선수들보다 부상의 의미가 더욱 크다. 또한 청소년 격파선수의 안전한 성장은 격파 경기의 정착과 발전에 긍정적인 영향을 미치기 때문에 선수 부상 예방을 위한 실질적인 대안을 도출하기 위한 노력이 이루어져야 할 필요가 있다.

격파선수를 대상으로 한 부상 연구는 여러 차례 진행되었다. 격파 경기의 부상 방지에 관한 연구(방인주, 안근아, 2022)와 격파 경기의 개선방안에 관한 연구(방인주, 장권, 2022)가 진행된 바 있다. 이러한 선행 연구들은 부상 자체를 예방하고자 하는 의의가 있으나, 사전 예방에만 초점이 잡혀 부상의 사후 대응에 관한 결과를 나타내지 못하는 문제가 있다. 따라서 부상의 예방과 더불어 대응에 관한 통합적 연구가 필요하다.

정구열, 전병오, 이동준(2021)의 연구에서도 선수가 완전히 회복한 상태로 복귀할 수 있는 객관적인 검사방법 및 스포츠 상해에 대한 안전장치와 체계적인 재활 시스템의 구성이 필요하기에, 부상에 대한 매뉴얼 개발의 필요성이 강조되고 있다.

따라서 본 연구에서는 청소년 격파선수가 자신의 기량을 충분히 향상시키고 발휘할 수 있는 안전한 환경을 구축할 필요가 있음에 따라 격파 상황에서 빈번히 발생하는 심각한 부상의 예방 및 대응 방안을 도출하여 매뉴얼의 가이드라인을 제시할 필요가 있다.

2. 연구의 목적 및 연구 문제

본 연구는 격파 기술 수준이 상향화되면서 선수의 부상 빈도와 정도가 심해짐에 따라, 청소년 태권도 격파선수의 부상 예방 및 대응을 위한 매뉴얼의 가이드라인을 제시하는 데 목적이 있다. 이를 통해 매뉴얼의 목차와 구성 내용을 도출함으로써, 이후 진행될 부상 예방 및 매뉴얼 개발에 초석을 마련하고자 한다.

본 연구는 이하 두 가지 의문점을 바탕으로 격파선수와 지도자의 부상 및 대처 경험을 통해, 청소년 격파선수의 부상에 대한 문제점과 개선방안을 파악하였다.

첫째, 청소년 격파선수의 부상 과정에는 어떤 문제가 있는가?

둘째, 청소년 격파선수의 부상 매뉴얼은 어떻게 구성되어야 하는가?

II. 연구 방법

본 연구는 청소년 격파선수의 부상 실태를 파악하고 부상 예방 및 대응 매뉴얼의 가이드라인을 도출하기 위해 개·폐쇄형 설문지와 심층 면담을 통한 혼합 연구로 진행하였다. 연구의 주요 진행 순서는 <그림 1>과 같다.

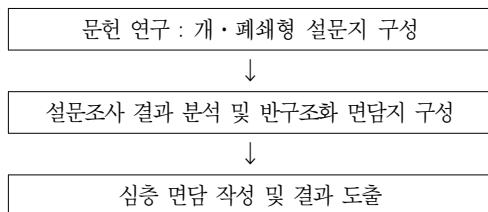


그림 1. 연구 진행 순서도

1. 개·폐쇄형 설문지

본 연구자는 청소년 격파선수의 부상 조치 관련 행동을 파악하기 위해 개·폐쇄형 설문지를 온라인(naver form)으로 제작하였다.

1) 연구 참여자

개·폐쇄형 설문지는 태권도 격파선수로 활동하고 있는 청소년 124명을 대상으로 진행하였으며, 설문조사 참여자들의 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 설문조사 참여자 인구통계학적 특성

변인	구분	빈도	%
성별	남자	90	72.58
	여자	34	27.42
학급	중학생	48	38.71
	고등학생	76	61.29
합계		124	100

2) 자료 분석

설문지는 태권도 격파선수의 부상과 관련된 선행 연구의 설문 내용을 참고하여 부상 현황, 응급처치 현황, 관리 현황 등의 3가지 개념을 구성하여 개·폐쇄형 질문으로 구성하였다.

설문지 제작 후, 청소년 선수를 대상으로 조사를 진행하기 위해 격파팀 지도자에게 전화로 연락하여 설문조사 참여를 요청하였다. 이후 연구 참여에 동의한 팀의 지도자에게 개·폐쇄형 설문지 URL을 전달해 조사를 진행하였다.

자료의 타당도를 확보하기 위해 응답자가 작성한 다른 문항의 답변을 확인하는 작업을 거쳐 선행 답변과 일치하지 않는 답변을 제외하

었다. 또한 응답이 완료된 온라인 설문지(naver form)의 도표와 응답별 결과를 범주별로 분류하였다. 이후 Microsoft Excel 프로그램을 사용하여 자료의 빈도분석을 시행하였다.

2. 심층 면담

본 연구자는 매뉴얼의 목차와 희망 구성 내용을 도출하기 위해 심층 면담을 진행하였다.

1) 연구 참여자

연구 목적에 부합하는 지도자를 선정하기 위해 첫째, 현재 격파팀 지도자로 활동 중이고, 둘째, 격파팀 활동 경력 혹은 지도자 활동 경력 5년 이상을 선정 기준으로 설정하였다. 연구 참여자로 총 7인을 선정하였으며, 면담 대상자의 인구통계학적 특성은 <표 2>와 같다.

표 2. 지도자 집단의 인구통계학적 특성

이름	연령	주요 경력	특이사항
A	24세	지도 7년	시범경력 10년 태권도 격파팀 부대표
B	43세	지도 20년	태권도 격파팀 대표
C	25세	시범 12년	(前) 세계태권도연맹 시범단
D	59세	지도 30년	국가대표 20명 배출
E	31세	지도 6년	(前) 국기원 태권도 시범단 태권도 격파팀 감독
F	22세	시범 7년	(前) 국기원 태권도 시범단
G	49세	지도 23년	태권도 격파팀 대표

2) 자료 분석

본 연구에서는 반구조화 심층 면담을 통해 결과를 도출하였다. 면담 내용의 구성은 지도자가 생각하는 부상의 원인과 부상 직후 응급처치, 부상 선수 관리 방법과 개선이 필요한 사항

등으로 이루어졌다.

이후 지도자에게 유선으로 연락한 후, 연구 참여에 동의한 지도자에게 연구자 1인이 직접 방문하거나, 전화를 통한 방식으로 진행하였다. 면담은 1회당 약 40분에서 1시간가량 진행하였으며, 연구 참여자에게 동의를 구해 면담 내용을 음성 녹음하였다.

이후 전사 작업과 음성 녹음기록 검토를 통해 내용 분석을 진행하였다. 연구 참여자들의 답변 중 본 연구와 연관성이 있는 답변을 축약하고, 유사하거나 관련성 있는 주제들로 분류하였다. 이후 분류된 주제는 공통적이고 포괄적인 특성을 찾아내 각 특성에 따른 영역으로 수렴하였다.

3. 타당성 및 진실성

본 연구의 질문 내용은 체육학을 전공하고 태권도에 조예가 깊은 박사 3인으로 구성된 전문가 집단과의 토의를 통해 내용 타당도를 높이기 위해 노력했다.

진실성을 확보하기 위해 연구자는 자료의 검토, 분류, 검증 방법에 관하여 태권도 격파 관련 연구 진행 경험이 있는 박사 1인과 함께 자료의 수집과 분석, 그리고 Lincoln & Guba(2000)가 제시한 다각적 검증법, 심층적 기술, 동료 간의 협의를 이용하여 연구자의 주관적인 편견을 최대한 배제하려 노력하였다.

Ⅲ. 결과 및 논의

1. 부상 경험 실태

본 연구자는 청소년 격파선수의 부상 실태를

조사하기 위해 부상 경험의 여부, 부상 부위와 부상 정도에 대한 설문조사를 진행하였다. 그 결과는 <표 3>과 같이 나타났다.

표 3. 청소년 격파선수 부상 현황

변인	구분	빈도	%
부상의 유무	당한 적 있음	84	67.74
	당한 적 없음	40	32.26
	합계	124	100
부상 부위	발목	61	46.21
	무릎	39	29.55
	손/발가락	7	5.30
	허리	7	5.30
	팔, 손목	6	4.54
	허벅지	5	3.79
	어깨	5	3.29
	목, 쇄골	2	1.52
	합계	132	100
부상 정도	염좌	52	44.07
	파열	33	27.97
	골절, 탈골	25	21.19
	찰과상	8	6.78
	합계	118	100

부상 경험의 유무를 조사한 결과, ‘있음’이 67.74%, ‘없음’이 32.26%로 나타났으며, 부상 부위에 관한 조사 결과 발목(46.21%)과 무릎(29.55%)이 가장 높게 나타나, 상체보다 하체의 부상 비율이 더 높게 나타나고 있음을 알 수 있었다. 이는 격파선수의 신체에 가해지는 충격은 대부분 착지 과정에서 발생하기에 충격이 하체에 집중되어, 이를 지지해주는 발목과 무릎을 많이 다치는 것으로 판단된다. 점프 발차기에서 상해 발생 비율이 가장 높았다는 연구와(정국현, 2017) 장애물 기술에서 부상 발생 비율이 높았다는 연구(김종수, 2018)가 이 가설을 뒷받침해준다.

부상 정도의 설문조사 결과, 염좌가 44.07%

로 가장 높게 나타났으며, 근골격계 부상이 비율 대부분을 차지하는 것으로 나타났다. 이 역시 상기 이유로 인해 관절 및 근육에 가해지는 부담이 크기 때문에 근골격계 부상이 많은 것으로 판단된다.

정구열, 전병오, 이동준(2021)의 연구에서도 격파선수의 부상 중 골절, 염좌, 근육통의 비중이 약 80%를 차지한다고 나타났으며, 천우광, 박주식(2022)의 연구에서 부상 대부분이 염좌 및 골절의 형태로 보고되었다고 나타나 이에 관한 근거가 된다.

청소년기는 아동기에서 성인기로 이르는 과도기로, 신체적, 정서적 발달이 활발히 이루어지는 시기이다(한림학사, 2007). 따라서 청소년기 격파선수의 부상은 성장 발달에 영향을 미칠 수 있으므로 매우 중요한 문제이다.

연구를 위해 답변에 응하지 않은 1명을 제외한 123명의 선수를 대상으로 매뉴얼의 희망 구성 내용을 조사한 결과는 <표 4>와 같다.

표 4. 희망하는 매뉴얼 구성 내용

변인	구분	빈도	%
매뉴얼에 들어가기에 희망하는 내용	정확한 응급처치 방법	99	80.49
	복귀 이후 관리 방법	17	13.82
	부상에 대해 이해하기 쉬운 설명	7	5.69
	합계	123	100

이러한 결과는 청소년 격파선수들이 정확한 응급처치법에 관심이 있으며, 부상 시 응급처치가 중요하다는 것을 인식하고 있기 때문이라 판단된다. 따라서 매뉴얼에는 부상 예방 방법뿐 아니라, 정확한 응급처치 방법, 복귀 이후 관리 방법, 이를 쉽게 이해할 수 있는 설명이 포함되어야 할 것이다.

따라서 본 연구자는 이를 바탕으로 본 연구의 매뉴얼을 구성하였다. 또한 각각의 시기별로 나타나는 행동에 따라 문제점과 개선방안을 도출하였으며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

2. 부상 예방

청소년 격파선수의 부상 예방을 위한 매뉴얼의 내용을 도출하기 위해 연구 참여자를 대상으로 심층 면담을 진행하였으며, 그 결과는 <표 5>와 같다. 선수 및 지도자가 적용할 수 있는 부상 예방을 위한 훈련 방법과 협회 및 대회 주최 단체에서 수행할 수 있는 안전 환경 구축으로 매뉴얼의 내용이 도출되었다.

표 5. 부상 예방 매뉴얼 구성 내용

목차	행위 주체	구성 내용
부상 예방	선수	- 준비운동과 정리운동 실천 - 기술 수행 시 집중력 유지
	지도자	- 준비운동과 정리운동에 충실하도록 지도 - 선수 컨디션 체크 - 부상 방지 훈련 진행
	협회 및 대회 주최 단체	- 경기 일정 조율 - 고난도 기술의 제한 - 안전 장비 확충

1) 신체적 준비상태 만들기

지도자는 부상 예방을 위한 매뉴얼 구성 시, 선수와 지도자 모두 신체적 준비상태 만들기가 포함되어 있어야 한다고 응답했다. 이를 위해 운동 전 준비운동과 운동 후 정리운동의 중요성을 강조했으며, 근육의 피로도 같은 컨디션 점검을 진행해야 한다고 답변하였다.

충분한 준비운동과 정리운동으로 몸에 부담

을 줄이는 것을 강조하고 있습니다. (지도자 A)

모든 운동에서 준비운동과 정리운동은 가장 기본으로 여겨진다. 그러나 기본적인기 때문에 오히려 소홀해질 수 있고, 청소년 선수들의 올바른 습관 형성을 위해 매뉴얼에 포함되어야 한다고 응답한 것으로 판단된다. 이에 관한 근거로 고등학교 태권도 선수들의 가장 큰 부상 원인이 준비운동 부족으로 나타났으며(정현도, 2010), 격파선수의 상해 예방법으로 충분한 준비운동과 정리운동이 제시되었다(이용주, 신민영, 2014).

준비운동은 몸에 열을 발생시키고, 근육을 이완시켜 운동하기 적합한 상태로 만들어주며, 부상 확률을 낮춰준다. Frank, William(1985)의 연구에서는 준비운동은 신체 성능을 향상시키고 스포츠 관련 근골격계 부상의 발생률을 줄이는 효과가 있다고 나타나 준비운동의 필요성을 뒷받침해준다.

정리운동은 훈련을 통해 피로해진 근육과 관절을 풀어주는 역할을 한다. 또한, 실신 등의 사고를 예방해 주며, 운동 후 높아진 체온의 정상 유지와 젖산의 효율적인 제거 및 회복을 돕는다고 나타났다(Gioslfi, Robinson, Turell, 1996, 구교만 외 9명, 2009).

따라서 선수는 준비운동과 정리운동에 더욱 충실히 참여해, 부상이 일어나기 쉬운 부위를 잘 풀어주어 해당 부위의 부담을 줄여줘야 하며, 본 운동에 들어가기 전 당일 컨디션을 점검해 신체가 기술을 수행하기에 적합한 상태인지 확인해야 한다. 지도자는 선수들이 준비운동과 정리운동을 충실히 수행할 수 있도록 지도해야 할 것이다.

2) 심리적 준비상태 만들기

부상 예방을 위한 매뉴얼에는 심리적 준비상태를 갖출 수 있는 방안이 제시되어야 한다고 응답하였다. 지도자는 부상을 당하지 않도록 기술 이전에 적절한 긴장감을 가질 필요가 있으며, 정신적 피로도와 같은 심리적 컨디션 점검 등의 내용이 매뉴얼에 포함되어야 한다고 응답하였다.

기술을 할 때는 긴장감을 가지고 하라고 지도하며, 선수의 상태를 선수가 말하기 전에 제가 먼저 확인하고 있습니다. (지도자 C)

기술을 수행할 때 주의가 산만하면 정확한 수행이 어려워진다. 이는 곧 부상으로 연결되는데, 운동 경험이 적고 질풍노도의 시기에 있는 청소년 선수들이 운동에 몰입하기 위해서는 심리적인 지도가 필요하다고 지도자가 인식하고 있는 것으로 판단된다.

이에 대한 근거로 Nideffer(1976)의 연구에서 주의가 산만하여 집중하지 못하는 선수는 스포츠 상해에 노출되기 쉽다고 나타났다. 스포츠 안전 재단(2021)의 지도자 안전가이드라인에서는 지도자는 선수의 부상을 유발할 수 있는 위험한 행동을 사전에 차단해야 한다고 명시되어 있다. 여기서 위험한 행동이란 비단 신체적인 것만이 아닌, 집중하지 못한 상태로 훈련하는 등의 행동 또한 포함된다.

집중력 저하나 정신적 피로도와 같은 심리적 컨디션의 저하는 운동 집중을 어렵게 한다. 따라서 선수는 기술 수행 시 항상 적당한 긴장감을 유지해야 하며, 지도자는 훈련 중 선수가 긴장의 끈을 놓지 않도록 주의 깊게 살펴보고 지도해야 한다. 또한 선수의 컨디션을 수시로 확인해 선수가 기술을 수행하기에 적합한 상태인지 파악해야 할 것이다.

3) 부상 방지 훈련 진행

지도자는 부상을 예방하기 위해 안전한 착지 방법과 같은 부상 방지 훈련 방법이 매뉴얼에 포함되어야 한다고 응답했다.

착지 과정에서 부상이 가장 많이 발생하기에 평소에 올바른 착지 방법과 안전하게 넘어지는 방법을 교육하고 있습니다. (지도자 E)

격과 종목에서 수행되는 기술은 대부분 고공에서 수행되거나, 회전 동작이 이루어지고 있다. 따라서 잘못된 착지는 심각한 부상으로 이어질 수 있기에 정확한 착지가 매우 중요하다. 정진호, 전정우(2021)가 진행한 태권도 시범경연대회에 참가하는 학생 선수들의 상해 개선방안에 관한 연구에서 착지 훈련법과 같은 부상 방지 교육이 필요하다고 설명하였으며, 상해 예방 프로그램이 몸에 가해지는 부담을 줄인다는 연구 결과가 있다(임비오 외 6명, 2008). 따라서 부상 위험이 큰 격파선수 역시 부상 방지를 위한 훈련을 진행해야 할 것이다.

4) 경기 관리

지도자들은 기술 난이도 제한과 경기 일정에 관한 내용을 언급하며 이에 관한 준수 사항이 매뉴얼에 포함되어야 하며, 협회 및 대회 주최 단체에서도 경기를 진행할 때 매뉴얼을 준수해야 한다고 언급했다.

지금은 대회가 짧은 기간에 너무 많이 몰려 있습니다. 협회 차원에서 경기 개수와 일정 등을 조율해주었으면 합니다. (지도자 A)

여자 선수의 경우 수평축 회전 종목에서 옆돌기 계열이나 사선으로 도는 기술 등을 인정 해주어야 한다고 생각합니다. (지도자 B)

무리한 기술 수행과 경기 일정은 부상을 유발할 수 있다. 하지만 청소년 선수들은 대회 입상을 위해 극히 고난도의 기술을 수행하고 있으며, 경기 일정 역시 피로도를 회복하기 어려운 실정하기에 이와 같은 답변이 나타난 것으로 판단된다.

고난도의 시범 기술이 태권도 시범선수의 심각한 부상을 초래한다고 나타났으며(유동현, 최천, 2019), 부상 발생 위험도가 높은 초고난도 기술의 제한이 필요하다고(김종수, 2018) 나타났다. 또한 현재 경기 운영 방식에 피로 누적, 에너지 방전 등의 문제가 있다고 나타났으며(신호철, 이숙경, 2015), 선수가 충분한 휴식을 취하도록 경기 일정 조율이 필요하다고 나타났다(방인주, 안근아, 2022).

따라서 협회 및 대회 주최 단체는 신체가 성장 중인 청소년기 선수를 보호하기 위해 부상 위험도가 높은 고난도 기술을 제한하고, 경기 일정을 조율해야 할 것이다.

5) 안전 장비 확충

자도자들은 경기 관리와 더불어 착지 매트와 보조 기구 등 부상을 방지하기 위한 장비개발이 필요하다는 답변이 나타났다.

기술이 발전했기 때문에 현재 매트만으로는 부상을 예방하기 어렵습니다. 매트를 보강하거나 새로운 재질의 매트를 개발해야 할 것 같습니다. (지도자 C)

의외로 보조를 하다가 송판이나 발에 맞아 다치는 경우가 많습니다. 따라서 보조를 기구로 대체하는 등의 새로운 장비개발이 필요합니다. (지도자 E)

현재 청소년 격파선수들은 대회 입상을 위해 고난도의 기술을 무리하게 수행하고 있으며, 기술이 빠르게 발전하고 있는데 반해 이를 보조해줄 장비의 개발은 더딘 실정이다. 또한 격파 경기에서는 완파 여부에 대한 감점이 크기에 완파를 위한 무리한 보조로 부상을 당하는 선수들도 존재하기에 이런 답변이 나타난 것으로 판단된다.

이용주, 허재성, 김기남(2019)은 태권도 시범 대회에 참가하는 선수들의 기량과 장애물 격파의 높이를 감안하면 현재 존재하는 매트만으로는 부상을 방지하기 부족하다고 언급했다. 방인주, 장권(2022)은 격파 경기의 개선방안으로 안전장치에 대한 개발을 언급했다.

따라서 협회 및 주최 단체에서는 훈련 및 대회 상황에서 선수의 부상을 최소화하기 위해 안전장치에 대한 개발이 적극적으로 이루어져야 할 것이다.

3. 응급처치

청소년 격파선수의 응급처치 개선을 위해 연구를 진행한 결과, 도출된 매뉴얼은 <표 6>과 같다. 행위 주체별로 부상 발생에 대비한 교육과 부상 발생 시의 행동, 협회 및 대회 주최 단체에서 시행할 수 있는 환경 개선으로 나타났다.

표 6. 응급처치 매뉴얼 구성 내용

목차	행위 주제	구성 내용
응급처치	선수	• 부상 발생 시 즉시 행동을 멈추고 지도자에게 상황 보고
	지도자	• 주기적인 안전 교육 • 부상 발생시 상태 진단 및 후속 조치
	협회 및 대회 주최 단체	• 격파 대회 전문 의료진 양성 및 의료 체계 구축

1) 응급처치 현황

본 연구자는 청소년 선수의 응급처치에 관한 현황 조사를 위해 응급처치 시행 여부와 응급처치 지식 여부 및 획득경로를 조사했다. 이에 따른 결과는 <표 7>과 같다.

표 7. 응급처치 현황 및 문제점

변인	구분	빈도	%
응급처치 시행 여부	시행함	55	65.48
	시행하지 않음	29	34.52
	합계	84	100
응급처치 지식 여부	알고있음	48	38.71
	모름	76	61.29
	합계	124	100
응급처치 지식 획득경로	인터넷	19	35.19
	학교	14	25.93
	지도자	8	14.81
	경험	5	9.26
	병원	4	7.41
	지인	4	7.41
	합계	54	100

이를 통해 응급처치 시행률이 그 중요성에 비해 낮으며, 다수의 선수가 응급처치 지식과 응급처치에 관한 교육 경험이 부족하다는 사실

을 도출하였다.

조인식, 정필운(2015)은 학교에서의 안전교육은 양과 질에서 충분치 못하다고 설명했으며, 안전교육을 담당하는 인력의 전문성이 부족한 경우가 많기에 학교에서 안전교육을 효과적으로 실시하기 위한 체계가 부족하다고 덧붙였다. 따라서 선수들이 응급처치에 대한 지식이 없는 이유는 그에 관한 교육 측면에서 부족하기 때문으로 판단되며, 따라서 지도자는 선수들에게 질 높은 안전교육을 진행해야 한다 판단된다.

2) 부상 상황에 대비한 안전 교육

체육시설업자는 체육시설의 안전·위생에 관한 매뉴얼을 작성하고, 전 직원을 대상으로 매뉴얼에 관한 교육을 반기별로 1회 이상 실시해야 한다(체육시설의 설치·이용에 관한 법률 제24조 제1항). 태권도 격파팀 역시 체육시설이므로 이 조항에 따라야 한다. 또한 격파는 부상의 위험이 큰 종목이므로, 지도자는 청소년기 선수가 부상을 경험할 경우 즉시 적절한 대처를 할 수 있도록 직원뿐 아니라 청소년 선수를 대상으로도 주기적으로 응급처치 및 대처 방법을 교육해야 할 것이다.

3) 부상 상황 발생 시 행동 순서

지도자들을 대상으로 훈련 중 응급상황 발생 시 응급처치 방법에 관해 질문한 결과, 모두 R.I.C.E(Rest, Ice, Compression, Elevation) 요법에 따른 응급처치 후, 중증으로 판단되면 즉시 병원으로 이송하는 것을 매뉴얼에 추가해야 한다고 응답했다. 또한 어떠한 처치를 할 때도 선수에게 무리가 갈 것으로 판단되면 부상에 대한 처치를 시행해서는 안 된다고 덧붙였다.

먼저 Ice, 거상 등의 처치를 하고, 중증으로 판단되면 병원으로 이송합니다. 이때, 선수의 부상이 악화하지 않도록 부목을 사용하는 등의 방식으로 환부에 무리가 가지 않게 조치해야 합니다. (지도자 B)

부상 직후 응급처치 수행은 부상의 정도가 심해지는 것을 방지하고 회복 기간을 단축할 수 있지만, 잘못된 응급처치를 시행하면 오히려 부상에 악영향을 끼칠 수 있기에 이런 답변이 나타난 것으로 판단된다.

이은정(2016)의 보도에 의하면, 부상 초기 응급처치 골든타임을 놓치게 되면 만성 통증으로 이어질 수 있다. 하지만 허탁(2019)에 의하면 잘못된 응급처치가 오히려 증상을 악화시킬 수 있다.

청소년을 대상으로 한 스포츠안전 매뉴얼(스포츠안전재단, 2020)에 따르면, 응급상황 발생 시 즉시 지도교사에게 알려야 한다고 명시되어 있다. 따라서 선수는 부상 상황 발생 시, 이를 지도자에게 알려야 하고 지도자는 부상 정도를 확인하고 그에 따라 응급처치를 수행하거나 병원으로 이송해야 할 것이다.

4) 대회 전문 의료체계 구축

지도자들은 현재 대회 의료진의 수준이 부실하기에, 매뉴얼에 대회 의료진 보강에 관한 내용이 포함되어야 한다고 응답했다.

대회마다 따라오는 전문 의료인력이나 명확한 의료시설이 구축되어야 한다고 생각합니다. (지도자 F)

대회장의 경우, 부상 발생 시 의료진의 초기 처치가 중요하다. 하지만 대회 응급요원은 늘

변동되고, 격파 경기에 대한 이해도가 낮아 적절한 조치를 하기에는 한계가 있다.

김영진, 전정우(2018)은 경기 중에 나타날 수 있는 안전사고에 대한 법적 제도, 행정적 제도, 운영적 제도가 필요하다고 언급하였다. 또한 박성배(2014)의 연구에서는 대회 규모와 상관없이 전문적인 의료진과 응급체계가 제도화 되어야 하며, 경기장의 의무실 설치와 안전관리 체계의 구축이 필요하다고 나타났다.

따라서 대회 주최 단체에서는 대회 중 응급 상황에 대비해 전문 의료진 및 의료 체계를 구축하여 부상 상황 발생 시 즉각적이고 전문적인 처치를 시행해야 할 것이다.

4. 부상 관리

청소년 격파선수의 부상 관리 개선을 위해 연구를 진행한 결과, <표 8>과 같이 선수와 지도자가 공통으로 인지해야 하는 사항, 선수와 지도자가 각자 수행해야 하는 사항이 도출되었다. 또한 협회 및 대회 주최 단체에서 부상 관리를 돕기 위해 수행해야 하는 사항이 도출되어 매뉴얼의 내용이 구성되었다.

표 8. 부상 관리 매뉴얼 구성 내용

목차	행위 주체	구성 내용
부상 관리	선수 및 지도자	휴식 및 재활의 중요성
	지도자	- 부상 수준에 따른 단계별 복귀방법 - 부상 선수의 심리 관리 - 부상 부위 보강 운동 진행
	협회 및 대회 주최 단체	- 부상 정도에 따른 경기 출전 제한 - 전문적인 훈련법 제시

1) 부상 관리 현황

청소년 격파선수의 부상 관리 현황을 조사하기 위해 부상 이후 재활 여부와 부상 상태로의 대회 출전 경험 등을 조사한 결과, <표 9>와 같이 나타났다.

표 9. 부상 관리 정도 조사

변인	구분	빈도	%
재활 완료여부	재활 완료	16	32.65
	재활 중단	18	36.73
	재활 미진행	15	30.61
	합계	49	100
부상 상태로의 대회 출전 여부	출전	48	57.14
	비출전	36	42.86
	합계	84	100
부상 상태로의 대회 출전 의사	출전한다	27	67.5
	출전하지 않는다	13	32.5
	합계	40	100

재활이 필요한 수준의 부상을 경험한 선수 중 성실하게 응답하지 않은 1인을 제외하고 ‘재활을 모두 완료함’ 32.65%, ‘재활 기간을 모두 완료하지 않고 복귀함’ 36.73%, ‘재활을 진행하지 않음’ 30.61%로 나타났다. 또한 부상을 경험한 선수 중 57.14%의 선수가 부상을 견디고 대회에 출전한 경험이 있다고 응답하였다. 추가로 부상을 경험하지 않은 선수를 대상으로 부상 상태로 대회에 출전할 것인지 의사를 조사한 결과, 67.5%의 선수가 부상을 참고 대회에 출전할 것이라고 응답했다.

대학 입시에서는 대회에 참가해 입상하는 것이 유리하게 작용한다. 이 때문에 대학 입시를 중요하게 생각하는 청소년들은 부상 이후에도 대회에 참가하며 관리를 소홀히 하기에 <표 9>와 같은 결과가 나온 것으로 판단된다.

허재성, 이용주, 한승용(2019)의 연구에서는

팀의 시선과 동료 선수의 성장에 대한 심리적 불안감으로 인하여 복귀를 서두르게 되는 것을 발견하였다. 따라서 매뉴얼에는 본 연구의 대상인 청소년기 선수들 또한 재활의 중요성에 대하여 인식해야 하며, 경기 출전 및 입시에 대한 불안감을 느끼지 않도록 관리하고, 재활을 완전히 마친 후 복귀하도록 지도해야 한다는 내용이 포함되어야 할 것이다.

2) 적절한 복귀 시기

부상 관리 개선을 위해서는 부상 시기에 대한 구체적인 매뉴얼이 필요하다고 나타났다. 따라서 부상 수준에 따른 단계별 복귀 방식과 선수가 본 훈련에 복귀하기 전 선수가 부상을 완전히 회복했는지 확인하는 내용이 매뉴얼에 포함되어야 한다고 응답했다.

가벼운 운동만 가능한 상태라는 것은 아직 회복이 완료되지 않은 상태를 말합니다. 이런 상태에서 훈련을 진행하면 부상이 재발할 확률이 높습니다. 따라서 재활이 모두 완료된 후 훈련에 참여해야 합니다. (지도자 E)

오랫동안 훈련에 참여하지 않으면 공백기에 대한 부담이 생기고, 복귀 이후 급하게 훈련에 참여하다 다른 부상이 발생하는 경우를 보았기에 가벼운 운동이 가능한 시점에서 훈련에 참여해 가벼운 스트레칭이나 이미지 트레이닝 등을 하도록 지도하고 있습니다. (지도자 A)

선수가 완전한 회복 이전에 본 훈련에 참여할 경우 부상이 악화되어 회복 기간이 늘어날 수 있고, 더 심각한 부상으로 이어질 수 있다.

김용철, 이제훈(2020)의 연구에서는 부상의

완치 전에 복귀한 선수는 완치 후 복귀한 선수보다 부상이 재발할 확률이 높다고 나타났다.

또한 청소년기는 성숙한 신체로의 변환기임과 동시에, 충동적인 성향이 강한 시기이므로 본인의 불안감을 통제하지 못하고 선부르게 복귀하는 경우가 많아 이런 답변이 나타난 것으로 판단된다.

스트리트 댄스(임미정, 이제훈, 이방섭, 2022), 핸드볼(김상훈, 2009), 양궁(윤진호, 오재근, 송기재, 2015)등, 타 종목의 부상에 관한 연구에서 역시 선수의 선부른 복귀를 문제로 지적하였으며, 충분한 회복 이후의 복귀와 이후 관리가 중요하다고 나타났다.

따라서 청소년 선수는 부상이 더 심각한 부상으로 이어지는 것을 막기 위해 회복과 재활의 중요성에 대해 인지해야 한다. 지도자는 선수가 심리적인 압박감을 느끼며 복귀를 서두를 때 충분한 회복을 마친 이후 본 훈련에 참여하도록 충분한 설명과 함께 비신체적인 훈련을 진행해야 할 것이다.

3) 복귀 후 보강 운동 및 관리

복귀 이후, 완전한 회복 이전에는 주로 보강 운동, 스트레칭 등을 진행하고, 회복 이후에는 부상 부위에 대한 주기적인 확인, 훈련 강도 조절을 통해 부상이 재발하지 않도록 신경 써주어야 한다는 내용이 매뉴얼에 포함되어야 한다고 나타났다.

한번 부상을 당할 경우, 해당 부위의 기능이 100% 회복되지 않기에 부상의 재발 확률이 높은 것으로 알고 있습니다. 따라서 해당 부위의 보강 운동을 진행해야 하고, 수시로 부상 부위를 점검해주어야 합니다. (지도자 E)

부상에서 막 복귀한 경우, 일정 기간 훈련에 참여하지 않았기 때문에 신체 근육이 퇴화해 있어 이전과 같은 기능을 끌어내기 어렵다. 또한 이러한 상황에서 이전과 같은 기술을 시도하다 부상이 재발할 수 있기에 이런 답변이 나타난 것으로 판단된다.

이종하(2008)는 재활의 중간 단계에는 기본 근력 향상이 이루어져야 하고, 말기 단계에는 강한 근력 훈련과 기능 훈련이 이루어져야 한다고 설명하였다. 따라서 부상을 경험한 선수는 복귀 이후 즉시 본 훈련에 돌입하는 것이 아닌, 보강 운동과 훈련 강도 조절을 통해 기술을 수행하기 적합한 신체를 형성하는 것이 필요하다고 판단된다.

4) 심리 관리

지도자는 부상을 당한 선수들이 슬럼프가 오거나 우울증에 빠지지 않도록 심리적 관리에 관한 내용이 매뉴얼에 포함되어야 한다고 응답했다.

청소년 선수의 경우 부상으로 훈련을 중단하면 정신적으로 힘들어하고 심하면 우울증까지 오는 경우가 있습니다. 따라서 부상은 누구나 겪는 일이라고 말해주고 있습니다. (지도자 D)

부상을 당한 선수는 본인은 훈련하고 싶지만 그럴 수 없다는 사실에 많이 힘들어하고, 이후 슬럼프에 빠지기도 합니다. 따라서 수시로 옆에서 멘탈적인 부분을 관리해주고 있습니다. (지도자 F)

이는 청소년 선수의 경우 아직 미성숙하기에 본인의 상태에 불안한 감정을 느끼기 쉽고, 운

동슬럼프에 빠지거나 심리적인 손상을 입을 수 있기 때문에 판단된다. Erikson(1968)은 청소년들은 다양한 상황에 직면하여 두려움, 불안, 우울 등 심리적인 갈등을 경험한다고 설명하였으며, 운동슬럼프의 원인 중 하나가 부상이라는 연구 결과(유명선, 장세용, 2023, 정재환, 김지혁, 김종수, 2012)가 있다. William, Anderson(1998) 역시 운동선수가 부상을 입게 되면 신체적인 부분과 더불어 심리적인 부분도 함께 손상을 입게 된다고 언급했으며, Larson, Starkey, Zaichowsky(1996)은 부상 후 치료 및 현장 복귀를 위해 시행하고 있는 스포츠 손상 재활 훈련은 신체적인 부분뿐만 아니라 심리적인 부분도 함께 치료 및 관리를 병행하여 실시되어야 한다고 설명했다.

따라서 매뉴얼에는 선수의 회복 정도에 따른 지도 방법과 성장 중인 선수가 정신적 소진상태에 빠지지 않도록 심리적인 관리를 병행하는 방법이 포함되어야 한다.

5) 경기 출전 제한

협회 및 대회 주최 단체에서 선수의 부상을 관리하기 위해 시행되어야 하는 사항에 대한 답변으로는 부상에 따른 경기 출전의 제한을 통한 부상 선수의 관리가 필요하다고 나타났다.

겨루기 종목에는 k.o패를 당하면 일정 기간 경기 출전을 제한하는 규정이 있습니다. 격파 종목은 부상의 정도가 더 심한 만큼 부상 정도에 따라 경기 출전을 제한하는 규정이 필요합니다. (지도자 D)

이는 부상 상태에서의 훈련은 선수의 회복 지연과 부상 재발로 이어질 수 있지만, <표 9>

에서 나타나듯, 부상을 참으며 경기에 출전하는 선수가 다수 존재하기 때문에 이러한 답변이 나타난 것으로 판단된다. 겨루기 종목에서는 이런 경우를 방지하고 선수를 보호하기 위해 심한 부상으로 경기 속행이 불가능했던 선수가 30일 이내에 경기에 출전하기 위해서는 의료진의 진단서를 제출하도록 하고 있다(대한태권도협회b, 2023). 따라서 협회 및 대회 주최 단체는 부상 선수의 보호, 관리를 위해 부상 정도에 따라서 경기의 출전을 제한해야 할 것이다.

6) 전문적인 훈련 방법 제시

지도자는 부상 이후 잘못된 훈련은 부상 부위를 악화시키고, 이는 선수의 기능 감소로 이어질 수 있기에 매뉴얼에 전문가의 자문을 통한 훈련 방법이 포함되어야 한다고 응답했다.

협회 차원에서 전문가의 자문을 구해 부상 부위와 회복 정도에 따른 적절한 운동법을 제시해주었으면 합니다. 이런 전문적인 내용을 각 팀의 지도자가 일일이 공부하기에는 어려움이 있습니다. (지도자 C)

부상 선수에게 부상 부위와 시기에 따른 적절한 훈련이 필요하다. 하지만 격파 지도자는 부상에 대한 전문가가 아니므로 전문지식이 떨어지기 때문에 이런 답변이 나타난 것으로 판단된다. 이에 관한 근거로, 이종하(2008)의 연구에서 재활은 의사, 물리치료사, 운동 트레이너, 코치, 선수 등 여러 분야의 전문가로 구성된 팀 접근법이 필요하다고 나타났다. 따라서 협회 및 대회 주최 단체에서는 전문가의 자문을 통해 부상 선수에 대한 전문적인 훈련 방법을 공급해야 할 것이다.

Ⅳ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 청소년 격파선수의 부상 예방, 응급처치, 부상 관리에 대한 통합적인 매뉴얼의 필요성을 인지하고, 매뉴얼의 목차와 구성 내용을 도출하였다.

첫째, 선수의 부상 예방을 위해서는 준비운동과 정리운동, 컨디션 체크, 부상 방지 훈련이 이루어져야 하며, 협회 및 대회 주최 단체에서는 경기 일정 조율, 고난도 기술 제한, 안전 장비 확충이 이루어져야 한다.

둘째, 지도자는 선수를 대상으로 주기적인 안전 교육을 진행해야 한다. 선수는 부상 발생 시 즉시 모든 행동을 멈추고 지도자에게 상황을 알려야 하며, 지도자는 이에 대해 보고받은 경우, 부상 정도를 판단해 응급처치를 시행하거나 병원으로 인계해야 한다. 협회 및 대회 주최 단체에서는 부상 상황에 대비한 전문적인 대회 의료 체계를 구축해야 한다.

셋째, 부상 부위의 관리를 위해 회복과 재활에 대한 중요성을 인지하고, 회복 정도에 따른 보강 운동을 진행해야 한다. 협회 및 대회 주최 단체에서 선수의 부상 정도에 따라 경기 출전을 제한해야 하고, 부상 부위와 정도에 따른 전문적인 훈련 방법을 공급해야 한다.

본 연구는 청소년 격파선수 부상에 대한 매뉴얼의 목차와 구성 내용을 도출함으로써 후에 이어질 매뉴얼 개발의 방향과 이에 필요한 자료를 제공하였다는 점에서 의의가 있다고 판단된다. 또한, 이를 통해 본 연구는 격파선수 부

상 예방 및 대응에 대한 매뉴얼의 개발과 선수 및 지도자들의 이용에 큰 도움이 될 것이라 판단된다. 따라서 본 연구가 청소년 격파선수들이 보다 안전한 환경에서 건강하게 성장하기 위한 초석이 되기를 희망한다.

2. 제언

본 연구의 대상자는 청소년 격파선수들과 지도자들이기 때문에 모든 연령층을 대상으로 하는 매뉴얼에 필요한 정보를 제공하기에는 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 더욱 다양한 연령층으로 이루어질 수 있도록 다음과 같이 제언하였다.

첫째, 후속으로 이루어질 격파선수 매뉴얼 관련 연구에서는 연구의 대상을 격파선수가 분포된 모든 연령층에서 연구가 진행될 필요가 있다. 둘째, 매뉴얼의 내용에 필요한 사항들로 부상 관련 전문가의 의견들을 추가시켜 매뉴얼의 내용을 더 전문성 있게 구성할 필요가 있다. 셋째, 선수, 지도자, 협회 및 대회 주최 단체의 통합적 매뉴얼이 아닌 행위 주체별로 매뉴얼을 구성할 필요가 있다.

참고문헌

- 구교만, 김대경, 김성국, 박상수, 심성섭, 윤병곤, 이영익, 장지훈, 조창욱, 최현민 (2009). 건강한 삶을 위한 운동(개정5판). 서울 : 대한미디어.
- 김상훈(2009). 국가대표 핸드볼 선수의 상해 및 관리방안에 대한 연구. 한국체육학회지. 48(4), 333-342
- 김영진, 전정우(2018). 태권도 시범경연대회의

- 현황 및 발전방안. 국기원태권도연구. 9(4), 43-64.
- 김용철, 이제훈(2020). 엘리트 선수의 앞십자인대 재활과 재부상과의 관계. 스포츠사이언스. 37(2), 51-61.
- 김종수(2018). 태권도 시범에서 부상 유발요인 탐색. 한국스포츠학회지. 16(2), 709-717.
- 대한태권도협회a(2023). 2023 격파 경기 규칙.
- 대한태권도협회b(2023). 2023 겨루기 경기 규칙.
- 문화체육관광부(2023). 체육시설의 설치·이용에 관한 법률, 제24조 제1항
- 방인주, 안근아(2022). 태권도 격파경기의 부상 방지에 관한 연구. 한국스포츠학회지. 20(4), 713-721.
- 방인주, 장권(2022). 태권도 격파경기의 개선방안 탐색. 스포츠사이언스. 40(3), 257-266.
- 박성배(2014). 무도(武道)종목의 응급처치교육 및 안전관리체계 개선방안. 미간행 박사학위논문. 용인대학교 대학원.
- 백정미(2020). 입시 청소년 가족을 위한 기독교상담적 접근: 드라마 ‘SKY캐슬’ 가족분석을 중심으로. 신학논단. 101, 147-177.
- 스포츠안전재단(2021). 스포츠 지도자를 위한 체조 안전가이드라인.
- 스포츠안전재단(2022). 스포츠안전 매뉴얼 청소년.
- 신호철, 이숙경(2015). 태권도 격파경기 규칙 분석을 통한 격파경기 활성화 방안. 국기원태권도연구. 6(1), 157-178.
- 유동현, 최천(2019). 태권도 시범경연대회 활성화에 따른 태권도 시범기술변화에 관한 연구. 무예연구. 13(4), 65-83.
- 유명선, 장세용(2023). 태권도 선수의 부상에 따른 외상 후 스트레스 장애가 운동슬럼프에 미치는 영향: 피로심리의 매개효과 검증. 미간행 석사학위논문. 가천대학교 일반대학원.
- 윤진호, 오재근, 송기재(2015). 엘리트 양궁 선수의 상해 및 관리방안에 대한 연구. 한국웰니스학회지. 10(3), 243-252.
- 이용주, 허재성, 김기남(2019). 대학 총장기(배) 태권도 시범대회의 문제 탐색 및 발전에 관한 연구. 국기원태권도연구. 10(2), 43-61.
- 이용주, 신민영(2014). 대학 태권시범단원의 운동 상해에 관한 조사 연구. 국기원태권도연구. 5(1), 119-138.
- 이은정(2016). [Health&Beauty]무리한 운동하다 ‘악’ ... 스포츠 재활치료 받는 일반인이다. 동아일보. 2016년 6월 29일 발췌, <https://www.donga.com/news/article/all/20160628/78898046/1>
- 이종하(2008). 운동선수의 손상과 재활. 코칭능력개발지. 10(4), 31-40.
- 임미정, 이제훈, 이방섭(2022). 스트릿 댄서 남, 여의 상해요인 및 관리방안에 관한 연구. 스포츠사이언스. 40(3), 81-88
- 임비오, 정철수, 신인식, 김석범, 남기정, 이상우, 박용현(2008). 스포츠상해 예방훈련이 여자고등학교 농구선수들의 리바운드 점프 후 착지 시 지면반력에 미치는 영향. 한국운동역학회지. 18(1), 31-38.
- 정구열, 전병오, 이동준(2021). 태권도 시범단 선수들의 스포츠 상해유형에 따른 재활 형태와 경기력영향 분석. 한국스포츠학회지. 19(2), 759-775.
- 정국현(2017). 태권도 종목별 선수들의 운동상해에 대한 인식. 한국융합과학회지. 6(1), 79-94

- 정재환, 김지혁, 김종수.(2012). 태권도 시범단원의 슬럼프 경험에 관한 연구. 한국스포츠학회지. 10(1), 93-103.
- 정진호, 전정우(2021). 태권도 시범경연대회에 참가하는 학생선수들의 상해 탐색 및 개선방안. 세계태권도문화학회지. 12(1), 107-124.
- 정현도(2010). 고등학교 태권도 선수들의 부상에 관한 조사 연구. 한국체육교육학회지. 15(2), 295-310.
- 조인식, 정필운(2015). 학교에서 안전교육에 대한 비판적 연구. 법과인권교육연구, 8(2), 43-64.
- 천우광, 박주식(2022). 태권도 시범 선수들의 성별 및 경력에 따른 스포츠 손상 실태조사. 코칭능력개발지. 24(4), 253-259.
- 한림학사(2007). 통합논술 개념어 사전. 고양 : 청서출판
- 허재성, 이용주, 한승용(2019). 태권도 시범단원의 부상에서 나타난 문제 탐색. 한국스포츠학회지. 17(2), 891-900.
- 허탁(2019). [기고/허탁]응급구조사 업무 범위 확대해야. 동아일보. 2019년 1월 29일 발
 채 ,
<https://www.donga.com/news/article/all/20190129/93900861/1>
- Erikson, E. H.(1968). *Identity: Youth and Crisis* (No. 7). New York : WW Norton & company.
- Frank, G. S. & William, E. P.(1985). Warming-Up and stretching for improved physical performance and prevention of sports-related injuries. *Sports Medicine*, 2, 267-278.
- Gioslfi, C., Robinson, S., & Turell, E.S.(1996). Effect of aerobic work performed during recovery from exhausting work. *Journal of Applied Physiology*, 21(6), 1767-1772.
- Larson G. A., Starkey, C., & Zaichkowsky, L. D. (1996). Psychological aspects of athletic injuries as perceived by athletic trainers. *Sport Psychol*, 10(1), 37-47.
- Lincoln, Y. S., Guba, E. G.(2000). The only generalization is: There is no generalization. *Case study method* 27, 44.
- Nideffer, R. M.(1976). Test of attentional and interpersonal style. *Journal of Personality and Social Psychology*, 34(3), 394-404.
- Williams J. M., & Anderson, M. B.(1998). Psychological antecedents of sport injury: Review and critique of stress and injury model. *Journal of Applied Sport Psychology*, 10, 5-25.

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 분석

강수찬(전주대학교)¹⁾ · 선현석(전주대학교), 정미주(전주대학교)

코로나19이후 O2O(Online to Offline)이 경계가 무너지면서 온라인 플랫폼을 중심으로 소비성향을 주도하고 있는 Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성을 분석함으로써 다각적인 마케팅전략의 기초자료로 제공하는 데 목적이 있다. 2023년 6월 1일 ~ 6월 30일까지 Z세대를 대표하는 10대~20대를 중심으로 온라인설문지(Google Form)를 이용하여 최종분석304부(M=237, F=67)를 사용하였으며, SPSS 25 Ver를 사용하여 빈도분석, 탐색적 요인분석, 신뢰도분석, 상관관계 분석, 단순 및 다중회귀분석을 실시하여 결과를 도출하였다. 첫째, Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 중 유희성, 창의성, 신뢰성 요인 순으로 시청만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 중 유희성, 상호작용성, 창의성 요인 순으로 지속적 시청의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 태권도 콘텐츠 시청만족은 지속적 시청의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

주제어 : z세대, 태권도 크리에이터, 콘텐츠 특성, 시청만족, 지속적 시청의도

1) ran7535@naver.com

I. 서론

4차 산업혁명과 함께 등장한 뉴미디어로 인하여 우리 사회에서 미디어를 소비하는 방식은 큰 변화가 나타났다. 스스로 영상을 만들고, 원하는 장소에서 미디어를 시청하는 등 시간과 공간에 구애받지 않으며, 미디어를 이용할 수 있게 된 것이다(심성욱, 이명탁, 이준영, 2020; 허선양, 2019). 이러한 미디어 환경의 변화에는 1인 미디어가 존재하고 그 중심에는 “크리에이터”들이 있다(박성복, 손영오, 2021). 크리에이터란 플랫폼을 활용하여 스스로의 콘텐츠를 기획, 제작하여 타인과 공유하는 사람들을 의미한다(박성복, 손영오, 2021).

이들이 제작하는 콘텐츠의 성공 척도는 주로 조회 수로 평가되는데, 최근 대한민국 국기인 태권도가 미디어 노출로 인하여 세계적으로 큰 인기를 얻었다(유정우, 2023. 03. 31). 이를 증명하듯 세계태권도연맹이 ‘아메리칸 갓 토틀트’에 출연하여 골든부저를 받는 모습은 조회 수 2000천만을 기록했으며, 2023년 성남 세계태권도한마당 조직위원회는 총 2500만 명의 구독자를 보유한 태권도 크리에이터 팀 ‘태권크리’를 대회의 홍보대사로 임명하였다(권세림, 2023. 06. 13.).

태권도 크리에이터란 태권도와 크리에이터의 합성어이며, 태권도를 기반으로 재미, 교육, 브이로그, 광고 등의 미디어 콘텐츠를 다양하게 제공하고 있다. 이처럼 태권도를 소재로 한 미디어 콘텐츠가 양적, 질적으로 확대되자 태권도 미디어 콘텐츠에 관련한 연구 또한, 증가하고 있다. 이를 살펴보면 이론을 적용하여 인터넷 태권도 미디어의 이용의도 예측 연구(박성언,

2020), 태권도장에서 제공하는 인성 미디어 프로그램 교육에 관한 연구(송현주, 조성균, 2016), 영상미디어 교육을 통한 태권도 수련생의 교육만족도 조사(전익기, 양결, 김운성, 2005) 등의 학문적 노력들이 진행되고 있다.

그러나 빠르게 확대되고 있는 뉴미디어 환경 속 태권도 크리에이터의 콘텐츠와 관련한 연구는 미비한 실정이다. 미디어 콘텐츠에는 특성들이 존재하는데, 이를 강화시키는 전략은 시청자 확보와 직결된다(이영주, 송진, 2016). 이에 본 연구에서는 콘텐츠 특성에 주목하고자 한다. 더불어 주 시청자의 특성을 고려하여 1인 미디어 콘텐츠 시청률이 압도적으로 많은 Z세대를 대상으로(이주영, 2021. 07. 14.). 연구를 진행하였다.

따라서 본 연구의 목적은 Z세대를 대상으로 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성(유희성, 정보성, 신뢰성, 창의성, 상호작용성)이 시청만족 및 시청 지속의도에 미치는 영향을 검증하는 데 있다. 태권도 크리에이터의 수가 증가하고, 태권도 콘텐츠가 확산되고 있지만 이와 관련된 학문적 노력은 저조한 실정으로 빠르게 성장하는 태권도 콘텐츠를 이해하기 위한 노력이 요구된다. 이러한 연구를 통해 태권도 콘텐츠를 제작하는 크리에이터와 태권도 협회 및 기관에 이론적, 실무적 시사점을 제공할 수 있을 것이며, 태권도 크리에이터와 콘텐츠를 이해하기 위한 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

연구가설 1. 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성(유희성, 정보성, 신뢰성, 창의성, 상호작용성)은 시청만족에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2. 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성(유희성, 정보성, 신뢰성, 창의성, 상호작용성)은 시청지속의도에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 3. 태권도 콘텐츠의 시청만족은 시청지속의도에 영향을 미칠 것이다.

II. 연구방법

1) 연구대상

본 연구는 1인 미디어의 주 시청자 Z세대가 인지하는 태권도 크리에이터의 태권도 콘텐츠를 경험한 10대~20대를 중심으로 모집단으로 선정하였다. 연구 참여자의 인구통계학적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 연구 참여자의 인구통계학적 특성

특성	구분	N(명)	비율(%)
성별	남자	237	78.0
	여자	67	22.0
연령	10대	85	28.0
	20대	219	72.0
	유튜브	101	33.2
플랫폼	인스타그램	197	64.8
	기타	6	2.0
태권도 채널 구독	유	241	79.3
	무	63	20.7
합계		304	100.0

구체적으로 구글프로그램을 통해 온라인 설문지를 구성하여, 2023년 6월 1일부터 ~ 6월 30일 까지 1달동안 체계적 표집 방법(systematic sampling method)을 이용하여 설문지를 배부하였으며, 온라인 플랫폼을 통해 태권도 콘텐츠를 시청한 경험을 갖고 있는 10대~20대를 중심으로 설문조사를 진행하였으며, 총 351부의 설문지를 회수하여 그 중 불성실한 설문지, 연구 표본으로 적합하지 않은 대상 등 총 47부를 제외한 304부를 최종분석에 사용하였다.

2) 조사도구

본 연구의 조사도구는 설문지로 연구에 활용된 모든 변수는 5점 Likert 척도로 측정하였다. 첫째, 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성은 김동규, 한진욱(2022), 김진경(2022)의 연구에서 사용된 문항을 본 연구에 맞게 수정 보완하여 사용하였다. 유효성, 정보성, 신뢰성, 창의성, 상호작용성으로 구성되어 있으며, 각각 3문항씩 총 15개 문항을 이용하였다. 둘째, 시청만족 문항은 단일요인으로 권민진, 공성배(2023), 김수현(2018)의 연구에서 사용된 문항을 본 연구에 맞게 수정 보완하여 사용하였으며, 총 4문항으로 구성하였다. 셋째, 시청지속의도는 단일요인으로 심재희(2021), 정윤주, 김종무(2020)의 연구에서 사용된 문항을 본 연구에 맞게 수정 보완하여 사용하였으며, 총 5문항으로 구성하였다.

3) 자료처리

수집된 자료의 자료처리는 데이터 코딩 과정을 거쳐 SPSS Ver. 25.0 프로그램을 이용하였다. 먼저 결측치 확인 및 연구 대상자의 인구통계학적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였다. 그 후 설문의 타당도 및 신뢰도를 확보하기 위하여 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석을 실시하였으며, 상관관계분석을 통해 요인 간 상관계수와 다중공선성의 여부를 확인하였다. 또한, 변인 간 인과관계를 규명하기 위하여 단순회귀분석과 다중회귀분석을 실시하였다.

4) 타당도 및 신뢰도 분석

조사도구의 타당도를 확보하기 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 구체적인 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과는 <표 2>, <표 3>, <표 4>와 같다.

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 분석

표 2. 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

문항	유희성	정보성	신뢰성	창의성	상호작용성
내가 시청한 태권도콘텐츠는 ~					
흥미롭다.	.772	.106	.171	.086	.213
재미있다.	.830	.185	.384	.225	.310
즐거움을 준다.	.816	.256	.169	.186	.251
최신 정보이다.	.179	.687	.266	.351	.248
콘텐츠의 정보는 다양하고 풍부하다	.283	.679	.048	.339	.243
콘텐츠의 정보는 유용하다.	.329	.531	.181	.310	.325
신뢰할만한 정보를 제공한다.	.184	.266	.788	.226	.248
내정확한 정보를 제공한다.	.384	.048	.668	.221	.328
신뢰할만하다.	.171	.181	.800	.261	.000
타 콘텐츠에 비해 소재와 형식이 다양하다.	.238	.201	.191	.798	.201
타 콘텐츠에 비해 창의적이다.	.187	.278	.388	.815	.278
타 콘텐츠에 비해 기발하다.	.132	.340	.169	.719	.340
소통이 용이하다.	.213	.222	.149	.324	.815
문제해결을 잘 해준다.	.310	.225	.233	.159	.793
질문에 대한 리뷰가 빠르다.	.251	.069	.309	.293	.780
고유치	2.693	2.675	2.321	2.510	1.770
분산(%)	17.966	17.830	17.476	16.731	11.798
누적분산(%)	17.956	35.781	53.262	69.993	81.791
Cronbach's α	.885	.801	.858	.913	.917
KMO(Kaizer-Meyer-Olkin)=.934, Bartlett's s 구형성 검정($\chi^2=3592.036$, $p=.000$, $df=105$)					

표 3. 시청만족의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

문항	시청만족
태권도 콘텐츠를 시청하는 것은 즐겁다.	.941
태권도 콘텐츠를 시청하는 것은 재미있다.	.945
태권도 콘텐츠는 시청하는 것은 흥미롭다.	.936
태권도 콘텐츠를 시청하는 것은 생활에 활력을 준다.	.796
고유치	3.288
분산(%)	82.205
누적분산(%)	82.205
Cronbach's α	.909
KMO(Kaizer-Meyer-Olkin)=.835, Bartlett's s 구형성 검정($\chi^2=1129.739$, $p=.000$, $df=6$)	

표 4. 지속적 시청의도의 탐색적 요인분석 및 신뢰도 분석 결과

문항	지속적 시청의도
앞으로 태권도 콘텐츠를 지속적으로 시청할 의사가 있다.	.822
이미 시청한 태권도 콘텐츠를 다시 시청할 의향이 있다.	.740
태권도 콘텐츠를 지인에게 공유한 적이 있다.	.837
태권도 콘텐츠를 친구들에게 보라고 추천한 적이 있다.	.789
구독하고 있는 태권도 콘텐츠 채널을 계속 구독할 것이다.	.772
고유치	3.144
분산(%)	62.882
누적분산(%)	62.882
Cronbach's α	.844
KMO(Kaizer-Meyer-Olkin)=.779, Bartlett's s 구형성 검정($\chi^2=717.738$, $p=.000$, $df=10$)	

III. 연구결과

1) 상관관계 분석

표 5. 태권도 콘텐츠 특성, 시청만족, 지속적 시청의도의 상관관계 분석 결과

	유희성	정보성	신뢰성	창의성	상호작용성	시청만족	지속적 시청의도
유희성	1						
정보성	.625**	1					
신뢰성	.605**	.682**	1				
창의성	.536**	.757**	.641**	1			
상호작용성	.610**	.632**	.620**	.660**	1		
시청만족	.748**	.579**	.616**	.603**	.600**	1	
지속적 시청의도	.651**	.588**	.621**	.642**	.681**	.763**	1

$p < .01$

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성, 시청만족, 지속적 시청의도의 상관관계를 알아보기 위하여 Pearson의 상관관계 분석을 실시한 결과는 다음 <표 5>와 같다. 분석 결과, 모든 변인 간 .01 수준에서 유의한 상관관계가 나타났으며, 모든 상관계수가 .8 이하로 나타나 다중공선성(multi-collinearity) 문제는 없는 것으로 나타났다.

2) Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 시청만족에 미치는 영향

표 6. Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 시청만족에 미치는 영향

독립변인	B	S.E	β	t
(상수)	.497	.198		2.502
유희성	.549	.051	.536	10.849 ***
정보성	-.088	.065	-.083	-1.349
신뢰성	.186	.064	.153	2.888**
창의성	.199	.051	.226	3.870***
상호작용성	.064	.042	.081	1.546

F=102.411***, $R^2=.632$, Adjusted $R^2=.626$, Durbin-Watson=2.087

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 시청만족에 미치는 영향을 검증하기 위한 다중회귀분석 결과는 위 <표 6>과 같다. 분석 결과, 콘텐츠 특성은 시청만족에 부분적으로 정적(+) 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이를 세부적으로 살펴보면 콘텐츠 특성과 시청만족의 회귀모형 적합성은 F=102.411로 나타

나 $p < .001$ 수준으로 회귀모형이 유의한 것으로 나타났다.

모형의 설명력은 62.6%(Adjusted $R^2=.626$), Durbin-Watson값은 2.087로 콘텐츠 특성 중 유희성($\beta=.536$, $t=10.849$), 창의성($\beta=.226$, $t=3.870$), 신뢰성($\beta=.153$, $t=2.888$) 순으로 시청만족 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

3) 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 지속적 시청의도에 미치는 영향

표 7. Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 지속적 시청의도에 미치는 영향

독립변인	B	S.E	β	t
상수	.326	.223		1.464
유희성	.324	.057	.294	5.714***
정보성	-.083	.073	-.072	-.138
신뢰성	.202	.072	.154	2.797
창의성	.240	.058	.252	4.149***
상호작용성	.244	.047	.286	5.232***

F=89.919***, $R^2=.601$, Adjusted $R^2=.595$, Durbin-Watson=1.734

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 지속적 시청의도에 미치는 영향을 검증하기 위한 다중회귀분석 결과는 위 <표 7>과 같다. 분석 결과, 콘텐츠 특성은 지속적 시청의도에 부분적으로 정적(+) 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 세부적으로 살펴보면 콘텐츠 특성과 지속적 시청의도의 회귀모형 적합성은 $F=89.919$ 로 나타나 $p<.001$ 수준으로 회귀모형이 유의한 것으로 나타났다. 모형의 설명력은 59.5%(Adjusted $R^2=.595$), Durbin-Watson값은 1.734로 콘텐츠 특성 중 유희성($\beta=.294$, $t=5.714$), 상호작용성($\beta=.289$, $t=5.232$), 창의성($\beta=.252$, $t=5.232$) 순으로 시청만족 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

4) Z세대가 인식한 태권도 콘텐츠 시청만족이 지속적 시청의도에 미치는 영향

표 8. Z세대가 인식한 태권도 콘텐츠 시청만족이 지속적 시청의도에 미치는 영향

독립변인	B	S.E	β	t
상수	.586	.177		3.316
시청만족	.822	.040	.763	20.483**
F=419.568***, $R^2=.581$, Adjusted $R^2=.580$, Durbin-Watson=1.698				

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 시청만족에 미치는 영향을 검증하기 위한 단순회귀분석을 결과는 위 <표 8>과 같다. 분석 결과, 시청만족은 지속적 시청의도($\beta=.289$, $t=5.232$)에 정적(+) 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 세부적으로 살펴보면 시청만족과 지속적 시청의도의 회귀모형 적합성은 $F=419.568$ 로 나타나 $p<.001$ 수준으로 회귀모형이 유의한 것으로 나타났다. 모형의 설명력은 58.0%(Adjust

ed $R^2=.580$), Durbin-Watson값은 1.698로 나타났다.

V. 논의

본 연구는 미디어 소비를 주도하는 Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 시청만족 및 지속적 시청의도에 미치는 영향에 대해 검증하였으며 도출된 연구결과를 중심으로 다음과 같이 논의하고자 한다.

첫째, Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 시청만족에 미치는 영향을 검증한 결과, 하위요인 중 유희성, 신뢰성, 창의성이 통계적으로 유의한 영향이 미치는 것으로 나타났다. 주선희, 고보라(2018)의 연구에 따르면 1인 미디어 콘텐츠를 시청할 때 즐거움, 재미 등의 유희적 요인이 시청만족에 영향을 미친다고 보고하여 본 연구결과를 부분적으로 뒷받침 해 주고 있다. 또한, 이국용(2005)의 연구에서는 신뢰성이 시청만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 홈트레이닝 콘텐츠특성과 태도의 관계를 규명한 정진호, 전정우(2023)의 연구에서는 창의성, 유희성, 신뢰성 요인이 시청자 태도에 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이외에도 콘텐츠 특성이 시청만족에 부분적으로 유의한 영향을 미친다고 보고한 선행연구(김준호, 한석호, 윤지환, 2021; 이병성, 2022)의 연구결과가 본 연구결과를 지지하고 있다. 또한 시청만족을 향상시키기 위하여 태권도 크리에이터는 콘텐츠 제작 시 유희성을 향상시킬 수 있도록 즐거움과 재미를 줄 수 있는 주제로 콘텐츠를 만들어야 하며, 신뢰성을 향상시킬 수 있도록 전달하고자 하는 메시지가 전문적이고 진실 되어야 한다. 마지막으로 태권도를 활용한 창의적인 콘텐츠를 제작하여 창의성을 향상시

켜야 할 것으로 판단된다.

둘째, Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성이 지속적 시청의도에 미치는 영향을 검증한 결과, 유희성, 신뢰성, 창의성, 상호작용성이 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 한수정(2020)의 연구에 따르면 유튜브 관광 콘텐츠의 특성이 지속적인 유튜브 시청으로 이어지는 것으로 나타나 본 연구결과를 일부 지지해 주고 있다. 또한, 관광 콘텐츠 시청자를 대상으로 연구를 진행한 김준호, 한석호, 윤지환(2021)의 연구에서는 이용자가 영상 시청에 만족할수록 같은 채널의 영상을 지속적으로 시청할 확률이 높다고 보고하였다. 따라서 태권도 크리에이터들은 Z세대의 특성을 이해하고 소비 패턴다임을 이해하는 것은 마케팅전략에서 매우 중요한 변수임을 알 수 있다(강민정, 정은주, 조해운, 2020; 박혜숙, 2016). 특히, Z세대의 시청자들이 지속적으로 콘텐츠를 시청할 수 있도록 콘텐츠의 오락적 요소를 추가하고, 타 콘텐츠와 차별화될 수 있는 태권도만의 특성을 다룬 창의적인 요소를 추가하여야 할 것이다. 또한, 신뢰감을 줄 수 있는 콘텐츠 개발과 라이브 방송과 댓글을 통한 소통을 통해 상호작용성을 높일 필요가 있다.

마지막으로, Z세대가 인식한 태권도 콘텐츠의 시청만족이 지속적 시청의도에 미치는 영향을 검증한 결과, 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, Z세대 시청자가 태권도 콘텐츠 영상 시청에 만족할수록 이후에도 같은 채널의 영상을 시청할 확률이 높아지고, 영상을 통해 봤던 태권도 콘텐츠의 관심이 강해지는 것으로 이해할 수 있다. 이러한 결과는 유튜브 1인 미디어 콘텐츠 시청만족과 지속적 시청의도에 관계를 규명한 조범신, 남상민(2022)의 연구결과와 일치하며, 본 연구결과를 뒷받

침해주고 있다. 이외에도 시청만족이 지속적 시청의도에 영향을 미친다고 보고한(김준호, 한석호, 윤지환, 2021; 유한나, 김형우, 김옥주, 2021; 안희정, 신종철, 임다예, 2020) 선행연구의 결과들이 본 연구의 결과를 지지해 주고 있다. 따라서 태권도 콘텐츠를 제작하는 크리에이터는 시청자가 콘텐츠를 시청하며, 만족감을 느낄 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다.

Ⅶ. 결론 및 제언

코로나19이후 O2O(Online to Offline)이 경계가 무너지면서 온라인 플랫폼을 중심으로 소비성향을 주도하고 있는 Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성을 분석함으로써 다각적인 마케팅전략의 기초자료로 제공하는 데 목적이 있다. 구체적으로 2023년 6월 1일 ~ 6월 30일까지 Z세대를 대표하는 10대~20대를 중심으로 온라인설문지(Google Form)를 이용하여 최종분석304부(M=237, F=67)를 사용하였으며, SPSS 25 Ver를 사용하여 빈도분석, 탐색적 요인분석, 신뢰도분석, 상관관계 분석, 단순 및 다중회귀분석을 실시하여 결과를 도출하였다.

첫째, Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 중 유희성, 창의성, 신뢰성 요인 순으로 시청만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 중 유희성, 상호작용성, 창의성 요인 순으로 지속적 시청의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 태권도 콘텐츠 시청만족은 지속적 시청의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

결론: 따라서 태권도 크리에이터는 지속적인 고객을 유지하기 위해서는 콘텐츠의 유희성과

Z세대가 인식한 태권도 크리에이터의 콘텐츠 특성 분석

상호작용성이 중요함을 알 수 있으며, 지속적인 콘텐츠 관리를 위해서는 Z세대의 패러다임과 특성을 고려한 마케팅적 전략을 요구되고 있다.

그러나 연구를 수행하는 과정에서 몇 가지 제한점이 존재하며, 다음과 같이 제안하고자 한다. 첫째, 본 연구는 태권도 콘텐츠의 주요 시청자인 Z세대를 대상으로 진행하였다. 그러나 본 연구결과가 Z 세대만의 특성인지를 단정하기 어려운 제한점이 존재한다. 따라서 후속연구에서는 타 다른 세대와의 비교를 통해 본 연구결과를 뒷받침할 필요성이 있다. 둘째, 콘텐츠 특성과 시청만족, 지속적 시청의도의 관계에서 영향을 주는 외생변수들이 존재할 수 있으므로 외생변수를 추가하여 추가적인 연구가 필요할 것이다. 셋째, 본 연구에서 나타난 결과를 바탕으로 콘텐츠 특성의 주요 변수들을 향상시킬 수 있는 사례를 탐색하는 질적 연구가 필요할 것이다.

참고문헌

강민정, 정은주, 조혜윤(2020). Z세대가 즐기는 유튜브 채널의 몰입 요인과 특성, 한국콘텐츠학회, 20(2), 150-160.

권민진, 공성배(2023). 아마추어 골퍼의 사회적 자기개념과 심리적 행복감의 관계에서 운동만족의 매개효과. 코칭능력개발지, 25(2), 93-101.

권세림(2023). '태권크리' 2023 세계태권도한마당 홍보대사 됐다. 2023년 7월 2일 발췌, https://www.newsis.com/view/?id=NISX20230613_0002337304

김동규, 한진욱(2022). 프로야구 뉴미디어 사업자의 콘텐츠 특성과 태도 및 관람의도

간의 관계: MZ세대를 대상으로. 한국체육학회지, 61(4), 359-371.

김수현(2018). 프로골프 중계방송 품질이 시청 몰입도 및 시청만족도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

김준호, 한석호, 윤지환(2021). 유튜브 관광콘텐츠 품질과 정보원 특성이 시청 만족, 지속적 시청 의도 및 미래 방문 의도에 미치는 영향. 호텔경영학연구, 30(7), 217-235.

김진경(2022). 숏폼 관광콘텐츠 특성이 관광태도, 방문의도, 추천의도에 미치는 영향. 국내석사학위논문, 경희대학교 관광대학원.

박성언(2020). 확장된 기술수용모델을 적용한 인터넷 태권도 미디어의 이용의도 예측. 국기원태권도연구, 11(2), 47-59.

박혜숙(2016). 신세대 특성과 라이프 스타일 연구-Z세대를 중심으로, 인문사회 21, 7(6), 756-758.

손영오, 박성복(2021). 유튜브 크리에이터 특성이 과시소비 성향 및 소비자 반응에 미치는 영향. 광고학연구, 32(4), 89-116.

송현주, 조성균(2016). 태권도장 인성미디어 교육을 통한 공감능력과 또래관계, 셀프리더십의 관계. 한국체육학회지, 55(3), 277-287.

심재희(2021). 스마트폰을 이용한 e-스포츠 관람특성이 시청만족과 시청지속의도에 미치는 영향. e-비즈니스 연구, 22(1), 123-135.

안희정, 신종철, 임다예(2020). TV 음식 프로그램 품질과 시청만족도, 재시청의도 간의 관계. 관광경영연구, 98, 389-408.

- 유정우(2023). 변모하는 '國技' 태권도...위기와 기회는. 2023년 7월 2일 발췌, <https://www.hankooki.com/news/articleView.html?idxno=67604>
- 유한나, 김형우, 김옥주(2021). 골프 참여자의 유튜브 골프 콘텐츠 시청동기에 따른 시청만족 및 재시청 의도의 관계. *골프연구*, 15(3), 125-135.
- 이국용(2005). 온라인 커뮤니티 이용자 몰입에 관한 연구. *산업경제연구*, 18(1) 119-142.
- 이명탁, 이준영, 심성욱(2020). 유튜브(YouTube) 뷰티 인플루언서 속성이 콘텐츠 태도, 제품 태도, 구전 의도, 구매의도에 미치는 영향 연구. *광고학연구*, 31(5), 117-142.
- 이병성(2022). OTT 서비스의 콘텐츠 관계몰입이 시청만족 및 시청지속의도에 관한 융복합 연구. *한국과학예술통합학회*, 40(2), 269-282.
- 이영주, 송진(2016). 개인방송 콘텐츠 수용에 대한 탐색적 연구: 이용 특성과 광고 태도를 중심으로. *방송통신연구*, 96, 68-103.
- 이주영(2021). Z세대에게 1인 크리에이터 영상은 '일상 그 자체'..'영상 댓글 확인'은 필수. 2023년 7월 2일 발췌, <http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=52482>
- 전익기, 양결, 김윤성(2005). 영상미디어 교육을 통한 태권도 수련생의 교육만족도 조사. *한국 스포츠 리서치*, 16(6), 673-681.
- 정윤주, 김종무(2020). 대학생 브이로그(Vlog) 시청자의 시청동기와 지속시청의도 관계 분석 -시청몰입과 시청만족을 매개변인으로-. *커뮤니케이션 디자인학연구*, 71, 147-163.
- 정진호, 전정우(2023). 팬데믹 상황 속 MZ세대가 인식한 홈트레이닝(Home-Training) 콘텐츠 특성, 태도 및 참여의도의 구조적 관계, *한국체육과학회지*, 32(3) 155-175.
- 조범신, 남상민(2022). 유튜브 1인 미디어의 콘텐츠와 크리에이터 특성이 만족, 지속시청의도 및 구매의도에 미치는 영향. *산업혁신연구*, 38(2), 11-25.
- 주령즈(2017). 뷰티 유튜버 마케팅 커뮤니케이션 특성이 구매 의도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 주선희, 고보라(2018). 1인 미디어콘텐츠 특성이 소비자의 지각된 가치 및 지속적 이용의도에 미치는 영향: 신기성 추구성향 상호작용효과. *한국융합학회논문지*, 9(9), 167-176.
- 최인영(2015). Z세대를 위한 커뮤니케이션 디자인 학문의 교육목표에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 21(3), 675-683.
- 한수정(2020). 유튜브 관광콘텐츠 특성이 이용만족, 지속이용의도, 정보공유의도에 미치는 영향. *기업과 혁신연구*, 43(3), 155-175.
- 허선양(2019). 홈 트레이닝 참여자들의 소비유행과 정보생산 전략 연구. 미간행 박사학위논문, 한양대학교 대학원.
- Nunnally, J. C. (1978). An overview of psychological measurement. *Clinical diagnosis of mental disorders: A handbook*, 97-146.

실업팀 리그 도입을 통한 태권도 문화산업 활성화 방안

- 관람스포츠 및 참여스포츠로서의 태권도 겨루기 종목 발전 방안 -

김민서(서울대학교)¹⁾ · 조은세상(서울대학교)²⁾ · 유여진(서울대학교)³⁾

국문초록

태권도는 대한민국의 국기이다. 그러나 태권도는 정작 종주국인 한국에서 단조롭고 재미없는 스포츠라고 비판받고 있으며 유아들이 하는 스포츠로 인식되고 있다. 더불어 태권도는 관람스포츠로서의 티켓파워와 팬덤 문화가 거의 형성되어 있지 않다. 또한 참여스포츠의 측면에서 태권도 수련인구에 비해 경기 참여 인구가 적고 태권도 선수로서 활동할 수 있는 무대가 제한적이다.

이에 본고는 태권도를 문화산업의 영역으로까지 확장시키기 위해 태권도 겨루기에 리그전을 도입할 것을 제안한다. 구체적으로 본고는 관람스포츠와 참여스포츠 양 측면에서 성공적이라고 평가받는 야구 리그의 페넌트레이스와 포스트시즌 방식을 참고하여 새로운 리그전을 제안하는 바이며, 팀 구성에는 현존하는 32개의 실업팀을 활용하고자 한다. 새로운 리그 방식의 도입을 통해 관람스포츠로서 태권도 팬덤문화가 지역 연고지와의 연계를 바탕으로 발전될 수 있을 것이며 참여스포츠의 측면에서 태권도 선수 양성의 확대 및 출전 기회 확대로 이어질 수 있다. 나아가 태권도의 관람스포츠 및 참여스포츠로서의 입지 향상은 상호강화의 효과를 주며 태권도 문화산업의 확대를 추동할 것임을 기대하는 바이다.

본 연구는 현재 태권도가 종주국에서 외면 받고 있는 원인을 관람스포츠와 참여스포츠의 두 측면에서 나누어 분석하고, 문제를 해결함과 더불어 태권도를 문화산업으로 발전시키기 위한 구체적인 대안을 제시하였다는 점에서 의의를 가진다. 그러나 본고가 새롭게 제안하는 경기 포맷의 실행을 위해서는 현실적인 상황에 맞게 다듬기 위한 노력이 수반되어야 할 것이며 실제 선수들과 실업팀 측의 입장 및 요구사항에 대한 후속연구가 필요할 것이다.

주제어 : 태권도, 겨루기, 관람스포츠, 참여스포츠, 실업팀 리그

1) alstj0174@snu.ac.kr

2) sens0033@snu.ac.kr

3) yeojinu7@snu.ac.kr

I. 서론

태권도는 대한민국의 전통무예이자 국가로서의 지위를 확보하고 기반을 다졌다. 그러나 태권도의 국가로서의 입지와는 상반되게 겨루기 경기 자체에 대한 부정적 인식은 지속적으로 존재해왔다. 2000년 시드니 올림픽 정식 종목 채택 이후 종목 유지의 불안정성 문제가 지속적으로 제기되었으며 2020년 도쿄 올림픽에서 발생한 ‘발펜싱’ 논란은 태권도의 이미지를 더욱 격하시켰다. ‘복불 노잼 발펜싱 태권도’라는 제목의 기사가 작성될 정도로 태권도 겨루기 경기의 위상은 약화되었으며 도쿄올림픽 태권도 경기를 관람한 관중들의 “태권도복 없으면 태권도인줄도 몰랐을 걸”, “방아깨비 두 마리가 투닥거리는 느낌 나만 느낀 게 아니었어”라는 자극적인 반응 또한 찾아볼 수 있다(스포츠경향, 2021).

이를 위한 해결책으로 파워태권도라는 혁신적인 형태의 대안이 제시되었으며 이는 소위 말하는 ‘재미없는 태권도’의 이미지를 일부 탈피할 수 있게 해주었다. 하지만 파워태권도는 아직까지 비전문 관중들이 겨루기 경기를 직관적으로 판단할 수 있게 하는 수준까지 도달하지는 못하였으며 태권도 겨루기 산업 부흥을 위한 근본적인 해결책이 되지는 못하였다(태권도신문, 2021).

보다 더 근본적인 태권도 겨루기 경기의 변화를 위해 필자는 이전의 학술 연구에서 프로 태권도 리그 출범 및 10포인트 머스트 시스템 도입의 필요성에 대해 제안하며 태권도 겨루기

경기의 실질적이고 현실적인 발전 방향을 제시하고자 하였다.⁴⁾ 이 선행 학술 연구의 목적이었던 태권도 겨루기 경기의 부흥 방안이라는 목표를 이어받아 본고에서는 태권도 문화산업의 활성화 방안에 대해 다루며 관람스포츠로서의 태권도와 참여스포츠로서의 태권도가 지닌 문제점을 제기하고 현황을 분석해볼 것이다. 이후 기존 대안으로 제시되었던 파워태권도의 한계를 논의한 뒤 태권도 실업팀 리그 도입이라는 새로운 대안을 제시하는 것을 본고의 목표로 삼는다.

본격적인 논의에 앞서 태권도 문화산업이라는 용어를 구체적으로 정의하고자 한다. 문화산업이라는 개념은 아직까지도 학자들 간 명확하게 규정되지 못하고 있으나 문화 및 스포츠 산업의 경제 파급 효과에 대한 연구에서 이상호(2002)는 문화산업이란 문화, 예술을 상품화하여 대량 생산과 대량 소비가 가능하게 하는 산업이라는 데 학자들 간 큰 이견이 없음을 밝혔다. 1980년대까지만 해도 문화산업의 범위는 출판, 인쇄, 신문, 방송, 영화, 박물관 등에 머물렀으나 이후 문화산업은 광고, 문화관광, 그리고 정보통신 기술의 급격한 발달에 힘입어 그 범위와 중요도가 크게 증가하였다.

이에 본고는 태권도 겨루기 종목을 대량 생산 및 대량 소비가 가능한 부가가치를 창출하

4) 연구 제목은 ‘프로 태권도 리그 출범을 통한 태권도 겨루기 종목의 발전 방안: 복싱과 종합 격투기의 사례 분석을 중심으로’이며 해당 자료는 다음 사이트에서 확인할 수 있다.

https://museum.tpf.or.kr/%EC%A1%B0%EC%82%AC%EF%BC%8F%EC%97%B0%EA%B5%AC/%ED%95%99%EC%88%A0%EC%97%B0%EA%B5%AC?action=read&action_value=765.

는 산업으로 성장시키기 위한 방안을 모색하는 것을 목적으로 한다.

II. 문제 제기 및 현황 분석

태권도의 문화산업 활성화를 위해서는 무엇보다도 태권도 종목 자체가 경기 관람과 경기 참여의 두 측면에서 활성화되는 것이 우선적으로 필요하다. 종목에 대한 인식이 개선되고 누구나 즐겁게 즐기는 운동으로서의 위상이 높아질 때 비로소 문화산업으로서의 부가가치 창출이 가능해지기 때문이다. 따라서 본 장에서는 관람스포츠로서의 태권도와 참여스포츠로서의 태권도에서 발견되는 문제점을 제기하고 현황을 분석하여 제시하고자 한다.

2.1. 관람스포츠 및 참여스포츠로서 태권도의 현주소

오늘날의 스포츠는 관람 스포츠와 참여 스포츠의 두 가지 형태로 이루어지고 있으며 현재 태권도는 관람스포츠와 참여 스포츠의 두 측면에서 모두 그다지 성공적이지 않다고 평가된다(구범준·김학덕, 2017).

관람스포츠로서의 태권도 경기는 일반 관중에게 큰 흥미를 끌지 못하고 있으며⁵⁾ 참여스포

츠로서 태권도는 수련 인구는 많지만 경기에 참여하는 경기 태권도 인구는 많지 않은 상황이다.

현대인들은 시간과 경제적인 제약 등의 이유로 인해 직접 경기에 참여하는 것에는 부담을 느끼는 경우가 많으며 그 대신 이들에게는 운동경기를 관람하며 좋아하는 팀을 응원하는 관람 문화가 보편화되었다. 이에 관람스포츠로서의 스포츠 산업은 더욱 큰 중요성을 가진다(김덕임·김윤래, 2008). 야구와 축구는 관람스포츠로서 큰 인기를 누리고 있는 대표적인 스포츠이며 이에 따라 해당 산업의 문화산업의 규모 역시 크게 성장하였다. 관람스포츠로서의 인기는 스포츠 경기 자체의 티켓 파워⁶⁾를 강화시킬 뿐 아니라 스포츠 팀에 대한 팬덤 문화를 확산시키며 스포츠가 하나의 종목 자체를 넘어서서 거대한 문화 산업으로까지 성장하는 것을 견인한다. 따라서 태권도 역시 문화산업 활성화를 위해 관람 스포츠로서의 발전에 힘써야할 것이다.

한편, 참여스포츠로서의 태권도는 실제 수련 인구 자체는 많은 편인 것에 반해 경기 참여 인구는 적다는 한계를 보이고 있다. 비록 태권도 수련자들은 다양한 국가에 분포하며⁷⁾ 국내 유단자 역시 400만 명이 넘지만⁸⁾ 태권도 선수로

5) 태권도 경기 방식 및 규칙이 변화함에 따라 경기의 박진감이 떨어지고 단조로워 ‘노잼’이라는 평가가 만연하다. 이와 같은 평가는 특히 도쿄올림픽 태권도경기 이후 작성된 다음의 기사를 비롯해 여러 보도들에서 확인할 수 있다. 이원만(2021). 사상 첫 ‘올림픽 노골드’ 태권도 중주국, 성공적 세계화의 빛에 가려진 ‘근본상실’ 그림자. 스포츠 조선. 2023년 7월 2일 발췌.
<https://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=20210730>

[0100231240014807&servicedate=20210729](https://doi.org/10.1002/31240014807&servicedate=20210729).

6) 여기서 티켓파워라 함은 경기의 티켓이 팔려나가는 힘을 의미한다. 일반적으로 공연이나 영화, 경기의 흥행 정도를 티켓파워라고 지칭한다.

7) 국기원 통계자료 중 2023년 6월 30일을 기준으로 180개 이상의 국가들에서 유단자가 분포한다.

8) 국기원 통계자료의 가장 최신 자료는 2022년 11월을 기준으로 하며 해당 자료에서는 국내에 450만 명이 넘는 인구가 유단자로 등록되어 있음을 확인할 수 있다. 국기원 통계자료는 다음 사이트에서 확인할

서의 활약할 무대가 한정적이라는 한계로 인해 태권도를 지속하며 실제 경기 선수로 커리어를 이어나가는 것이 어려운 실정이다. 이러한 태권도 경기 참여 인구 규모의 한계는 최근 태권도 내에 스타선수가 부재한 원인으로도 볼 수 있다. 태권도 스타선수의 존재는 다시 태권도의 관람 문화를 촉진시킬 수 있다는 점에서 태권도의 참여스포츠로서의 증진은 태권도의 관람 스포츠로서의 입지 역시 강화할 수 있는 효과를 가진다.

이러한 상황에서 태권도 문화산업의 촉진을 위해서는 관람과 참여의 양 측면에서 태권도 산업을 진흥시키기 위한 노력이 필요하다.

따라서 본고에서는 관람스포츠와 참여스포츠가 문화산업 활성화로 이어질 수 있는 기제에 대해 알아볼 것이다. 이와 더불어 태권도가 관람스포츠와 참여스포츠로서 가지는 문제점들에 대해 구체적으로 알아본 후, 양 측면에서 모두 성공적이라고 평가받는 야구와의 비교를 통해 관람스포츠와 참여스포츠의 성공요인에 대해 알아보고자 한다. 이때 문화산업과의 연관성, 태권도의 현실 및 야구와의 비교는 관람스포츠와 참여스포츠의 두 측면에서 순차적으로 하나씩 짚어보고자 한다. 나아가 태권도의 활성화를 위해 등장했던 대안인 파워태권도를 분석한 후 보다 본질적인 문제 해결을 위한 대안으로서 태권도 겨루기 리그전을 제시하고자한다. 이러한 대안을 통해 태권도의 관람스포츠 및 참여스포츠로서 입지가 상호강화의 효과를 주며 태권도 문화산업의 확대로 이어질 것임을 기대하

수 있다.

<https://kukkiwon.or.kr/front/kor/information/report.action?cmd=List&pageNum=>

는 바이다.

2.2. 관람스포츠로서의 태권도

하나의 스포츠 종목이 비즈니스로서 성공하기 위해 일차적으로 중요한 것은 스포츠 소비자로서의 관중이다. 관중의 규모는 이를 통해 획득되는 입장 수입이나 식음료판매 등과 같은 일차원적인 수입과 더불어 미디어 중계를 통한 중계료와 광고 등과 같은 이차적인 수입증대를 위한 원천이 된다. 따라서 경기관람에 대한 소비자의 욕구 충족과 이를 통한 관중 규모의 지속적인 유지는 스포츠의 성공에 중요한 요인이다(김효정, 2006).

나아가, 팬과 팬덤은 스포츠를 이해하는 중요 범주 중 하나인 소비문화와 밀접히 관련된다. 예를 들어, 스포츠 팀의 팬은 그 팀 관련 물품이나 ‘상징’ 으로서의 이미지를 소비한다. 이들은 경기 관람이나 관련 활동에 직접 참여하며 열정과 에너지를 쏟고, 주변 사람에게 이 팀을 적극 홍보한다. 뿐만 아니라 이들은 자신을 팀과 동일시하며 일상에서 꾸준히 팀 브랜드를 구성하고, 실제 경기에 참가 하여 활동하는 일종의 아마추어 선수로도 발전할 수 있다. 이들은 스포츠계에서 생산과 소비를 동시에 하는 일종의 ‘프로슈머’ 가 되고, 동일시 대상의 지지자이자 소비자가 되며, 때로는 적대적 반대자가 되는 등, 다중적 정체성을 획득해간다(남상우, 2023).

그러나 태권도는 관람스포츠로서의 위력을 크게 발휘하지 못하고 있다. 올림픽을 제외한 대부분의 태권도 경기는 별도의 관람 티켓 구매를 필요로 하지 않으며 관계자를 제외한 순

수 관람객의 수요는 이윤을 창출할 만큼 크지 않은 실정이다. 심지어 파워태권도 경기를 제외한 일반적인 태권도 시합은 관람객을 상정하지 않고 오로지 승자를 가리는 것에만 집중하여 진행되어 관람객의 관람에 대한 고려가 없이 중계가 송출될 뿐이다.

올림픽 무대에서 잠깐 주목을 받는 태권도 선수들을 제외하면 최근 태권도는 스타 선수도 부재한 상태이며 따라서 개별 선수에 대한 팬덤 역시 미약한 상태이다. 태권도 내에 일반 실업팀이 존재하지만 본질적으로 태권도 경기는 개인전의 성격이 강하며 태권도 팬덤 역시 팀 단위가 아닌 개별 선수를 중심으로 형성되기에 태권도 종목은 팀 응원문화가 존재하기 어려운 실정이다. 이에 태권도 문화산업의 활성화를 위해 티켓 파워와 팬덤 문화의 두 측면에서의 활성화를 통해 관람스포츠로의 발전 가능성을 진작하기 위한 노력이 요구된다.

2.3. 야구의 관람스포츠 성공요인 분석

태권도 문화산업의 활성화 방안을 모색하기 위해 우선적으로 문화산업으로 확대되어 성공을 거두고 있는 대표적인 스포츠인 야구의 성공요인을 살펴보고자 한다. 이에 야구가 관람스포츠로서 성공을 거둔 요인을 도출하여 태권도와 비교를 통해 태권도의 개선 방안을 도출하고자 한다.

한국에서 가장 성공적인 관람스포츠라고 평가받는 야구의 경우 관람문화의 발전에 따라 강력한 티켓 파워와 더불어 굳건한 팬덤 문화를 보여주고 있다. 프로야구는 2016년 총 833만 가량의 관중을 동원하며 처음으로 800만 관중

시대를 열어젖히는 저력을 보여주었다. 또한 코로나 규제로 인해 잠시 주춤했던 관람객 수는 규제 완화 이후 지속적으로 성장하는 추세이다. 2023년도 전반기의 총 397경기에는 441만 2020명의 관중이 입장했으며 이는 지난해 같은 경기 수의 관중과 비교했을 때 33% 증가한 양이다(뉴시스, 2023).

이러한 야구의 성공요인에 대해 채한승과 이종호는 팬서비스, 운동 시설의 환경, 팀 이미지, 팀 성적 및 입장료라는 다양한 하위요인들을 제시한다. 그러나 연구 결과 이들 중에서도 적극적인 팀 이미지의 홍보가 경기 관람 결정의 유의미한 요인으로 제시되었다. 이에 따라 관람종목, 관람객의 직업, 연령 별 팀 이미지 채고 및 그에 따른 마케팅 전략이 스포츠의 티켓 파워 증가에 중요함을 확인할 수 있다.

또한 이주연과 이예원(2011)은 한국 야구 관람문화 발전에 대한 시론적 연구에서 야구의 관람문화의 발달에는 구단을 중심으로 한 적극적인 마케팅의 노력이 큰 몫을 했다고 평가한다. 한국 프로야구는 1995년 540만 관중을 기록한 이후 1996년부터 2000년 중반까지 관중이 계속 감소하는 추세를 보였다. 당시 야구 경기는 한국시리즈가 아닌 경우 관중석이 텅 빈 경우도 허다했다고 한다. 이를 돌파하기 위한 노력으로 구단은 전문화된 응원단장을 뽑고, 치어리더를 선출하였으며 외국의 응원 문화를 받아들이며 선수 개별의 응원가를 만드는 등 응원 문화를 만들기 위해 노력하였다. 이러한 응원 문화는 각 구단이 가지는 팀 이미지와 구단별 지역의 특성을 반영하는 방향으로 형성되었으며 자연스럽게 팀 이미지를 강화하고 팬덤의 충성심을 고취하는 효과를 불러왔다.

결국 야구는 팀 스포츠라는 점에서 태권도와는 달리 더욱 적극적이고 포괄적인 범위로 팬덤 문화가 형성될 수 있었음을 확인할 수 있다. 야구의 팬덤은 연고지를 바탕으로 한 팀 단위로 이루어지기에 팬덤이 가진 충성심이 비교적 높고 팬덤 형성을 위한 마케팅 역시 용이하다. 더불어, 한 팀 내에 다양한 스타선수가 포진해 있기에 관람에 있어서 더욱 재미요소가 많다. 관람 스포츠로서 태권도와 야구가 팀 스포츠로서 조직되는 정도가 다르다는 점은 해당 종목의 흥행과 연관이 있다고 볼 수 있을 것이다.

2.4. 참여스포츠로서의 태권도

참여 스포츠로서의 태권도는 많은 수의 수련인구를 가지고 있으며 다양한 국가에도 광범위하게 보급되어 있다. 그러나 국내 태권도의 수련인구 분포를 살펴본다면 성인의 비율이 압도적으로 낮다는 문제를 발견할 수 있다. 현재 태권도 수련인구의 대다수는 유아동이며 성인태권도는 제대로 이루어지고 있지 않다. 국기원이 2015년 3월에 발간한 ‘2014 태권도 교육 통계조사 보고서’에 따르면, 전체 수련생의 68.1%가 초등학생이었고 유치부는 18.3%, 중등부는 9.0%로 나타났다. 성인은 전체 수련생의 1%에 불과했으며 최근까지도 비슷한 추세를 보이고 있다. 이에 국내에서 태권도는 유아 스포츠로 인식되고 있는 실정이다. 이렇듯 태권도가 어린 아이들을 위한 스포츠라는 인식이 굳어짐에 따라 해당 종목 본연이 가진 무도의 가치는 무시되고 있다. 오히려 맞벌이로 인해 발생하는 자녀들의 ‘돌봄의 공백’을 메우고자 도장을 활용하는 학부모들이 많아졌다(연합뉴스, 2019). 이런 수요에 맞추어 도장은 태권도 자체보다는

부모의 입맛에 맞는 보육 서비스를 제공하며 생존을 위해 발버둥치고 있다. 태권도가 유아스포츠라는 인식은 성인들이 태권도 수련에 참여하는 것을 저해하며 현존하는 도장들은 아동 프로그램을 위주로 운동 프로그램을 구상함에 따라 악순환이 반복되는 문제가 발생한다.

또한 태권도는 전문적으로 수련하는 선수들이 대학을 졸업한 이후에도 선수로서 계속 경기에 참여할 여건이 열악하다는 점에서 참여스포츠로서 한계를 가진다. 김서경과 안근아(2022)는 태권도학과 졸업생의 사회진출 진로 불일치에 관한 요인을 연구하며 많은 태권도학과 졸업생이 사회진출 시 진로불일치를 선택하는 현실을 지적하였다. 또한 태권도 선수로서 활약할 무대가 비교적 협소하다는 한계로 인해 태권도를 지속하며 실제 경기 선수로 커리어를 이어나가는 것이 어려운 실정이다.

2.5. 야구의 참여스포츠 성공요인 분석

야구는 참여스포츠로서도 탄탄한 입지를 가지고 있다. 특히 야구는 직접 참여하는 형태의 생활체육으로써 사회인야구가 비약적인 발전을 보여주고 있다. 사회인야구는 리그를 통한 팀 창단과 구성이 용이하며 전국적으로 많은 인원의 사회인야구 참여자들이 야구를 통해 여가생활을 즐기고 있다. 사회인야구 커뮤니티인 “게임원”에 의하면 해당 사이트에 등록된 동호인 수는 2012년 35만여 명에서 2019년 447개 리그, 163개 대회, 56만여 명으로 꾸준히 증가하고 있는 모습을 보여준다. 여기에 비등록 리그까지 고려한다면 많은 인원이 야구를 생활 체육으로 참여하고 있음을 알 수 있다.

더불어 야구는 국내 4대 프로 스포츠 리그 중의 하나로 선수의 양성이 활발하게 이루어지고 있으며 각 구단은 우수 선수를 확보하기 위한 경쟁을 벌이고 있다. 나아가 프로야구리그는 2군 체제로 운영된다는 점에서 프로리그 내에서 선수로서의 활동의 범위가 1군으로만 한정되어 있지 않음을 확인할 수 있다. 즉 야구는 해당 종목을 전문적으로 하는 인구가 경기에 참여할 기회와 무대가 비교적 넓게 존재한다는 점에서 역시 성공적으로 운영되고 있음을 확인할 수 있다.

Ⅲ. 대안 제시 및 기대 효과

전 장에서는 야구 종목의 사례 분석을 통해 관람스포츠 및 참여스포츠로서의 태권도의 한계점에 대해 분석해하였으며 야구의 성공요인에 대해 알아보았다. 본 장에서는 이러한 한계점을 해결하기 위해 기존에 대안으로 제시되었던 파워태권도의 사례를 살펴보고 해당 사례에서 도출해낸 한계점을 바탕으로 현실적 대안점을 제시하며 태권도 겨루기가 태권도 문화산업 활성화를 위해 나아가야 할 방향에 대해 논의할 것이다.

3.1. 기존 대안: 파워태권도

기존의 태권도 겨루기 경기의 한계점을 극복하기 위해 제시된 유의미한 대안 중 하나는 파워태권도이다. 파워태권도란 태권도 본연의 기술과 위력으로만 진정한 승부를 가리는 것을 슬로건으로 삼아 그간 태권도의 정체성을 왜곡시켜온 전자호구형 기술을 과감히 배제하고자 한 관람형 태권도경기이다(대한태권도협회,

2019). 파워태권도는 전자호구 도입 이후 ‘발 펜싱’이라고 불리게 된 태권도 겨루기 경기의 흥미적 요소를 증진시키기 위해 도입된 새로운 형태의 태권도 경기로 게이미피케이션⁹⁾을 접목시켜 스포츠와 미디어 기술을 융합하고자 한 새로운 유형의 스포츠라고 볼 수 있다(유수환, 2023). 게이미피케이션을 접목시켜 새로운 형태로 제시된 파워태권도는 관람스포츠로서의 태권도의 “흥미도”를 높이기 위해 제기된 관람형 태권도경기이다. 이에 관람스포츠로서의 태권도의 위상을 드높여 주는 데 어느 정도 기여하였지만 관람스포츠로서의 태권도 문화 산업의 근본적인 증진에 한계가 있었으며 더불어 참여스포츠로서의 가능성을 열어주지 못했다는 한계를 지닌다. 이에 관람스포츠로서의 태권도와 참여스포츠로서의 태권도의 증진을 위해서는 보다 더 근본적인 해결책이 필요할 것이다.

모금선·전익기(2008)는 태권도 대회의 관람장에 요인을 다음과 같이 분석하였다.

표 1. 중요도 범주별로 본 태권도 대회 관람 장애요인

중요도 범주	항목	빈도(%)
1	태권도 대회에 대한 현실적 문제	24.3
2	경기 시간	19.6
3	경기의 재미	19.1

9) 게이미피케이션(Gamification) 혹은 게임화란 게임을 플레이하는 과정에서 경험하는 것과 유사한 경험을 만들어 시스템, 서비스, 조직 및 활동을 강화하기 위한 전략적 시도이다(Hamari, 2019). 일반적으로 비게임적인 맥락에서 게임 디자인 요소와 게임 원리를 적용하여 사용자를 동기부여하고 참여시키는 것을 목표로 한다(Deterding, 2011).

실업팀 리그 도입을 통한 태권도 문화산업 활성화 방안

4	경기의 문제	13.9
5	태권도 대회 홍보문제	12.6
6	태권도 대회 일정 관련	3.9
7	태권도 대회 이벤트 부재	3
8	태권도 대회 볼거리	2.7
9	태권도의 스타선수	0.9
합계		100

위 분석 결과에 따르면 태권도 대회 관람 장 애요인 중 가장 큰 비중을 차지하는 것은 태권도 대회에 대한 현실적 문제이며 해당 연구에 따르면 이는 태권도 대회에 대한 일반인들의 인식 자체가 잘못되었다는 것을 의미한다(모금선·전익기, 2008). 구체적으로는 일반인들이 태권도를 어린이들이 수련하는 무도로서만 인식하는 경우가 많기에 태권도를 하나의 관람스포츠로 인식하지 못하고 있다는 것이다.

이 지점에서 관람스포츠로서의 태권도를 증진시키는 데 있어 파워태권도가 가지는 한계점이 드러난다. 파워태권도는 태권도업에 종사하거나 태권도를 취미로 가지고 있는 관람객들을 대상으로 어떻게 태권도 겨루기 경기를 더욱 흥미 있게 만들 수 있는가를 초점으로 삼았다면 실제 현실에서의 문제점은 이보다는 비전문가들, 일반인들을 대상으로 한 인식 개선이 필요하다는 것이다. 경기를 관전하는 사람들이 직관적으로 경기 상황을 파악할 수 없다는 문제점 등과 파워태권도의 대중화를 위한 개선이 필요하다는 점은 이전부터 제기되어 온 바 있다(MHN스포츠, 2021). 이와 같이 경기 규칙의

일부를 바꾸고 경기장의 규격을 바꾸는 협소한 범주의 변화보다는 태권도라는 스포츠 전반을 개혁시킬 수 있는 근본적 변화를 통해 관람스포츠로서의 태권도를 발전시킬 수 있는 근본적 개혁이 필요하다. 이에 본고에서는 앞서 2장에서 다뤘던 야구의 사례에서 도출해낸 참고점을 주안점으로 삼아 태권도 실업팀 리그 도입이라는 대안을 제시하고자 한다. 이에 대해서는 다음에서 더 자세히 다루도록 한다.

3.2. 대안 제시: 태권도 실업팀 리그 도입

앞서 제기한 근거들을 토대로 본 단락에서는 참여스포츠, 관람스포츠 양면에서 태권도 산업의 부흥 방안으로 태권도 겨루기 실업 리그 창설을 제안하고자 한다. 기존의 국내 태권도 겨루기 시합은 대부분 관람을 위한 시합이 아닌 입상자를 가려내기 위한 시합에 불과하다. 태권도 종목에는 관람을 위한 티켓의 개념이 부재하며 관중석에는 선수들과 팀 관계자들을 제외한 ‘일반 관중’이 거의 전무하다. 게다가 원활한 경기운영을 위해 2개 이상 복수의 코트가 운영되어 관람에 부적합하다.

중고등부 선수들은 졸업 이후 대학 진학, 대학부 선수들의 경우 실업팀 입단을 목표로한다. 이때 각종 시합에서 거두었던 성적은 선발을 위한 평가지표가 되기 때문에 위와 같이 입상자를 가려내기 위한 시합은 필수적이다. 반면 태권도 실업팀 선수들의 경우 상급학교 혹은 단체로의 진입을 목표로 하지 않는다. 이들은 지자체 혹은 기업으로부터 금전적 보상을 받으며 훈련하고 시합에 나선다. 즉 태권도 실업팀 선수들은 ‘태권도’를 통해 생계를 유지하는

데, 이는 자본주의적 관점에서 아마추어와 구분되는 프로의 영역에 포함된다(이정식·남중웅, 2004). 그러나 실업팀에 소속된 선수들은 한국 실업태권도연맹에서 주최하는 대회에 출전하거나 여타 대회의 ‘일반부’ 선수로 구분되어 시합에 참가한다. 실업선수들에게는 더 이상 진학과 입단을 위한 기준이 필요하지 않다는 점에서 그들은 ‘의미 없는’ 시합들에 나가고 있다고 말할 수 있다. 대부분의 시합에서는 입상한다고 하여 금전적 보상이 주어지지 않는다. 즉, 태권도 시합에 출전하는 것으로 생계를 유지하는 실업선수들의 입장에서 국가대표 선발을 위한 시합을 제외한 다른 시합들은 대부분 부차적인 것이다.

위와 같은 모순된 현상을 해결함과 동시에 태권도 문화산업 발전의 좋은 방안이 될 수 있는 것이 바로 태권도 겨루기 실업 리그의 창설이다. 국내에서 가장 성공적인 관람스포츠이자 참여스포츠인 프로야구의 사례를 참고하여 태권도 겨루기 실업 리그를 어떻게 계획할지, 또 이것이 어떤 효과를 가져 올지 살펴보도록 하겠다.

우선적으로, 현재 국내에는 강원도체육회, 강화군청, 고양시청, 김제시청, 김포시청, 김해시체육회, 대전광역시청, 동래구청, 삼성에스원, 서울시청, 서천군청, 성남시청, 성주군청, 수성구청, 수영구청, 수원시청, 안산시청, 영천시청, 용인시청, 인천동구청, 전주시청, 제주도청, 중랑구청, 진천구청, 철원군청, 청주시청, 춘천시청, 충남도청, 포천시청, 포항시체육회, 한국가스공사, 홍천군청까지 총 32개의 실업팀이 존재한다.¹⁰⁾

새롭게 리그를 창설하는 과정에서 리그에 참여할 팀을 구성하고, 모으는 것은 필수적인 과정이다. 하지만 이미 실업팀 인프라가 마련되어 있기 때문에 보다 수월한 리그 계획이 가능한 상황이다. 그렇기에 본고에서 제안하는 태권도 겨루기 실업 리그는 현존하는 실업팀과 선수들을 그 대상으로 한다. 삼성에스원과 한국가스공사 두 팀을 제외하면 나머지 30팀은 전부 지자체에 소속되어있는 팀이다. 이 팀들은 당연히 해당 그 지역을 대표하는 성격을 갖게 된다.

지역성을 갖는 팀은 연고지의 관람객, 더 나아가 팬덤을 가질 가능성이 아주 높다. 팬과 팬덤의 형성이 관람스포츠의 비즈니스적 성공에서 얼마나 중요한지에 대한 논의는 앞서서 했으므로 생략하도록 한다. 또한 야구의 경우 구단이 연고지와 구단의 연계 및 이의 적극적인 마케팅을 하기 위해 노력했다는 점에서 태권도 역시 연고지와 팀을 연계하기 위해 적극적인 노력이 필요할 것이다. 그러나 현재 연고지를 두고 있는 태권도 겨루기 실업팀들은 지역성을 가진 팬덤을 형성할 수 있는 아주 높은 가능성에도 불구하고 팬덤은 커녕 관객유치 전혀 형성되지 못하고 있는 실정이다. 이는 앞서 지적한 태권도 겨루기 시합의 문제점들과 모순점이 한데 모여 낳은 결과이다. 태권도를 ‘배우는’ 대학부 선수들의 경기와 태권도로 ‘생계를 유지하는’ 일반부 선수들의 경기에 대한 주목도에 아무런 차이가 존재하지 않는다. 이에 태권도 문화산업의 활성화에 필수적인 관람스포츠로의 발전을 위한 방안으로 실업팀들만의 리그

10) 한국실업태권도연맹, 팀 및 선수단, 2023년 7월 1일 발췌,
http://www.kitf.or.kr/sub/sub02_01.php?boardid=team&sk=&sw=&category=&offset=24.

실업팀 리그 도입을 통한 태권도 문화산업 활성화 방안

를 창설할 것을 제안한다.

본고에서 제안하는 태권도 겨루기 실업 리그의 체계는 다음과 같다. 32개의 실업팀을 8팀씩 4개의 조로 구획하여 각 조 내에서 전반기 리그를 치른다. 이때 리그는 영어 표현 Round-robin Tournament를 의미하며 각 조 내의 모든 팀들끼리 시합을 가진다. 시합은 남녀 각 올림픽 체급 4체급을 기준으로 하여 다음과 같이 구성한다. 먼저 1:1 개인전 경기로 여자부 4경기(-49kg, -57kg, -67kg, +67kg)와 남자부 4경기(-58kg, -68kg, -80kg, +80kg)를 진행한다. 개인전 경기의 순서는 매 순서마다 추첨을 통해 진행하며, 개인전 8경기 종료 후에는 남자부 3인조 단체전 태그매치와 여자부 3인조 단체전 태그매치를 진행한다. 하나의 시합을 구성하는 경기 수는 총 10경기이며, 개인전의 경우 승리 팀에 1점을, 단체전의 경우 승리 팀에 2점을 부여해 팀 점수를 매긴다. 10경기의 결과가 동률일 경우 채추첨을 통해 개인전 남녀 총 8체급 중 하나의 체급을 뽑고, 해당 체급의 선수들이 골든라운드를 치뤄 시합의 승패를 결정한다. 조 내의 팀들이 서로 한 번씩 시합을 가진다고 가정하면 전반기에 팀당 7개의 시합, 조당 28개의 시합, 총 112개의 시합이 치러진다. 시합 방식의 특성상 무승부는 존재하지 않으므로 조 내에서의 순위는 승리 수를 기준으로 한다. 다만, 승리 수가 같은 경우에서의 타이브레이크 방식은 추후 논의가 필요해 보인다. 이러한 리그 방식이 이전의 태권도 시합 포맷들과 가지는 차이는 바로 한 번의 패배가 결과로 바로 이어지지 않는, 즉 모든 팀과 선수에게 양적으로 공평한 기회가 보장된다는 점이다.

위 방식으로 진행된 전반기 리그에서 정해진

성적을 바탕으로 후반기 토너먼트 리그를 진행한다. 전반기 리그 각 조에서 1~4위를 거둔 16개의 팀은 토너먼트 A리그, 5~8위를 거둔 16개의 팀은 2부 후반기 B리그에 속하게 되어 후반기 리그를 구성한다. 후반기 리그는 토너먼트 방식 중 싱글 엘리미네이션¹¹⁾ 방식을 채택하여 A리그와 B리그 각각에서의 우승팀은 물론 나머지 팀들의 순위까지 걸러낸다. 이 때 전반기 리그에서의 순위에 따라 시드를 배정한다. 후반기 토너먼트 리그의 총 시합 수는 30개로, 전반기에 비해 훨씬 적은 시합 수를 가진다. 후반기 토너먼트 리그의 성적에 따라 입상 팀에는 금전적 보상이 주어지고, 그 보상의 정도에서 A리그와 B리그에 차등을 둔다. 아래 그림은 위 리그 운영 체계를 도식화한 자료이다.



11) 싱글 엘리미네이션 토너먼트(single-elimination tournament)는 일반적으로 토너먼트라고 칭했을 때 가장 먼저 인식되는 방식으로, 복수의 경기자를 1:1로 배치하여 패자는 곧바로 탈락시키고 승자는 다른 경기의 승자와 경기를 하는 방식이다. 영어권에서는 녹아웃(knockout) 또는 서든 데스 토너먼트(sudden death tournament)라고도 불린다.



그림 1. 태권도 실업팀 리그 체계

앞서 제시한 리그의 운영 체계는 현 프로야구의 페넌트레이스¹²⁾와 포스트시즌¹³⁾ 방식을 참고하여 구상하였다. 상반기 리그 성적에 따라 하반기 토너먼트 대진의 유·불 리가 정해지며 하반기 토너먼트 성적에 따라 당해 우승팀과 나머지 팀들의 순위를 정해 포상하는 방식이 바로 프로야구의 방식을 참조한 것이다. 프로야구의 정규시즌-포스트시즌 시스템을 참조한 이유는 장기전에서의 순위경쟁, 단기전에서의 변수 등 관람에 있어 적합한 요소들을 모두 통섭할 수 있기 때문이다. 또한, A리그와 B리그를 나누고 포상의 차등을 둬으로써 선수들과 팀들로 하여금 동기부여토록 하는 것은 부별 승강제도를 운영하는 프로축구의 방식을 참조하였다. 선수들과 팀들의 적극성은 관람스포츠로서의 흥행과 밀접하게 관련되기 때문에, 이외에도 선수들과 팀들이 매 경기 동기부여 되기 위한

다양한 방법은 추후에도 끊임없이 고안되어야 할 것이다.

전반기와 후반기의 모든 시합은 일정한 간격을 두고 치뤄지며, 단기적인 것이 아닌 장기적이고 정기적인 리그이다. 매 경기마다 티켓을 발행하고 관람스포츠적 요소를 고려해 태권도 경기장에서만 즐길 수 있는 응원과 부대행사를 기획한다면 기존의 태권도 경기에 관심 갖던 사람들을 중심으로 관람층 확대를 이뤄낼 수 있을 것이다. 리그 체계가 성공적으로 굳어진다 면 자연스럽게 팀 이미지와 팀 컬러가 생겨나게 되어 더 많은 팬들의 유입을 유도할 수 있다. 체급이 존재하는 투기종목에서 팀 리그 방식의 도입은 아직 국내에서 시도한 바가 없어 참신성의 가치 역시 더해진다.

이러한 운영체계 속에서, 32개 팀은 현재보다 더 두터운 선수층을 보유하도록 강제된다. 각 팀이 최소한으로 보유해야 하는 선수는 남녀 각 4체급(올림픽체급 기준)에서 한명씩 총 8명이 필요하다. 허나 국가대표, 국제대회, 부상 등 수많은 사유로 인해 8명의 선수로는 시즌 진행이 불가능하다. 최소한 각 팀은 체급별로 2~3명 이상의 선수를 보유해야 하며 어떤 팀, 어떤 선수와 맞붙느냐에 따라 출전 선수 구성을 달리하는 전략적 측면이 강화된다면 더 많은 선수들을 영입해야 할 것이다. 이는 현재 고등학교와 대학교에서 전문 선수로 활동하던 학생들의 수에 비해 아주 좁았던 실업선수로의 문턱을 낮추어 주는 효과를 발생시킨다. 즉 태권도의 참여스포츠적 측면이 강화되어 보다 많은 선수들이 태권도 경기에 출전하는 것으로 생계를 유지할 수 있도록 하는 것이다. 대중의 입장에서 더욱 다양한 유형, 스타일의 선수들

12) 페넌트(Pennant)는 삼각형 모양의 깃발이며 흔히 '만국기'라고 불리는 줄에 달린 삼각형 깃발을 생각하면 쉽다. 스포츠에선 우승을, 특히 야구 대회의 우승 구단에게 주는 우승기를 뜻한다. 즉, 페넌트레이스는 우승기가 걸려있는 대회를 말한다.

13) 스포츠에서 정규 리그가 끝난 후 최종 우승을 가리기 위해 하는 모든 경기를 말한다. 정규 리그에서 상위권에 들어야 진출할 수 있다.

실업팀 리그 도입을 통한 태권도 문화산업 활성화 방안

을 볼 수 있게 되어 관객 유치는 물론 팬덤 문화 활성화의 촉매로 작용할 것이다.

태권도 리그가 성공적으로 자리 잡은 사례가 없는 것은 아니다. 1980년대부터 세계적인 태권도 강국으로 떠오른 이란 현지에서는 태권도 열풍과 더불어 태권도 리그가 성공적으로 자리 잡았다. 주한이란대사관 공식 블로그의 2019년 자료에 따르면 이란 현지의 태권도 도장은 공식적으로 확인된 수만 4000여 개가 넘으며 수련인구 역시 300만 명에 달한다. 1984년 이란에 파견된 강신철 총재에 의해 이란에 태권도가 보급되기 시작했고 이후 많은 국제대회에서 종합 입상을 하는 성과를 거두어 태권도 인프라가 확대되었다. 뒤이어 이란 태권도협회 회장 세예드 모함마드 폴랏가르의 노력으로 이란 태권도계에 리그전이 도입되었다. 이란 태권도가 종주국인 한국을 위협할 정도로 성장한 가장 큰 이유가 바로 리그전이다(주한 이란이슬람공화국 대사관, 2019). 리그전 도입 이전에는 선수들이 국가대표 선발과 같은 대회를 위한 단기간 훈련에만 집중하였으나, 리그전 도입으로 인해 선수들의 훈련량과 기량을 극대화하는 효과를 거두었다.

이란의 태권도 리그는 유소년(카뎃), 주니어, 시니어로 구분되어 매주 리그전이 개최되며 이 시합은 태권도의 인기에 힘입어 현지에서 주말 황금시간대에 생중계되고 있다(주한 이란이슬람공화국 대사관, 2019). 이란은 태권도의 성공적인 보급 - 리그전 도입으로 인프라 확대 - 태권도 리그전에 대한 대중의 관심과 지지 - 국제적인 경쟁력 확보의 과정을 거치며 흥행의 선순환 과정을 거치고 있다. 이란은 태권도 리그가 선수들의 기량 증대는 물론 기회 확대, 중

목 자체의 흥행, 경제적 효과를 모두 잡을 수 있음을 증명한 모범 사례이다. 종주국인 한국 역시 이러한 이란의 성공적인 리그 운영에 주목할 필요성을 가진다. 따라서 본고는 관람스포츠 및 참여스포츠의 성공적인 선례인 야구의 체계를 참고하여 실업팀 리그 도입이라는 대안을 제시하는 바이다. 태권도 겨루기 실업팀 리그가 흥행한다면 관람과 참여의 양면에서 태권도가 거대한 문화산업으로 발돋움할 수 있을 것이다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 태권도 문화산업의 활성화 방안에 대해 다루며 관람스포츠로서의 태권도와 참여스포츠로서의 태권도의 현황 및 문제를 분석하고 현실적 대안을 제기하는 것을 목적으로 하였다.

이러한 목적을 달성하기 위해 관람스포츠 및 참여스포츠로서의 태권도의 현주소를 분석하였다. 첫째, 관람스포츠로서의 태권도 경기는 일반 관중들에게 큰 흥미를 끌지 못 하고 있으며 티켓 파워와 팬덤이 부재하다는 점에서 대안책이 필요한 상황이다. 둘째, 참여스포츠로서의 태권도는 많은 수의 수련인구에도 불구하고 태권도를 업으로 삼는 성인 수련 인구는 턱없이 부족하며 이는 태권도를 유아 스포츠로 인식하는 것과 태권도 선수로서 활약할 무대가 협소하다는 것에 기인한다.

이러한 논의를 바탕으로 기존에 제시된 대안인 파워태권도에 대해 살펴보았으며 파워태권도가 관람스포츠로서의 태권도 활성화에 일부

기여한 바 있지만 태권도 대회에 대한 일반 관중들의 인식을 개선하는 근본적 목적은 달성하지 못하였다는 한계점을 지적하였다. 이에 구체적 대안 방향을 다음과 같이 제시하였다.

본고에서 제시한 대안은 태권도 겨루기 실업리그 창설이며 구체적 시스템은 티켓 파워와 팬덤 문화를 확보하며 동시에 선수 육성 및 개별 선수 능력 발휘의 기회가 넓은, 즉 관람스포츠, 참여스포츠 양 측면에서 성공을 거둔 야구의 운영 체계를 참고하였다.

태권도 겨루기 종목이 지니는 관람스포츠로서, 참여스포츠로서의 한계점은 지속적으로 제기되어 왔으며 이에 본고는 태권도 겨루기 종목을 활성화하기 위한 문화 산업 증진 방안에 대한 연구를 진행하였다는 점에서 의의를 가진다. 본고는 기존에 실시되지 않았던 혁신적인 방법의 대안을 제시하고자 하였다는 점에서 본 대안을 현실에 적용하기까지 유예 기간을 고려하지 못하였다는 한계점을 지닌다. 또한 실제 현장에서 적용하기 어려운 부분이 포함될 수 있다. 다만, 태권도 선수보다는 일반 관중에 보다 더 가까운 시각에서 태권도 겨루기 종목 활성화를 위한 현실적 대안을 제시하고자 하였으며 나아가 후속 연구로서 본 연구에서 제시한 대안을 현실적 상황에 맞게 다듬는 연구를 기대한다.

참고문헌

[논문 및 서적]

강지훈, 김주호(2019). 사회인야구 참여자의 성취목표성향, 운동몰입, 만족, 자아실현의

관계. *한국스포츠학회지*, 17(3), 233-243.
구범준, 김학덕(2017). 태권도의 올림픽 영구 종목화를 위한 방안 연구. *무예연구*, 11(2), 63-82.

김덕임, 김윤래(2008). 관람스포츠 유형에 따른 관람만족과 경기몰입의 관계. *한국스포츠학회지*, 6(2), 27-34.

김서경, 안근아(2022). 태권도학과 졸업생의 사회 진출 진로 불일치에 관한 요인탐색. *한국스포츠학회지*, 20(4), 649-656.

김효정(2006). 스포츠 종목별 관람동기요인과 만족에 관한 연구. 미간행 박사학위논문, 단국대학교 대학원.

남상우(2023). 스포츠 팬덤의 사회학적 이해: 연구 분석 틀 및 아젠다 수행을 위한 제안. *한국스포츠사회학회지*, 36(1), 115-133.

이주연, 이예원(2011). 한국 야구 관람문화 변천에 대한 시론적 연구. *한국스포츠사회학회지*, 24(2), 169-198.

정행득, 이상호(2002). 문화 및 스포츠 산업의 경제 파급 효과. *문화산업연구*, 2(2), 365-385.

채한승, 이종호(2000). 프로스포츠팬 성향 및 경기관람 결정요인에 관한 조사 연구. *한국스포츠산업경영학회지*, 5(2), 137-154.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L.(2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15.

Koivisto, J., & Hamari, J.(2019). The rise of motivational information systems: A

실업팀 리그 도입을 통한 태권도 문화산업 활성화 방안

- review of gamification research. *International journal of information management*, 45, 191-210.
- [인터넷 자료]
- 공지사항(2019). 2020년도 KTA Power 태권도 프리미어리그 테스트이벤트 개최 알림. 대한태권도협회. 2023년 7월 1일 발췌, <https://www.koreataekwondo.co.kr/f001/post/1269>.
- 김희준(2023). 악재 속에도 흥행 선전 800만 관중 기대[KBO 전반기 결산④]. 뉴시스. 2023년 7월 5일 발췌, <https://www.newstong.co.kr/view3.aspx?seq=11870615&allSeq=3&txtSearch=&cate=&cnt=&subCate=2&order=default&newsNo=0&txtKeyword=%EC%95%85%EC%9E%AC%20%EC%86%8D%EC%97%90%EB%8F%84%20%ED%9D%A5%ED%96%89%20%EC%84%A0%EC%A0%84>.
- 노만영(2021). 호평 속에 막 내린 파워태권도 시즌2... 성과와 한계. MHN스포츠. 2023년 7월 1일 발췌, <https://www.mhnse.com/news/articleView.html?idxno=89644>.
- 양택진(2021). HOME 종합[분석] KTA 파워태권도, 긍정과 부정 사이. 태권도신문. 2023년 6월 28일 발췌, <http://www.tkdnews.com/news/articleView.html?idxno=53941>.
- 이용균(2021). [도쿄 라이브] ‘복불 노잼 발펜싱’ 태권도와 은퇴 선언 이대훈의 생각. 스포츠경향. 2023년 6월 30일 발췌, https://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?art_id=202107261226003&sec_id=530601&pt=nv.
- 이원만(2021). 사상 첫 ‘올림픽 노골드’ 태권도 중주국, 성공적 세계화의 빛에 가려진 ‘근본상실’ 그림자. 스포츠 조선. 2023년 7월 2일 발췌, <https://sports.chosun.com/news/ntype.html?id=202107300100231240014807&serviceid=20210729>.
- 조성미(2019). “태권도장이 육아센터” SNS 공감 글에 비친 현실. 연합뉴스. 2023년 7월 4일 발췌, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190808128900505?input=1195m>.
- 주한이란대사관 공식 블로그(2019). 태권도의 국가, 이란. 2023년 7월 5일 발췌, <https://blog.naver.com/irembassy/221514790641>.

중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안

김하경(신한대학교) · 김보나(신한대학교) · 박수영(신한대학교)¹⁾

국문초록

본 연구는 중장년의 태권도 수련 참여를 확대하기 위한 방안을 제공하는 데 목적이 있다. 40~65세의 중장년 태권도에 대한 인식을 알아보기 위해 개·폐쇄형 설문조사를 통하여 조사하였고, 중장년 태권도 수련생과 지도 경험에 있는 사범을 대상으로 심층면담을 진행했다. 그 결과 다음과 같은 중장년 태권도 활성화 방안을 도출하였다. 첫째, 중장년 태권도에 대한 긍정적 인식은 신체적·정신적 건강 증진의 긍정적 효과, 태권도장의 높은 접근성, 대인관계 형성이 도출되었다. 둘째, 부정적 인식으로는 부상에 대한 우려, 시간적 여유 부족, 중장년을 위한 프로그램 부족이 도출되었다. 셋째, 중장년 태권도의 활성화 방안으로 지도자 전문성 강화를 위한 교육과 중장년 특성에 맞는 프로그램 개발, 시설의 확충, 장비 및 수련 환경의 개선이 도출되었다. 본 연구는 태권도 저변확대와 수련생 다양성 확보를 위해 다뤄졌던 수련층의 개념을 중장년으로 확장 적용하였다는 점에서 의의가 있으며, 연구 결과가 중장년 태권도 수련 활성화 전략을 수립하기 위한 기초자료로 활용될 수 있다는 점에서 실무적 의의가 있다.

주제어 : 중장년, 태권도, 활성화 방안, 프로그램

1) suyoung3052@naver.com

I. 서론

1. 연구의 필요성

태권도 수련 인구의 다양성 확보는 태권도 산업 발전에 있어 중요한 승부처가 될 것이다. 오랜 시간 문제로 제시되어 온 태권도 산업의 질적 성장은 태권도 수련 인구가 유소년 중심으로 구성됨에 따라 다양성을 확보하지 못하고 있다. 태권도 전체 수련생 약 84만명 중 초등학교 수련생이 약 70만명으로 추정된다(김성은, 2019). 유소년의 태권도 수련은 태권도의 가치와 가능성을 보여주는 척도이기도 하지만, 한국의 저출산 문제로 태권도 수련자의 감소세가 예상됨에 따라 태권도 산업의 성장 둔화 및 축소로 이어질 것으로 전망된다.

태권도가 유소년에 국한된 운동으로 성장하는 위기 상황에도 불구하고, 특정 계층 위주의 수련생 구성에 대한 자성의 목소리가 나타나며, 태권도 보급의 확대와 발전을 위해 지속적인 정책의 수립과 프로그램 개발 등을 실시하고 있다. 그러나, 현재까지 태권도 대중화를 위한 방안이 주로 초등학교생을 대상으로 한 연구(김두한, 김남수, 김하영, 2015; 박은석, 김관호, 2022), 혹은 전문선수들을 대상으로 하는 연구(김민식, 이재봉, 2021) 등의 소극적인 대중화와 획일적인 대상 선정에 치우쳐왔다. 학계에서는 노인들의 건강하고 행복한 삶을 위해 신체적 불편함을 고려한 태권도 프로그램을 연구 및 개발했다(서민화, 임수아, 허진무, 2022).

또한, 아동 중심 운동이라는 인식을 가진 태권도의 인식 변화를 조성하는 활성화 방안을

제시하기도 했다(김종원, 2010). 이처럼, 태권도 수련 나이대의 확대를 위한 노력은 노인으로 제한되거나 성인으로 포괄되어 관심을 나타내고 있다. 제한된 태권도 수련 연령층은 태권도 산업 발전에 한계점이 될 수 있으며, 세대별, 생애주기별로 세분화된 표적시장을 중심으로 스포츠마케팅이 진행되고 있는 상황에서 더욱 효과적인 태권도 산업 발전 전략을 수립하기 위해서는 특정 세대 또는 연령층이 가진 신체 특성과 여가 활동에 대한 이해가 필요하다.

우리나라 인구의 40.3%를 차지하고 있는 중장년은 청년기를 지나 노년기로 가는 중간단계에 있는 시기이다(통계청, 2022). 현재의 중장년은 사회적으로는 기업과 국가의 성장을 이끈 핵심 세대이자 가정에서는 경제적 중추 역할을 한 세대이기도 하다. 하지만 이들은 시간과 세대의 변화에 따라 건강이 약화되었다(정윤지, 최명경, 이준성, 2022). 중장년의 건강 및 심리와 관련된 만성질환, 자녀의 독립으로 인한 빈둥지 증후군, 은퇴, 갱년기 등 여러 가지 이유로 일상의 변화를 겪으며 정신적인 스트레스와 감정의 변화가 빈번하게 나타난다(김동아, 2020).

2022년 KOSIS 통계자료에 따르면, 40대가 체육활동을 하는 이유가 건강 유지 및 체력증진이 1위로 나타났고, 주 2회 이상 규칙적인 체육활동 참여율 1위도 40대로, 중장년은 건강에 대한 관심이 다시금 증가하는 시기라는 것을 알 수 있다. 이 시기의 태권도 수련은 중년 이후 나타나는 신체적 변화와 동맥경화, 고혈압, 심혈관계질환 등 다양한 질환을 예방할 수 있다(이기성 등, 2017). 따라서 정신과 신체에 건강한 운동을 꾸준히 하는 것이 필요하다.

생애주기로 보았을 때, 다른 주기들과 구별되는 특징을 가짐에도 중장년의 태권도 참여 활성화에 대한 관심은 부족하게 나타난다. 태권

도 프로그램은 같은 에너지를 소비하는 조건에서 운동 시간 및 시간이 적은 효율적인 운동이다. 태권도는 스트레스에 대한 내성과 저항력 향상, 지방 산화 능력 향상 및 근 손상을 예방할 수 있는 프로그램으로 활용 가능하며(권중호, 김현태, 2016), 유, 무산소 운동의 효과를 동시에 낼 수 있는 복합운동이다. 무엇보다 무예적 특성에 따라, 고된 훈련과 수련을 통해서 사거나 감정을 스스로 지배할 수 있는 정신력과 의지력을 기를 수 있고, 이는 심리적 불안이나 초조함 등을 극복하고 해소할 수 있는 정신력 배양으로 이어진다(홍순택, 2018). 즉, 중년기의 주요 운동 목적을 고려하였을 때 태권도는 효과적인 운동 프로그램이라 할 수 있다.

하지만, 중장년 태권도의 운동 효과에도 불구하고, 현재 우리나라 중장년의 태권도 참여는 미비하게 나타난다. 한국스포츠정책과학원(2022)에서 조사한 자료에 의하면, 태권도는 ‘정규 학교체육 외 생활체육 강좌 또는 강습 종목’에서 수영(22.6%), 보디빌딩(19.0%), 요가, 필라테스, 태보(16.0%), 골프(15.6%)에 이어 다섯 번째(7.4%)로 높은 비중을 나타내는 것으로 나타났다. 반면에, 40대의 태권도 참여율은 2.7%, 50대 참여율은 1.2%에 불과하다.

다양한 연령층의 태권도 수련 확산에 대한 선행연구를 살펴보면, 성인 프로그램의 경우 개발의 방향성(이동경, 2017)과 수련 지속성에 관해 분석한 연구(정지만, 김하영, 2022)가 진행됐다. 그리고 성인 태권도 개선방안 모색에 관한 AHP 분석(박성연, 김동규, 2022), 중년 여성의 태권도 수련을 통한 신체 변화를 분석한 연구(권중호, 김현태, 2016)와 같이 성인 수련생 프로그램의 개발 및 활성화에 관한 연구가 진행된 바 있으나, 중장년 태권도의 활성화를 위한 실증적 연구는 상대적으로 미흡하다.

따라서 태권도 문화의 질적 성장을 위해 균형 잡힌 태권도 수련 인구 마련이 중요하기에, 수련 대상에서 소외된 중장년의 태권도 수련에 대한 인식을 분석하고, 자신을 위한 운동으로 발전되기 위한 효과적인 참여 유인 방안을 모색하는 연구가 필요하다.

2. 연구의 목적

이 연구는 중장년기의 태권도 수련 활성화를 위해서 중장년의 태권도 수련에 대한 인식을 먼저 알아보고, 중장년의 특징을 찾아 어떠한 프로그램 전략이 필요한지 파악하고자 하였다. 이를 통해, 중장년의 활성화 방안을 제공하여 태권도 수련 연령층 확대에 도움이 되는 기초 자료를 제공하는 데 목적이 있다.

3. 연구의 문제

본 연구의 목적을 규명하기 위해 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 중장년의 태권도 수련에 대한 인식은 어떠한가?

둘째, 중장년 태권도 수련의 활성화를 위한 개선방안은 무엇인가?

4. 연구의 제한점

본 연구는 중장년을 대상으로 연구를 수행함에 따라 다음과 같은 제한점을 가진다.

첫째, 연구 참여자 선정에 있어 연구의 효율성을 높이기 위해 수도권에 거주하는 연구 참여자에게 조사를 시행함으로써 거주지역에 따른 수련 환경의 차이를 모두 고려하지 못하여 모든 중장년 태권도 수련에 적용하기에는 한계가 있다.

둘째, 중장년을 대상으로 연구를 수행함에 따라 다른 연령층에 연구 결과를 적용하는 데 한계가 있다.

셋째, 생활체육으로써 참여하는 중장년을 대상으로 하였기에 태권도를 직업으로 삼거나, 경기 참여를 위해 전문체육 수준으로 수련하는 중장년에게 일반화하기에는 한계가 있다.

넷째, 연구 방법의 특징으로 인해 문헌 해석 과정에서 연구자의 주관이 개입될 수 있다.

II. 연구 방법

본 연구에서는 중장년 태권도의 활성화와 대중에 필요로 하는 기초자료를 제공하기 위해 40~65세의 중장년 태권도 수련에 대한 인식을 설문조사를 통해 조사하고, 중장년 태권도 수련생과 지도자와의 심층면담을 통해 개선방안을 제시하고자 했다. 연구 대상, 조사 도구, 자료 분석, 연구의 윤리성을 기술한 내용은 다음과 같으며, 주요 연구 절차는 <그림 1>과 같다.

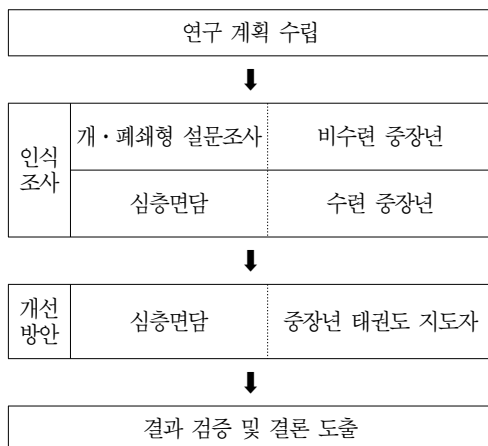


그림 1. 연구 절차

1. 연구 참여자

1) 개·폐쇄형 설문 참여자

본 연구는 중장년 태권도에 대한 인식을 다방면으로 알아보고, 활성화 방안을 탐색하기 위한 목적으로 설계되었다. 연구 목적을 달성하기 위해 태권도를 수련하지 않는 40~65세 중, 주 3일 이상 고강도의 스포츠 활동을 하는 중장년을 모집단으로 선정하였다. 표집방법은 비확률 표본추출방법 중 하나인 편의표본추출법을 사용하였으며, 연구 참여자에게 연구의 목적과 취지를 설명한 후 동의를 구하여 2023년 6월 2일부터 12일까지 온라인 설문지를 배포하여 회수하였다. 설문에 불성실하게 응답하거나 오류가 있는 설문 7부를 제외하여, 연구에 사용된 연구 참여자의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 비수련 중장년의 일반적 특성

변인	구분	N	%
연령	40대	66	23.66
	50대 이상	213	76.34
성별	여성	132	47.31
	남성	147	52.69
태권도 수련 경험	유	138	49.46
	무	141	50.54
품·단	있음	51	18.28
	없음	228	81.72
수련 희망	예	123	44.09
	아니요	156	55.91
합계		279	100

본 연구는 여성이 47.31%, 남성이 52.69%가 참여했다. 그중 태권도 수련 경험이 있는 대상자는 49.46%, 수련 경험이 없는 대상자는 50.54%로 나타났다. 그리고 품·단이 있는 참여자가 18.28%, 없는 참여자가 81.72%로 나타났

다. 또한, 수련 희망자 44.09%, 수련 비희망자가 55.91%로 나타났다.

2) 심층면담 참여자

개·폐쇄형 설문조사를 통해 수집된 자료를 바탕으로 질문지를 제작하여 중장년 태권도 경험을 바탕으로 한 인식과 개선방안을 도출하기 위하여 2023년 6월 14일부터 25일까지 심층면담을 진행하였다. 심층면담은 1년 이상 지속적으로 태권도를 수련한 중장년과 3년 이상 중장년 태권도를 지도한 경험이 있는 지도자를 대상으로 실시하였으며, 연구 참여자의 특성은 다음과 같다<표 2>, <표 3>.

표 2. 심층면담 참여 중장년 수련생의 특성

기호	성별	나이	수련 경력	기호	성별	나이	수련 경력
A	남	50대	1년	E	남	30대	1년반
B	남	40대	2년	F	여	40대	1년
C	남	40대	2년	G	남	50대	2년
D	남	30대	3년				

표 3. 심층면담 참여 중장년 지도자의 특성

기호	성별	나이	지도 경력	기호	성별	나이	지도 경력
A	남	50대	12년	F	남	30대	4년
B	여	30대	3년	G	남	40대	11년
C	남	40대	3년	H	남	40대	6년
D	남	30대	3년	I	남	30대	3년
E	남	30대	4년반				

2. 조사 도구

본 연구에는 비수련 중장년의 태권도 인식을 조사하기 위한 개·폐쇄형 설문지와 중장년 수련생의 태권도 경험을 바탕으로 한 인식조사를

위한 반구조화 질문지가 조사 도구로 사용되었다. 또한, 중장년 태권도 지도자를 대상으로 활성화 방안을 도출하기 위해 반구조화 질문지가 사용되었다.

1) 개·폐쇄형 설문지

중장년 태권도에 대한 인식을 파악하기 위해 문헌연구를 통해 도출된 개념에 대해 개방형 및 폐쇄형 설문지를 작성하여 사용하였다. 중장년 태권도 수련생을 대상으로 태권도를 시작하게 된 계기, 태권도를 지속적으로 수련하는 이유, 태권도장의 수련시설과 부대시설 등과 관련된 문항을 포함하였으며, 태권도학부 교수 1인과 스포츠 경영학 박사 2인과 함께 내용 타당도 검사를 거쳤다. 효율적인 자료 조사를 위해 개폐쇄형 설문지는 네이버폼을 이용하여 제작하였으며, 연구자가 직접 운동시설을 방문하여 중장년 회원에게 충분히 연구의 목적과 취지를 설명한 뒤 배포하여 온라인으로 자료를 수집하였다.

2) 반구조화 질문지 및 심층면담

본 연구에서는 기존의 실태조사 선행연구에서 진행된 한계점을 극복하기 위해 비참여 중장년의 인식 결과를 바탕으로 중장년 태권도 수련생과 중장년 태권도 지도자별 반구조화 질문지를 제작하였다. 주요 질문은 중장년 태권도에 대한 인식, 다른 연령층과 중장년 수련의 차이, 중장년 태권도 비활성화 사유, 중장년 태권도 수련시간 운영의 장단점, 중장년 태권도의 활성화 방법 등과 관련되도록 구성하였다. 반구조화 질문지는 태권도학부 교수 1인과 스포츠 경영학 박사 2인과 함께 내용 타당도 검사를 거쳤다.

이후 본 연구자는 중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안을 심층적으로 탐구하기 위해

두 집단을 대상으로 심층면담을 실시하였다. 면담은 연구 참여자가 편안함을 느끼는 공간에서 1:1로 1회씩 진행하였으며, 1회당 약 1시간에서 1시간 반 가량 실시하였다. 대상자의 동의를 얻어 녹음을 진행하였고, 보충이 필요한 내용은 전화와 메시지를 통해 추가 수집하였다.

3. 자료 분석

개·폐쇄형 설문을 통해 수집된 자료는 빈도분석과 내용 분석을 실시하였으며, 심층면담 결과는 전사 작업 후 내용 분석을 실시하였다. 연구 참여자들의 자료 중 본 연구와 밀접한 관련이 있는 자료들을 축약하고, 이를 유사하거나 관련성 있는 주제들로 분류하여 공통적이고 포괄적인 특성을 찾아 각 특성마다 다른 영역으로 수렴하였다.

4. 자료의 진실성과 윤리성

본 연구의 목적을 수행하는 과정에서 연구결과물의 진실성을 높이기 위해 연구자는 자료의 검토, 분류, 검증 방법에 관하여 연구 지도교수와 태권도 전공 교수 3명과 함께 자료의 수집과 분석, 그리고 Lincoln & Guba(2000)가 제시한 다각적 검증법, 심층적 기술, 동료 간의 협의를 이용하여 연구자의 주관적인 편견을 최대한 배제하려 노력하였다.

또한, 본 연구는 연구 참여자와의 접촉을 통해 자료를 수집하기 때문에 연구 과정에서 발생할 수 있는 여러 가지 윤리적 문제를 방지하기 위해 다음과 같은 방법으로 윤리성을 확보하기 위해 노력하였다. 첫째, 연구 참여자를 선정하는 과정에서 연구의 목적과 내용 등을 충분히 설명하였다. 둘째, 연구 참여자들의 개인정보 보호를 위해 노력하고 수집된 자료는 가

명을 사용하였으며, 수집된 자료 중 개인정보에 관한 내용은 기밀을 유지하였다. 셋째, 본 연구의 자료 수집 과정에서 연구 참여자의 일정에 맞춰 심층면담을 진행하였으며, 연구 참여자가 가장 편안한 공간에서 심층면담을 실시하였다.

Ⅲ. 연구 결과 및 논의

1. 중장년 태권도에 대한 긍정적 인식

중장년 태권도 비수련생에게 <표 4>와 같은 수련 희망 사유가 도출되었다. 중장년 수련생들의 태권도 수련 동기를 분석한 결과, 신체적 건강의 이유가 53.66%로 가장 많았고, 정신적 건강, 태권도장의 접근성, 대인관계 형성 순으로 수련 희망 이유가 도출되었다.

표 4. 비수련생의 태권도 수련 희망 사유

수련 희망사유	빈도	%
신체적 건강	66	53.66
정신적 건강	24	19.51
태권도장의 접근성	18	14.63
대인관계 형성	15	12.20
합계	123	100

1) 신체적 건강

연구 참여자들은 태권도를 수련하면서 신체적으로 건강해진 것으로 나타났다. 중장년은 몸이 퇴화하는 시기이기 때문에 평소 적당한 운동을 하는 습관을 갖는 것이 중요하다. 규칙적인 신체활동은 신체의 기능 저하를 지연시킬 수 있으며, 체력증진을 통해서 노화 관련 호르

몬을 긍정적으로 개선한다(Chodzko-Zajko, Schwingel, Park, 2009). 또한, Bouchard & Shephard(1994)의 연구에서는 체격과 체형은 체력 및 운동수행 능력과 서로 관련되고, 더 나은 체력 수준과 운동수행 능력은 건강과 질병 예방에 도움을 준다고 나타났다.

나이가 들수록 피로 회복이 잘 안되더라고요 강해지고 싶어서 태권도를 시작했어요. 고된 훈련을 참고 이겨내면서 신체적으로 건강하게 해주는 것 같아요. (수련생 A)

품새 같은 경우는 몸의 중심축이 계속 달라져서 하체의 근력이 되게 중요하다고 배웠어요. 그래서 저는 하체 근력운동을 지속적으로 진행하면서 몸의 밸런스도 함께 좋아졌습니다. (수련생 C)

현대인들은 건강수명의 연장을 위하여 각종 스포츠를 통한 여가 활동에 참여한다(심은비, 2017). 주윤용, 최용선(2017)의 연구에서 태권도는 중년 비만 여성들에게 있어서 신체 구성, 체력 및 혈중지질에 개선 효과가 있다고 하였다. 또한, 태권도는 몸을 단련함으로써 강인한 체력을 기르고 건전한 정신을 함양하면서 심신의 조화를 이루어 참다운 인간을 형성하도록 도와주는 운동으로, 연구 참여자들은 신체적으로 강해질 뿐만 아니라 다양한 신체 능력도 향상됨에 따라 태권도 수련 참여를 긍정적으로 인식한 것으로 판단된다.

2) 정신적 건강

연구 참여자들은 태권도 수련을 통해, 신체적 건강뿐만 아니라 스트레스 해소 및 자기 조절 능력이 향상된 것으로 나타났다. 이는 일상에도 긍정적인 영향을 미쳐 태권도 수련을 긍

정적으로 인식하게 하는 요인으로 나타났다.

개인 수련을 하면서 실력이 향상되는 것을 직접 느낄 때 자기 만족도가 확 올라가더라고요. (수련생 B)

태권도를 통해 스트레스가 사라지는 것 같아 기분이 좋습니다. 관장님께 배운 마음 다스리는 법을 직접 쓰면서 안정을 찾았습니다. (수련생 D)

높은 자기효능감은 신체 움직임을 증가시키고 자신의 건강 및 행복에 대한 지각에 많은 변화를 가져올 수 있다(Gill, Kelly, Williams, & Martin, 1994). 이러한 자기효능감을 향상시켜서 행복함을 느끼게 할 수 있는 활동이 바로 생활스포츠이다(조은영, 홍미화, 2020). 중장년은 태권도를 통한 신체활동으로 정신적 건강과 행복감을 확보해야 한다. 또한, 태권도는 우울감이 개선되고 생활만족도가 향상되어(김유진 등, 2014) 자존감 향상에 도움이 된다. 따라서 연구 참여자들은 태권도 수련을 통해 스트레스 해소, 자기 만족감 증가 등 태권도 수련의 효과를 경험하였으며 이는 중장년이 태권도 수련을 지속하게 한 것으로 사료된다.

3) 태권도장의 접근성

연구 참여자들은 태권도장의 접근성이 좋아 태권도 수련에 긍정적으로 생각하는 것으로 나타났다. 전국의 태권도장은 주로 거주지역이나 학교 인근에 위치하고, 차량을 운행하는 경우가 대부분이기에 다른 스포츠 활동에 비해 태권도장으로의 접근성이 뛰어난 편이다. 연구에 참여한 중장년 역시 태권도를 여가 활동으로 선택했으며, 지속할 수 있게 하는 요인으로선 뛰어난 접근성을 택했다.

중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안

저는 운동시설이 집에서 멀면 잘 안 가게 되더라
고요 근데 마침 집 근처에 중장년 수업이 있는 태권
도장이 있길래 다니게 됐어요. (수련생 E)

이승행(2008)은 위치와 환경 등을 고려하여
태권도장의 위치를 선점하는 것이 중요하다고
하였다. 수련생 확보가 잘 될 수 있는 곳으로
태권도장의 위치를 선정하고, 무도적 이미지가
잘 나타난 광고 및 홍보를 진행하면서 중장년
태권도에 관한 관심을 두도록 유도해야 한다.

4) 대인관계 형성

연구 참여자들은 나이가 비슷한 사람들과 소
통하고 수련하면서 대인관계 형성에 큰 도움이
되는 것으로 나타났다. 문화체육관광부 국민생
활체육조사(2022)에 따르면, 50대가 대인관계
및 사교를 위해 운동을 가장 많이 하는 것으로
나타났다. 대인관계 및 사교를 위해 태권도를
통한 사람들과의 교류로 건강한 사회 문화를
만들어 나갈 수 있다.

학생들과 같이 수업하는 게 걱정이었는데, 같은
나이대 사람들이 모여서 운동하니까 서로 동기부여
가 됩니다. (수련생 D)

공감대 형성이 잘 되다 보니까 여러 가지 소통을
많이 하는 편이에요. 대체로 가족같이 편안한 분위기
로 즐겁게 운동하고 있어요. (수련생 B)

백형진(2022)의 연구 결과 생활체육 동호인의
대인관계능력은 팀 몰입과 운동지속에 긍정적
인 영향을 미친다. 중장년 수련생들끼리 함께
운동하면서 도장 내에 가족 같은 분위기를 형
성하여 수련생의 만족도를 높이고 수련을 지속
할 수 있도록 해야 한다. 태권도장의 사교적 분

위기로 인해, 수련생과의 대인관계 형성이 효과
적으로 이루어지는 것으로 사료된다.

2. 중장년 태권도에 대한 부정적 인식

중장년 비수련생을 대상으로 태권도 참여에
대한 인식을 조사한 결과, 34.62%가 나이로 인
해 태권도를 수련하지 않는 것으로 나타났다.
이외의 비수련 사유는 <표 5>와 같다.

표 5. 중장년 비수련생의 태권도 비수련 사유

비수련 사유	빈도	%
나이	54	34.62
신체적 한계	33	21.15
시간적 여유 부족	18	11.54
다른 운동 선택	27	17.31
중장년 수련 도장 부족	18	11.54
기타	6	3.85
합계	156	100

1) 신체 기능 저하와 부상에 대한 우려

연구 참여자들은 태권도를 시작하기 전에
‘부상의 위험’에 대해 우려한다. 실제로 태권
도 수련 도중 다칠 것 같은 느낌을 경험하는
경우가 많은 것으로 나타났다.

중장년과의 입관 상담에서 ‘관절에 무리가 가지
않나요?’, ‘유연성이 부족해서 운동하다 다칠 것
같아요’ 등 부상에 대한 걱정을 많이 하십니다.
(지도자 A)

옆차기가 굉장히 어려운 건데, 괜히 한번 잘못 연
습했다가 햄스트링을 다쳤어요. (수련생 A)

관장님이 저희를 위한 프로그램을 만들었다 해도,
새로운 걸 배울 때면 항상 걱정이 앞서요. 잘못 따라
했다가 내일 아프지는 않을까... (수련생 G)

태권도는 도약이나 높이 뛰기 등 무릎, 발목 관절의 반동을 사용하는 등의 쓰임이 많으므로, 관절과 인대가 상대적으로 약한 중장년에게 더 많은 무리가 가게 된다. 실제로 스포츠 안전재단에서 실시한 ‘2019년도 스포츠 안전사고 실태 조사’에 따르면, 중장년이 가장 많이 다치는 부위가 무릎(24.5%)과 발목(39.6%)으로 나타났다.

위와 같은 사실과 연구 참여자들이 실제로 부상을 겪음으로써 부상에 대한 우려가 크게 나타난 것으로 판단된다.

2) 시간적 여유의 부족

중장년은 대부분 직업 활동을 하거나 가족과 함께 하는 시간이 많기에 개인의 시간이 부족한 편이다. 따라서 규칙적인 시간에 수련해야 하는 태권도는 중장년의 참여 및 수련 지속에 어려움이 있는 것으로 나타났다.

직업, 가족이라는 개인적 사유로 인해 태권도 수련이 매번 불규칙적이고, 만약 수업 도중 다치게 되면 아예 수련이 중단된다고 보면 돼요. (지도자 B)

시간적 여유가 부족한 중장년은 한 달 수업 횟수를 20일, 15일, 10일 등으로 정하여 수강료를 내는 방법과 요일별로 수련 프로그램을 나누어 원하는 요일에 수련 시간을 선택할 수 있도록 운영하는 방법이 제안된다.

3) 다른 운동 선택

(1) 낮은 흥미도

연구 참여자들은 중장년 태권도 프로그램이 부족하다고 인식하고 있었다. 중장년 대부분이 태권도를 수련하면서 태권도 기본기술에 집중

한 프로그램을 반복적으로 수행함으로써 흥미가 떨어지며, 지루함을 느낀다고 설명하였다.

중장년이라는 나이 때문인지, 관장님이 기본기만 가르쳐주세요. 좀 특별하고 재미있는 프로그램으로 다 같이 즐겁게 운동하고 싶어요. (수련생 A)

품새의 중요성을 알고 있어서 관장님의 수업 의도는 이해가 가지만, 단순한 동작만 계속 반복해서 운동 효과가 미비한 것 같고 지루해요. (수련생 F)

저희가 태권도를 시작하는 이유는 태권도가 좋아서, 다이어트, 체력증진 등 참 다양해요. 목적에 맞는 프로그램들이 필요하다고 생각합니다. (수련생 G)

중장년이 태권도에 참여하는 목적이 단증 취득이나 경기 출전 등에 한정되어 있지 않기에, 신체적·심리적으로 복합적인 수련 목적을 고려한 다양한 프로그램을 개발할 필요가 있다.

또한, 태권도는 급수와 단에 따라 정해진 수련체계가 있으며, 기본기술을 바탕으로 응용 동작과 심화 수련 및 보조 훈련이 요구되므로, 기본기술에 대한 반복 수련은 필수적이다. 그러나, 중장년들은 기본기술 숙달에 지루함을 느끼며 반복 수련의 필요성에 공감하지 못하고 있다. 이러한 결과를 바탕으로, 연구 참여자들은 부족한 프로그램으로 인해 태권도를 수련하지 않는 것으로 판단된다.

(2) 운동 효과 부족

중장년에게 다른 스포츠를 하며 얻은 효과를 조사한 결과, ‘건강 유지’에서 가장 높은 빈도가 나타났다<표 6>.

중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안

표 6. 운동을 통해 얻은 효과 순위

구분	1순위		2순위		3순위	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
체중감량	66	23.66	27	9.68	21	7.53
대회출전	9	3.23	0	0.00	3	1.08
친목 형성	18	6.45	36	12.90	57	20.43
스트레스해소	57	20.43	75	26.88	51	18.28
심리적 활력	18	6.45	60	21.51	42	15.05
건강 유지	96	34.41	51	18.28	66	23.66
피트니스효과	9	3.23	18	6.45	27	9.68
기타	6	2.15	12	4.30	12	4.30
합계	279	100	279	100	279	100

이 같은 결과는 연구 참여자들이 운동을 통해 건강 유지, 스트레스 해소와 같은 효과를 직접적으로 경험하고 있음을 알 수 있다. 이러한 효과는 운동을 즐겨하는 중장년이 해당 운동 종목을 선택한 동기가 되며, 반대로 태권도를 선택하지 않은 이유가 될 수 있다.

실제로 태권도에 참여하지 않는 연구 참여자들은 개방형 설문에서 태권도의 운동 효과에 대해 부정적 인식을 가지고 있었다.

우리 나이대 사람들은 태권도를 하지 않고 보통 골프를 치거나 수영 강습 받음. 등산, 자전거도 인기. (비수련생 38)

태권도랑 복싱을 둘 다 해봤지만, 복싱이 태권도보다 운동강도가 더 센 느낌이라 태권도를 안함. (비수련생 191)

태권도는 어릴 때 잠깐 해보았고, 어린아이용이라 태권도가 운동이 될지 의심스러움. (비수련생 257)

운동은 골밀도를 증가시켜 골절 위험을 줄이게 되는데(Karlsson, Johnell, & Obrant, 1993), 이에 태권도는 유산소성 운동과 무산소성 운동

의 복합적인 운동 형태로, 전신의 근육과 관절을 발달시킬 수 있다(양윤권, 2011). 그럼에도 불구하고, 태권도 기술의 학습을 위한 반복 동작으로 인해, 다른 운동보다 얻는 효과가 상대적으로 미비하게 느껴질 수 있다.

또한, 연구 참여자들은 태권도가 대체로 어린이들이 하는 운동이라고 생각하여 수련하지 않는 것으로 판단된다. 중장년만을 위한 특색있는 프로그램 개발을 통해, 수련생들의 운동 효과를 높이면서 위와 같은 인식을 개선할 수 있지만, 중장년 태권도 수련생들의 참여 동기와 지속에서의 한계점이 나타난 것으로 사료된다.

3. 중장년 태권도 활성화 방안

1) 지도자 전문성 강화를 위한 교육

태권도를 수련하면서 지도자와 수련생 사이에는 지위, 나이와 관계없이 동등한 위치라는 인식을 두면서 서로에게 예의와 존중이 있어야 한다. 하지만 중장년 수련생들은 지도자가 자신보다 나이가 어리다는 이유로 무시하여 지도자의 기분을 상하게 하는 경우가 있다.

수련생분들이 대체로 저보다 나이가 한참 많으신 분들이세요. 수업에 대한 코멘트들을 통해 바로 개선하고 있지만, 간혹 무례한 말씀을 하셔서 제 기분이 상하는 일도 있습니다. (지도자 C)

아무래도 상대가 중장년이다 보니까 아이들보다 더 신경을 쓸 게 많아요. 모든 부분에서 트러블 없이 진행되도록 노력중이에요. (지도자 F)

태권도장 운영 초반에, 아이들 수업 구성과 비슷하게 중장년을 지도하니까, 쉬는 시간이 적은 탓인지 굉장히 힘들어하시더라고요. (지도자 D)

태권도 교육의 성패 여부는 교육 환경, 교육 프로그램 못지않게 우수한 태권도 지도자의 확보 여부에 달려 있다(최영렬, 2002). 지도자들은 중장년에 적합한 프로그램의 구성뿐만 아니라, 중장년의 수요를 적극적으로 반영하여 수련 지속에 힘써야 한다.

어린이와 중장년이 같은 수업내용을 배우더라도, 각 연령층에 알맞게 구성된 효율적인 지도가 필요하다. 중장년 수업은 태권도의 전문적인 지식을 전달함과 동시에 그들의 신체적 특성을 고려하여 단계별로 진행하여 수련생에게 유익한 수업을 제공해야 한다. 이를 위해, 지도자는 중장년의 신체적 특징에 대한 전문적인 학습이 필요하다고 사료된다.

2) 중장년 특성에 맞는 프로그램 개발

(1) 품새 활용 수업

앞에서 도출된 긍정적 인식과 관련되어 신체적 건강이 향상된다는 인식에 따라 흥미로운 태권도 프로그램의 개발이 필요하다고 설명하였다. 특히, 품새를 활용한 프로그램이 중장년 수련생에게 인기라는 점을 이용하여 직접 프로그램을 개발해보았다.

색다른 수업을 흥미로워하세요. 같은 수업이더라도 특별하고 새로운 걸 경험할 수 있는 프로그램을 구상하는 것이 중요하다고 생각해요. (지도자 B)

수련생들의 인기 프로그램은 태권체조입니다. 처음에는 부끄러워하시다가 몇 주 뒤에 맨 앞줄에서 열심히 하십니다. (지도자 D)

태권도를 활용하여 중장년 수련생도 부담 없이 즐기는 방법으로는 태권체조 및 창작 품새

를 제작해보는 정규 수업을 진행하는 것이다. 문화체육관광부 국민생활체육조사 보고서(2022)에 따르면, 중장년이 가장 많이 참여하는 스포츠가 배드민턴/줄넘기, 에어로빅 순으로 나타났다. 리듬감 있는 운동은 쉽게 접근할 수 있으며 즐겁게 운동할 수 있다. 따라서 태권도도 음악과 함께 진행하면 중장년 수련생에게 인기가 있을 것으로 판단된다. 다양한 태권도 동작을 활용한 품새 창작 수업을 통해, 흥미 유발 및 수련 지속에 도움을 줄 것이다.

자유 품새 종목과 비슷하다고 생각할 수 있다. 그러나, 중장년이 하기 힘든 익스트림 태권도 동작은 제외하고 수련생들이 각자 좋아하는 노래에 태권도 동작을 포함한 창의적인 프리스타일 품새를 제작하는 프로그램을 개발하여 운영할 수 있다. 품새를 창작하는 것에 끝나지 않고, 수련생들 앞에서 발표하면서 긍정적인 효과를 가지게 된다. 발표 수업이 익숙해짐에 따라 수업이 즐거운 분위기가 되며, 집중력과 의지력이 생겨서 적극적으로 참여할 것이다(조정운, 2011). 따라서 위와 같은 프로그램은 모든 수준의 수련생들이 자신의 실력에 구애받지 않고 유익한 수업이 될 것으로 판단된다.

(2) 부상 방지를 위한 세미나 진행

중장년 태권도에 대한 부정적 인식 중, 신체 기능이 저하되어 부상의 위험이 증가하고 낮은 흥미도로 인해 수련이 이루어지지 않는 점을 통해, 지도자들은 다양한 세미나 진행이 필요하다고 설명하였다.

부상 때문에 혼자 테이핑을 하고 오시거나, 저에게 부탁하는 경우가 빈번합니다. 그래서 제가 따로 교육을 진행해볼까 계획 중입니다. (지도자 E)

중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안

지난번에 위력격파 세미나를 했었는데, 예상보다 많은 분이 좋아해 주셨어요. 태권도 수업 외에도 다양한 이벤트들을 생각하고 있어요. (지도자 D)

부상의 위험 부담이 커지는 것이 중장년 태권도 수련의 큰 진입장벽이 되는 것을 최소화하고자, 스포츠의학과 태권도를 접목한 스포츠 테이핑 세미나와 예상치 못한 타인의 공격에 자기 자신을 보호하며 방어할 수 있는 태권도 호신술 세미나를 진행하는 것이 중장년 수련생에게 긍정적인 영향을 미친다고 판단된다.

태권도 수련 시에 부상을 당할 확률이 높은 부위에 대한 해부학적 기초 이론 공부를 진행하고 부상을 예방하기 위한 테이핑 세미나를 통해, 컨디셔닝 스킬 습득에 도움을 줄 것으로 판단된다. 태권도 수련부터 트레이닝 방법이나 스포츠 테이핑 실습 등을 통해, 다방면으로 뛰어난 스포츠인이 될 수 있도록 돕는 역할을 할 것이라 사료된다.

(3) 부수적 프로그램

중장년 비수련생이 태권도 외 다른 운동을 선택하는 이유가 프로그램 부족으로, 태권도는 중장년만을 위한 이벤트들이 다양화돼야 함을 강조하였다.

태권도장이라고 태권도만 하는 것이 아닌, 특별한 활동들을 많이 기획해야 해요. 그래야 지속적인 수련도 가능하고, 지인분들도 많이 데리고 오셔서 같이 운동합니다. (지도자 F)

중장년은 태권도 이벤트를 다양화해야 한다. ‘Picture Day’란 도복을 입고 태권도 콘셉트 사진을 찍는 날이다. 중장년 수련생들은 이 날을 위해 태권도 자세를 연구하고 자기 자신의 모습을 상상하며, 태권도 수련에 대한 동기

부여를 줄 것이다.

더불어, 야외수업으로 진행하는 ‘Picnic Day’를 만들어 체력증진을 위해 등산하거나, 공원에서 태권도를 하는 날을 만든다. 야외 학습 프로그램은 흥미를 불러일으켜 자발적인 참여를 이끈다고 한다(이종원, 오선민, 최광희 2017). 위와 같은 이벤트들은 중장년이 흥미를 느껴 태권도 수련 만족도를 높일 수 있으며 홍보 효과 또한 기대할 수 있다.

(4) 온라인 연계 프로그램 제공

중장년은 개인의 시간적 부족으로 인해 규칙적인 태권도 수련이 어렵다고 도출하였다. 따라서 시·공간적 제약이 적은 온라인을 활용하여 프로그램을 제공해야 한다.

보강 수업 일정 조율이 어려워져 저희는 커리큘럼대로 홈트레이닝 영상을 제작해서 링크를 따로 보내드리고 있어요. (지도자 B)

태권도 e러닝 플랫폼을 활용하여 태권도 교육과 훈련 자료를 함께 제공한다. 태권도장에 매일 출석하기 힘든 중장년 수련생을 고려하여 공간적 제약 요소를 극복하는 e러닝을 적극적으로 활용하는 것이다.

웨어러블 디바이스를 활용하여 e러닝에 소재된 태권도 동작과 수련생의 동작을 비교 및 보완하는 시스템을 도입하는 것도 방법이다. 생체 인식 기술을 반영하여 중장년 수련생의 데이터를 분석하고 운동데이터를 저장하면서 효율적인 태권도 수련을 도울 수 있다. 또한, 웨어러블 기기에 태권도 종목을 추가하여 다양한 신체 정보를 제공함으로써, 수련생들끼리 운동량을 공유하여 수련의 동기를 부여하고 간단한 시상으로 수련을 지속시킬 수 있다.

3) 시설 및 용구 개발

(1) 인테리어

앞에서 태권도는 어린이들이 하는 운동이라는 부정적 인식이 도출되었다. 중장년 태권도를 활성화하기 위해 중장년에게 맞는 수련 환경의 개선이 필요하다고 판단된다.

최근 검은색 매트를 도입하고, 세련되게 인테리어를 새로 했더니, 성인들이 굉장히 많이 입관 상담을 하셨습니다. (지도자 A)

태권도는 어린 수련생이 주된 고객이었기 때문에 어린이를 위한 폭신한 바닥, 밝은색의 인테리어를 선호했다. 이용화(2003)의 연구에 따르면 지금까지의 태권도장은 사고 위험이 없는 안전한 시설을 갖추고 있어야 하며 도장의 매트가 중요하다고 연구했다. 하지만 태권도는 강인하고 엄숙한 이미지를 갖고 있기에, 이러한 이미지를 극대화하여 중장년의 수련 몰입을 이끄는 깔끔하고 세련된 인테리어의 변화가 요구된다.

(2) 부대시설

중장년은 태권도장으로의 접근성이 좋아 태권도 수련에 대해 긍정적으로 인식하고 있었다. 중장년이 요구하고 원하는 시설들을 구축하면서 중장년 수련생의 태권도 수련 동기를 유발할 수 있을 것으로 판단된다.

당연히 있어야 한다고 생각되는 모든 것들은 도장에 당연히 갖춰져 있어야 합니다. 입관 상담 때 샤워실 유무에 대해 많이 물어보십니다. (지도자 C)

주차장 있고 없고가 매우 중요합니다. 아무리 태권도장으로 운동하러 오시는 거여도, 다 차 타고 오신답니다. (지도자 D)

현재 일선 도장에서는 중장년들이 태권도 수련에 동참할 수 있는 환경이 조성되어 있지 않다. 중장년 태권도 활성화를 위해 현재 태권도장에서 개선되어야 할 부분은 아동 위주의 시설, 탈의실과 샤워실의 부재 등으로 나타났다. 전성우, 이경훈(2021)은 여가 스포츠 시설에 대한 만족도가 높을수록 중년남성들의 여가 스포츠 활동에 대한 만족도 또한 높아짐으로써 여가 활동에 대한 참여율이 높아질 것이라고 연구했다. 따라서 중장년 수련 활동에 필요한 태권도장 시설을 확충하여 중장년의 태권도 수련 참여를 촉구할 필요가 있다.

(3) 중장년용 장비 개발 및 확보

운동수행 능력 향상을 위해 규칙적인 운동을 해야 하는 중장년을 위해 수련 동기 및 지속을 자극해야 한다. 다양한 장비를 개발하고 도입하면서 운동 분위기를 형성해야 한다고 지도자들은 설명하였다.

장비를 활용한 수업을 진행하면서 유용하게 잘 사용하고 있습니다. 운동 효과가 극대화되면서 태권도를 더 좋아하십니다. (지도자 A)

SNS에 다른 태권도장에서 올리는 사진을 보여주시면서 왜 우리 태권도장에는 이런 도구가 없냐고, 구비해 달라고 하시는 분들이 많아요. (지도자 F)

중장년 수련생을 유입하기 위해서 태권도복이 큰 영향이 미친다는 것을 알 수 있다. 백소영, 권오정(2017) 연구 결과에 따르면, ‘마음에 드는’ 운동복을 착용하고 운동하면 운동 참여 욕구가 향상된다고 한다. 또한, 태권도복이 갖춰야 할 중요 요소를 조사한 결과, 일반 소비자들은 착용감과 디자인을 중요한 요소로

생각하는 것으로 분석할 수 있다(이하은, 최정옥 2016). 자신의 개성을 추구하는 현대인의 특성상, 현재 공인된 도복 이외에도 도복의 다양화를 시도해야 한다는 정일영(2019)의 연구처럼, 중장년 수련생들만을 위한 특별한 도복으로도 홍보 요소가 될 것으로 판단된다. 도장의 홍보를 위한 로고를 추가하되 중장년의 요구를 받아들여 깔끔하고 고급스러운 디자인의 로고를 디자인해야 한다.

또한, 중장년을 위한 장비 보유가 필요하다. 체성분 분석기, 각종 헬스 기구, 아쿠아 백, 라텍스 밴드, 스포츠 테이핑, 공기압 마사지기, 마사지 건 등 운동 시와 운동 전후에 사용할 수 있는 기구들을 도장 내에 설치 및 제공해야 한다. 이는 다른 도장들과 차별화될 뿐만 아니라 중장년 수련생이 운동하기 편한 분위기를 형성할 수 있을 것이다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

중장년 태권도 수련 활성화를 위한 프로그램 전략을 제공하기 위해 인식조사를 시행하였고, 활성화 방안 도출을 위해 심층면담을 시행한 결과, 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 중장년 태권도 수련에 대한 긍정적 인식으로는 신체적, 정신적 건강을 기를 수 있으며, 태권도장의 접근성이 좋아 수련을 희망한다고 나타났다. 또한, 나이가 비슷한 중장년 수련생과 소통하고 교류하면서 건강한 사회 문화를 만들어 나갈 수 있다.

둘째, 중장년 태권도 수련 참여에 대한 부정

적 인식에는 신체 기능 저하로 인한 부상에 대한 우려와 태권도 수련 시간을 확보하기 어려운 점이 있었다. 게다가 태권도가 다른 운동에 비해 운동 효과가 크지 않다는 생각에 중장년이 태권도를 수련하지 않는다고 판단되어, 중장년을 위한 프로그램의 개발 및 활성화를 해야 한다고 사료된다.

셋째, 중장년 태권도를 활성화하기 위해 지도자의 역량을 강화하는 교육을 통해 차별화된 중장년 태권도 지도가 필요하다고 판단된다. 다양한 태권도 동작을 활용하여 태권체조 및 창작 품새를 정규 수업으로 진행하고, 스포츠 테이핑과 호신술 세미나를 통해 유익한 태권도 수업을 구성하도록 했다. 뿐만 아니라 Picture Day, Picnic Day 같은 이벤트와 야외 수업을 진행하여 수련 만족도 향상 및 수련생 유입에도 도움이 되도록 했다. 또한, 태권도 e러닝 플랫폼과 웨어러블 기기를 적극적으로 활용하도록 했다. 마지막으로, 중장년만을 위한 부대시설, 도장 인테리어, 도복과 장비를 제공하여 다른 연령층에 비해 차별화를 느낄 수 있도록 했다.

이상의 연구 결과는 중장년 태권도의 발전을 위한 기초자료를 제공함에 따라 태권도 보급 대상에서 소외되어 있던 중장년에 관한 관심을 이끌어내고, 중장년 태권도의 활성화를 위한 여러 현실적 대안을 제시하였다는 데 의의가 있다고 판단된다. 향후 다양한 가치를 가진 태권도를 보다 많은 중장년이 즐길 수 있도록 중장년의 특성을 고려한 정책적 지원과 연구가 진행되어야 할 것이다.

2. 제언

연구의 목적에 따라 중장년 태권도 수련 활성화 방안을 위한 연구 진행 과정에서 나타난

한계와 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 중장년 태권도 수련생을 대상으로 선정하여 연구를 진행하였기에 모든 나이의 태권도 수련생에게 일반화시킬 수 없다. 따라서 후속 연구에서는 연령대, 성별 등을 고려하여 연구 참여자의 폭을 확대한 연구를 진행할 필요가 있다.

둘째, 중장년의 태권도 수련 참여가 저조함에 따라 양적연구를 위한 충분한 대상 수를 확보하기 어려웠다. 연구 결과의 객관성과 타당성을 확보하기 위해 질적연구를 수행하여 혼합연구방법을 적용하였으나, 중장년을 지도해 본 경험이 있는 지도자로 한정함에 따라 다양한 집단의 관점을 포함하는 데 한계가 있었다. 따라서 후속 연구에서는 중장년의 태권도 수련에 대한 객관적 자료를 확보하기 위해 다양한 연구 방법을 적용하고, 비교 고찰하여 객관적 자료를 확보하기 위해 노력해야 할 것이다.

참고문헌

권중호, 김현태(2016). 융복합을 활용한 인터벌 태권도가 중년비만여성의 코티졸, 유리 지방산 및 근 손상지표에 미치는 영향. *Journal of the Korea Convergence Society*. 7(6), 307-315.

김동아(2020). 스포츠 활동에 참여하는 중년여성의 여가열의가 지각된 신체적 유능감 및 행복감에 미치는 영향. *한국체육과학회지*. 29(1), 25-35.

김두한, 김남수, 김하영(2015). 인성교육을 위한 초등학교 태권도 방과후활동의 실행 전략. *한국체육과학회지*. 24(4), 999-1010.

김민식, 이재봉(2021). 태권도 겨루기 선수 육성

을 통한 태권도장 경영 활성화 방안. *세계태권도문화학회지*. 12(4), 155-166.

김성은(2019). 정부의 국기 태권도 육성정책 방안. *태권도 국기(國技)지정 1주년 기념 포럼*.

김유진, 최현민, 김경애, 박준성, 김은석, 정은지, ... & 노호성(2014). 16 주간의 태권도 복합트레이닝이 노인여성의 일상생활체력 및 우울정서에 미치는 영향. *한국체육과학회지*. 23(4), 951-967.

김종원(2010). 성인 태권도 수련 장애요인이 참여 동기에 미치는 영향과 활성화 방안. 미간행 석사학위논문. 경희대학교 테크노경영대학원.

문화체육관광부(2022). 2022 국민생활체육조사 보고서. 세종: 문화체육관광부.

문화체육관광부(2022). 국민생활체육조사. 2023년 07월 04일 발췌. https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=113&tblId=DT_113_STBL_1027810&conn_path=l2

박성언, 김동규(2022). 태권도 정책과 제도의 개선방안에 관한 중요 우선순위 분석. *국기원 태권도연구*. 13(2), 1-9.

박은석, 김관호(2022). 태권도 수련 프로그램이 초등학생들의 학생건강체력 및 작업기억력에 미치는 영향. *세계태권도문화학회지*. 13 (4), 65-79.

백소영, 권오정(2017). 운동복이 신노년층의 운동참여에 미치는 심리적 영향. *한국체육학회지*. 56(1), 231-245.

백형진(2022). 생활체육 동호인의 대인관계능력, 팀 몰입 및 운동지속의도의 구조적 관계. *한국스포츠학회지*. 20(1), 79-88.

서민화, 임수아, 허진무(2022). 노인의 실버태권

중장년 태권도에 대한 인식과 활성화 방안

- 도 프로그램 참여 동기와 지속효과 및 제약사항에 대한 탐색적 연구. 한국체육학회지. 61(2), 379-392.
- 스포츠안전재단(2019). 2019 스포츠안전사고 실태조사 종합 보고서.
- 심은비(2017). 배드민턴 동호인의 여가제약 현상과 진지한 여가의 관계. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 양운권(2011). 여자태권도수련의 신체조성과 총골밀도 및 골무기질량의 관계. 한국체육과학회지. 20(2), 709-717.
- 이기성, 안영진, 김태우, 손현지, 양진호, 모경원, 김승권, 장창현(2017). 8주간 줄넘기 운동과 태권도수련이 중년남성의 신체구성, 혈중지질, 혈관탄성, 산화적 스트레스 및 항산화 능력에 미치는 영향. 한국체육학회지. 56(5), 651-663.
- 이동경(2017). 성인들의 태권도 참여를 위한 프로그램 개발과 마케팅 전략. 미간행 석사학위논문. 한국체육대학교.
- 이승행(2008). 학부모의 태권도장 선택요인에 따른 고객만족, 고객충성도 및 재등록의도의 인과관계. 미간행 석사학위 논문. 용인대학교 교육대학원.
- 이용화(2003). 태권도장 수련생과 학부모의 도장 경영에 대한 인식도 연구. 미간행 석사학위 논문. 용인대학교 교육대학원.
- 이종원, 오선민, 최광희(2017). 조사형 야외학습 프로그램의 개발과 교육적 효과-해안사구를 사례로. 한국지리환경교육학회지(구 지리환경교육). 25(2), 129-150.
- 이하은, 최정욱(2016). 태권도복 착용 현황 및 디자인 선호에 관한 연구-일반 소비자 와 태권도 선수를 대상으로. 패션비즈니스. 20(2), 1-15.
- 전성우, 이경훈(2021). 중년남성을 위한 여가 스포츠 활성화 방안 연구. 한국웰니스학회지. 16(4), 55-62.
- 정윤지, 최명경, 이준성(2022). 중장년층의 성인 발레 참여 경험과 삶의 의미에 관한 현상학 연구. 한국여성체육학회지. 36(1), 29-49.
- 정일영(2019). 성인 태권도 참여제약에 대한 사회심리학적 분석을 통한 활성화 방안. 미간행 박사학위논문. 경희대학교.
- 정지만, 김하영(2022). 성인 태권도 수련 지속성 관련 경험 탐색. 국기원 태권도연구. 13(2), 53-62.
- 조은영, 홍미화(2020). 생활스포츠 참여 중년여성의 심리적 욕구와 자기효능감이 심리적 행복감에 미치는 영향. 한국웰니스학회지. 15(1), 345-355.
- 조정윤(2011). 발표 수업이 수학 학습 능력과 수학 학습 태도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원.
- 주운용, 최용선(2017). 12주 태권도 복합운동이 중년 비만 여성의 건강관련체력 및 혈중지질에 미치는 영향. 한국발육발달학회지. 25(4), 431-436.
- 최영렬(2002). 태권도 지도자의 교육철학과 지도실제 간의 갈등원인에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 통계청(2021). 2021년 중장년층 행정통계 결과 보도자료. 2022년 12월 20일 보도. https://kostat.go.kr/board.es?mid=a10301010000&bid=11895&tag=&act=view&list_no=422507&ref_bid=
- 홍순택(2018). 초등학교생의 태권도 수련이 생활태도 및 사회성발달에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 한국체육대학교 사

회체육대학원.

- Bouchard, C., Shephard, R. J., & Stephens, T. (Eds.)(1994). Physical activity, fitness, and health: International proceedings and consensus statement. *Human Kinetics Publishers*.
- Chodzko-Zajko, W., Schwingel, A., & Park, C. H.(2009). Successful aging: the role of physical activity. *American journal of lifestyle medicine*. 3(1), 20-28.
- Gill, D. L., Kelley, B. C., Williams, K., & Martin, J. J.(1994). The relationship of self-efficacy and perceived well-being to physical activity and stair climbing in older adults. *Research quarterly for exercise and sport*. 65(4), 367-371.
- Karlsson, M. K., Johnell, O., Obrant, K. J.(1993). Bone mineral density in weight lifters. *Calcified tissue international*. 52(3), 212-215.
- Lincoln, Y. S., Guba, E. G.(2000). The only generalization is: There is no generalization. *Case study method* 27, 44.

태권도 라키비움을 통한 지식자원의 축적과 활용 방안

김민수(신한대학교)¹⁾

국문초록

본 연구는 태권도 라키비움의 발전을 위해 다양한 정보를 수집 및 기록하고 보관하며, 이를 활용한 콘텐츠 개발을 통해 사람들에게 정보를 쉽게 전달하고자 한다. 태권도 라키비움을 복합문화공간으로 발전시키는데 필요한 기초자료를 제공하는 데 목적이 있다. 연구 결과 첫째, 디지털 기술을 활용하여 라키비움에 정보를 축적해야 한다. 이를 위해서는 체계적인 태권도 기술 축적과 빅데이터를 이용한 정보 축적이 필요하며 태권도 라키비움에 태권도 정보가 집대성되어야 한다. 둘째, 지식자원 기반 태권도 콘텐츠를 개발하고 공급해야 한다. 태권도 라키비움 홈페이지 방문객에 따라 차별화된 웹사이트 구축, 온라인 태권도 라키비움 지식자원을 실감화, 오감 체험 프로그램 공간구성이 제안된다. 셋째, 태권도 라키비움의 지식자원을 활용할 수 있도록 방법 안내와 홍보가 필요하다. 이를 위해 다방면의 매체를 활용한 태권도 라키비움의 의미홍보, 태권도 지식 관련 특별·기획 전시를 진행해야 할 것이다. 이상의 결과를 바탕으로 태권도 최초의 라키비움이 태권도 지식자원을 축적하고 콘텐츠화하여 창의적인 복합문화공간으로 거듭나기를 기대한다.

주제어 : 태권도 라키비움, 태권도 박물관, 지식자원, 복합문화공간

1) rlaals1128@naver.com

I. 서론

지식기반사회에서 지식 축적은 사회가 발전하는데 중요한 영향을 미친다. 지식기반사회란 지식 내지 지적 자본이 경제적·사회적 가치 창출의 핵심 요소로 작용하는 사회를 의미한다(박영만, 2002). 정보·지식·데이터 등의 무형 자원을 효율적으로 공유 및 사용할 수 있는 능력이 경쟁력과 부(富)의 원천으로서 중시되는 사회로(교육부, 2000), 태권도 사회의 발전을 위해 태권도 지식자원의 축적과 활용에 대한 고민이 필요한 시기라고 할 수 있다.

코로나19 팬데믹(COVID-19 pandemic)과 정보기술(Information technology)의 발전은 디지털 기기의 활용과 비대면 문화를 일상화하였다(김하경, 김연희, 2021). 많은 기관에서는 정서적·물리적 장애를 뛰어넘어 지식자원을 어려움 없이 동등하게 참여하고 경험의 기회를 누릴 수 있도록 포용성을 높이하고자 노력하며(이정선, 2022), 이를 위해, 사용자 맞춤 서비스를 제공하거나 VR(Virtual Reality), AR(Augmented Reality)를 활용하여 시공간의 제약 축소와 게임적 요소 등을 체험하도록 시스템을 갖추고 있다.

인간지식자원의 보고인 박물관은 이러한 시대적 변화로 인한 유물과 지식자원 형태의 다양화된 지식자원을 축적하기 위해 ‘복합문화공간’으로 탈바꿈하고 있다. 라키비움(Larchiveum)이란 이름으로 불리는 박물관의 새로운 형태는 2008년 메간 위젯에 의해 처음 언급되었으며 도서관(Library), 기록관(Archives), 박물관(Museum)의 기능이 합쳐진 미래 기관을 말한다(국립중앙도서관, 2023). 단순히 과거의

문화유산을 후대에 전승하는 타임캡슐(time capsule)로서의 기능을 넘어 모든 방문객의 욕구를 충족시키기 위해 여러 체험이 가능한 공간으로 발전하고 있다(양길승, 2011). 이러한 공간의 변화는 지식자원에 있어 기록과 유물을 대중에게 어떻게 제시할 것인가에 대한 고민이 담겨 있다.

무주 태권도원의 국립태권도박물관은 2014년 개관 이후 두 개의 수장고를 조성하여(2014, 2020), 2019년 태권도 라키비움으로의 변화를 추진해왔다(태권도라키비움, 2023). 2023년 9월에는 태권도 라키비움 공간의 완공이 예정되어 있다(국립태권도박물관, 2023a). 태권도 지식자원의 체계적인 축적 및 공유의 중요성에 공감하여 구축된 태권도 라키비움은 이용자에게 다양한 지식자원을 제공하는 통합형 수집기관이다(김두한, 문병희, 2019). 빅데이터를 기반으로 한 지식자원의 발전을 고려하였을 때 모든 관람객들이 어려움 없이 정보를 얻을 수 있는 환경 구축 방안을 마련하는 것이 시대가 당면한 과제라고 할 수 있다. 그러나, 이러한 중요도에 불구하고 태권도 지식자원에 대한 정책적 지원이나 관심이 부족함하고, 국립태권도박물관 또는 태권도 라키비움과 관련된 선행연구가 미비하게 나타나고 있다.

태권도 라키비움이 태권도 지식자원의 보고이자 태권도 복합문화공간으로써 거듭나기 위해서는 가능한 모든 영역에 걸쳐진 지식자원의 축적과 정보 공유에 대한 체계적이고 장기적인 방안 마련이 요구된다. 따라서, 본 연구는 태권도 지식자원을 기록하고 전시하며, 직간접적으로 활용할 수 있도록 태권도 라키비움의 제 역할을 탐색하고, 지식자원에 집중할 수 있는 창의적인 복합문화공간으로 거듭날 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 이를 통해 태권도 라키비

움이 태권도 문화의 중요성과 역할을 전달하고 미래에 대한 신뢰감으로 표현되는 지식자원을 축적하여 태권도 라키비움을 복합문화공간으로 발전시킴으로써 흥미롭고 유익한 장소로 만드는데 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

이를 위해 본 연구에서는 라키비움, 국립태권도박물관, 지식자원, 지식자원 콘텐츠 개발, 학술자료, 도서 및 온라인 정보를 검색하여 디지털 정보를 키워드로 문헌을 수집하고 분석하였다.

II. 태권도 디지털 정보의 축적과 지식연결

태권도는 한국의 국기이자 무예 스포츠로써 태권도 정보는 국가적으로도 보존될 문화적 가치가 있다. 그럼에도 학자들이나 기관의 관련 업무를 위해 지엽적으로 축적되어 왔기에 지식자원의 활용이 어려운 실정이다. 특히, 빅데이터 시대가 도래함으로써 문서와 서면이 아닌 디지털을 기반으로 한 자료 확보가 중요해지고 있다(이규철, 2020). 그래서 다양한 태권도 관련 정보의 축적과 현재까지 수집된 태권도 정보를 디지털화(Digital)할 필요가 있다. 빅데이터 시대에 누가 얼마만큼의 정보를 보유하고 있으며, 그로부터 얼마나 의미 있는 가치를 도출해 낼 수 있는지가 경쟁력을 좌우하기 때문이다(강정희, 2022).

따라서 기록관의 역할도 수행하는 태권도 라키비움이 최근 개발된 정보 기록 방식으로 태권도 정보를 수집하기 위해 도출한 결과는 다음과 같다.

1. 태권도 기술 정보 축적의 체계화

디지털 미디어를 활용하여 태권도 기술과 관련된 체계적인 정보 축적이 필요하다. 사람들은 태권도가 가진 순간성, 일회성의 특성을 극복하고자 품새로 우수한 전술을 기록하고 사범으로 전수하는 도제교육을 통해 기술과 관련된 지식자원을 보존해왔다. 기관 또는 교본을 통해 기술과 관련된 지식자원을 전달하더라도 확립된 기술의 보존이나 기록이 어렵기 때문에 디지털 사회에서 객관적이고 보편적인 태권도 기술의 원형이 중요하다. 기록이 갖는 장점은 태권도 기술을 보존하여 시공간을 초월해 전달할 수 있고, 역사적 자취와 추적을 통한 태권도 기술 연구에 큰 도움을 준다는 점이다(윤혜정, 2009). 따라서 기술 지식자원의 축적은 가장 태권도 다운 문화이자 태권도 문화의 원천을 수집하고 기록하며 보관하는 작업으로 이를 데이터화하는 것이 미래 사회의 경쟁력으로 작용할 가능성이 있다.

태권도와 관련된 지식자원 자료는 대부분 행정사(史)와 세계화를 위한 보급 과정을 중심으로 축적되어 있다. 이로 인해 정보의 다양성이 적고 태권도 기술의 변천과 관련된 자료축적 방법의 체계성이 부족한 상태이다. 따라서 태권도 그 자체인 태권도 기술의 원형을 기록하여 관리하고, 유산으로서 보존해 나갈 필요가 있다. 이는 비단 실재하는 기술에 대한 접근뿐만 아니라 기술을 바탕으로 나타나는 문화적 또는 ‘정신’적 개념의 보존과도 연결된다.

현재 국립태권도박물관에 전시된 내용을 분석하였을 때, 태권도 기술, 정신 및 철학과 관련된 정보는 제2전시관에 있다. 제2전시관에는 태권도 기술 정보검색, 태권도 수련의 결정체

품새, 8가지 유급자 품새 모형, 태권도의 유단자 품새 체험, 품새의 원리, 태권도 정신 체험을 할 수 있는 장소가 있다. 그러나 전시된 내용이 기록, 전시의 의미보다는 보편적으로 알려져 있는 정보의 나열 형태로 박물관의 역할이 부족하게 나타나고 있다.

태권도의 많은 정보 중 태권도 기술은 구현된 시간에만 존재하기 때문에 한 번 나타난 기술은 다시 반복하더라도 완벽히 똑같이 구현해낼 수 없다. 해당 시대 특정 인물에 의해 나타나는 태권도 기술은 치열하게 수련하고 대련하며 얻어진 시대의 정수이기에 기록으로 보존되어야 할 가치가 충분하다. 따라서 태권도 기술을 좀 더 정확하고, 장기적으로 보관하기 위해서는 시대의 발전에 따라 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷 등 여러 디지털 기술을 바탕으로 기록해야 할 것이다.

여러 방법 중 태권도 기술은 글이나 사진보다 영상으로 기록하였을 때 동작을 자세하게 표기할 수 있다. 나아가, 모션캡처(motion capture) 방식을 사용할 경우 태권도 기술을 입체적이고 정교하게 기록하여 미래 세대에게 전달할 수 있기에(박원모, 고종일, 김용석 2006), 정확한 기술 정보를 바탕으로 콘텐츠를 개발하는데도 용이하게 작용 가능하다.

또한, 빅데이터를 활용해 선수의 신체적 특징을 알 수 있게 되고 그에 맞는 사용자 맞춤형 서비스가 가능하며(고나영, 임재구, 2022), 데이터 마이닝과 시뮬레이션을 통해 행동결과를 예측할 수 있어 부상을 사전에 예방할 수 있는 자료를 제공할 수 있다. 그리고 예상하지 못한 정보나 가치 있는 정보를 얻을 수 있는 등의 장점이 있다(이영석, 조정원 2016). 따라서 태권도 기술을 체계적으로 축적하고 활용할 수 있는 환경을 구축하여 질 좋은 태권도 기술 자료

를 보관해야 할 것이다.

다만, 태권도 기술을 기록함에 있어 의미 있고 질 좋은 정보를 수집해 기록하기 위해서는 고가의 장비가 필요하며, 기록된 동작을 보는 방법에 있어 조작의 난이도가 높기 때문에 일반인의 접근이 쉽지 않아 대중이 사용하기에는 어렵다는 단점이 있다(김민구, 반성범, 2013). 개인이 태권도 기술을 축적하기에는 명확한 기준이 없어 주관적인 생각을 바탕으로 기술을 해석할 수 있기에 같은 기술이라도 모두 다른 정보로 축적될 수 있다. 그래서 라키비움에서 태권도의 기술적 의의와 가치, 변천사 등을 고려하여, 통일된 기준을 정하고, 객관적인 정보로 태권도 기술을 축적해야 할 것이다.

2. 태권도 빅데이터의 수집

온라인에 있는 태권도의 지식자원은 지속적으로 수집하여 지식화된 형태로 태권도 라키비움에 축적한다. 일상생활의 많은 부분이 온라인으로 이동하고 디지털 기기의 사용이 용이한 사회에서 태권도 관련 정보는 온라인에서 끊임없이 생산되고 있다. 태권도 라키비움은 태권도 지식자원의 생산 방식을 고려하여 정보를 선별하고, 이를 대중에게 전달할 의무가 있다. 따라서, 태권도를 둘러싼 지식자원의 동향을 정기적으로 파악하기 위해 빅데이터를 수집하여야 한다.

온라인에서 구축된 방대한 양의 태권도 지식자원은 크롤링 기술을 활용하여 수집할 수 있다. 크롤링이란 외부에서 공개데이터를 수집할 때 가장 일반적으로 사용하는 방식으로 웹에서 텍스트 정보를 가져오는 것이 크롤링 수집 기술의 핵심이다(김현숙, 2020). 크롤링을 통해 수집한 정보를 토대로 정보를 비교하면, 이용자에게 보다 더 나은 정보로 높은 가치를 제공해주

는 서비스를 창출하는 것이 가능하다(김휘강, 2021). 그래서 크롤링을 이용하여 블로그와 같은 다양한 사이트에 있는 태권도 정보를 수집한다면 비슷하더라도 여러 정보를 한눈에 정리할 수 있고 더 나은 정보를 얻을 수 있다. 이와 같은 방법으로 온라인에 흩어진 태권도 정보를 수집하고, 수집된 정보를 전문가 및 명확한 기준을 통해 보존 가치가 높은 정보를 구분하여 아카이브를 구축한다.

3. 라키비움으로의 태권도 정보 집대성

온오프라인에서 파편처럼 흩어진 정보를 모아 체계적으로 수집된 태권도 지식자원은 태권도 라키비움 안에서 집대성되어야 한다. 이는 태권도 지식자원의 유일한 수장고이자, 공개되고 활용되는 공간인 라키비움이 수행해야 할 필수적 과제이기 때문이다.

태권도 지식자원을 집대성하기 위해서는 개방형 플랫폼을 활용하는 방법이 있다. 개방형 플랫폼은 많은 데이터가 축적되고 공유될수록 그 효과가 커지며, 대표적으로 지식자원과 관련된 개방형 플랫폼 중 위키피디아(Wikipedia)가 있다. 위키피디아는 모두가 참여하고 지식을 구성하는 온라인 백과사전으로(이정연, 2020), 누구나 쉽게 지식자원을 편집하고, 첨언할 수 있는 인터페이스, 데이터를 게시하는 즉시 필요한 데이터 간의 조합과 질의가 가능하다는 장점이 있다(한상은, 박희진, 2022). 이러한 개방형 플랫폼은 자유로운 편집이 가능하기 때문에 편향된 서술과 사회적으로 문제가 될 만한 성격의 글이 작성될 수 있다. 특히, 출처를 확인할 수 없는 내용이 작성되더라도 이를 누군가 발견하기 전까지는 수정할 방법이 없다(곽금선, 2019). 하지만 온라인상의 많은 대중이 직접 데이터를

기록하고, 대중들의 인식이 반영된다는 점에서 전문 지식과는 달리 지식자원의 활용이 자유롭고, 상호보완이 가능하다는 점에서 다양한 태권도 지식자원 생성과 발전이 가능하다.

그리고 온라인상에 위치한 태권도 지식자원을 연결해야 한다. 인터넷으로 정보를 검색하여 양질의 데이터를 얻기 위해서는 다양한 사이트를 방문해야 하며, 방대한 양의 정보들을 재검색하거나 언어를 해독하여 그 관련성을 확인해야 한다(안치영, 문상웅, 신은혜, 김홍준, 2021). 이러한 정보의 분절은 태권도 지식자원을 활용을 어렵게 할 수 있다.

태권도 라키비움은 박물관, 도서관, 기록관의 특성 있는 공간으로써 태권도와 관련된 정보를 보유하고 웹사이트에 기재하고 있지만, 위키백과나 나무위키와 같은 개방형 지식 플랫폼과 블로그 등 다양한 사이트에 지식자원이 분산되어 있다. 그리고 각 사이트에 따라 사용 용어, 표현 방식 등 태권도 정보가 조금씩 다르고, 출처를 알 수 없는 정보가 존재한다. 과학적인 검증 절차를 거치지 않아 객관성과 신뢰성을 보장할 수 있는 태권도 지식자원은 결국 태권도의 발전을 저해한다.

따라서, 태권도 지식을 많이 보유하고 있고 박물관, 기록관, 도서관의 복합적 기능을 하는 태권도 라키비움에서 태권도 용어, 정의 등 정보를 통일해야 하며, 디지털 기술의 활용을 통해 체계적인 정보 수집을 바탕으로 태권도 라키비움에 지식자원이 집대성되어야 할 것이다.

III. 지식자원의 콘텐츠화

태권도 라키비움은 국립태권도박물관과 태권도 라키비움 웹사이트에 다방면의 태권도 지식

자원을 보유하고 있다. 태권도의 역사적 물품, 영상, 사진, 도서와 같은 지식자원을 보관하고 전시하고 있으며, 라키비움 웹사이트에는 이와 같은 지식자원을 아카이브 형태로 보관한다.

라키비움은 가지고 있는 지식자원을 기록, 전시, 보관만 하는 것이 아닌, 다른 디지털 기술 또는 다른 문화와 융합하여 정보를 활용할 수 있는 방안을 생각해야 한다. 이는 지식과 정보라는 문화자원을 얼마나 어떻게 처리·생산·활용하느냐가 중요한 효용가치를 만들어내는 핵심으로 작용하기 때문이다(손종현, 서근원 2013). 이를 활용하여 전시 및 체험관, 게임 요소를 가미한 웹사이트 등 대중이 태권도에 대한 지식자원에 관심을 가지고 소비할 수 있도록 콘텐츠 개발이 필요하다.

따라서, 본 연구에서 태권도 라키비움이 보유하고 있는 아카이브와 역사적 물품, 지식자원을 활용하여 대중들에게 효과적으로 전달하기 위한 여러 방면의 콘텐츠 개발을 다음과 같이 제안한다.

1. 방문객 맞춤형 태권도 라키비움 웹사이트 구축

태권도 라키비움 홈페이지의 방문객은 불특정 다수이다. 방문객들은 공통적으로 태권도에 관심을 가지고 있지만, 알고 있는 배경지식과 용어, 어휘력, 이해력 등이 다르다. 따라서 태권도 지식자원을 어떻게 설명할 것인지에 대한 고민이 필요하며, 그들의 전문성과 연령 등을 고려하여 웹사이트를 차별화해야 한다.

현재 많은 홈페이지에서 어린이와 외국인 등을 차별화하여 웹사이트를 운영하고 있다. 대표적인 예시로는 국립한글박물관 홈페이지와 국가통계포털 KOSIS(Korean Statistical Information

Service) 사이트가 있다.

국립한글박물관은 어린이를 대상으로 하는 ‘누리 한글놀이터’와 외국인들 대상으로 하는 ‘누리 한글배움터’라는 웹페이지를 개설하고 있다. 국가통계포털인 KOSIS에서도 어린이를 대상으로 ‘KOSIS 통계놀이터’라는 웹사이트를 개설하여 <그림 1>과 같이 연령, 직위에 따라 폰트나 이미지, 배경 음악, 효과음과 같은 시청각 서비스와 쉬운 조작감 및 인터페이스 등에서 차별을 주고 있다.

태권도 라키비움 웹사이트도 마찬가지다. 태권도 홈페이지 방문객은 크게 수련생과 비수련생으로 나눌 수 있고 수련생은 유급자, 유단자 또는 전공자, 비전공자로 나눌 수 있다.

같은 수련생이라 하더라도 태권도 지식자원에 관한 관심 정도에 따라 태권도에 대한 지식이 다르기 때문에 관련 어휘력에 따라 적절한 수준의 풀이와 용어를 사용하는 등의 차별성을 두어야 한다. 또한, 지식자원을 풀이할 때 스토리텔링을 적용하여 정보를 전달한다면, 비전공자를 대상으로 웹페이지를 구성할 때 이해하기 쉽고 흥미롭게 정보를 전달하는 것이 가능하기 때문에(박용남, 2013), 비전공자의 연령과 지식 수준에 맞는 스토리텔링을 개발해야 한다.

반면, 전공자는 태권도와 관련된 충분한 지식을 보유하고 있고 태권도 용어에 대하여 비교적 자세히 알고 있다. 그렇기에 전공자에게 스토리텔링을 통해 정보를 전달하는 것보다는 찾고자 하는 심화 정보를 빠르고 정확하게 찾을 수 있도록, 정보의 연계와 여러 학문 영역의 정보와 비교할 수 있는 서비스를 제공하는 방식이 적합하다.

이밖에도 연령층의 기호에 맞는 디자인으로 웹페이지를 구성하고 가시성이 높은 인터페이스, 쉬운 조작감, 대상에게 맞는 시청각 서비스

그림 1. 누리 한글놀이터, 배움터와 KOSIS 통계놀이터의 웹사이트 모습

구분	누리 한글놀이터, 배움터	KOSIS 통계놀이터
그림 예시		
		
제공 정보	각 웹사이트에서 대상에 따라 이미지와 효과음, 배경 음악을 사용하여 시각, 청각 서비스를 제공하였다.	KOSIS 통계놀이터에서 찾고자 하는 정보를 찾기 쉽게 분류하였고, 이미지와 다양한 색깔을 활용하여 웹사이트를 구성하였다.

를 제공하는 등을 고려해야 한다. 이를 위해, AI를 적용해서 홈페이지에 로그인하면 사용자 정보에 따라 웹사이트 디자인이 바뀌거나 추천 정보 제공 서비스를 도입하는 등의 방법으로 웹사이트를 발전시킬 수 있다.

2. 라키비움 웹사이트의 실감화

코로나19 팬데믹 시대에 비대면 문화가 발전하면서 많은 국립중앙박물관, 국립현대미술관, 다아라 온라인 전시회 등 많은 공간이 온라인 화되었다(변윤정, 김연희, 2021). 언택트시대의 도래로 오프라인에서만 이루어질 것 같던 지식 자원 또한 온라인화되고 있는 것이다. 김홍광(2019)은 4차 산업혁명을 대표하는 핵심 기술인 사물인터넷, 빅데이터, 인공지능 등이 비약적으로 발전하기 시작하면서 상호 연결된 기술을 활용한 새로운 기술이 창출되고 있다고 말하였

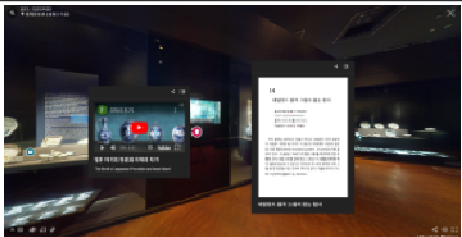
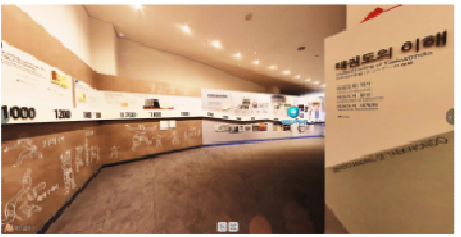
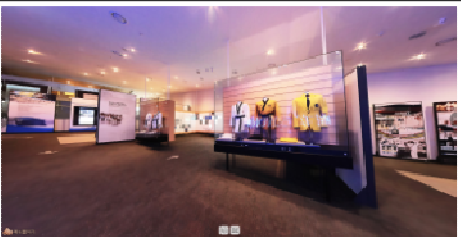
는데, 이는 디지털 기술과 태권도 라키비움 융합하여 지식자원을 대중들에게 효과적으로 전달하고 지식의 확장을 위한 정보의 연결을 위해서는 태권도 라키비움의 실감화가 필요하다.

태권도 라키비움의 실감화를 위한 핵심 기술은 VR이며, 360도 가상공간화로 거리 및 공간의 제약 없이 오프라인 관람과 동일한 수준의 전시와 교육을 진행해야 한다. 참여하고 체험할 수 있는 서비스로 지식자원의 실증이 되는 유물에 보다 쉽게 다가갈 수 있다.

현재 태권도 라키비움의 온라인 전시관은 라키비움 내부를 관람하는 것과 전시 물품에 대한 정보를 얻는 것 사이의 경계가 모호하다. <그림 2>를 보면 국립중앙박물관의 온라인 전시관은 이동 제약이 적어 원하는 곳으로 위치 이동이 쉽고 전시물이나 화면에 나오는 자료를 클릭하면 그에 관한 영상이나 사진과 같은 시

태권도 라키비움을 통한 지식자원의 축적과 활용 방안

그림 2. 국립중앙박물관과 국립태권도박물관의 온라인 전시관 모습

구분	국립중앙박물관	국립태권도박물관
그림 예시	 	 
제공 정보	자유로운 움직임이 가능하며 각 물품에 대한 정보를 문서, 이미지, 영상으로 설명하여 관람객의 이해를 돕고 있다.	이동할 수 있는 범위가 정해져 있고, 물품에 관한 설명, 확대 기능 또한 없어 태권도 정보를 얻기에는 어려움이 있다.

각적 자료를 제공하거나 전시품을 확대하여 자세히 근접하여 관람하는 듯한 화면을 제공한다.

송지성(2022)은 “국립중앙박물관은 조작 방식이 편리하여 접근 경로 및 유입이 매끄러웠으며, 정보의 정확성과 검색이 용이하고 전시품 캡션의 위치와 크기, 영상디자인이 잘 구현되었다”라고 평가하였다. 이러한 서비스를 통하여 온라인에서도 오프라인과 동일 또는 그 이상의 정보를 얻을 수 있을 것이다.

이처럼 태권도 라키비움 온라인 전시관도 실감화를 강화하기 위해 온라인 공간에서 전시품을 클릭하면 글, 사진, 영상, 설명을 제공하거나, 전시품을 확대하여 볼 수 있는 기능을 추가하여 관람 환경을 개선해야 한다. 더 나아가 AI를 적용해 전시품과 관련된 글이나 미디어 자료를 추가로 추천하는 서비스나, 입력된 정보만 전달하는 것이 아닌 관람객이 질문을 하면 그에 대한 답변을 할 수 있는 서비스 제공을 통해 관람객이 관람을 자율적으로 주도할 수 있

는 환경을 조성해야 한다.

3. 오감 체험 프로그램 구성

단순히 눈으로만 보는 것이 아니라 오감을 전시물을 느껴 지식자원을 체득할 수 있게 하는 프로그램 개발이 필요하다. 현대의 전시관은 수집, 보존된 유물이나 예술작품을 단순히 보여주는 일방적인 관람 형태에서 벗어나 관객의 체험을 통한 상호 교류와 커뮤니케이션의 공간으로 진화하고 있다(강재신, 이영주, 2019). 제한된 공간 쓰임을 넘어 다양한 감각을 사용할 수 있는 공간 활용이 증가하고 있는 것이다.

많은 전시 체험자들의 체험관 이용은 정보를 얻기 위한 목적이 있다. 더불어 지적 향유를 통해 휴식과 여유를 원하는 현대인의 생활 욕구를 반영하여, 심미적 요인과 체험적 요인을 우선적으로 고려할 수 있는 공간을 만들어야 한다(서미숙, 박보람, 2022). 태권도 라키비움 내

지식정보 체험관에서는 단순 체험보다는 오감을 자극하기 위해 상호작용이 가능한 인터랙션(Interaction) 기술을 사용할 수 있다. 인터랙션의 체험 방법인 기기 조작, 터치, 센서를 통해 정보를 제공하고, 교육 및 학습을 재미와 흥미를 유발하여 관람객에게 다가가 인지 체험 및 학습효과를 일으킬 수 있는 좋은 방법이다(심소연, 문정민, 2014).

태권도 라키비움 또한, 관람객들이 정보를 쉽게 얻을 뿐만 아니라, 심미적 체험이 요구된다. 이를 활용하여 관람객이 품새, 겨루기, 격파 영역을 각각 체험하고 종목 간의 공통점과 차이점을 학습하는 것을 목표로 태권도의 기술 체험 공간의 프로그램을 운영할 수 있다.

예를 들어 품새 구역에서는 품새에서 많이 사용하는 서기 자세와 손동작을 학습하고 자신이 멋있게 생각하는 품새 동작을 취한 뒤 기념 사진을 촬영할 수 있도록 구성한다. 또한, 겨루기 구역에서는 돌려차기, 뒤차기 등 발차기를 학습한 후 기계를 통해 본인의 차기 강도를 측정하여 선수, 또는 다른 사람들과 비교할 수 있는 프로그램을 개발한다. 마지막으로 격파 구역에서는 공중으로 뛰는 높이나 장애물 앞차기, 돌려차기의 송판 높이를 전시하고 그곳에 스크린을 통해 실제 사람 크기를 구현한 시범 영상이 재생되도록 구성한다. 이를 통해 대중들의 태권도 실태와 관련된 데이터를 수정할 수 있고, 참여자들은 태권도 기술을 직접 해봄으로써 자신의 실력을 타인과 비교하며 태권도에 대한 지식을 형성할 수 있다.

이 밖에 각 종목만의 기합 소리, 준비 자세 등의 차이점을 비교하고 모든 종목의 공격과 막기는 같은 기술이라는 것 등 다양한 정보를 제공할 수 있는 구역을 마련하고, 종목별 변천사와 발전 방향을 제시한다. 그리고 시대별 도

복이나 겨루기 호구와 같은 물품도 체험할 수 있도록 구성할 수 있다. 이와 같은 체험관의 유형은 현재 태권도원에서 운영하고 있는 ‘체험관 Yap!’이 있다. 하지만 국립태권도박물관 건물과는 떨어져 있어 태권도 지식자원의 효과적인 체험과의 연계가 적어 태권도 지식자원의 활용보다는 오락성 있는 체험 공간의 의미로 사용되고 있다. 이로 인해 같은 태권도원 안에 위치하고 있지만, 태권도 라키비움이 복합문화 공간으로써 지향해야 하는 지식자원 기반 오감형 체험 프로그램과는 구별되어 운영될 필요가 있다.

또한, 교육용 키트를 개발하여 태권도 지식자원에 대한 이해도를 높이고 태권도원에서의 경험을 추억하기 위한 기념품으로 남길 수 있다. 채정아, 김연희(2021)는 교육용 키트를 온라인 수업에 활용함으로써 아이들의 흥미와 호기심을 끌어올릴 수 있으며 자기 주도적이고 학습자의 의지 또한 높이는 방법이라고 말하였다. 직접 키트를 만드는 과정에 태권도 지식자원을 직간접적 교육이 가능하며, 온라인 또는 오프라인으로 교육함으로써 태권도의 흥미와 호기심을 이끌고 태권도에 대한 다양한 정보를 전달한다. 이는 태권도 지식자원을 활용한 교육용 상품으로서의 예시도 될 수 있다. 이와 같은 활동을 통해 오감을 사용하는 체험이 가능하도록 프로그램 구성 및 공간 활용이 필요하다.

IV. 태권도 라키비움 홍보

태권도 라키비움에는 태권도와 관련된 역사적 물품이나 태권도의 변천사 등 다양한 지식자원을 보유하고 있고 정보와 디지털 기술, 다른 문화 등과 융합하여 다양한 콘텐츠를 개발

태권도 라키비움을 통한 지식자원의 축적과 활용 방안

이 진행되고 발전되었으면 콘텐츠의 활용도와 접근성을 높이기 위한 홍보가 필요하다.

2017년도부터 2022년까지 태권도원을 방문객 중 태권도 라키비움을 방문한 사람은 12.4%로 매우 적다(조아영, 양채윤, 박지연, 박민하, 김수민, 2022). 이는 태권도원 방문객이 태권도원의 주요 콘텐츠 중 하나에 대한 매력을 상대적으로 느끼지 못하거나 존재에 대한 인식이 부족하기 때문이다. 적극적인 홍보 활동은 태권도 라키비움이라는 브랜드 자산 가치를 높일 뿐만 아니라, 향후 잠재 고객과 우호적인 태도를 형성하는 선행적인 중요 요인이다(한상설, 2010). 따라서 태권도 라키비움을 홍보하여 태권도 지식자원의 집대성을 알리고 접근성을 높이기 위해 홍보 마케팅이 필요하기에 다음과 같은 방안을 제시하였다.

1. 다방면의 매체를 활용한 홍보

태권도 라키비움은 태권도인뿐만 아니라 대중이 방문하여 태권도 지식정보를 획득할 수 있는 복합문화 공간이다. 현재 태권도원은 인스타그램, 유튜브, 카카오톡 채널과 같은 SNS에 공식 계정을 개설하여 박물관 전시 및 행사안내 등 다양한 정보를 온라인으로 홍보하고 있다(조아영 등, 2022). 또한, 지하철 스크린 광고, 버스 광고, 옥외전광판 등을 사용하여 태권도원 이미지 광고를 진행하고 있다(태권도진흥재단 마케팅부, 2023). 이러한 마케팅 활동은 태권도원의 방문객 수를 점차 증가시키는 요소 중 하나로 빠질 수 없는 중요한 요소이다.

따라서 태권도 라키비움을 통해 홍보하되 다방면의 매체를 활용해 효과적인 홍보가 필요하다. 예를 들어, 홍보 마케팅으로는 TV, 라디오 등 전통매체를 통하여 사람들에게 제품에 대한

인지와 관심을 유도하고, 인터넷에서 소비자의 정보 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 부가 정보를 제공함으로써 매체별 기능의 상호보완적 결합할 수 있는 방식이 있다(조시내, 한규훈 2016).

기존보다 더 많은 스크린 광고와 버스광고, 옥외전광판을 이용하고, 화려한 연출, 웅장한 사운드를 바탕으로 태권도 라키비움을 홍보해야 한다. 이렇게 오프라인에서 대중의 관심을 이끌고, 태권도 라키비움 홈페이지로 유도하여 접근성을 높인다. 그리고 학술모임이나 학술대회에 라키비움에 축적된 지식자원을 활용하도록 공모전이나 대회를 진행하는 등의 홍보 방식이 필요하다.

또한, 온라인에서도 포털사이트를 통해 태권도 라키비움의 접근성을 높여야 한다. 구글 검색은 자주 보는 문서를 맨 위로 올려주는 알고리즘을 가지고 있어서 대중이 자주 보는 사이트는 상위에 위치한다(김수아, 2020). 그래서 겨루기, 품새, 격파 등의 태권도 종목이나 태권도 역사 키워드를 직접 구글에 검색한 결과 위키백과, 나무위키, 블로그가 태권도 라키비움 웹사이트보다 상위에 위치하는 것을 알 수 있었다. 이는 사람들이 태권도 정보를 태권도 라키비움 웹사이트나 다른 기관이 아닌, 다른 사이트에서 정보를 얻는다는 것을 알 수 있다. 따라서 온라인 포털사이트에서 태권도 라키비움의 정보를 인용하거나 홈페이지의 방문을 유도하는 등의 방안을 모색하여 태권도 라키비움의 접근성을 높여 태권도 지식자원은 태권도 라키비움에 집대성되어있다는 것을 알린다.

2. 태권도 지식 관련 특별·기획전시

박물관을 통한 지식자원의 전달 방법으로 중요하게 작용하는 특별·기획전시는 단기전시,

특별전시, 테마전시, 순회전시 등과 같은 다양한 형식이 있다. 공간의 유형에 따라 운용법을 달리해 지식자원을 콘텐츠로 활용하면 관람객의 흥미와 재미를 유발하여 재방문을 유도할 수 있다(김원길, 2019). 상업광고형 홍보보다 태권도 지식자원을 활용한 특별·기획전시는 관람객에게 자연스럽게 라키비움을 홍보할 수 있는 방법이다.

태권도 라키비움에서 개최하는 특별·기획전시는 현재까지 25건으로 2015년도부터 2023년 인 지금까지 꾸준히 진행되고 있다(국립태권도 박물관). 하지만, 대부분의 특별·기획전시는 태권도원 내부에서 진행되고 있음에 따라, 태권도원 방문객 또는 지역주민들만이 전시를 관람하기 쉽다. 이는 태권도원을 방문할 계획이나 의사가 없을 경우 태권도 지식자원을 마주하기 어렵다는 것을 의미한다. 따라서 복합문화공간으로써 다양한 태권도 지식자원과 이를 활용한 콘텐츠를 보유하고 있는 태권도 라키비움을 축소하여 접근성이 높은 장소에서 지속적으로 특별·기획전시를 실시해야 한다.

태권도 기술은 특정 이미지를 전시하는 수준에서 벗어나 ‘동작’의 형태로 구현하여 보다 효과적으로 기술의 원리를 이해하고 오감으로 체감하여 태권도 지식을 쌓을 수 있도록 해야 한다. 이를 위해 시각적 자료를 더욱 풍부하게 구축할 수 있도록 4차 산업혁명 기술인 가상현실, 증강현실 등을 활용하고, 인터랙티브 로봇을 도입하여 학예사의 역할을 수행할 수 있도록 특별·기획전시를 준비해야 한다.

다양한 디지털 미디어를 활용한다면 디지털 미디어를 활용하면 전시품이 생동적이고 재밌는 환경을 구성할 수 있고, 이는 전시관을 더욱 풍부하게 하며, 정보를 효과적으로 전달할 수 있다는 장점이 있다(친친, 조정형, 2020).

또한, 즉각적으로 정보를 전달할 수 있다는 장점을 이용하여 관람객이 스스로 필요한 정보를 획득하게 하고, 관람을 통해 더욱 많은 문화지식을 학습하도록 도와줘야 한다. 이러한 경험을 통해 태권도 특별·기획전시는 관람객이 주체적으로 자신에게 적합한 정보를 탐색하며 참여자가 될 수 있도록 지식자원에 집중할 수 있도록 전시의 체제를 개선하고, 라키비움에 태권도의 많은 지식자원이 집약되어 있다는 것을 알려야 한다.

이러한 공간에 적용된 디지털 미디어를 통한 경험은 태권도 라키비움이라는 브랜드와 태권도에 대한 관심으로 연결되어 태권도 라키비움의 이미지를 긍정적으로 형성할 수 있다(천아진, 윤재은, 2020). 이것처럼 태권도 특별·기획전시에서도 디지털 미디어를 활용하여 모든 관람객의 요구를 충족시킬 수 있도록 주제에 맞는 공간의 연출과 활용이 요구된다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 지식기반사회에서 태권도 산업이 발전하기 위해 지식자원의 체계적 축적과 활용이 중요하다는 점에 공감하여 복합문화공간인 태권도 라키비움을 통해 태권도 지식자원의 활용성을 높이는 방안에 대해 고찰하였다. 이에 따라 도출된 결과는 다음과 같다.

첫째, 태권도 라키비움에 태권도 기술과 디지털 정보를 체계적으로 축적하고 지식 간의 연결성을 높여야 한다. 태권도의 다양한 지식자원을 한 곳으로 축적하거나, 디지털을 활용하여 태권도의 기술을 기록해야 한다. 웹에서 텍스트 정보를 가져오는 기술인 크롤링을 사용하여 체

계적인 기준에 의해 지식자원을 축적할 필요가 있다. 또한, 많은 데이터가 축적되고 공유될수록 그 효과가 커지는 개방형 플랫폼을 활용하여 태권도 지식자원을 수집하고, 태권도 라키비움 웹사이트에서 온라인상에 존재하는 태권도 지식자원을 연결하여 강화해야 할 것이다.

둘째, 태권도 라키비움의 지식자원을 기반으로 한 콘텐츠를 개발하고 공급해야 한다. 태권도 라키비움에서는 연령이나 지위에 따라 웹사이트의 디자인이나 내용구성을 달리해 차별화된 형태의 지식자원을 전달해야 한다. 또한, 온라인 태권도 라키비움 전시관을 실감화하여 온라인과 오프라인에서 동일한 수준의 지식자원을 얻을 수 있도록 해야 한다. 또한, 라키비움 내부에 오감을 활용한 태권도 지식자원 체험용 프로그램과 교육용 키트를 개발해 교육하며, 기념할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 태권도 라키비움의 역할과 보유하고 있는 지식자원을 홍보해야 한다. TV, 라디오 등 전통매체를 통하여 사람들에게 태권도 라키비움이 가진 정보와 그 역할 전달하여 태권도에 대한 이해와 관심을 유도하고, 인터넷에서 소비자의 정보 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 부가정보를 제공해야 한다. 그리고 온라인 포털사이트를 통해 태권도 라키비움 홈페이지의 접근성을 높여야 한다.

또한, 태권도 지식 관련 특별·기획전시를 지속적으로 실시해야 한다. 이때, 다양한 디지털 미디어를 활용하여 관람객이 주체적으로 자신에게 적합한 정보를 탐색하고 참여자가 되어 지식자원에 집중할 수 있도록 주제와 시간의 연속성, 체계성을 염두에 두어 특별·기획전시의 체제를 개선해야 할 것이다.

이상과 같이 과거와 현재, 미래를 잇는 태권도 라키비움은 여러 지식 공간의 특성을 한 곳

에 융합하는 의미를 가진다. 다만, 본 연구를 수행하는 과정에서 태권도 라키비움 구축 사업이 진행 중임에 따라 실제 공간의 구축을 기반으로 한 지식자원의 활용에 대한 고찰이 필요하다. 또한, 태권도 라키비움 활용에 대한 충분한 정보가 부족하고, 실제 박물관 방문객 및 지식자원 활용자에 관한 심층 연구가 부족한 만큼 다양한 연구 방법을 적용한 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

향후 이전 사회에서 중요한 자산으로 작용한 태권도 지식자원을 집대성하는 공간으로써의 한 곳에 제 역할을 다하는 것이 중요하다. 이러한 연구 결과는 태권도 라키비움의 의미와 역할에 근거하여 지식자원을 효과적으로 활용할 수 있도록 수집, 축적, 가공, 홍보의 순차적 차원에서 논의를 진행하였다는 점에서 연구의 의미가 있다. 향후 태권도 최초의 라키비움에 집대성된 태권도 지식자원은 다양한 디지털 기술을 활용한 콘텐츠로 개발되어 대중이 활용함으로써 태권도의 위상이 더욱 높아지길 기대한다.

참고문헌

- 강재신, 이영주(2019). 인터랙티브 미디어 체험 전시의 요소와 관람객 선호도에 관한 연구 -라스코전시관 공룡체험전의 사례 중심으로-. *디지털융복합연구*. 17(1), 319-325.
- 강정희(2022). 웹 크롤링의 데이터 수집행위와 경쟁법적 논의 - 대법원 2022. 5. 12. 선고 2021도1533 판결을 중심으로. *사법*. 1(61), 461-500.
- 고나영, 임재구(2022). 가상현실 스포츠 동작 및 동작 감지 스포츠데이터 기술을 체육수

- 업현장에 적용하기 위한 탐색적 연구. 한국웹니스학회지. 17(1), 137-143.
- 곽금선(2019). 연구자 네트워크 기반 역사콘텐츠 플랫폼의 구축 방안. 인문콘텐츠. (52), 63-86.
- 교육부(2000). 지식기반사회와 교육 (교육부 자료집). 1-3.
- 국립중앙도서관(2023). 사서지원. 국가전자. 주제명 검색. 2023년 6월 9일 발췌, <https://www.nl.go.kr/>
- 국립태권도박물관(2023a). 국립태권도박물관. 소식/참여. 새소식. 국립태권도박물관 라키비움 공사 관련 이용 안내. 2023년 6월 23일 발췌, <https://museum.tpf.or.kr/%EC%86%8C%EC%8B%9D%EF%BC%8F%EC%B0%B8%EC%97%AC%EB%B0%95%EB%AC%BC%EA%B4%80%EC%86%8C%EC%8B%9D/%EC%83%88%EC%86%8C%EC%8B%9D?action=read&action-value=812>.
- 국립태권도박물관(2023b). 국립태권도박물관. 전시. 특별기획전시. 2023년 6월 29일 발췌, <https://museum.tpf.or.kr/%EC%A0%84%EC%8B%9C/%EA%B8%B0%ED%9A%8D%EF%BC%8F%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%A0%84%EC%8B%9C/%EA%B8%B0%ED%9A%8D%EC%A0%84%EC%8B%9C>
- 김두한, 문병희(2019). 라키비움을 활용한 스포츠교육 지식정보의 공유 방안. 한국스포츠학회. 17(1), 363-369.
- 김민구, 반성범(2013). 모션 캡처 시스템 적용을 위한 실사 인체 크기 검출 기술. 한국정보기술학회논문지. 11(6), 163-170.
- 김수아(2020). 지식의 편향 구조와 혐오: 국내 위키 서비스 ‘여성혐오’ 논란을 중심으로. 미디어, 젠더 & 문화. 35(1), 141-183.
- 김원길(2019). 박물관 기획전시 계획 기준에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 홍익대학교 대학원.
- 김하경, 김연희(2021). 박물관 교육의 디지털 활용 방안 연구. 디지털예술공학멀티미디어논문지. 8(2), 167-178.
- 김현숙(2020). 크롤링을 이용한 공개데이터 수집·활용의 법적 쟁점에 대한 비판적 검토. 강원법학. 61, 217-252.
- 김홍광, 안중욱(2019). 소셜 네트워크 분석을 이용한 4차 산업혁명 기술 분야의 연구 동향 분석. 지적과 국토정보. 49(1), 113-121.
- 김휘강(2021). 데이터수집 목적 별 크롤링 활성화 제언. 한국콘텐츠학회지. 19(2), 13-18.
- 박영만(2002). 지식기반 사회의 평생교육. 교육논총. 19(19), 1-15.
- 박용남(2013). 스토리텔링 기법을 활용한 인문적 스포츠교육 프로그램 구안. 미간행 석사학위논문. 경상대학교 대학원.
- 박원모, 고종일, 김용석(2006). 모션캡처를 이용한 무형문화재의 기록 작성. : 국가지정 중요무형문화재 승무. 살풀이. 태평무를 중심으로. 문화재. 39, 351-378.
- 변윤정, 김연희(2021). 문화플랫폼으로서 온라인 박물관의 방향성 연구. 디지털예술공학멀티미디어논문지. 8(1), 37-48.
- 서미숙, 박보람(2022). 전시체험구성요소가 고객만족도에 미치는 영향 연구. 한국실내디자인학회 논문집. 31(2), 163-170.
- 손종현, 서근원(2013). 지식기반사회에 조응하는 대학 교양교육체제. 교양교육연구. 7(3)

- : 61-96.
- 송지성, 이민지(2022). VR 기술을 접목한 온라인 전시의 사용성 평가에 관한 연구 - 사용자 경험에 따른 UX디자인 요소를 중심으로-. 한국디자인문화학회지. 28(1), 213-223.
- 심소연, 문정민(2014). 어린이체험 전시관의 디지털미디어를 활용한 인터랙션 특성에 관한 연구. 한국디자인문화학회지. 20(1), 371-381.
- 안치영, 문상웅, 신은혜, 김홍준(2021). 효율적인 웹 크롤링, 데이터 분석 및 시각화 서비스 연구. 디지털문화아카이브지. 4(2), 113-122.
- 양길승(2011). 체험프로그램의 서비스품질과 체험요인이 재방문에 미치는 영향. 관광연구저널. 25(1), 23-40.
- 윤혜정, 박진현(2009). 트랜스미디어 방법론을 이용한 무용 기록 방안에 대한 연구 - 살풀이춤 무보집의 사례를 토대로. 무용역사기록학. 17(0), 145-168.
- 이규철(2020). 디지털 아카이브의 발전과 구축 동향. 건축. 64(5), 35-38.
- 이영석, 조정원(2016). 빅데이터의 교육적 활용 방안 연구. 한국산학기술학회논문지. 17(12), 716-722.
- 이정선 (2022). 포용적 가치 실현을 위한 대학 박물관의 관람객 포용 전략. 고문화. 177-214.
- 이정연, 전수현(2020). 빅데이터 분석을 통해 본 한국 위키피디아의 지식형성 과정에 관한 연구. 정보관리학회지. 37(2), 171-195.
- 조시내, 한규훈(2016). 온-오프라인 교차광고의 효과와 영향요인에 관한 연구. 디지털융복합연구. 14(3), 105-114.
- 조아영, 양채윤, 박지연, 박민하, 김수민(2022). 국립태권도박물관 중장기 발전방안 연구. 태권도진흥재단·국립태권도박물관.
- 채정아, 김연희(2021). 온라인 교육을 위한 어린이 체험 키트 개발연구 -박물관 사례를 중심으로-. 박물관학보. (40), 259-280.
- 천아진, 윤재은(2020). 디지털 미디어를 적용한 기업 홍보관의 특성 연구 : 스페이스 마케팅 전략을 중심으로. 한국공간디자인학회논문집. 15(7), 115-128.
- 친친, 조정형(2020). 디지털기술을 적용한 특별 기획전 관람객의 체험만족도에 관한 조사연구 : 국립중앙박물관을 중심으로. 한국융합학회논문지. 11(2), 127-137.
- 태권도진흥재단 마케팅부(2023). 홍보·대회협력. 태권도원 옥외 광고현황. 2023년 6월 19일 발췌, https://www.tpf.or.kr/tpf/contents/tpf0402.do?&schM=view&page=1&viewCount=10&id=65&schBdcode=_tpf_info05&schGroupCode
- 태권도라키비움(2023). 라키비움 소개. 국립태권도박물관. 2023년 6월 9일 발췌, <https://larchiveum.tpf.or.kr/ko/M000000353/html/view>.
- 한상설(2010). CEO평판, 기업홍보, 제품혁신이 브랜드 자산과 고객-브랜드 관계에 미치는 영향에 관한 연구 : 벤처기업 대상을 중심으로. 기업가정신과 벤처연구. 13(1), 69-86.
- 한상은, 박희진(2022). 디지털 아카이브의 위키데이터 활용방안 연구. 한국기록관리학회지. 22(1), 201-217.

국내·외 YouTube 빅데이터 기반 태권도 인식 조사를 통한 라키비움 디지털 영상관 인터페이스 최적화 연구 :코로나 전-후를 중심으로

박민성(한양대학교 ERICA)¹⁾ · 홍두영(한양대학교 ERICA), 백승영(한양대학교 ERICA)

국문초록

본 연구는 태권도에 대한 국내외의 인식을 파악하고, 이를 통해 디지털 영상관 인터페이스의 개선 방안을 도출하는 것을 목표로 하였다. 국내에서는 2016~2023년까지 총 2,323개의 YouTube 영상과 39,990개의 댓글, 해외에서는 1,478개의 영상과 49,750개의 댓글을 수집하여 분석하였다.

이 데이터는 텍스트 마이닝 기법을 이용하여 분석하였으며, 주요 키워드를 추출하고 이를 통해 주요 토픽을 도출하였다. 도출된 토픽은 '라키비움 태권도' 홈페이지의 디지털 영상관 인터페이스 개선을 위한 기초 자료로 활용되었다.

또한, 사용자의 시선 움직임을 분석하기 위해 시선추적장치(Eye Tracker dikablis Glasses)를 활용하여 17개의 영역으로 구분된 영역에 사용자의 시선 이동 패턴을 분석하고, 이를 바탕으로 인터페이스의 개선 방안을 제시하였다.

본 연구는 태권도에 대한 대중의 인식을 파악하고, 그 정보를 활용하여 디지털 영상관 인터페이스의 사용성을 개선하는 방안을 제시하였으며, 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 비대면 학습 콘텐츠 확대: 코로나 이후 비대면 환경에서 태권도 학습에 대한 수요가 증가하였다. 따라서 태권도 기술을 가르치는 비디오나 아트 트레이닝, 킥 퍼포먼스 등을 통한 학습 콘텐츠를 제공하면 YouTube를 통한 태권도 교육의 가능성을 확장할 수 있다.

둘째, 국제 교류 콘텐츠 강화: 태권도 영상에 대한 해외 반응이 증가한 것은, 태권도에 대한 전 세계적인 관심도와 함께 비대면 환경에서도 가능한 국제 교류의 중요성을 강조한다. 따라서 다양한 나라와 문화에서 온 사람들이 함께 태권도를 배우고 경험하며 소통하는 콘텐츠를 제공하면 더 많은 사람들이 태권도에 참여하고 관심을 가질 것이다.

셋째, 인터페이스 개선: 사용자의 시선 이동 패턴과 시선 고정 빈도를 분석하여 인터페이스를 개선함으로써 사용자 경험을 향상시킬 수 있다. 특히 사용자의 시선이 가장 적게 머무른 구역의 정보 전달 방식이나 구성을 개선하여 이용자들에게 필요한 정보를 더욱 효과적으로 전달할 수 있다.

주제어 : 태권도, 유튜브, 토픽모델링, 태권도라키비움, 문화산업

1) asdcf2405@hanmail.net

I. 서론

1. 연구의 필요성

라키비움(Larchiveum)이라는 용어는 「The Institute of Museum and Library Services (IMLS)」가 지원한 대규모 다중 사용자 게임 (massively multiplayer online game; MMOG)의 수집과 보존을 위한 프로젝트와 관련하여 2008년 「Library Journal」과의 인터뷰에서 Megan Winget이 처음 제시한 개념으로 도서관(Library), 기록관(Archives), 박물관(Museum)의 주요 역할을 하나의 기관으로 통합하려는 의도를 담고 있다(Zorich, D., Waibel, G., & Erway, R., 2008).

이는 다양한 형식의 정보와 기록을 한 곳에서 수집하고 관리하는 일종의 합성적 기능을 수행함을 의미한다. 즉, 각각의 기관이 보유한 공통 역할을 한곳으로 통합함으로써, 운영에 드는 비용을 절약하고, 이용자들에게 보다 편리한 접근성을 제공하는 데 초점을 맞추고 있다(최영실, 2013).

유소연과 김지현(2022)에 따르면 라키비움은 현대 산업기술 발전과 디지털 자원 증가의 반영으로 전통적인 도서관, 기록관, 박물관의 자료 수집의 범위를 넘어서 자료와 서비스의 경계가 점점 흐려지고 있다고 보고하였고, 라키비움에 대해 신선하고 다양한 정보와 다양한 매체를 접할 수 있는 현대적인 복합공간으로 볼 수 있다고 하였다.

이러한 공간은 라키비움 설계에서 핵심적인 요소로, 이용자의 요구에 따라 다양한 매

체의 정보 자원을 제공할 수 있는 네트워크 환경, 물리적인 시설 및 설비가 구비되어 있어야 하며, 더불어 공간은 전시, 열람, 토론 그리고 정보 서비스를 제공하는 기능도 포함해야한다고 하였다. 특히, 세계경제포럼에서 제시된 ‘제4차 산업혁명’ (Schwab, Klaus, 2017) 이후 우리 인류는 실시간 정보의 획득 및 소비에 있어 큰 변화를 맞이하였고, 특히 온라인을 통해 문화생활을 즐기는 것은 일상의 일부가 되었다(왕서기, 김유미, 2022).

이러한 온라인 문화생활이 급속도로 발전한 계기는 2020년에 발생한 코로나19 대유행은 온라인 가상 활동을 일상화시키는 데 큰 역할을 하였고, 이로 인해 정보 유통과 소비는 더욱 가속화되었다. 이러한 이유로 많은 플랫폼이 진화되어 정보의 획득과 소비는 이전보다 더욱 쉽고 빠르게 이루어지고 있으며, 이동통신기기를 이용해 문화생활을 즐기는 것은 이제 일상의 한 부분이 되었다.

코로나19 대유행은 개인의 일상, 산업 구조, 그리고 미디어 생태계에 큰 변화를 가져왔다. 특히, 전 세계인이 대표적으로 사용하는 미디어인 YouTube의 이용 시간을 분석한 빅데이터 결과를 보면 이 변화의 규모를 짐작할 수 있다. 2005년 서비스를 시작한 이후, 2020년 9월 현재 한국에서만 83%, 즉 4,319만 명의 사람들이 한 달에 평균 17일, 거의 30시간 동안 이 플랫폼을 이용하고 있다는 것이 확인되었다(Kim, G. j. 2020).

이런 변화 속에서 라키비움의 지식을 어떻게 활용해야 할까? 바로 이 부분에서 ‘빅데이터 분석’의 중요성이 도드라진다. 이용 시간, 행동 패턴, 선호하는 콘텐츠 등 수많은 데이터를 수집하고 분석함으로써, 우리는 사람들의 미디어 사용 현황을 정확하게 이해하게

된다. 이러한 데이터는 단순한 수치를 넘어서, 사람들이 어떤 콘텐츠를 선호하는지, 어떤 콘텐츠가 화제가 되는지, 어떤 시기에 어떤 콘텐츠가 더 많이 볼 수 있는지 등의 통찰력을 제공하게 된다.

또한 이러한 분석은 라키비움의 지식 활용을 더욱 효율적으로 만들어준다. '빅데이터 분석'이 제공하는 통찰력은 라키비움의 서비스 개선과 콘텐츠 전략 개발에 중요한 가이드라인이 된다. 더 나아가 태권도 문화유산 홍보를 위한 적용 가능성을 모색하는데 있어서도 큰 도움이 될 것이다. 이러한 분석을 통해 소비자에게 더 많은 관심을 끌 수 있는 서비스를 개발하고, 사용자 경험을 향상시킬 수 있다. 따라서, 빅데이터 분석은 라키비움의 지식을 활용하여 서비스를 개선하고, 사용자에게 보다 많은 가치를 제공하는데 중요한 역할을 한다는 것을 명확하게 보여준다. 이러한 이유로, 빅데이터 분석을 라키비움에 적용하는 것은 필수적이며, 이 연구의 당위성을 충분히 부여한다.

또한, 본 연구는 텍스트 마이닝을 활용하여 YouTube에서 태권도 관련 키워드의 빈도를 분석하고, 이를 통해 태권도의 관련 이슈와 트렌드를 파악함으로써 콘텐츠 제작의 참고자료로 활용할 수 있게 된다. 특히, 코로나 전-후의 YouTube 텍스트 데이터를 분석하여, 사람들의 생활 패턴 변화와 그에 따른 태권도 관련 키워드의 변화를 관찰함으로써, 시대의 변화에 따른 태권도 트렌드를 신속하게 파악하고자 하였다.

나아가 본 연구에서는 실제 토픽을 콘텐츠로 제공하는 실험실 상황에서 '아이트래킹 시스템(Eye-Tracking System)'을 적용하여, 라키비움의 홈페이지 사용자 인터페이스(UI)의

이용 패턴을 분석하고자 한다. 이 기술은 사용자의 눈동자 움직임을 추적하여 사용자의 관심사와 행동 패턴을 파악할 수 있어, 이를 통해 홈페이지의 사용성 문제점을 파악하고 개선할 수 있을 것이다.(서은선, 2016).

본 연구의 중요성은 '태권도 라키비움'이라는 새롭고 독특한 정보기관 형태에 적합한 디지털 서비스를 제공하는 것이라는 목표에서 시작한다. 빅데이터 기반 텍스트 마이닝을 활용하면 실시간으로 사용자들의 관심사와 트렌드를 파악하며, 이를 통해 라키비움의 서비스를 개선하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

그러나 그것만으로는 충분치 않다. 사용자들이 정보를 찾고 이해하는 과정 역시 중요하다. 따라서 이 연구에서는 텍스트 마이닝 분석 결과를 실제 태권도라키비움 홈페이지에 적용함으로써 개선이 필요한 부분을 '아이트래킹 시스템'을 사용해 진단하고 사용자들의 시선 이동 패턴을 분석하려 한다. 이를 통해 라키비움의 디지털 플랫폼에서 어떤 요소가 사용자의 관심을 끄는지, 어떤 부분이 무시되는지 알아낼 수 있다.

따라서 이 연구는 궁극적으로 '태권도 라키비움'의 활용 방안을 제시함에 목적이 있으며, 이를 통해 태권도라키비움의 지식활용 방안에 대한 향후 발전을 어떻게 도모할지에 대한 토론을 이끌어낼 것이다.

II. 연구방법

1. 분석대상

국내의 경우 YouTube에 게시된 '태권도문

화, 가치, 산업’의 키워드를 사용했으며, 해외의 경우 ‘Taekwondo Culture, Industry, Merit’ 키워드를 사용하여 영상제목을 크롤링하였다. 데이터 수집은 (주)CYRAM에서 학생교육용 목적으로 배포하는 YouTube Collector를 사용하였다. 국내 데이터는 총 2,323개의 영상과 39,990개의 댓글이 검색되었고, 해외는 총 1,478개의 영상과 49,750개의 댓글이 검색되어 이를 원본 데이터로 활용하였다.

2. 텍스트마이닝 분석 및 전처리

텍스트 마이닝(Text Mining)은 많은 양의 비정형 텍스트 데이터에서 유용한 정보를 추출하고, 이를 분석하여 의미 있는 결과를 도출하는 과정을 의미한다(이정민, 2017). 이는 기계 학습, 통계, 자연어 처리 등의 기술을 이용하여 수행되며, 텍스트 마이닝의 주요 과정은 다음과 같다(이용국 박재현, 2017).

1단계에서는 데이터 수집은 웹 크롤링, API, 데이터베이스 등 다양한 방법으로 텍스트 데이터를 수집한다.

2단계에서는 텍스트 데이터를 분석 가능한 형태로 변환하는 과정으로 토큰화(명사추출), 단어정제(불필요한 단어 삭제, 의미가 비슷한 용어 통합), 정규화 등이 포함된다. 그리고 영어는 대문자와 소문자를 직접 식별해 이를 하나로 통합하는 과정을 수행해야한다.

3단계에서는 2단계에서 전처리 한 텍스트로부터 유용한 특성을 추출한다. 이때, 단어 빈도를 통해 워드클라우드를 생성한다.

4단계 토픽모델링 분석 추출된 키워드의 특성을 이용하여 기계 학습 모델을 학습시키고, 데이터의 패턴, 경향, 관계 등을 분석한다.

5단계 분석된 결과를 전문가 집단과 함께 해

석함으로서 토픽을 명명 한다. 위 단계로 연구를 수행하면 텍스트마이닝 분석을 수행할 수 있다.

이후 전처리 단계에서는 다음과 같은 순서로 데이터를 크리닝 하였다. 1단계 수집된 데이터를 토대로 YouTube Data Collector에 포함 된 기능인 ‘Preprocess’에서 Target Data를 ‘Video’로 설정하고, 각 언어(한국어, 영어)에 따라 명사(Noun)만을 추출한다. 이후 Excel 시트에 높은 빈도 순서로 나열된 단어에서 삭제해야할 용어들을 수동으로 처리하였다. 제외어는 ‘태권’과 ‘태권도’등으로 설정하였으며, 해외는 Taekwondo와 영어가 아닌(스페인어, 불어, 포르투갈어, 이탈리아어)등으로 설정하였다. 이후 Thesaurus에 통합해야할 단어를 넣고, Exception에 제외해야할 단어를 삽입 한 후 다시 명사추출을 실시하였다. 이 과정 중 국내와 해외 데이터에서 삭제된 단어의 Sample은 <그림 1>과 같다.

3. 시선 추적결과를 활용한 라키비움 디지털 영상관 인터페이스 재구성

시선 추적 기술은 개인의 시선 운동을 고해상도로 측정하여, 어떤 시각적 자극에 대해 어느 정도의 주의를 기울였는지, 어떤 부분에 집중했는지 등을 분석할 수 있다. 이를 통해 의도적인 주의 집중과 비의도적인 주의 집중을 식별하고 정량화할 수 있다. 이러한 정보는 인간의 인지 과정과 관련된 다양한 연구 분야에서 활용될 수 있다. 즉, 인간의 시선 운동은 의도적인 행위로서, 목적을 지향하며 두뇌의 인지과정과 밀접하게 연결되어 있다는 점을 강조할 수 있다. 따라서 시선 추적 기술을 사용하여 인터페이스를 감상할 때 나타나는 안구의 움직임

을 추적함으로써, 의도적이고 비의도적인 주의 집중을 파악하고 이를 정량화하는 것이 가능하다(Baars & Gage, 2010).

1) 실험방법

이 연구는 토픽모델링을 수행한 뒤 이를 통해 도출된 결과를 ‘라키비움 태권도 홈페이지 내 디지털 영상관의 인터페이스’ 사용성을 개선하고자 하는 것이 목적이었다. 이를 위해, 선행연구에서 제시하는 방법을 토대로 시선 추적기를 활용하여 사용자의 시선 움직임과 패턴을 분석하였으며, 토픽 모델링 결과를 바탕으로 인터페이스를 재구성하였다(성기원, 이진표, 2004).

첫 단계에서는 토픽 모델링을 이용하여 인터페이스에 포함될 주요 카테고리를 추출하였다. 토픽 모델링의 결과로 얻어진 카테고리는 인터페이스의 각 구역에 배치되어, 사용자들의 시선 움직임에 영향을 줄 것으로 예상되었다.

두 번째 단계에서는 <그림 1>과 같이 시선 추적장치를 이용하여 사용자의 시선 움직임을 분석하였다. 이때 사용된 시선추적장치는 독일 제품인 Ergoneers사의 제품인 Eye Tracker dikablis Glasses를 사용하였다. 각 사용자의 시선 데이터는 실시간으로 수집되었으며, 이를 바탕으로 각 인터페이스 구역의 주목도를 계산하였다. 이 데이터는 히트맵으로 시각화되어, 사용자의 시선이 주로 어떤 구역에 집중되는지를 나타내었다.

세 번째 단계에서는 사용자의 시선 이동 패턴을 분석하였다. 특정 시선 이동 패턴(예: 1→2, 1→2 등)이 두 번 이상 반복될 경우, 이를 빈도수 1로 하였다(김선진, 김충일, 2012; 조혜수, 2022). 이 방식을 통해, 사용자의 시선이 어떻게 인터페이스 간을 이동하는지에 대한 패턴

을 분석할 수 있었다. 이 데이터는 시각화 도구를 통해 명확하게 표현되었다.

이 연구 방법을 통해, 사용자의 시선 움직임과 시선 이동 패턴을 기반으로 하는 인터페이스 재조정의 효과를 분석하였다. 이 결과는 ‘라키비움 태권도’ 홈페이지의 디지털 영상관 인터페이스의 사용성을 향상시키는데 기여하고자 하였다.

2) 실험절차

다음 <그림 3>은 우선 빨간점이 있는 PPT화면을 대상자는 주시하고 있다가 갑자기 바뀌는 화면인 ‘라키비움 태권도 홈페이지 내 디지털 영상관’ 기존 인터페이스 화면을 주시하게 된다. 여기서 흥미로운 주제를 찾는 과제를 주었고, 10초간 주시하게 한 뒤 두 번째인 토픽모델링결과를 토대로한 조작된 인터페이스를 동일하게 10초간 주시하게 하였다. 이때 사용성의 편의성을 증진시키고자 각 키워드별로 세로 선을 그어 구분함으로써 가독성을 증진시켰다.

4. 자료처리

본 연구는 Net miner를 활용하여 텍스트마이닝 LDA알고리즘 동적 토픽모델링을 수행하였고, 코로나 전-후 시점을 비교하기 위해 2016~2019년까지를 1구간(코로나 전 시점)으로 2020~2023년까지를 2구간(코로나 후 시점)로 각각 4년씩 할당하였다. 이후 빈도수에 따른 백분율을 SPSS v. 27의 기술통계를 사용하여 연도별로 나타난 토픽의 비율을 토픽점유율로 시각화하여 트렌드 추세를 분석하였다.



그림 1. 착용장면



그림 2. 실제 실험장면



그림 3. 실험절차

III. 연구결과

1. 토픽모델링결과

1) 국내 유튜브 검색결과(1위~30위)

〈표 1〉과 〈그림 2〉는 국내 유튜브 검색결과 키워드에 빈도를 나타낸다.

우선 가장 높은 빈도를 나타낸 키워드는 세계였으며, 총 647회의 빈도를 나타냈다. 이후 청춘 640회, 성인 625회, 협회 623회, 수련 607회, 품새 571회, 선수 488회, 운동 486회, 한국 454회, 일본 445회, 겨루기 441회, 학교 434회, 대한민국 374회, 교육 367회, 체육관 346회, 대

표 346회, 방송 317회, 발차기 300회, 국기원 288회, 초등 287회, 채널 286회, 격파 281회, 연맹 278회, 체험 274회, 사범 273회, 반응 266회, 대학교 261회, 가치 255회, 고등 242회, 한류 232회로 나타났다.

표 1. 국내 유튜브 1~30위 키워드

	키워드	Freq.
1	세계	647
2	청춘	640
3	성인	625
4	협회	623
5	수련	607
6	품새	571
7	선수	488
8	운동	486
9	한국	454

10	일본	445
11	겨루기	441
12	학교	434
13	대한민국	374
14	교육	367
15	체육관	346
16	대표	346
17	방송	317
18	발차기	300
19	국기원	288
20	초등	287
21	채널	286
22	격파	281
23	연맹	278
24	체협	274
25	사범	273
26	반응	266
27	대학교	261
28	가치	255
29	고등	242
30	한류	232

2) 해외 유튜브 검색결과(1위~30위)

우선 가장 높은 빈도를 나타낸 키워드는 Meme으로 총 199회의 키워드가 나타났다. 이후 YouTube 119회, Art 99회, Kick 97회, com 86회, Performance 84회, Korea 80회, Game 80회, CCCB 66회, Fight 54회, Festival 53회, Accurate Battle Simulator 53회, training 52회, Demonstration 51회, Film 49회, Team 45회, Website 44회, Twitter 44회, Taekwondo Culture Expo 43회, Youtube 41회, Time 40회, Technique 40회, Tabs 40회, Belt 40회, Aula 40회, sport 39회, Korean culture 39회, Show 38회, News 37회, Cultural 37회, Ufc 36회, Year 34회, Self 34회, Shorts 33회, Dance 33회, South Korea 32회, Para 32회, Defense 32회, Championship 32회, Arirang 32회, Tchagui 31회, K Culture 31회, Comment 31회, Bruce 31회의 빈도를 나타냈다.

표 2. 해외 유튜브 1~30위 키워드

순 위	키워드	Freq.
1	Meme	199
2	YouTube	119
3	Art	99
4	Kick	97
5	com	86
6	Performance	84
7	Korea	80
8	Game	80
9	Fight	54
10	Festival	53
11	Accurate Battle Simulator	53
12	training	52
13	Demonstration	51
14	Film	49
15	Team	45
16	Website	44
17	Twitter	44
18	Taekwondo Culture Expo	43
19	Youtube	41
20	Time	40
21	Technique	40
22	Tabs	40
23	Belt	40
24	Aula	40
25	sport	39
26	Korean culture	39
27	Show	38
28	News	37
29	Cultural	37
30	Ufc	36

2. LDA알고리즘 토픽모델링 결과

1) 국내 유튜브 결과 및 토픽점유율

Topic1의 키워드는 청춘, 성인, 수련, 운동, 대한민국으로 군집되었으며, “청소년 및 성인 수련”으로 명명하였다. 점유율의 경우 코로나 전보다 후에 약간 증가하는 추세였다.

Topic2의 키워드는 품새, 겨루기, 선수, 학교, 협회로 군집되었으며, “태권도 - 품새, 경기, 기관” 명명하였다. 코로나 전-후로 큰 변동이 없는 것으로 나타났다.

Topic3의 키워드는 세계, 뉴스, 교육, 산업, 국기원으로 군집되었으며, “국제적 태권도 동향” 으로 명명하였다. 또한 코로나 전 높은 점유율로 시작해서 코로나 후 급격하게 감소되는 결과가 나타났다.

Topic4의 키워드는 “태권도 영상에 대한 해외 반응” 로 명명하였고, 이 토픽은 코로나를 기점으로 급격하게 증가하는 것으로 나타났다.

표 3. 국내 토픽점유율

Topic	코로나 전 (2016~2019)	코로나 후 (2020~2023)
Topic1	6.1%	9.5%
Topic2	30.3%	32.9%
Topic3	49.1%	29.6%
Topic4	14.5%	28.0%

2) 해외 유튜브 결과 및 토픽점유율

Topic1의 키워드는 Game, Fight, YouTube, Art, Belt으로 군집되었으며, '태권도 경기와 YouTube 아트'로 명명하였다. 점유율은 코로나 전보다 후에 약간 증가하는 추세였다.

표 4. 국내 유튜브 LDA알고리즘 토픽모델링 결과

주제	키워드1	키워드2	키워드3	키워드4	키워드5
Topic1	청춘	성인	수련	운동	대한민국
Topic2	품새	겨루기	선수	학교	협회
Topic3	세계	뉴스	교육	산업	국기원
Topic4	일본	반응	한국	발차기	미국

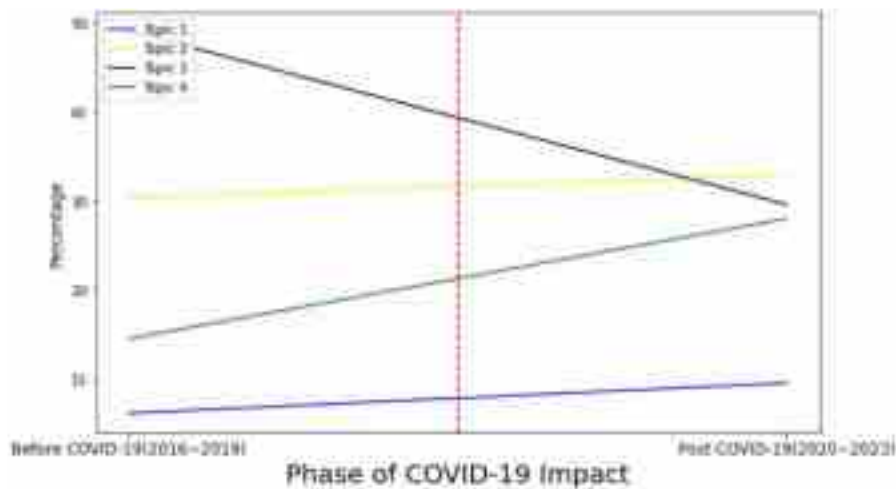


그림 4. 코로나 이전-이후 국내 토픽점유율

Topic2의 키워드는 Festival, Korea, Tabs, Performance, Demonstration으로 군집되었으며, '대한민국의 축제와 시범공연 퍼포먼스'로 명명하였다. 점유율은 코로나를 기점으로 급격하게 감소하는 것으로 나타났다.

Topic3의 키워드는 Meme, Istargram, Facebook, com, Para으로 군집되었으며, “소셜 미디어와 인터넷 커뮤니티에서의 밈 문화”로 명명하였다. 점유율은 코로나 전 높은 낮은 상태에서 코로나 후 약간 증가된 것으로 나타났다.

Topic4의 키워드는 Kick, Art, training, YouTube, Performance로 군집되었으며, “아트 트레이닝과 킥 퍼포먼스: YouTube 특집”으로 명명하였다. 점유율은 코로나를 기점으로 급격하게 증가하는 것으로 나타났다.

표 5. 해외 토픽점유율

Topic	코로나전 (2016~2019)	코로나후 (2020~2023)
Topic1	18.6%	22.1%
Topic2	50.0%	21.6%
Topic3	5.7%	13.7%
Topic4	25.7%	42.5%

표 6. 해외 유튜브 LDA알고리즘 토픽모델링 결과

주제	키워드1	키워드2	키워드3	키워드4	키워드5
Topic1	Game	Fight	YouTube	Art	Belt
Topic2	Festival	Korea	Tabs	Performance	Demonstration
Topic3	Meme	Istargram	Facebook	com	Para
Topic4	Kick	Art	training	YouTube	Performance

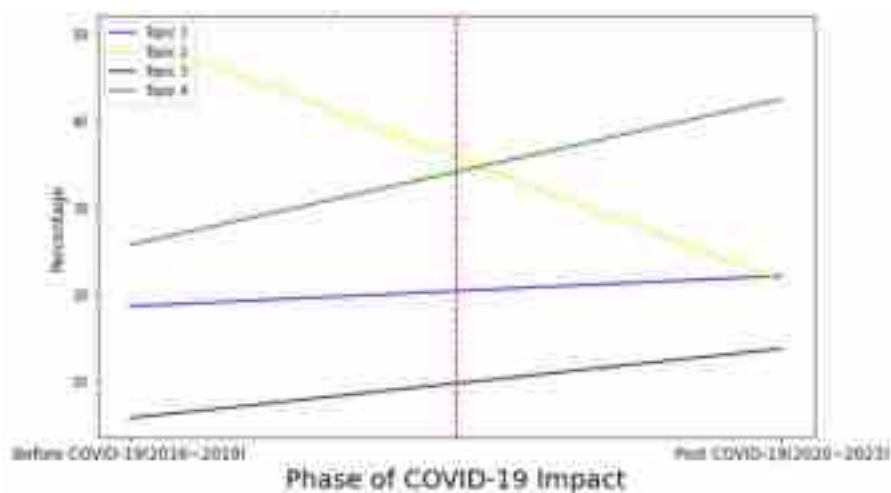


그림 5. 코로나 이전-이후 해외 토픽점유율

2. 시선추적결과



그림 6. 태권도 라키비움 기존 인터페이스



그림 7. 토픽모델링 결과를 적용한 인터페이스 재구성

1) 원본 인터페이스 시선고정빈도

다음 <표 7>는 라키비움 홈페이지의 디지털 영상관의 인터페이스 원본 상태에서 시선 고정 빈도를 보여준다.

1번 영역에서의 시선 고정 빈도는 20회로, 전체의 약 3.4%를 차지하였다. 이후 2번 10회로, 전체의 약 1.7%를 차지하였다. 3번 6회 1.0%, 4번 17회 2.9%를, 5번 1회 0.2%, 6번 9회 1.5%, 7번 14회 2.4%, 8번 13회 2.2%를 차지하였다. 아울러 9번 9회 1.5%, 10번 27회 4.6%, 11번 17회 2.9%, 12번 17회 2.9%, 13번 23회 3.9%, 14번 11회 1.9%, 15번 1회 0.2%, 16번 8회 1.4%, 17번 0회로 0%를 차지하였다. <표 8>에서 확인할 수 있는 바와 같이, 원본 인터페이스에서 가장 시선이 자주 고정된 구역은 10번 영역이 차지하였다. 이어서, 13번이 두 번째로 높은 빈도를 기록하였다. 반면에, 5번, 15번, 17번 구역은 사용자의 시선이 가장 적게 고정된 구역들로 나타났다.

표 7. 인터페이스 원본 시선고정빈도

시선고정영역	빈도	퍼센트
1	20	3.4
2	10	1.7
3	6	1
4	17	2.9
5	1	0.2
6	9	1.5
7	14	2.4
8	13	2.2
9	9	1.5
10	27	4.6
11	17	2.9

12	17	2.9
13	23	3.9
14	11	1.9
15	1	0.2
16	8	1.4
17	0	0

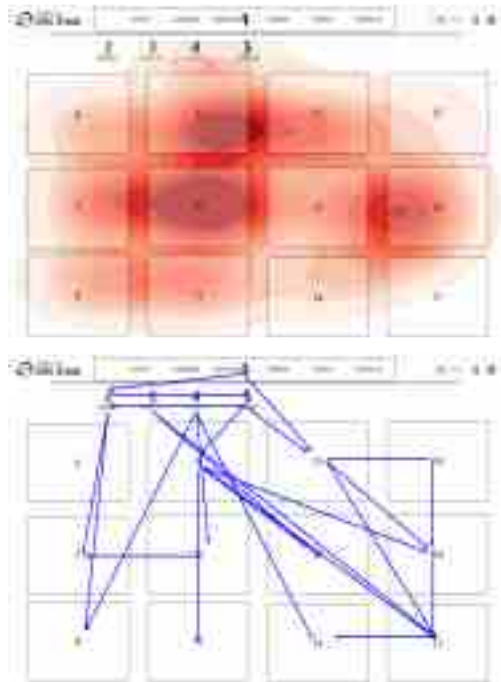


그림 8. 원본 인터페이스 시선고정빈도분포 히트맵 시각화 및 시선이동패턴

2) 재구성 된 인터페이스 시선고정빈도

다음은 토픽모델링 결과를 반영하여 재구성된 인터페이스 사용자의 시선추적에 따른 시선 고정 빈도 결과이다. 우선, 1번은 77회 13.2%으로 나타났고, 이어 2번 47회 8.0%, 3번 33회 5.7%, 4번 14회 2.4%, 5번 9회 1.5%, 6번 44회 7.5%, 7번 49회 8.4%, 8번 43회 7.4%, 9번 42회

7.2%, 10번 38회 6.5%, 11번 46회 7.9%, 12번 26회 4.5%, 13번 39회 6.7%, 14번 18회 3.1%, 15번 15회 2.6%, 16번 31회 5.3%, 17번 13회 2.2%를 차지하였다.

〈표 8〉에서 볼 수 있듯이, 사용자의 시선이 가장 많이 머무른 구역은 마커 1번 구역이 차지하였다. 이후 2번, 7번 구역이 사용자의 시선고정빈도가 높은 것으로 나타났다. 반면에 마커 4번, 5번 구역은 사용자의 시선이 상대적으로 적게 머무른 구역을 나타냈다.

〈그림 9〉는 인터페이스의 각 구역에 사용자의 시선이 얼마나 자주 머무는지에 대한 정보를 제공하며, 인터페이스 개선 및 사용자 경험 최적화에 중요한 참고 자료가 된다. 이런 방법으로, 시선 추적기를 활용하여 라키비움 디지털 영상관 인터페이스의 사용자 시선 이동 패턴과 시선 고정 빈도를 분석하였다.

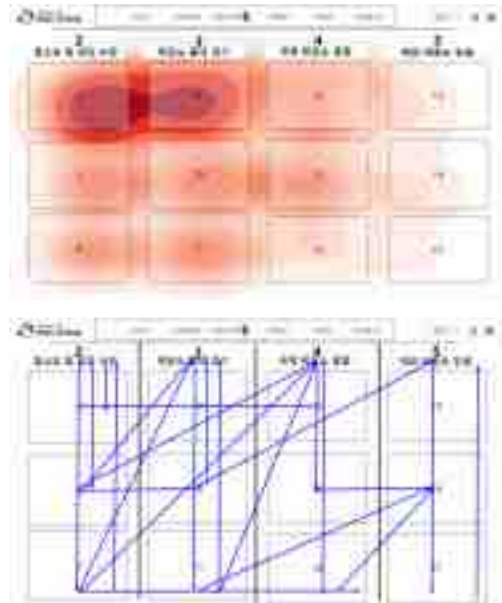


그림 9. 재구성 된 인터페이스 시선고정빈도분포 히트맵 시각화 및 시선이동패턴

표 8. 인터페이스 재구성 후 시선고정빈도

시선고정영역	빈도	퍼센트
1	77	13.2
2	47	8
3	33	5.7
4	14	2.4
5	9	1.5
6	44	7.5
7	49	8.4
8	43	7.4
9	42	7.2
10	38	6.5
11	46	7.9
12	26	4.5
13	39	6.7
14	18	3.1
15	15	2.6
16	31	5.3
17	13	2.2

IV. 논의

라키비움은 이용자의 필요에 따라 다양한 매체와 형태의 정보 자원을 제공하는 기능과 시설이 결합된 복합 문화 공간으로 인식되고 있다. 현대의 정보 기술 환경 변화는 도서관, 기록관, 박물관의 역할을 재구성하면서, 온라인 서비스의 중요성을 더욱 강조하고 있다. 이러한 변화는 이용자의 다양한 요구를 충족시키기 위해 프로그램을 운영하는 실질적인 공간의 필요성을 강조되고 있음을 시사한다(조현양, 김홍렬, 박종도, 2015). 이런 점에서 이 연구는 YouTube의 빅 데이터를 활용한 텍스트 마이닝 결과를 라키비움 홈페이지의 디지털 영상관에 적용함으로써, ‘어떤 종류의 콘텐츠를 어떻게 배치’하는 것이 가장 효과적인지에 대한 구체적인 지침을 제공한다. 따라서 이 연구를 통해 ‘라

키비움'이라는 온라인 복합 문화 공간에서 제공되는 정보와 서비스가 이용자의 필요와 요구에 최적화될 수 있도록 하며, 이를 통해 라키비움의 복합성과 효율성을 더욱 높일 수 있을 것으로 기대한다.

1. 국내 YouTube 결과 및 토픽 점유율

국내 YouTube에서 태권도에 대한 관심이 청소년 및 성인의 수련에서 품새와 경기 그리고 태권도를 주체하는 기관에 대한 토픽으로 확장되었다는 점은 주목할 만하다.

즉, '청소년 및 성인 수련'과 관련된 Topic1은 코로나 전보다 후에 약간 증가한 것으로 보아, 집에서 진행할 수 있는 홈트레이닝의 확산과 비대면 운동 수요가 증가함에 따라 수련에 대한 관심이 상승하였음을 알 수 있다. 또한, 이는 세대 간의 교류와 건강에 대한 중요성 인식의 증대를 반영하는 측면도 있다.

Topic2인 '태권도 - 품새, 경기, 기관'은 코로나 전과 후에 변동이 거의 없었다. 이는 태권도의 기본적인 요소와 관련된 콘텐츠가 시대와 상황에 불구하고 계속해서 관심을 받고 있음을 보여준다.

Topic3인 '국제적 태권도 동향'은 코로나 이후에 급감하였는데, 이는 코로나19의 세계적 대유행으로 인해 국제 교류와 이벤트가 줄어들면서 국제적인 동향에 대한 정보 수요가 감소하였음을 보여준다.

반면에 Topic4인 '태권도 영상에 대한 해외 반응'이 증가한 것은, 코로나 상황에서도 비대면으로 국제 교류를 이어갈 수 있는 YouTube 플랫폼의 중요성을 강조한다.

이와 관련하여 최영현, 천택이, 이규혜(2020)의 연구에서는 한국의 전통 의상인 신한복을

입은 K-POP 가수들의 YouTube 영상에 대한 국내외 반응을 분석하였다. 이 연구는 해외 YouTube 사용자들이 한국 의상에 대한 감탄과, 이를 보며 자부심을 느끼는 국내 사용자들의 반응을 조사하였다. 이와 유사하게, 코로나19로 인한 국제적 교류의 제한 속에서도 태권도를 전파하고자 하는 젊은 한국인들의 열망이 YouTube에서 반영된 것을 볼 수 있다.

이러한 결과는 라키비움이라는 플랫폼이 단순히 정보 제공의 수단이 아니라 MZ세대의 창의적 참여를 촉진하는 중요한 톨로서의 역할을 강조한다. 이렇게 변화하는 디지털 트렌드를 이해하고 적용하는 것은 코로나 시대의 중요한 과제로 보인다.

따라서 코로나19의 영향으로 국내외 태권도 커뮤니티에서 관심사와 정보 수요가 어떻게 변화하였는지를 보여주며, 앞으로 태권도 콘텐츠 제작 시 이를 고려하여 독자들의 관심을 끌 수 있는 콘텐츠를 만들어내는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 생각된다.

결론적으로, 라키비움은 이를 위해 코로나 시대에 더욱 중요해진 디지털 플랫폼을 통한 국제 교류와 MZ세대의 정보 SNS 및 YouTube 플랫폼 활용 패턴을 이해하고 이를 활용하는 것은 중요하다는 점이 분석결과에 반영되었다.

2. 해외 YouTube 결과 및 토픽 점유율

해외에서는 태권도 경기와 YouTube 아트, 대한민국의 축제와 시범공연, 소셜미디어와 인터넷 커뮤니티에서의 밈 문화, 그리고 아트 트레이닝과 킥 퍼포먼스에 대한 토픽들이 주를 이루었다. 이는 국내와는 조금 다른, 태권도를 엔터테인먼트의 한 요소로 받아들이는 문화적 차이를 보여준다.

우선 첫 번째인 Topic1은 ‘태권도 경기와 YouTube 아트’는 코로나 전보다 후에 약간 증가한 것으로 보아, 태권도 경기와 아트 콘텐츠에 대한 관심이 증가하였음을 보여준다. 이는 전체적으로 보아 스포츠와 예술의 결합으로 인한 새로운 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있음을 의미한다.

아울러 Topic2인 ‘대한민국의 축제와 시범 공연 퍼포먼스’는 코로나를 기점으로 급격하게 감소하였다. 이는 코로나19로 인해 집단 행사와 축제가 대폭 줄어들면서 이에 대한 정보 수요가 감소하였음을 시사한다.

Topic3인 ‘소셜미디어와 인터넷 커뮤니티에서의 밈 문화’는 코로나 이후에 약간 증가하였다. 이는 코로나19의 영향으로 사람들이 집에 머무는 시간이 늘어나고, 그에 따라 소셜미디어 사용률이 증가하였기 때문으로 해석할 수 있다. 이 결과는 코로나19로 인해 인터넷과 SNS의 활용이 더욱 중요해졌음을 보여준다.

Topic4인 ‘아트 트레이닝과 킥 퍼포먼스: YouTube 특집’에 대한 코로나를 기점으로 급격하게 증가하였다. 이는 비대면 환경에서 집에서 수행할 수 있는 트레이닝에 대한 수요가 증가하였음을 나타낸다. 또한, YouTube와 같은 디지털 플랫폼이 비대면 환경에서 새로운 학습과 교류의 장을 제공함을 보여준다.

특히, 아트 트레이닝과 킥 퍼포먼스 YouTube 특집에 대한 토픽의 급증은, 비대면 교육의 필요성을 반영하는 것으로 보인다.

즉, 미디어와 인터넷 커뮤니티에서의 밈 문화, 그리고 아트 트레이닝과 킥 퍼포먼스에 관심이 집중되었다. 특히 코로나 이후로 아트 트레이닝과 킥 퍼포먼스에 대한 관심이 급증한 점은, YouTube를 통한 원격 학습의 중요성과 그에 따른 콘텐츠 수요가 크게 증가하였음을

보여준다. 이를 통해 태권도 학습에 YouTube 플랫폼이 중요한 역할을 할 수 있음을 확인할 수 있다.

YouTube를 통한 학습의 수요가 크게 증가한 것은 태권도뿐만 아니라 교육영역에서 그 수요가 큰 증가가 있었으며, 코로나 이후 집에서 학습을 하는 대학생의 수가 온라인 강의 수강 장소가 집이 91.6%로 나타났다고 보고하였다.

즉, 해외의 경우 코로나 팬데믹에서 자기주도 학습을 위해 YouTube를 활용한 자기주도 학습 방법을 채택하는 식의 교육이 발전되고 있는 것으로 보여지며, 곧 하나의 문화로 자리 잡은 것으로 생각된다.

3. 시선 추적 결과

라키비움 디지털 영상관 인터페이스에 대한 사용자 시선 추적 연구를 통해 얻은 결과는 사용자 경험 개선에 있어서 중요한 통찰을 제공한다.

우선 첫 번째로 기존에 사용되고 있는 인터페이스의 경우 시선추적 결과를 살펴보면 시선 이동에 패턴이 없다는 점에서 개선이 필요한 부분으로 보인다. 즉, 사용자들은 인터페이스에 일관성이 있을 때 사용이 편리하다고 느끼는데 각 구역들 간의 연관성이나 일관성이 있도록 디자인하는 것이 필요로 한 것으로 나타났다.

반면 토픽모델링을 활용해 분류된 카테고리화 되어 재구성된 인터페이스에서 사용자들이 가장 많은 시간을 소비한 1번과 2번 영역은 정보 전달에 있어 핵심적인 역할을 한다는 것을 나타내며, 이는 사용자들이 어디를 보고 무엇을 클릭해야 할지를 명확하게 이해하게 도와주며, 따라서 사용자들의 이용 경험을 개선할 수 있는 자료로서 가치가 있다고 판단된다.

즉, 이러한 결과는 히트맵이 붉게 나타나는 해당 영역에는 사용자들의 관심을 끌고 필요한 정보를 효과적으로 제공하는 콘텐츠가 배치되어야 한다는 것을 시사한다.

반면에, 사용자들의 시선이 덜 머무른 구역들은 인터페이스의 개선이 필요한 부분으로 해석할 수 있다. 그 구역의 정보 전달 방식이나 인터페이스의 구성이 사용자들에게 적합하지 않아 관심을 끌지 못한 것으로 보인다. 이를 개선하기 위해서는 해당 구역의 정보 전달 방식을 재검토하고, 사용자들이 직관적으로 이해하고 찾아갈 수 있도록 구성을 재조정하는 것이 필요하다. 이는 사용자들의 인터페이스 이용 경험을 향상시키는 데 도움이 될 것이다.

이렇게 얻은 결과는 웹 인터페이스 디자인, 특히 비대면 환경에서의 태권도 교육 및 홍보 전략에 중요한 통찰을 제공한다. 사용자들의 시선 추적을 통해 어떤 정보나 콘텐츠에 관심을 가지고, 어떤 부분에서 혼란을 느끼는지를 파악함으로써, 사용자 중심의 디자인과 교육 전략을 수립할 수 있을 것으로 예상된다. 이는 태권도의 전파와 인기 확대에 크게 기여할 것이다.

V. 결론

1. 국외 사용자를 위한 비대면 학습 콘텐츠 확대

코로나 이후 비대면 환경에서 태권도 학습에 대한 수요가 증가하였다. 따라서 태권도 기술을 가르치는 비디오나 트레이닝, 킥 퍼포먼스 등을 통한 학습 콘텐츠를 제공하면 YouTube를 통한 태권도 교육의 가능성을 확장할 수 있고, 라키비움을 활용함에 있어 국외 사용자를 유입하기

위한 전략으로 사료된다.

2. 국외 교류 콘텐츠 강화

태권도 영상에 대한 해외 반응이 증가한 것은 태권도에 대한 전 세계적인 관심도와 함께 비대면 환경에서도 가능한 국제 교류의 중요성을 강조한다. 따라서 다양한 나라와 문화에서 온 사람들이 함께 태권도를 배우고 경험하며 소통하는 콘텐츠를 제공하면 더 많은 사람들이 태권도에 참여하고 관심을 가질 것이다.

3. 라키비움 인터페이스 개선

사용자의 시선 이동 패턴과 시선 고정 빈도를 분석하여 인터페이스를 개선함으로써 사용자 경험을 향상시킬 수 있다. 특히, 사용자의 시선이 가장 적게 머무른 구역의 정보 전달 방식이나 구성을 개선하여 이용자들에게 필요한 정보를 더욱 효과적으로 전달할 수 있다. 또한 이 연구에서 인터페이스를 재구성할 때, 주력했던 것은 콘텐츠를 분류하는 기능이다.

앞선 결과에서 나타나있듯 영상물의 콘텐츠를 확인 할 수 있는 폰트 사이즈를 키운다거나 토픽별로 나누어주고 구분해줄 수 있는 선을 추가한다면 시선이 일정한 패턴을 나타내며, 각 카테고리 별로 시선을 편하게 옮겨 다니며, 흥미로운 주제를 찾아 영상을 감상할 수 있을 것으로 기대한다.

VI. 제언

이 연구의 한계와 향후 연구 제안은 다음과 같다. 첫 번째로, 2021년부터 유행하기 시작한 짧은 클립 형식의 동영상 플랫폼인 릴스(Reels),

틱톡(TikTok) 등의 다양한 형태와 채널을 포함한 연구를 후속 연구로 제안한다. 이러한 형식과 채널은 새로운 MZ세대의 트렌드를 이해하는데 중요한 통찰을 제공할 수 있다.

두 번째로, 이 연구는 단어 중심의 텍스트 분석을 통해 진행되었으므로, 동사의 정확한 주체를 파악하는 데에는 제한적이었다. 이에 따라, 후속 연구에서는 주어와 동사를 결합한 의미 키워드를 분석하는 것을 제안한다.

세 번째로, 이 연구에 시선추적 결과는 10명의 표본으로 도출된 결과이므로 일반화하는데 무리가 있다는 점이다. 따라서 추후 후속연구에서는 표본의 수를 늘려 정규성을 가정한 상태에서 실시한다면, 여러 가지 통계기법을 활용하여 다양한 결과를 도출하는 시의성을 기대해볼 수 있다.

마지막으로, 인구통계학적 요소를 고려하여 MZ세대에게 콘텐츠가 어떤 식으로 직접적인 영향을 미치는지 분석하는 것을 제안한다. 이는 MZ세대의 라키비움 흥미와 선호도를 더욱 정확하게 이해하는 데 도움이 될 것이다.

참고문헌

김충일, 김선진. (2012). 태권도 숙련도에 따른 시각탐색 전략과 예측능력. 한국스포츠심리학회지, 23(3), 61-70.

서은선.(2016).아이트레킹 연구 활성화를 위한 모바일 아이트레커의 활용. 한국콘텐츠학회 논문지,16(12),10- 18.

성기원, 이건표(2004).사용자 인터페이스 디자인을 위한 시선추적 사용검사와 휴리스틱 평가의 개발 및 활용에 관한 연구.한국 HCI학회 학술대회,0,1759-1764.

왕서기, 김유미(2022). 텍스트 마이닝(Text-mining)을 이용한 댓글 분석 연구 - BTS의 ‘Butter’와 ‘Permission to Dance’ 뮤직비디오 YouTube 댓글을 중심으로 -. 언어사실과 관점, 56, 157-181.

유소연, 김지현(2022). 국내 라키비움 운영 활성화 방안에 관한 연구. 한국비블리아학회지, 33(3), 205-237.

이용국, 박재현(2017). 토픽모델링을 적용한 한국 체육측 정평가학회지 연구동향 분석. 한국체육측정평가 학회지, 19(2), 11-22.

이정민(2017). 무용학의 지적 구조 분석 연구 : 텍스트 마이닝 기반의 빅 데이터 분석을 중심으로. 박사학위논문, 성균관대학교 일반대학원.

조현양, 김홍렬, 최재황, 박종도 (2015). 도서관에서의 라키비움 실현을 위한 제도 연구. 서울: 국립중앙도서관.

조혜수(2022). 태권도 지각기술훈련이 시각탐색 전략과 예측능력에 미치는 영향. 국내박사학위논문 한양대학교 대학원, 2022. 서울

최영현, 천태이, 이규혜. (2020). K-POP 아이돌 그룹 신한복 스타일에 대한 글로벌 반응: 블랙핑크 패션 사례. 디지털융복합연구, 18(12), 533-541.

Baars, B. J., Gage, N. M., (2010). Cognition, Brainand Consciousness: An Introduction to cognitive Neuroscience, Academic Press).

Kim, G. J. (2020). 83% of Korean watch youtube 30 hours on month. Retrieved from <https://post.naver.com/viewer/postView.n>

hn?volumeNo=29648209&memberNo=625
8463&vType=VERTICAL

Schwab, K. (2017). The Fourth Industrial Revolution. Crown Business.

Zorich, Diane, Gunter Waibel, and Ricky Erway. 2008. "Beyond the Silos of the LAMs: Collaboration Among Libraries, Archives and Museums. Report Produced by OCLC Research.

태권도! 세계의 문화로 거듭나다

2023
태권도의 날
기념식

2023. 9. 4.(월) 11:00 태권도원 T1경기장