

무술, 무예, 무도의 현주소와 4차산업시대에 따른 향후 발전방향 탐색

박인준 · 조성균*(경희대학교)

국문초록

본 연구의 목적은 전통무예의 3가지 분야인 '무술', '무예', '무도'의 현재 주소를 파악하고 4차산업시대에 대비한 향후 발전방향을 탐색하여 기초 자료를 제시하는 것이다. 이를 위해 포털사이트 빅인즈를 이용하여 '무술', '무예', '무도'를 키워드로 검색하여 데이터를 수집하고 R 프로그램을 통해 분석하였다. 그 결과 무술은 '서울, 한국, 무술, 중국' 등이, 무예는 '충주, 충북, 위원회, 영화제'가, 무도는 '한국당, 민주당, 서울, 더불어민주당' 이 가장 많이 추출되었다. 각 분야와 관련이 없는 키워드가 많이 추출된 이유는 무술, 무예, 무도에 대한 대중의 관심이 여전히 크지 않다는 것을 의미한다. 즉 대중과의 공감대를 형성하기 위해 온라인의 활용, 4차산업 기술(AI, VR 등)의 활용, 스포츠스타 개발 및 활용 등을 활용하여 고객에게 조금 더 다양하게 다가갈 수 있는 방법을 모색해야 한다.

주제어 : 무술, 무예, 무도, 4차산업시대

* beomhong@khu.ac.kr

I. 서론

무술(武術)은 자기 자신을 보호하기 위한 수단으로서 기술의 중시, 기술의 실전적 측면을 강조하여 생사를 건 대인격투 기술이라는 것을 강조한다. 무예(武藝)는 남을 이기고 지는 것은 중요하지 않으며 육체적 괴로움과 어려움을 딛고 진정한 자아를 실현하는 것이 진정으로 무예를 수련하는 사람의 궁극적인 목표를 두고 있다. 무도(武道)는 단순한 기술적인 차원을 넘어 고도의 정신적인 면과 인격도야의 심신수련의 깊은 의미가 함축되어 있으며 인간이 살아가는데 갖추어야 할 정서적 최고의 경지로서 우주의 질서이며 순리이고 진리이다(임재구, 2009).

무도를 무술, 무예, 무도로 발전한 무(武)의 형태라고 할 수 있는데 한국은 고유의 풍류사상과 조화(調和)하여 무예로 발전하였으며 일본은 사무라이를 중심으로 발전해 온 무술이 1900년대에 학문적, 철학적 가치를 부여하여 무도라는 용어를 사용하기 시작하였다.

한국에서의 무(武)에 대한 용어는 거의 전반적으로 유도, 태권도, 검도, 합기도 등의 스포츠를 무도라는 용어로 칭하고 있다. 따라서 현대의 무(武)에 대한 학문적, 기술적, 철학적 윤리적인 모든 면에 대한 논의는 무도(武道)라는 개념 위에서 이루어지고 있다. 다만 한국의 전통적인 무(武)의 분야를 논의할 때는 무예(武藝)라는 용어를 사용하여 무예라는 용어가 한국의 무학(武學)과 관련이 깊다고 할 수 있다(윤영중, 2008).

이러한 무도가 현대사회에서는 과거의 무기술 중심에서 손과 발의 몸 개념의 기술로 변화되는 과정을 거치면서 기술의 기능적 구조가 변화되었고 정신수양이라는 교육적 수단으로 발전되어가는 현대의 상황에서는 더욱이 그 개념이 세부적인 의미를 가지게 되었다(이기삼, 2010).

이처럼 무도에는 여러 가지 종목이 있고 각기 나름대로의 장점을 가지고 있다. 하지만 국민에게 필요한 진정한 무도는 어린이부터 중·장년층을 거쳐 노인층에

이르기까지 인간의 전 생애에 걸친 활동이어야 하는데, 대부분의 운동은 이러한 요구를 한꺼번에 충족시키지는 못한다.

한편, 2019년 12월 중국 우한지역에서 발병한 집단 폐렴에서 발견된 코로나 바이러스(이하 코로나 19)는 지속적으로 확산되어 현재까지도 전세계적으로 발병하고 있는 질병이다. 세계보건기구(WHO)는 1월 31일 이 질병에 대해 '국제적 공중보건 비상사태'(PHEIC)를 선포했으며, 3월 11일 사상 세 번째로 세계적 대유행인 팬데믹(Pandemic)을 선포했다(정영훈, 2020).

코로나 19는 감염된 사람이 말이나 기침, 재채기 등 비말이 밖으로 나와 다른 사람의 호흡기에 들어가 전염되는 것으로 접촉자가 손으로 눈, 코, 입 등을 만질 때 감염된 사람의 바이러스가 점막으로 침투해 전염될 수 있다(보건복지부, 2020).

이러한 전염가능성의 환경적 요인들 때문에 코로나 19를 맞닥뜨리고 있는 현실점에서 전세계적으로 사람들끼리 대면하지 않는 '언택트 문화'가 확산되고 있다. 언택트(Untact)란 '접촉하지 않는다'는 의미로 사람과 사람과의 대면접촉을 꺼려하는 것이고 이러한 현상을 언택트 문화라고 정의할 수 있다(송호철, 2020). 코로나 19 상황이 발병되기 이전에도 언택트 문화는 꾸준히 발전되고 있었으나 코로나 19로 인해 화상회의나 온라인강의 등의 문화가 자리잡혀 가면서 우리 생활에 빠르게 정착되고 있다. 4차산업시대에는 이러한 언택트 문화가 지속되고 확산될 것이며 특히 스포츠에는 사람들이 집에서 혼자 할 수 있는 홈트레이닝이나 온라인 미디어를 이용한 교육, 학습 등의 사용 또한 앞으로 더욱 확산될 것이라고 전망하고 있다.

이처럼 4차산업의 시대를 맞이하고 있는 현시대에 전통무예에 대한 관심은 지속적으로 떨어지고 있는데 남덕현(2020)의 연구에서도 전통무예로 공인된 종목은 국궁, 씨름, 택견밖에 없으며 태권도 중심의 연구만이 활발하게 진행되고 있다고 언급하였는데 이처럼 극소수의 종목만이 활성화 되어 있을 뿐 다른 종목들은 발전이 더딘 상황이다.

본 연구에서는 빅데이터를 통해 무술, 무예, 무도에 대한 사람들의 인식을 알아

보고 활성화된 손꼽히는 종목을 제외하고 기타 그렇지 못한 문제점을 파악하여 4차산업시대를 맞이하여 대중에게 조금 더 다가갈 수 있는 방법을 찾고 앞으로 나아갈 방향에 대해 모색하여 무도가 조금 더 활성화되고 대중화되어 대중적인 무도로서의 발전할 수 있는 기초자료를 제공하는데 연구의 목적이 있다.

II. 연구방법

1. 빅데이터

연구의 목적을 달성하기 위해 언론보도된 기사를 수집하였다. 기사를 수집하기 위하여 빅카인즈(Bigkinds)를 활용하였다. 빅카인즈(www.bigkinds.or.kr)는 각종 신문, 종합일간지, 온라인 기사 등의 자료를 분석해 주는 사이트로서 뉴스 데이터베이스를 수집하고 분석할 수 있다. 본 연구를 위한 검색 키워드는 전통무예의 3가지 분야인 ‘무술’, ‘무예’, ‘무도’로 설정하여 기사를 수집하였다. 검색 기간은 2019년 10월 25일부터 2020년 10월 25일까지로 하였다.

2. 분석 도구

본 연구에서 수집된 자료는 R Program을 통해 분석 및 시각화 하였다. R Program은 오픈소스 프로그램으로 많은 양의 데이터에 대한 통계 및 데이터 마이닝, 시각화를 위한 프로그램이다. R program은 초창기때부터 빅데이터 분석으로 주목받고 있으며, 많은 패키지들이 다양한 기능을 지원하고 있으며 수시로 업데이트 되고 있다.

3. 빅데이터 분석 절차

본 연구에서는 ‘수집-처리-저장-분석-표현’의 과정을 거쳐서 수집된 자료를 분석하고 추출한 후 이를 시각화하였다. 빅데이터 처리과정은 <그림 1> 과 같다.

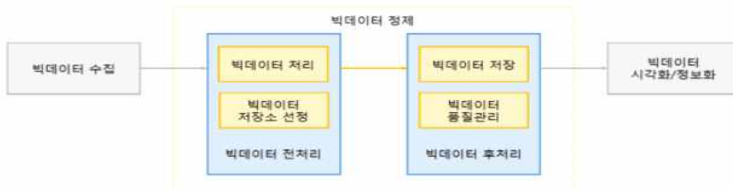


그림 1. 빅데이터 처리 과정

Ⅲ. 연구 결과 및 논의

무술에 대한 인식분석을 위해 텍스트 마이닝을 실시한 결과 추출된 단어는 <그림 2>와 같다. 빈도가 높은 키워드는 서울(187), 한국(167), 무술(158), 중국(144), 영화(129), 액션(126), 미국(119), 코로나19(110), 감독(110), 배우(100)가 상위 10위 안에 드는 것으로 나타났으며 이 중에 실제 무술과 관련있는 키워드는 “영화”와 “액션” 정도의 키워드 뿐 이었다. 분석 결과 중 상위 30개에 대한 결과는 <표 1> 과 같다.

무예에 대한 인식분석을 위해 텍스트 마이닝을 실시한 결과 나온 단어는 <그림 3>과 같다. 빈도가 높은 키워드는 충주(202), 충북(146), 위원회(142), 영화제(118), 한국(110), 온라인(109), 코로나19(107), 조선(102), 마스터십(96), 유네스코(95)가 상위 10위 안에 드는 것으로 나타났으며 분석 결과 중 상위 30개에 대한 결과는 <표 2> 와 같다.

무도에 대한 인식분석을 위해 텍스트 마이닝을 실시한 결과 추출된 단어는 <그

표 1. 무술에 대한 분석결과 상위 30개

2019. 10. 25~2020. 10. 25					
Word	Frequency	Word	Frequency	Word	Frequency
서울	187	데뷔작	99	액션영화	89
한국	167	개봉	99	용산구	89
무술	158	무술감독	98	예정	88
중국	144	교도소	95	언론시	86
영화	129	프리즈너	94	격투	86
액션	126	CGV	93	살인	86
미국	119	언론사사회	92	리그	86
코로나19	110	사회	91	사람들	85
감독	110	양길영	90	참석	85
배우	100	이름	90	용산점	85

림 4> 와 같다. 빈도가 높은 키워드는 한국당(336), 민주당(309), 서울(234), 더불어민주당(209), 추미애(202), 문재인(196), 원내대표(195), 법무부(184), 대한민국(171), 위원장(164) 가 상위 10위 안에 드는 것으로 나타났는데 그 이유를 확인해보니 검색어인 무도가 ‘무한도전’의 줄임말로 사람들은 검색을 하였고, 무한도전에

표 2. 무예에 대한 분석결과 상위 30개

2019. 10. 25~2020. 10. 25					
Word	Frequency	Word	Frequency	Word	Frequency
충주	202	충북도	92	이시종	64
충북	146	wmc	83	충주시	64
위원회	142	세계무예	81	위원장	58
영화제	118	관계자	79	활쏘기	58
한국	110	무예	71	문화재청	53
온라인	109	청주	70	고구려	51
코로나19	107	중국	70	서울	51
조선	102	충북문화재단	68	중부매일	49
마스터십	96	문화재	67	충주국제무예 액션영화제	46
유네스코	95	우리나라	66	전통무예	43

정치 관련된 기사가 많이 작성이 된 이유로 확인 되었다. 분석 결과 중 상위 30개에 대한 결과는 <표 3> 과 같다.

표 3. 무도에 대한 분석결과 상위 30개

2019. 10. 25~2020. 10. 25					
Word	Frequency	Word	Frequency	Word	Frequency
한국당	336	한국	157	나경원	121
민주당	309	페이스북	147	대변인	116
서울	234	미국	139	선거법	108
더불어민주당	209	자유한국당	137	통합당	102
추미애	202	청와대	134	정의당	101
문재인	196	공수처	132	국회의원	98
원내대표	195	황교안	132	코로나19	95
법무부	184	패스트트랙	129	공직자	87
대한민국	171	민주주의	123	사람들	81
위원장	164	위원회	121	대표	73



그림 2. 무술에 대한 분석 결과



그림 3. 무예에 대한 분석 결과



그림 4. 무도에 대한 분석 결과

무술, 무예, 무도 모두 검색어와 밀접한 관련이 있는 키워드가 추출되지 못한 이유는 바로 용어들이 대중들의 머릿속에서 쉽게 표출되지 못하는 키워드이기

때문이다. 물론 무술의 경우 영화나 감독, 무예의 경우 충주, 활쏘기, 문화재청, 충주국제무예엑션영화제 등 어느 정도 연관성이 있는 단어가 추출되긴 하였지만 무도의 경우는 실제 무도와 연관성 있는 단어가 전혀 추출 되지 않았다.

빅데이터 분석을 하는 이유는 분석 결과를 통해 현재 추이를 탐색하고 이를 토대로 보완할 수 있는 방안을 모색하는데 목적이 있다(김대경, 이현수, 2016). 즉 검색 결과를 보면 무술, 무예, 무도와 밀접한 관련이 있거나, 사람들에게 쉽게 다가갈 수 있는 키워드가 추출되지는 않았다. 이는 대중들이 관심이 없고 대중화가 되어있지 않다는 의미와 같다.

그렇다면 4차산업의 시대에 발맞춰 대중들의 관심을 이끌어 대중화 할 수 있고, 활성화 할 수 있는 방법은 무엇인가.

첫째, 온라인을 활용하는 것이다. 곽정현(2021)의 연구에 따르면 비대면 무술 콘텐츠는 이제 게임의 단계를 넘어 교육 프로그램으로서 온라인을 활용한 무술 교육 콘텐츠로 발전, 성장해 나갈 것이라고 하였다. 또한 코로나19 사태를 경험하면서 온라인을 통한 교육과 그 필요성은 더욱 부각되면서 새로운 교육의 패러다임을 조성하고 있다.

둘째, 4차산업의 대표 산업이라고 볼 수 있는 AI(인공지능)를 활용하는 것이다. 최근에는 지능형 로봇 전문기업에서 그 회사에서 보유하고 있는 로봇에 태권도 AI 학습 데이터를 탑재하여 사용자 수준에 맞는 비대면 교육 서비스를 제공하여 ICT 첨단 기술과 교육 콘텐츠를 융합하여 에듀테크 시장에 새로운 패러다임을 제시해 나가겠다고 밝힌 바도 있다(장길수, 2021). 이뿐 아니라 AI 로봇은 공항, 식당, 학교, 도서관, 체육시설 등 굉장히 우리와 밀접하고 다양한 곳에서 많이 눈에 띄고 있다.

셋째, 4차산업의 대표 산업 중의 하나인 가상현실(Virtual Reality)을 활용하는 것이다.

가상현실은 원본 없이 변화 가능한 디지털 이미지를 사용함으로써 사용자의 개입을 통해 디지털 이미지가 가장 극적으로 구현되는 매체라고 볼 수 있다. 현실

과 가상의 극단적 대립 사이에 있는 인공세계를 체험하게 함으로써 지금까지의 이미지 체험과는 다른 차원의 경험을 유도한다. 가상현실 속에서 사용자가 경험하게 되는 현장감과 환경요소의 유사체험은 몰입경험으로 연결되며, 이와 같은 몰입은 사용자가 인공공간 내에서 다른 시점을 통해 가상의 세계를 경험하게 되면서 상상력을 확장시킨다(신채룡, 2020)

가상현실 콘텐츠의 활용 예시를 보면 스마트폰과 VR 헤드셋을 이용한 가상현실 기술로 아직 설계도만 있는 건물의 내부 모습을 미리 둘러보거나 건설 현장에서 도면으로 파악하기 힘든 설계상의 문제점 확인도 가능하며 교실에서 3D기구를 통해 스포츠를 배우고 실감나는 3D 게임을 즐기는 등 우리 생활에서 가상현실 기술을 경험할 수 있는 기회가 점점 늘어나고 있다. 또한 자동차, 헬스, 여행, 우주, 교육, 금융, 제조, 마케팅, 영화 등 가상현실을 통해 접하기 힘든 부분을 조금 더 현실적으로 다가갈 수 있는 상황이 연출되고 있다.

오히려 무도의 경우 수련할 수 있는 도장이 점차 줄어들고 있다. 그럼 수련을 하고 싶은 수련생이 있어도 수련할 공간이 없거나 찾기 힘들 것이며, 그렇다면 다가오는 고객조차 무도인으로 만들기 힘들다는 것이다. 이럴 때 가상현실 같은 기구를 이용하여 어디서든 장소와 시간에 제약받지 않고 운동할 수 있다면 충분히 좋은 효과를 낼 수 있을 것이며 반드시 필요한 개선사항이라고 판단된다.

넷째, 스포츠 스타의 탄생도 대중들과 가까워질 수 있는 굉장히 좋은 발판이 될 수 있을 것이다. 예를 들어 태권도 스타로 알려진 나태주를 예로 들 수 있을 것이다. 그는 한 TV 오디션 프로그램에 출연하였고 준결승에서 아쉽게 탈락하기는 하였으나 준결승까지 올라가면서 매 무대마다 그는 태권도의 퍼포먼스를 빼놓지 않았고 그렇게 화려한 동작을 구현하면서도 호흡을 안정감 있게 유지하며 관객과 시청자들에게 놀라움을 선보였다(서수현, 2020). 그 후에도 지속적인 프로그램 출연 및 광고계까지 영역을 넓혔다.

조엘레나(2020)는 광고에서 모델의 속성이 광고효과에 미치는 영향에 대해서 조사하였는데 매력성은 모델이 매력적이며 호감이 있고 자신과 유사하고 친숙하

다고 느끼는 정도, 신뢰성은 광고 모델의 성실함과 믿음, 정직함을 토대로 광고 모델이 진심과 진실을 주장하고 있는 것으로 소비자들에게 지각되는 정도이며 전문성은 수용자 자신의 판단에 의하여 광고 모델이 지식이나 능력을 가지고 있다고 지각하는 정도로 정의하였으며 광고태도는 다양한 광고 요인에 기초한 특정 광고에 대한 소비자의 긍정적인 또는 부정적인 반응을 의미하는데 이러한 성격을 지닌 척도들의 영향관계를 보면 매력성, 신뢰성은 준사회적 상호작용에, 전문성, 매력성, 신뢰성은 광고태도에 유의한 영향관계가 있음을 언급하였다.

한 예로 나타주는 광고를 통해서 나타주 뿐 아니라 태권도까지도 사람들의 머릿속에 친숙하고 지속적으로 떠오르게 해주고 있는데 이것이 대중들의 공감대를 넓히는 것이라고 사료된다. 하지만 아쉽게도 무도와 관련된 콘텐츠를 보면 대부분 옛것의 복장, 음악 등의 요소들이 그대로 반영되어 새로움에 대한 갈망이 강한 고객들에게 다가가기에 조금은 부담스러운 경우도 많다. 하지만 본인이 좋아하거나 호감이 가는 연예인이 모델로 출현하여 홍보해준다면 호기심은 몇배로 상승할 것이며 이는 고객의 무도와 가까워지고 수련으로 발전하는 것도 충분히 가능할 것이라고 사료된다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

전통무예는 크게 3가지 분야인 무술, 무예, 무도로 구분되어 불린다. 하지만 아직까지 이 3가지 분야에 대한 확실한 정의를 해놓은 자료는 그다지 많지 않다. 그리하여 본 연구에서는 무술, 무예, 무도에 대해 사람들은 어떠한 인식을 하고 있는지, 해당 키워드와 연결된 단어는 무엇이 있다고 생각하는지, 그리고 4차산업 시대 시대에 맞춰 어떠한 방향으로 발전해야 하며, 대중과의 공감대를 형성하여

대중화 되기 위해 어떠한 부분을 발전시켜야 하는지 여러 방향으로 알아보았다.

실제로 무술, 무예, 무도에 대한 사람들의 인식을 확인한 결과 세 검색어가 모두 무술이나 무예, 무도와 관련된 검색어는 거의 없었다. 이는 사람들의 인식에 무술, 무예, 무도라는 것에 대해 뚜렷하게 떠오르는 이미지가 없다는 것이다. 그렇기 때문에 조금 더 대중에게 확실한 이미지가 생기고 쉽게 다가갈 수 있게끔 많은 노력을 해야 한다는 것이다. 그러한 방법 중에 하나가 현대 사회와 융합하는 것이 가장 좋은 방법이다.

김난도 외(2019)는 이제 사회는 혼자 하는 일상 속 일련의 행동들이 취미가 되는 시대가 도래하였다고 언급하였고 허선양(2019)은 홈 트레이닝 참여자들은 혼자 집에서 하는 운동에 대해 건강과 체력 그리고 몸매관리를 위한 아주 편하고 좋은 취미활동으로 인식하고 있었다. 이처럼 예전에는 단순히 인터넷이나 TV, 라디오 광고를 통해 광고를 하였다면 현대사회는 많은 IT가 발전되어가고, 혼자 집에서 미디어를 접하면서 운동을 하는 시대가 되어 이제는 전세계가 미디어를 통해 내가 원하는 강의를 찾아 듣고, 온라인 교육을 받고 있으며 방송국을 오픈함에 있어 어려움이 없기 때문에 손쉽게 미디어를 만들고, 대중은 또 다가갈 수 있는 사회가 되었다

고객유치를 위해 대중들의 다양한 취향에 맞춘 프로그램 개발 및 기획이 이루어지며 그래야만 다양성을 가진 방향으로 개방되고 대중화 될 수 있을 것이라고 판단된다. 앞서 무용의 예시를 든 것처럼 대중화란 어떤 특징인이 아닌 불특정 다수를 위하여 내가 관심 있어 하는 분야의 문화를 접하면서 느끼고, 즐기고, 함께 공감대를 형성할 수 있는 여건을 조성하여 보편화시켜 많은 대중이 다 같이 참여하는 것이다. 전통적인 순수 무용공연예술 분야에서 탈피하여 젊은 층의 세대를 포함하고, 다양한 성향의 관객이 참여할 수 있는 대중성 있는 공연물의 개발이 시작되었다. 이처럼 무도도 대중성 있게 다가가야 할 것이며 그러기 위해서는 대중과의 ‘공감대 형성’에 초점을 맞추어야 할 것이다.

전통을 전승하고, 주장하는 것은 좋다. 하지만 시대는 지속적으로 빠르게 변화

하고 있다. 그렇다고 시대의 변화에 맞춰 전통까지도 변형을 하자는 개념이 아니다. 어느 스포츠 종목이든 그 종목의 장점과 이점이 있을 것이다. 그 포인트를 잘 살려서 대중에게 공감대를 형성할 수 있게끔 끊임없이 연구하여 무도를 지켜 나가는 것이 우리 무도인들의 가장 큰 역할일 것이다.

2. 제언

본 연구는 무술, 무예, 무도에 대한 사람들의 인식을 알아보고 더욱 발전하기 위한 방향성을 찾는데 그 목적이 있다. 후속연구를 수행함에 있어서 연구의 내·외적 타당도를 향상시키기 위하여 제안점은 다음과 같다.

첫째, 무술, 무예, 무도의 키워드로 검색을 해본 결과 키워드와 연관이 없는 단어가 너무 많이 추출되었다. 이제 해당 키워드 외에 다른 무도와 연관성 있는 키워드로 분석해 본다면 더 좋은 결과물이 나올 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구는 빅카인즈 라는 자료수집 사이트에서 자료를 검색하였기 때문에 빅카인즈에서 제공되는 사이트 외에 다른 사이트에서는 자료를 수집하지 못하였기 때문에 차후 실제 키워드와 관련된 사이트에서 분석을 해본다면 좀 더 정확한 결과물이 나올 수 있을 것이다.

셋째, 후속연구로서 무술, 무예, 무도의 키워드 외에도 스포츠나 다른 무도의 이름으로 분석해본다면 좀 더 다양하고 폭넓은 연구가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 곽정현(2021). 코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향. **무예연구**, 15(4), 101-119.
- 김대경, 이현수(2016). 소셜 빅데이터 텍스트 마이닝을 활용한 전국장애인체육대회 분석 연구. **한국체육학회지**, 55(6), 801-810.

- 김난도, 전미영, 최지혜, 이향은, 이준영, 이수진, 서유현, 권정윤(2020). 트렌드 코리아 2021: 서울대 소비트렌드 분석센터의 2021 전망. **미래의 창**.
- 남덕현(2020). 포스트 코로나 시대 전통무예 발전 방향. **한국스포츠인류학회 학술대회**, 3-13.
- 서수현(2020). **노래·태권도·연기·입담 등 팔색조 매력... 광고계도 접수**. topclass, 4월 4일자.
<http://topclass.chosun.com/daily/view.asp?idx=356&Newsnumb=202004356>
- 송호철(2020). 뉴 노멀 시대, 언택트(Untact) 솔루션과 업무지속계획 (BCP) 의 필요성. **전자공학회지**, 47(6), 37-41.
- 신채룡(2020). **가상현실 콘텐츠를 활용한 무용창작 <세 개의 방> 실행기반연구**. 미간행 박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 윤영중(2008). **무도(武道)의 향후 존재가치와 발전방향에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 명지대학교 대학원.
- 이기삼(2010). **무도 수련자의 무도교육에 대한 인식과 발전방안**. 미간행 석사학위논문. 한국체육대학교 사회체육대학원.
- 임재구(2009). 분야별토론: 무예(武藝), 무술(武術), 무도(武道)의 정의와 이해. **전통무예진흥을 위한 세미나**, 1, 11-21.
- 장길수(2021). **한컴로보틱스-에이아이태권도, AI기반 태권로봇 개발 협력**. 로봇신문, 4월 29일자. <https://blog.naver.com/kips1214/222327493171>
- 정영훈(2020). **코로나19 세계적 대유행 ‘팬데믹’이란 무엇입니까?.** KBSNEWS, 3월 12일자. <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=4400004>
- 조엘레나(2020). **연예인 광고 모델 속성과 준사회적 상호작용이 광고효과에 미치는 영향 :SNS WOM의 조절 효과를 중심으로**. 미간행 석사학위논문. 성균관대학교 일반대학원.
- 허선양(2019). **홈 트레이닝 참여자들의 소비 유형과 정보생산 전략 연구**. 미간행 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 보건복지부(2020). 07. 23). **생활속 거리두기 기본 지침 개인방역**
http://ncov.mohw.go.kr/guidelineView.do?brdId=6&brdGubun=61&dataGubun=611&ncvContSeq=2152&contSeq=2152&board_id=&gubun=

Abstract

Exploring the current status of ‘moosool’ , ‘mooyae’ , ‘moodo’ and future development directions according to the 4th industrial era.

Park, In-Jun, Cho, Sung-Kyun(Kyung Hee Univ.)

The purpose of this study is to find out the current address of ‘moosool’ , ‘mooyae’ , ‘moodo’ and to present basic data to prepare future development plans in preparation for the post-corona era. To achieve this purpose, data were collected using the portal site Big Kinds with keywords ‘moosool’ , ‘mooyae’ , ‘moodo’ and analyzed through the R program. As a result, ‘Seoul, Korea, Martial Arts, China’ were extracted the most for martial arts, ‘Chungju, Chungbuk, Committee, Film Festival’ were extracted the most for martial arts, and ‘Korea Party, Democratic Party, Seoul, and Minjoo Party’ etc. for martial arts. This was the most extracted. The reason that keywords that are not related to each field were extracted means that the public’s interest in martial arts, martial arts, and martial arts is still not much. In other words, the most important thing is to form a consensus with the public, the composition of storytelling and mission setting, the use of popular music, the direct participation of the audience, the interpretation of the work, the competitive structure, the sharing of evaluation points, and the use of digital technology are important. In other words, in order to form a consensus with the public, it is necessary to find a way to reach customers in a more diverse way by utilizing the online use, the use of 4th industrial technologies (AI, VR, etc.), and the development and utilization of sports stars.

Keywords : Moosool, Mooyae, Moodo, post-corona era

논문투고일 : 2022.01.15.

심사일 : 2022.01.25.

심사완료일 : 2022.02.14.