

격투무술(겨루기·산다·쿠미테)의 경기규칙 분석을 통한 겨루기 경기 차별화 전략 연구

윤호준(전주대학교 강사) · 이숙경(전주대학교 부교수)*

국문초록

본 연구는 격투종목인 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 경기규칙을 다각적으로 분석함으로써, 태권도 겨루기 경기의 활성화 및 차별화 전략을 구축하는 기초자료를 제공하는데 목적이 있다. 연구방법으로는 아시아게임 정식종목 중심으로 격투 무예종목인 겨루기, 산다, 쿠미테의 아시아게임 경기규칙을 분석하였으며, 이를 토대로 전문가집단을 구성하여 델파이 기법 및 심층 면담을 통해 다음과 같은 결과를 도출하였다. 첫째, 종목별 경기 환경적 측면에서 살펴보면, 산다 경기와 쿠미테 경기는 심판의 주관적인 판단과 심판의 위치에 따라 공정성에 불신을 갖고 있는 반면, 겨루기종목은 전자호구 및 발등 센서를 사용함에 있어 공정성보다는 시스템에 대한 오류에 불신을 갖고 있었다. 둘째, 경기 규정의 측면을 살펴보면, 겨루기·산다·쿠미테 종목에 따라 기술의 난이도와 득점 부위를 차등적으로 점수를 부여하고 있었으나, 종목별 득점 방식과 위반행위 규제에 관한 차이가 있었다. 마지막으로 선수 안전성 측면에서 살펴보면, 보호장비와 경기규정을 통해 선수 보호를 최우선적으로 대응하고 있었다. 그럼에도 불구하고, 타 격투종목의 실전성을 기반으로 진행되는 격투경기의 특성상 위험성이 노출되어 있어, 선수보호를 위해 장비와 선수안전 및 경기력 향상을 위한 다각적 연구를 통해 용품의 재질, 편리함, 가벼움, 디자인 등을 선수안전에 위한 현실적인 개선을 위한 노력을 기울여야 할 것이다.

주제어 : 동양 무예, 태권도, 겨루기, 산다, 쿠미테, 경기 차별화

* masterlee72@naver.com

I. 서 론

1. 연구의 필요성

태권도·우슈·가라테는 동양의 대표적인 3대 격투 무술이며, 아시아게임종목으로 채택된 무예스포츠 종목이다. 태권도·우슈·가라테 종목은 크게 겨투술의 실전성을 향상시키기 위한 가상의 적을 상대하면서 공방의 기술을 연마하는 표현형(表演型) 경기방식으로 태권도(품새), 우슈(투로), 가라테(카타)가 있으며, 연마한 기술을 실제 상대방과 겨루는 격투형(格鬪型) 경기방식의 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테)로 구분하고 있다(윤호준, 2021).

격투형(格鬪型) 경기형태는 실전적 호신의 목적과 무력의 우위를 전략적으로 겨루는 형태의 경기방식으로 예측할 수 없는 경기의 전개와 박진감을 느끼는 다이나믹한 무예스포츠로 각광 받고 있다(진중의, 박효창, 한창효, 2000). 특히, 태권도 겨루기의 경우 2000년 시드니 올림픽종목으로 채택되면서 격투스포츠로 수직적 발전과 국제스포츠로 자리매김을 하였다(세계태권도연맹, 2022). 반면, 산다와 쿠미테의 경우 전국체육대회 및 아시아게임에는 정식종목에 포함되어 있으나, 정작 올림픽 정식종목에 채택되지 않아 올림픽 종목으로 진입하기 위한 국가적인 차원에서 다각적으로 스포츠 외교활동을 펴하고 있는 격투형 스포츠 종목이다(전민우, 임신자, 전익기, 2009; 최광근, 장권, 2016).

그러나, 태권도 겨루기는 가장 먼저 올림픽 정식종목으로 채택되었음에도 불구하고 올림픽 시즌때마다 종목 퇴출 논란이 끊이질 않고 있다(김도곤, 2021. 7. 27.). 이를 개선하기 위한 전자보호장비와 경기규칙을 대대적으로 개선하고 있으나, 여전히 재미없는 태권도로 시청자들의 관심을 외면받고 있다(변승진, 2018; 안적용, 2019). 특히, WT(세계태권도연맹)과 KTA(대한민국태권도협회)는 태권도의 다이나믹한 발차기 기술과 경기판정을 단순화 시켜 관람자가 경기내용을 파악

할 수 있도록 제도적, 정책적 개선을 하고 있으나, 정작 비슷한 유형의 무도스포츠인 우슈(산다)와 가라테(쿠미테)의 경기규정과 경기환경에 대한 차별화 연구는 미흡한 실정이다.

따라서 누구나 쉽게 승패를 평가할 수 있는 경기규칙과 태권도만의 장점을 살리기 위해서는 태권도 겨루기만의 차별화 전략이 필요하며, 현 시점에서 동양의 3대 격투무예스포츠인 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 경기환경과 활성화 연구는 매우 중요한 시점이다.

동양무술의 무예스포츠로 겨루기·산다·쿠미테에 관한 선행연구를 살펴보면, 겨루기와 가라테 기술의 비교연구(김명배, 한창효, 2017; 변승진, 2018; 양소방, 2015), 태권도, 우슈, 가라테 경기내용 비교 분석(정현도, 2003), 태권도 경기발전을 모델로 하여 타 무예의 발전방안(왕자연, 2021; 우귀신, 최보경, 박찬호, 김용재, 2016; 장계생, 김중헌, 성백천, 2008)로 국제화를 위한 비교연구가 대부분이며, 관람자적 측면에서 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 경기규칙과 경기환경을 비교하는 연구가 요구되고 있다.

따라서 본 연구는 동양무술 중 격투무술 스포츠인 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 경기규칙을 비교하고, 전문가의 심층면담을 통해 경기환경적인 측면, 경기규정적인 측면, 선수안전성의 측면을 고려하여 관람자적 측면을 고려한 다각적인 마케팅 전략을 구축하는데 그 목적이 있다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구를 진행하기 위해 문헌연구 및 선행연구를 통해 동양의 격투무술을 검토하였으며, 수집한 자료를 기반으로 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테)

경기규칙의 특성과 경기환경을 비교 분석하고자 라포가 형성된 지도자를 중심으로 반구조화 된 질문지를 이용하여 전문가집단 11명을 선정하여 진행하였다<표 1>.

표 1. 심층인터뷰 대상자

참여자	성명	나이	경력	직업
태권도 겨루기 전문가	AAA	54	-겨루기 심판경력 10년 이상, 체육학 석사	체육회임원
	BBB	38	-겨루기 코치경력 10년 이상, 체육학 석사	도장운영
	CCC	40	-겨루기 코치경력 10년 이상, 체육학 석사	팀감독
	DDD	43	-겨루기 코치경력 15년 이상, 체육학 박사	대학교수
우슈 산다 전문가	EEE	35	-겨루기 코치경력 5년 이상, 체육학 석사	팀코치
	KKK	40	-산다 심판 경력 10년 이상, 체육학 석사	대학부감독
	LLL	38	-산다 코치 경력 10년 이상, 체육학 석사	팀코치
가라테 쿠미테 전문가	MMM	32	-산다 도장 운영경력 5년 이상	도장운영
	QQQ	50	-쿠미테 심판 경력 10년 이상	대학교수
	RRR	48	-쿠미테 코치 경력 10년 이상	도장운영
	SSS	36	-가라테 도장운영 경력 5년 이상	도장운영
총 인원				11명

1차 설문지를 토대로 태권도 겨루기 경기가 다른 종목과 차별화 될 수 있는 전략요인을 파악하고자, 2차 심층 인터뷰를 진행하였다. 연구방법으로는 델파이(Delphi)기법으로 구성하였으며, 델파이 연구란 패널크기에 대한 연구를 통해 신뢰성과 그룹의 평균오차는 패널크기와 상관관계가 있으며(Dalkey, Noman: Helmer, Olaf, 1963), 평균 그룹의 오차를 최소화하고 그룹의 신뢰성을 최대화하기 위해 최소 10명 이상의 패널이 필요하다고 하였다(Ewing, 1990). 이렇게 겨루기 · 산다 · 쿠미테 종목의 경기규칙을 분석하기 위해 겨루기의 전문가들의 인원을 추가로 5명을 선정하여 총 10명의 전문가 집단을 통해 2차 심층 인터뷰를 진행하였다<표 2>.

표 2. 태권도경기 차별화 전략 요인의 연구대상자

참 여 자	나이	경 력	직 업
태권도 겨루기 전문가	aaa	54세 -겨루기 심판경력 10년 이상, 체육학 석사	체육회임원
	bbb	38세 -겨루기 코치경력 10년 이상, 체육학 석사	도장운영
	ccc	40세 -겨루기 코치경력 10년 이상, 체육학 석사	팀감독
	ddd	43세 -겨루기 코치경력 15년 이상, 체육학 박사	대학교수
	eee	35세 -겨루기 코치경력 5년 이상, 체육학 석사	팀코치
	fff	40세 -겨루기 코치경력 10년 이상, 체육학 석사	팀코치
	ggg	50세 -겨루기 심판경력 10년 이상, 체육학 석사	도장운영
	hhh	42세 -겨루기 코치경력 10년 이상, 체육학 석사	팀코치
	iii	36세 -겨루기 코치경력 5년 이상, 체육학 석사	팀코치
	jjj	39세 -겨루기 코치경력 5년 이상, 체육학 석사	팀코치
총 인원			10명

2. 조사도구

본 연구는 아시아게임을 중심으로 겨루기·산다·쿠미테 경기규칙을 분석하고 문헌연구와 선행연구를 토대로 심층 인터뷰를 진행하였으며, 이를 토대로 경기규칙과 세부규정을 비교 분석하였다. 수집한 자료는 연구자의 유연성과 융통성을 최소화한 반반구조화된 면담형식과 미리 준비한 질문을 차례대로 실시하면서 연구자가 추가적인 질문을 통해 면담자에게 보다 깊이 있는 정보를 이끌어내도록 융통성을 가진 반구조화 된 인터뷰(semi-structured interview) 방식을 이용하였다(김영천, 2012).

먼저 1단계 연구를 토대로 도출된 각 무예의 장단점 요인을 분석하여 태권도 경기 활성화 위한 차별화 요인을 추출하기 위해 추가로 5명의 태권도 전문가들을 선정하여 총 10명을 대상으로 반구조화된 설문지를 구성하였으며, 중요도에 따라 리커트 5점 척도(Likert scale)로 정리하였고, 중요도 중앙치(Mdn)와 25백분위수(Q1), 75백분위수(Q3)를 통해 중요도를 확인하였다. 2차 델파이설문에 응답한 전문가집단을 중심으로 평균 중요도 중앙치(Mbn)과 25백분위수(Q1), 75백분위수(Q3)를 확인 후 통계적 의미를 확인하였다(이종성, 2001). 마지막으로 문헌연구와

선행연구를 중심으로 검토한 요인을 세부적으로 나열하고 삼각검증법에 의거하여 전문가 협의를 통해 개방형 설문 작업을 실시한 내용을 3차 델파이조사 피드백 과정으로 충분하다는 선행연구에 기반하여 내용을 검증 및 분석하였다(Cyphert & Gant, 1970).

3. 자료처리 절차

이 연구의 자료처리 절차는 다음과 같다. 첫째, 자료 수집하기 위하여 연구의 주제와 관련된 문헌연구 및 아시아게임의 겨루기·산타·쿠미테의 경기규칙을 수집하였다. 둘째, 수집된 자료는 전문가회의를 통해 반구조화된 설문지를 구성하였으며, 사전에 E-mail로 질문지를 보내고 약속을 잡은 후 대면 인터뷰를 진행하였다. 셋째, 대면 인터뷰를 진행하기 어려운 경우, 개별 E-mail과 소셜프로그램인 Wechat과 Zoom프로그램을 활용하여 인터뷰를 진행하였으며, 추가적 자료는 전화, 메신저를 이용하여 자료를 확보하였다. 마지막으로, 델파이 기법을 통해 1차 ~ 3차 델파이 기법을 활용하여 결과에 사용하였다(김현일, 2007; 노승용, 2006).

4. 연구의 진실성 및 윤리성

이 연구의 진실성과 윤리성을 확보하기 위해 연구 참여자에게 연구의 목적과 절차에 대하여 충분히 설명하고, 자발적 동의를 얻은 후 연구를 수행하였다. 또한, 연구 참여자의 개인정보 보호를 위하여 수집된 자료가 외부로 유출되지 않도록 각별한 주의를 기울였다. 마지막으로 연구가 진행되는 모든 과정에서 관련 자료를 반복하여 전문가 집단의 회의를 통해 수정 및 보완하여 자료를 분석하였다(박성언, 허재성, 김정원, 2018).

Ⅲ. 결과 및 논의

1. 태권도(겨루기), 우슈(산다), 가라테(쿠미테) 경기규칙의 비교분석

1) 경기환경에 따른 경기규칙 분석

현재 경기장 형태를 살펴보면, 산다와 쿠미테는 가로세로 8미터의 사각경기장을 사용하며, 태권도 겨루기는 팔각 경기장의 형태로 가로, 세로, 대각선의 직경이 8미터로 구성되어 있다. 산다는 경기장의 높이규정이 0.8m이고 기술을 걸어 장외로 떨어뜨리는 규정이 있어 추락 시 선수의 부상을 방지하기 위해 사방에 충격완화 매트를 설치하고 있었으며, 겨루기 경기장은 산다와 쿠미테 경기장에 비해 작은 공간에서 경기를 진행하고 있었다. 특히, 산다와 쿠미테의 사각경기장에 비해 팔각의 형태를 가진 겨루기 경기장은 이동반경이 원형에 가깝기 때문에 경기 중 공간을 전술적으로 활용해야 하며, 작은 경기장의 크기는 선수들의 적극적인 공방을 유도하고 있었다.

경기장의 심판 위치를 살펴보면, 산다 경기는 심판들이 경기장 아래의 심판석에서 득점을 계수하고 있으며, 쿠미테는 경기장 모서리에 위치한 4명의 부심이 청색, 홍색의 깃발로 득점의 가부를 표출하고 있어 산다와 쿠미테 종목은 모두 공정한 득점 판정에 대한 주관적인 판단이 가미될 수 있었다. 반면, 겨루기 종목은 전자호구를 사용한 득점 판정하고 있어 공정성에 대한 객관화를 확보하고 있었다(김순영, 이아름, 2020). 특히, 겨루기 전자호구의 경우 선수의 헤드기어, 몸통보호구와 발등보호대에 센서와 송신기를 장착하여, 타격 강도가 정해진 수치 이상으로 타격되었을 때, 득점으로 인정되어 점수를 표출하는 시스템과 영상판독으로 경기의 공정성에 대한 갈등을 최소화 하였다(김봉경, 2016; 우귀신, 최보경, 박찬호, 김용재, 2016; 유세의, 2012).

이처럼 겨루기의 전자센서 시스템과 8각형으로 경기장 축소는 보다 역동적인 경기력을 높이기 위해서 전략과 전술을 경기력에 녹여내기 위한 노력을 기울이고 있었으나, 보호장비 시스템의 오작동과 시스템의 오류로 인한 장비에 대한 불신이 높은 것으로 나타났다. 태권도 겨루기를 모범사례로 산다 종목에도 전자득점 판정 시스템에 도입하기 위한 노력을 기울이고 있으나, 경기규칙 상 전자 시스템으로 판단할 수 없는 규정들이 많아 경기에 적용하기에는 아직 미흡한 부분이 많았다.

선수의 경기 복장을 살펴보면, 겨루기와 쿠미테 모두 비슷한 흰색 도복을 착용하고 있었으며, 경기형태에 따라 형태가 달랐다. 겨루기는 본인의 체형에 비해 크고 넉넉하게 착용하여 헐렁한 흰색 도복을 착용하고 있었으며(김완수, 양대승, 2018), 쿠미테는 팔목과 발목을 노출시켜 타격 부위를 시각적으로 확인할 수 있는 경기복의 형태로 구성되어 있었다. 반면, 산다의 경기복은 권투 경기복의 형태로 반바지와 민소매 형태로 구성되어 있었으며, 상대와 맨손으로 공방전을 펼칠 때 움직임에 방해가 되지 않는 경기복을 착용하고 있었다. 즉, 경기득점 형태에 따라 경기복이 제작되어 지고 있었으며, 최근 겨루기의 경기복은 선수보호를 위해 보호대가 경기복 안에 내장되어 있고, 움직임과 땀 흡수 및 통풍이 잘되는 옷감의 품질을 높이며, 나아가 시각적으로 경기판정에 수월하도록 선수의 몸에 달라붙은 타이즈형태의 경기복 개발이 꾸준히 진행중이다(WT, 2022).

경기체급에 형태를 살펴보면, 아시안 게임에서 겨루기는 남자 5체급과 여자 5체급으로 총 10개의 메달을 두고 경쟁하고 있고, 산다는 남자 4체급과 여자 2체급 총 6개의 메달로 구성되어 있으며, 쿠미테는 남자 7체급과 여자 5체급으로 나누어 총 12개의 메달을 두고 경쟁하고 있다(윤호준, 2021).

2) 경기 규정에 따른 경기규칙 분석

종목의 발차기 득점 체계를 살펴보면, 겨루기·산다·쿠미테 모두 상단 발차기 공격에 높은 점수를 부여하고 있었으며, 산다와 쿠미테는 주먹으로 안면 공격

이 득점으로 인정되고 있었다. 산다는 발차기를 이용하여 안면 가격 시 2점의 득점 포인트를 얻게 되고 쿠미테는 발차기를 이용한 안면 가격과 다리를 걸어 넘어뜨린 뒤 정권 내려치기 공격에 최고득점인 3점을 얻는다. 겨루기는 발차기로 머리 부위 공격의 득점이 3점이며, 몸의 회전을 이용하여 발차기 공격이 성공하면 추가 득점 1점이 인정되어 겨루기의 최고득점은 4점이다. 이처럼 공격의 성공률이 낮고 직접 타격 시 일격에 상대를 쓰러뜨릴 정도의 위력이라 판단되는 기술에 차별적으로 점수를 부여하고 있었다. 또한 주먹 공격 1점부터 발기술로 최대 4점까지 득점을 차등적으로 부여함으로 선수들은 경기 중 언제든지 역전의 기회를 주고받을 수 있다는 기대와 긴장감을 갖도록 하고 있었다(김종민, 2015).

또한, 겨루기·산다·쿠미테 모두 경기장 한계를 벗어나면 감점이 되는 동일한 규정이 있었으며, 이 중 산다는 기술을 사용하여 상대를 장외로 내보내면 2점을 득점하게 되는 규정이 있으며, 반드시 발차기나 잡아 넘기는 기술을 사용해야 하고 손으로 밀어내는 동작은 규정상 득점으로 인정하지 않는 규정이 차이가 있었다.

종목의 경기 진행에 따른 차이를 분석한 결과, 겨루기는 2분 3회전의 경기로 진행되고 있으며, 경기 종료 시 포인트가 앞서는 선수가 승리하거나 경기중 12점 이상 차이로 앞서는 선수가 RSC 승리를 하게 되고, 무승부 시 골든 포인트의 연장전을 통해 먼저 1점이상을 선취한 선수가 이기는 시스템이다. 본 연구결과 겨루기 전문가들은 골든 포인트의 규정에 큰 이견은 없으나 우세승에 대한 판별에 주관적 견해를 더욱 객관화하기 위한 경기력과 경기내용의 변화를 유도할 필요가 있다고 하였다. 쿠미테의 경우 3분 1회전으로 고득점자가 승리하거나 8점 이상 리드한 선수가 RSC 승리하게 되고 무승부 시에는 먼저 득점한 선수를 승자로 선언하여 경기 중 선취점 경쟁이 치열하며, 주심 1명이 경기를 진행하고 4명의 부심이 1점(유코), 2점(와자아리), 3점(이쁜) 득점에 대해 손에 든 깃발로 판정하는 시스템이다. 또한, ‘스도메’라는 경기규칙을 적용하여 타격 직전에 공격을 거두는데 통제력이 발휘된 동작과 직접 타격에 대한 기준이 명확하지 않았다. 경기 중 모든

득점마다 주심이 경기를 정지시키고 부심의 득점 선언을 확인 후 다시 경기를 시작하는 방식에 관중들은 자칫 지루함을 느낄 수 있다. 또한, 부심들의 득점 판정 결과를 확인하고 경기를 재개함으로 선수와 코치의 의구심을 바로 해결할 수 있다고 하지만, 쿠미테의 전문가들은 부심들의 주관적인 판단으로 득점이 결정되기 때문에 경기마다 판정의 공정성에 대한 항의가 많이 발생하였다. 산다의 경우 3분 3회전 경기로 진행되며, 각 회전마다 승패를 가리고 2회전을 이긴 선수가 승리하게 되며, 무승부 시에는 연장전으로 승패를 가린다. 특히, 1라운드에서 큰 점수 차이로 지고 있더라도, 2회전과 3회전을 통해 승패를 뒤집을 수 있기 때문에 선수와 관중 모두 기대감과 긴장감을 가지는 박진감 넘치는 경기를 기대할 수 있었다. 주심 1명이 경기를 진행하고 부심 3명이 경기장 아래에서 판정하는 산다의 득점 기술은 구체적으로 다음과 같다. 안면 주먹 공격 1점, 몸통이나 허벅지 발차기 공격 1점, 머리 발차기 공격 2점, 회전 및 점프를 이용한 고난도 동작에 1점을 추가하며, 상대를 정해진 기술로 넘어뜨리면 2점, 3초 동안 넘어진 상대를 못 일어나게 하면 1점 추가, 정해진 기술로 장외로 상대를 떨어뜨리면 2점으로 3점이 가장 큰 득점 포인트이며, 경기 중 2회 장외의 기술은 판정패를 선언한다. 또한, 산다는 3회의 위반행위에 반칙패를 선언하고 쿠미테는 위반행위를 크게 두 가지 항목으로 분류하여 4회 같은 항목 안의 위반행위를 행하였을 경우 반칙패를 선언하며, 겨루기는 10회 위반행위 시 반칙패를 선언하고 있다.

3) 안전성에 따른 비교분석

격투무술의 경우 안전장비를 착용한다고 해도 실전성을 강조하는 경기종목이다 보니, 선수 안전에 대한 경기규칙 및 보호장비에 대한 관리를 철저히 하고 있었다. 경기규정에서 선수 안전성을 살피는 규칙을 살펴보면, 산다의 경우 상대 선수의 몸을 상하게 하는 위험 행위를 구분하여 3회 범했을 경우 반칙패를 선언하여 선수가 심각한 부상의 위험으로부터 보호받도록 하고 있으며, 쿠미테는 모든 타격이 자칫 사람의 목숨을 앗아 갈 수 있는 위험이 존재하기 때문에 직접적인 타격

을 제한하고 ‘스도메’라 하는 몸에 닿기 바로 직전에 공격을 멈추는 규칙과 몸통보호대를 착용하여 경기 중 벌어질 수 있는 돌발 상황에서 2중으로 선수안전을 최우선으로 하고 있다. 반면, 겨루기는 상대 선수에 위협을 가하는 행위에 대한 규정이 타 무술에 비해 매우 미흡하며, 상대 선수의 신체와 심리상태에 악영향을 줄 수 있는 위반행위는 1점의 감정사항이다보니, 상대에게 위협을 주는 동작에 대한 규칙을 강화해야 함을 알 수 있었다. 또한, 안전을 위한 보호구를 착용하고 있으나, 발차기를 주로 사용하는 태권도 겨루기 종목은 경기력 향상과 선수보호 차원에서 용기구의 개선과 안전성에 대한 긍정적인 평가가 있지만, 팔다리의 보호대가 고정되지 않아 불편함과 전자몸통보호대의 무게로 인한 경기력과 화려한 기술을 행하는데 불편함을 준다고 하였다. 위낙에 위협한 상황이 많고 선수안전에 대한 노출이 심하다 보니, 산다는 선수들의 은퇴가 빠르고 선수층이 두텁지가 않아 경기력향상과 선수안전을 위한 용기구의 착용 형태와 기능성에 대한 연구가 활발히 진행되어야 한다.

2. 겨루기 경기의 차별화 전략

1) 경기환경에 따른 차별화

전문가들의 의견을 수렴하여 반구조화 설문지의 세부 내용 구성은 다음과 같다<표 3>.

표 3. 겨루기 경기환경 요인에 대한 설문

구 분	내 용 구 성
전자호구	전자호구 시스템 도입으로 판정의 공정성 상승
	전자호구 시스템 도입으로 태권도 발차기의 특성 감소
	전술적 경기 운영을 요구하는 운영 시스템 개발 및 도입 필요
도 복	스포츠로서 선수들의 단정한 도복 착용 요구
	경기 특성에 맞는 도복 소재와 디자인 개발 필요

기계와 소프트웨어 프로그램들이 발달 되면서 심판의 실수를 보완해 줄 수 있는 시스템이 개발되었고, 겨루기 경기에서 자주 생기는 판정에 대한 갈등의 해결을 위해 전자호구가 개발 도입되었다. 이후 전자호구의 도입 후 판정에 대한 시비가 줄어들었으며, 판정이 전반적으로 객관화되었다(안적용, 2019).

그럼에도 불구하고 여전히 판정시비가 일어나고 있으며, 보호장비의 오작동과 센서 위치, 살짝만 스쳐도 점수가 계상되기도 위력적인 발차기와 가볍게 치는 발차기가 같은 2점으로 적용되는 등 겨루기만의 다이내믹한 타격감과 실전성을 상실되었다고 전문가들은 말하고 있다. 또한, 전자호구의 무게와 장비로 인한 현란한 발놀림과 다양한 발차기가 조합된 움직임을 볼 수 없게 되었으며, 공방 중 느껴지는 긴장감과 박진감이 현저하게 감소하여 재미없고 현실감 떨어지는 경기로 퇴보되고 있다고 지적하고 있다. 특히, 도복 바깥에 몸통보호구를 착용하여 몸에 맞도록 끈을 조여서 묶는 형태인데, 착용한 몸통보호구 안에서 도복이 끼고, 겨루기 기술 움직임에 대한 방해와 도복의 안쪽에 착용하는 팔다리의 보호구도 착용이 불편하고 경기 중 도복과 마찰하여 선수들이 움직임에 제약을 느끼는 불편함을 갖고 있다. 이러한 이유로 오래전부터 겨루기 선수들은 도복 팔다리의 품이 커지도록 자신의 신체 사이즈보다 몇 치수 큰 도복을 착용하고 있다. 따라서, 보호대를 착용해도 움직임에 제약이 없고 몸통보호구를 도복 위에 착용해도 옷이 걸리지 않고, 바지폭이 넓어 발차기 동작이 수월하게 제작된 겨루기 전용 경기복이 필요한 시점이다.

표 4. 격투형 무예 경기규칙 비교

구 분	겨루기	산 다	쿠미테
경기장	8m×8m 팔각 경기장	8m×8m 사각 경기장	8m×8m 사각 경기장
선수복장	공인 도복	경기복(민소매, 반바지)	흰색 무지 도복
보호구	헤드기어, 마우스피스 전자호구 몸통보호대 살보대 팔, 다리 보호대 손등, 발등 보호대	머리보호대, 마우스피스 몸통보호대 남십보호대 정강이 보호대	마우스피스, 클러브 몸통보호대 가슴 보호대(여자) 살보대 다리, 발등 보호대
경기시간	2분 3회전	3분 3회전 2선승제	3분 포인트제
체급분류	남자 5체급 / 여자 5체급	남자 6체급 / 여자 6체급	남자 7체급 / 여자 5체급
심판구성	4심제	4심제	5심제
득점부위	몸통호구로 보호되는 부위 양 귀를 포함한 얼굴 전체	머리, 몸통, 허벅지	머리, 목, 몸통
득점사항	몸통부위 주먹 1점 몸통 부위 발공격 2점(회전+1) 머리부위 발기술 3점(회전+1)	주먹 공격 안면 1점 몸통, 허벅지 1점 발차기 머리 공격 2점 (고난도 동작 +1) 기술사용 넘어뜨리기 2점 (3초 동안 못 일어날 경우 +1) 기술사용 상대 장의 2점	중단 찌르기 1점 상단 목찌르기 1점 중단 발차기 2점 상단 발차기 3점 걸어 넘어 내려치기 3점

구 분	겨루기	산 다	쿠미테
동점 시	골든 포인트제	우세 판정	선 득점자 승리
자격 상실	고의 부정행위 심판지시 불 이행 감점 10회	주심의 지시 불이행 위험한 부정 동작 3회 시 장의 2회	주심의 지시 불이행 C1, C2로 분류하여 각 카테고리 중 4번의 경고를 받으면 즉시 실격

감점 사항	한계선 밖으로 나가는 행위 넘어지는 행위 경기를 회피하거나 지연 상대를 잡거나 끼는 행위 미는 행위 3초 이상 발을 들고 있거나 허공을 차는 행위 상대의 허리 아래 부위 가격 주심의 ‘갈려’ 선언 후 가격 무릎 또는 이마로 가격 손으로 상대의 머리 가격 변칙적인 발기술(제기차기, 몽키킥, 킥스발차기, 전갈발차기 등) 선수나 코치의 바람직하지 못한 행위	박치기 팔꿈치, 무릎 사용 공격 관절꺾기 기술 넘어진 상대 공격 머리를 땅으로 누르는 행위	직접 가격 관수로 안면 공격 대퇴부 공격 정강이 차기 부정한 언행 경기장 밖으로 나가는 행위 소극적인 경기 운영 상대를 붙잡는 행위
-------	--	---	--

2) 경기 규정에 대한 차별화

〈표 5〉는 겨루기 경기규정의 요인에 대해 겨루기 전문가들이 의견을 정리하여 구성한 세부 설문 내용이다.

표 5. 겨루기 경기규정의 요인에 대한 설문

구 분	내용구성
득점 및 승패규정	3회전 포인트제
	차등 점수제 유지
	발차기의 위력에 대해 추가점수 부여
	연결 발차기의 연속득점에 추가점수 부여
	동점 시 가점(회전, 위력, 연결)에 따른 우세승 적용
위반행위	일부 위반행위에 대한 구체적 명시와 객관적 기준
	10회 위반행위 반칙패 판정

차등 점수제가 도입되기 전 경기를 보면, 승점을 점유한 선수들이 점수를 빼앗기지 않기 위해 소극적으로 경기 운영을 하는 경우가 많았으나, 큰 기술에 큰 배점을 인정하는 차등 점수제의 도입이 된 후에는 초반에 큰 점수 차가 나더라도 경기가 종료되기 전에는 긴장을 풀 수 없게 되었다. 하지만 경기에서 주로 발바닥의 센서를 이용해 센서가 인식할 정도의 힘만으로도 득점을 얻는 공격 형태를 보며, 겨루기를 ‘발펜싱’ 이라 비하적으로 칭하며 부정적으로 평가하고 있다. 이에 전문가들은 경기규정에서 득점방식이나 추가득점 규정을 개선하거나 보완하여 겨루기 경기장에서 호구가 터져 나갈 듯한 위력의 발차기와 빠르고 화려한 연결 발차기를 이용한 득점을 유도할 수 있는 점수추가 규정이 필요성을 역설하였다.

이러한 문제의 해결을 위해 추가 득점 규정을 다각적으로 박진감있도록 변화를 주어야 하고, 동점 시 선수들의 경기내용을 분석하여 우세승을 선언할 수 있도록 해야 한다고 보고 하고 있다. 특히, 동점 시 승패를 판정하기 위해 연장으로 들어간 4회전에서 먼저 득점한 자가 승리하는 골든 포인트제 규정에는 큰 이견이 없지만 일부 전문가들은 기술, 파워, 연속기술 등에 대한 추가점수를 부여하여

선수간의 추가득점을 계수하여 우세승을 판정하는 새로운 방식을 제시하고 있다.

또한, 위반행위의 감점 선언이 상대에게 1득점을 내주게 되고 10회의 위반행위를 행하였을 때 반칙패를 선언하여 경기 진행이 원활하도록 장려하고 있지만, 일부 감점 사항을 위험요소에 따라 추가감점을 주는 등, 구체적이고 객관적인 기준이 요구되고 있다.

3) 안전성에 대한 차별화

<표 6>은 겨루기 안전성 요인에 대한 반구조화 설문지의 세부 내용이다.

상대 선수에게 위협을 가하는 행위를 감점 규정으로 제한하고 있지만, 감점 1점외에 실제로 피해를 받는 선수는 부상으로 인해 경기력에 영향을 미칠 수 있다. 이처럼 겨루기 전문가들은 가벼운 처벌 수위가 악용될 수 있음을 예방하기 위해 위험한 행위에 대한 처벌의 수위를 강화하는 등 강력한 규제가 요구된다.

표 6. 겨루기 안전성 요인에 대한 설문

구분	내용구성
안전성	위험 행위에 대한 벌칙 강화
	고정되지 않는 팔, 다리 보호대의 개선
	근육 관절 보호용 보조장비 필요

현대의 격투 스포츠는 기술의 표현과 흥미진진한 경기의 흐름도 중요하지만, 선수의 움직임에 크게 방해가 되지 않으면서 심각한 부상에 대비할 수 있는 안전 장비는 경기력에 미치는 중요한 단서이다. 전문가들은 겨루기 경기에 사용되는 보호장비는 인체의 중요한 급소를 효과적으로 보호기 위해 머리보호대, 몸통보호대, 살보대, 팔·다리 보호대, 주먹과 발등보호대를 착용하고 있으나, 보호장비 무게감과 몸을 감싸고 있는 용품으로 인해 기술의 난위도가 저해시키고, 팔·다리보호대의 경우 경기 중 팔다리 보호대가 고정되지 않고 보호 부위를 이탈하여 경기 흐름이 지연되는 경우가 자주 발생한다. 선수보호와 경기력을 향상시킬 수 있는 다양한 경기용품의 개발은 보다 다이내믹한 태권도 겨루기 경기를 위한 필

수영역임을 알 수 있다.

3. 중요도 평가에 따른 겨루기 경기 차별화 전략 분석

겨루기 경기의 중요도를 평가하기 위해서 1차 델파이 조사는 태권도 심판, 선수, 코치, 대학교수 등 5년이상 태권도 관련 경력을 가진 전문가 집단을 대상으로 실시하였다. 1차 설문 조사에 참가한 전문가 패널 11명은 100%의 응답률을 보였으며, 설문 참여 전문가 집단의 평균 연령은 41.7세로 나타났다.

본 연구의 내용타당도는 Lawshe(1975)가 제안한 내용타당도 비율의 기준 중 응답자 10명 기준 최소값인 0.60이상, 수렴도는 0.65이하, 합의도는 0.7이상, 안정도는 0.8이하, 평균은 3.0을 기준으로 하였으며(노승용, 2006) 자료 분석은 SPSS 26.0을 활용하였다. 또한, 겨루기 경기환경 차별화 요인에 대한 분석 결과를 살펴보면 내용타당도(CVR) 기준 평가자들 간 완전 합의를 이룬 항목은 문항 2(전자호구 시스템 도입으로 태권도 발차기의 특성 감소), 문항 4(스포츠로서 선수들의 단정한 도복 착용 요구), 문항 5(운동 특성에 맞는 도복 소재와 디자인 개발 필요)로 확인되었으며, 문항 1(전자호구 시스템 도입으로 판정의 공정성 상승), 문항 3(전술적 경기 운영을 요구하는 운영 시스템 개발 및 도입 필요)은 내용타당도 0.6-0.8로 나타나 본 연구에서 지정한 채택기준을 충족시키는 것을 확인할 수 있었다.

중요도 평균을 살펴본 결과 문항 2(전자호구 시스템 도입으로 태권도 발차기의 특성 감소)가 가장 높은 평균인 5.0으로 도출되었으며, 다음으로는 문항 4(스포츠로서 선수들의 단정한 도복 착용 요구)와 문항 5(운동 특성에 맞는 도복 소재와 디자인 개발 필요)의 평균이 4.60으로 나타났다. 수렴도, 합의도, 안정도의 모든 기준치를 충족시키는 것으로 나타났다. 겨루기 경기 차별화 요인의 2차 델파이 분석 결과는 <표 7>과 같다.

표 7. 겨루기 경기 차별화 2차 델파이 분석 결과

평가 영역	평가 항목	내용 타당도	평균	표준 편차	중위 수	백분위수			수렴 도	합의 도	안정 도	
						25%	50%	75%				
겨루기 경기 차별화	경기환경	문항1	0.8	4.30	0.67	4.0	4.00	4.00	5.00	0.50	0.8	0.16
		문항2	1.0	5.00	0.00	5.0	-	-	-	0.00	1.0	0.00
		문항3	0.6	4.30	0.82	4.5	3.75	4.50	5.00	0.63	0.7	0.19
		문항4	1.0	4.60	0.52	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.11
		문항5	1.0	4.60	0.52	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.11
		문항6	1.0	4.60	0.52	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.11
	경기규정	문항7	1.0	4.60	0.52	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.11
		문항8	0.6	4.10	0.74	4.0	3.75	4.00	5.00	0.63	0.7	0.18
		문항9	0.8	4.30	0.67	4.0	4.00	4.00	5.00	0.50	0.8	0.16
		문항10	0.6	4.30	0.82	4.5	3.75	4.50	5.00	0.63	0.7	0.19
		문항11	1.0	4.70	0.48	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.10
		문항12	0.8	4.30	0.67	4.0	4.00	4.00	5.00	0.50	0.8	0.16
	안전성	문항13	1.0	4.80	0.42	5.0	4.75	5.00	5.00	0.13	1.0	0.09
		문항14	1.0	4.70	0.48	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.10
		문항15	1.0	4.60	0.52	5.0	4.00	5.00	5.00	0.50	0.8	0.11

겨루기 경기규정 7문항에 대한 델파이 분석결과를 살펴보면 다음과 같다. 내용 타당도에서는 문항 6(3회전 포인트제 유지), 문항 7(차등 점수제 도입 유지)와 문항 11(일부 위반행위에 대한 구체적 명시와 객관적 기준)이 내용타당도 1을 나타내어 모든 평가자간의 의견일치를 보여주는 것을 확인할 수가 있었으며 문항 8(발차기의 위력에 대해 추가점수 부여), 문항 9(연결 발차기의 연속득점에 추가점수 부여)문항 10(동점 시 가점(회전, 위력, 연결)에 따른 우세승 적용)에서도 내용타당도가 0.6~0.8로 나타나 본 연구에서 지정한 채택기준을 충족시키는 것을 확인할 수 있었다. 겨루기 안전성에 대한 분석의 결과를 살펴보면 문항 13(위험 행위에 대한 벌칙 강화), 문항 14(고정되지 않는 몸통, 팔, 다리 보호대의 개선), 문항 15(근육, 관절 보호용 보조장비 필요)에서 모두 내용타당도가 1로 나타나 10명의 평가자간의 의견일치를 보여주었으며 이중 문항 1번의 평균이 가장 높은 4.80으로 확인되었다. 그리고 겨루기 안전성 3개 문항의 수렴도, 합의도, 안정도 역시 본 연구에서 설정한 채택기준을 부합하는 것으로 확인되었다.

4. 3차 중요도 평가에 따른 겨루기 경기 차별화 분석 결과

2차 델파이 조사의 결과를 바탕으로 채택기준은 2차와 동일한 내용타당도 0.60 이상, 수렴도는 0.65이하, 합의도는 0.7이상, 안정도는 0.8이하, 평균은 3.0을 기준으로 하였다. 겨루기 경기 차별화 요인의 3차 델파이 분석 결과는 <표 8>과 같다.

표 8. 겨루기 경기 차별화 3차 델파이 분석 결과

평가 영역	평가 항목	내용 타당도	평균	표준 편차	중위 수	백분위수			수렴도	합의도	안정도
						25%	50%	75%			
겨루기 경기 환경	문항1	1.00	4.40	.516	4.00	4.00	4.00	5.00	0.5	0.8	0.12
	문항2	1.00	5.00	0.0	5.00	-	-	-	0.0	1.0	0.00
	문항3	0.80	4.40	.699	4.50	4.00	4.50	5.00	0.5	0.8	0.16
	문항4	1.00	4.60	.516	5.00	4.00	5.00	5.00	0.5	0.8	0.11
	문항5	1.00	4.90	.316	5.00	5.00	5.00	5.00	0.0	1.0	0.06
	문항6	1.00	4.80	.422	5.00	4.75	5.00	5.00	0.1	1.0	0.09
겨루기 경기 규칙 차별화	문항7	1.00	4.80	.422	5.00	4.75	5.00	5.00	0.1	1.0	0.09
	문항8	1.00	4.80	.422	5.00	4.75	5.00	5.00	0.1	1.0	0.09
	문항9	1.00	4.40	.516	4.00	4.00	4.00	5.00	0.5	0.8	0.12
	문항10	0.80	4.40	.699	4.50	4.00	4.50	5.00	0.5	0.8	0.16
	문항11	1.00	4.90	.316	5.00	5.00	5.00	5.00	0.0	1.0	0.06
	문항12	1.00	4.70	.483	5.00	4.00	5.00	5.00	0.5	0.8	0.10
안전성	문항13	1.00	4.90	.316	5.00	5.00	5.00	5.00	0.0	1.0	0.06
	문항14	1.00	4.90	.316	5.00	5.00	5.00	5.00	0.0	1.0	0.06
	문항15	1.00	4.80	.422	5.00	4.75	5.00	5.00	0.1	1.0	0.09

겨루기 경기환경에 대한 분석결과를 살펴보면 내용타당도(CVR)기준 평가자들 간 완전 합의를 이룬 항목은 문항 1(전자호구 시스템 도입으로 판정의 공정성 상승), 문항 2(전자호구 시스템 도입으로 태권도 발차기의 특성 감소), 문항 4(도복의 불편한 활동성으로 인한 착용모습의 변화), 문항 5(운동 특성에 맞지 않는 도복 소재 및 디자인)으로 확인되었으며 문항 3(전술적 경기 운영을 요구하는 운영 시스템 개발 및 도입 필요)의 내용타당도는 .8로 확인되어 본 연구에서 지정한 채택 기준을 충족시키는 것을 확인할 수가 있었다. 평균의 경우 문항2(전자호구 시스템

도입으로 태권도 발차기의 특성 감소)가 가장 높은 평균인 5.0으로 도출되었으며 다음으로는 문항 5(운동 특성에 맞지 않는 도복 소재 및 디자인)번의 평균이 4.90, 문항 4(도복의 불편한 활동성으로 인한 착용 모습의 변화)이 평균이 4.60으로 확인되었다. 수렴도, 합의도, 안정도에서는 모든 문항이 기준치를 만족시키는 결과를 보여주었다.

구체적으로 살펴보면, 내용타당도에서는 문항 1(3회전 포인트제 유지), 문항 2(차등 점수제 도입 유지)와 문항 3(발차기의 위력에 대해 추가점수 부여), 문항 4(연결 발차기의 연속득점에 추가점수 부여), 문항 6(일부 위반행위에 대한 구체적인 명시와 객관적 기준)이 내용타당도 1을 나타내어 모든 평가자 간의 의견일치를 보여주는 것을 확인할 수가 있었으며 문항 5(동점 시 가점(외전, 위력)에 따른 우세승 적용)에서도 내용타당도가 0.8로 나타나 본 연구에서 지정한 채택기준을 충족시키는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 겨루기 안전성에 대한 분석의 결과를 살펴보면 문항 1(위험 행위에 대한 벌칙 강화), 문항 2(고정되지 않는 몸통, 팔, 다리 보호대의 개선), 문항 3(근육, 관절 보호용 보조장비 필요)에서 모두 내용타당도가 1로 나타나 10명의 평가자 간의 의견일치를 보여주었으며, 이중 문항 1(위험 행위에 대한 벌칙 강화)과 문항 2(고정되지 않는 몸통, 팔, 다리 보호대의 개선)가 평균이 가장 높은 4.90으로 확인되었다. 또한, 겨루기 안전성 3개 문항의 수렴도, 합의도, 안정도 역시 본 연구에서 설정한 채택기준을 부합하는 것으로 확인되었으며, 안정도 역시 기준치를 충족시키는 것으로 나타나 재설문이 필요 없는 것을 확인할 수가 있었다.

Ⅵ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 동양의 격투무술인 태권도(겨루기) 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 경기규칙을 비교분석하여 태권도 겨루기 경기의 발전을 위한 차별화 전략요인을 규명하고자 하였다.

첫째, 종목별 경기 환경적 측면에서 살펴보면, 산다 경기와 쿠미테 경기는 심판의 주관적인 판단과 심판의 위치에 따라 공정성에 불신을 갖고 있는 반면, 겨루기 종목은 전자호구 및 발등 센서를 사용함에 있어 공정성보다는 시스템에 대한 오류에 불신을 갖고 있었다. 쿠미테 경기는 심판들이 경기장 모서리에 위치하여 깃발을 들어 득점을 표출하는데, 각 심판이 주관적으로 득점의 가부를 결정하기 때문에 그 공정성에 대한 불만을 갖고 있었다. 겨루기는 전자호구의 득점 시스템이 공정한 판정에 도움이 된다고 평가되고 있으나, 전자호구 기술력과 시스템이 미흡하여 발차기의 기술과 경기의 전술적 운영 등의 태권도가 가진 특성을 살린 경기의 흥미를 저해시키는 근본적인 원인으로 나타났다. 둘째, 경기 규정의 측면을 살펴보면, 태권도(겨루기) 우슈(산다), 가라테(쿠미테)종목 모두 기술의 난이도와 득점 부위에 따라 차등적으로 점수를 부여하지만 각 무예의 득점 방식이 달랐으며, 승패를 가리는 규정과 동점 시 승패 판정의 규정, 그리고 위반행위 규제에 관한 차이가 있었다.

마지막으로 선수 안전성 측면에서 살펴보면, 보호장비와 경기규정을 통해 선수 보호를 최우선적으로 대응하고 있었다. 그럼에도 불구하고, 타격중심의 실전성을 기반으로 진행되는 격투 경기의 특성상 위험성이 노출되어 있었으며, 선수 보호를 위해 장비와 선수안전 및 경기력 향상을 위한 다각적 연구를 통해 재질,

편리함, 가벼움, 디자인 등을 선수안전을 위한 현실적인 개선을 위한 노력을 기울여야 할 것이다.

2. 제언

이 연구는 동양의 격투무술인 태권도(겨루기) 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 경기규칙을 비교분석하여 태권도 경기의 차별화 요인을 살펴보고 태권도 겨루기의 경기적 측면의 발전을 위한 참고자료로 사용될 것을 기대하며, 본 연구와 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 동양무술 스포츠 종목인 겨루기, 산다, 쿠미테의 경기규칙을 중심으로 연구를 진행하였으며, 제한적으로 종목별 전문가를 선정하여 연구를 진행하였기에 한·중·일 무예 스포츠 경기의 차별화 전략을 일반화하기에는 다소 무리가 따른다. 둘째, 본 연구는 반구조화된 질문지를 사용하여 태권도(겨루기) 우슈(산다), 가라테(쿠미테)의 전문가로 연구자와 라포가 형성되어 있는 선수, 코치, 심판을 대상으로 연구를 진행하였기 때문에, 심층 인터뷰 과정에서 약간의 오차가 발생할 수 있는 한계점이 있다. 마지막으로, 본 연구는 경기에 참여하는 전문가들과 경기규칙을 비교분석하여 겨루기의 차별화 전략을 모색하였기 때문에, 경기를 즐기는 경기진행자 측면(심판 및 집행부), 경기참여자 측면(선수 및 코치), 경기관람자 측면을 모두 고려하기에는 한계가 있다. 이에 추후 연구에서는 경기진행자와 경기참여자, 경기관람자의 시각을 분류하여 연구를 진행한다면 매우 유의미한 연구가 진행될 것이다.

참고문헌

김도곤(2021). [도교올림픽] 태권도 종주국의 위기, 올림픽 퇴출론, 2021. 07.27.

<https://www.mhnse.com/news/articleView.html?idxno=80965>.

- 김명배, 한창호(2017). 태권도와 가라테 기술의 비교 연구. **한국체육과학회지**, 26(2), 1-15.
- 김범류, 이재봉(2021). 올림픽 핵심종목 지속을 위한 태권도 겨루기 경기규칙 개선 방안. **세계태권도문화학회지**, 12(1), 59-74.
- 김봉경(2016). 태권도 전자호구의 감각적 체험과 몰입 및 경기력의 구조적 관계: 태권도 선수의 성별차이 조절효과. **국기원 태권도연구**, 14(2), 23-38.
- 김순영, 이아름(2020). 태권도 겨루기 경기의 현황과 발전방향. **한국무예학회**, 14(2), 23-38.
- 김영천(2012). **질적연구방법론1**. 서울: 아카데미프레스.
- 김완수, 양대승(2018). 태권도 경기규칙 개정에 따른 선취득점 시 경기결과 분석. **국기원 태권도연구**, 9(2), 234-254.
- 김종민(2015). 태권도 경기규칙이 경기기술에 미치는 영향에 대한 연구. **한국무예학회**, 9(2), 105-128.
- 김현일(2007). **텔파이기법을 이용한 스포츠관광 산업 발전방안 연구**. 미간행 박사학위논문. 고려대학교 대학원.
- 노승용(2006). 텔파이 기법(Delphi Technique): 전문적 통찰로 미래예측하기. **국토**, 299, 53-62.
- 대한우슈협회(2022). **경기규정**. <http://wushu.sports.or.kr/>
- 대한태권도협회(2022). **경기규칙**. <http://www.koreataekwondo.co.kr/>
- 박성언, 허재성, 김정원(2018). 한국국제협력단(KOICA)의 태권도교육사업에서 나타난 문제들: 해외 사무소에 대한 국제협력요원의 진술을 중심으로. **한국체육과학회지**, 27(3), 223-230.
- 박은석(2007). **태권도 경기의 윤리문제에 관한 연구**. 미간행 박사학위논문. 동신대학교 대학원.
- 백혜중(2017). **중국 무술 산다와 한국 태권도 기술의 특성 대비 연구**. 미간행 박사학위논문, 원광대학교 대학원.
- 변승진(2018). **문화접변으로 본 무도 스포츠-태권도와 우슈를 중심으로**. 미간행 박사학위논문, 계명대학교 대학원.

- 세계가라테연맹(2022). **경기규정**. <http://www.koreakarate.or.kr/>
- 세계태권도연맹(2022). **경기규정**. <http://www.worldtaekwondo.org/>
- 안적용(2019). **경기태권도의 전자호구 도입에 따른 득점기술의 변화와 효과적인 훈련방법 연구**. 미간행 박사학위논문, 용인대학교 대학원.
- 양소방(2015). **중국 우수와 한국 태권도의 국제화 추진과정 비교연구**. 미간행 박사학위논문, 용인대학교 대학원.
- 왕자연(2021). **산타경기 활성화 및 세계화 전략에 관한 연구**. 미간행 박사학위논문, 전주대학교 일반대학원.
- 우귀신, 최보경, 박찬호, 김용재(2016). 한국 태권도를 토대로 한 중국 우수 발전방안 분석. **동북아시아문화학회**, 7, 312-322.
- 유세의(2012). **태권도경기의 발전과정 분석을 통한 산타경기 활성화 방안**. 미간행 석사학위논문, 용인대학교 태권도대학원.
- 윤호준(2021). **한·중·일 무예 경기규칙 비교분석과 태권도경기 차별화 전략에 관한 연구**. 미간행 박사학위논문, 전주대학교 일반대학원.
- 이중성(2001). **델파이방법**. 서울: 교육과학사.
- 장계생, 김중헌, 성백천(2008). 중국무술의 저변확대를 위한 문제점과 개선점:태권도와 산타(散打)의 비교를 통한 고찰. **대한무도학회**, 10(1), 1-14.
- 장용갑(2011). **전자호구가 태권도 경기사 선수·지도자·심판의 경기판정 및 경기력 향상의 활성화 방안에 대한 연구**. 미간행 박사학위논문 서남대학교 대학원.
- 전민우, 임신자, 전익기(2009). 품새(태권도), 카타(가라테), 투로(우슈) 경기규정 비교를 통한 품새 경기규정의 개선방향에 관한 연구. **한국무예학회**, 3(2), 19-40.
- 전영민, 박정희, 최정화(2003). 태권도복 소재의 성능 및 착용감의 개선을 위한 연구. **한국의류학회**, 27(1), 134-142
- 정국현, 김두한, 김하영(2014). 태권도 올림픽 정식종목 유지를 위한 전략적 방안. **한국체육과학회지**, 23(3), 977-990.
- 정현도(2003) **태권도, 가라테, 우슈의 경기 내용 비교 분석**. 미간행 박사학위논문, 경남대학교 대학원.

- 조은형, 엄한주(2007). 태권도 전자호구에 의한 득점방식의 타당성 연구. **한국체육 측정평가학회지**, 9(2), 93-104.
- 최광근, 장권(2016). 태권도경기의 올림픽 진출 배경과 역사적 함의. **체육사학회지**, 21(4), 13-28.
- 추진아(2020). **가라테 쿠미테의 경기방식에 따른 기술체계 재정립과 경기 활성화 방안**. 미간행 석사학위논문. 용인대학교 대학원.
- Cyphert, F. R & Gant. W. L.(1970). *The Delphi Technique. A tool for collecting opinions in teacher education In Exploring the potential of the Delphi technique by analyzing its application Symposium conducted by AERA in Minneapolis, USA.*
- Dalkey, Norman: Helmer, Olaf.(1963). An Experimental Application of the Delphi Method to the use of experts. *Managment Science*, 93, 458-467.
- Ewing, M, D.(1990). *Future competence needed in the preparation of secretaries in the state of Illinois using the Delphi technique*. Unpublished doctoral.
- Lawshe, C. H. (1975). A Quantitative Approach to Content Validity, *Personnel psychology*, 28(4): 563-575.

ABSTRACT

A Study on the Differentiation Strategies for Sparring Games via the Analysis of the Rules of Martial Arts (Sparring, Sanda, Kumite)

Yoon, Ho-June · Lee, Suk-Kyung(Jeonju Univ.)

The purpose of this study is to provide the basic data to develop the strategies for facilitating and differentiating the Taekwondo sparring game by analyzing the competition rules of the fighting sports, sparring, Sanda, and Kumite from various angles. As for the research method, the Asian game rules of combat martial arts, sparring, Santa, and Kumite with a focus on the official Asian games were analyzed, and based on which, the Taekwondo competition expert group was formed and the following results were derived via the Delphi technique and in-depth interviews. First, examining the game environment by event, the Sanda and Kumite games faced distrust in the fairness depending on the subjective judgements of the referees and the position of the referees. Whereas, as for sparring game, it faced distrust in the systemic error rather than the fairness in using the electronic protective gears and instep sensors. Second, examining the aspects of the game rules, the difficulty of the techniques and the scoring areas were rated differently according to the competitions, yet there were differences in terms of the scoring method and the regulations of violations for each event. Lastly, examining the aspects of the players' safety, the highest priority was placed to protect the players via the protective equipments and competition rules. Notwithstanding which, given the nature of the combat martial arts game, which is conducted based on the strike centric aggression, risks are exposed, and hence, efforts including materials, convenience, lightness, and design would need to be made to practically improve the safety of players.

Key words: Combat Martial Arts, Sparring, Sanda, Kumite, Game Rules, Game Differentiation

논문투고일 : 2022.09.30.
심 사 일 : 2022.11.01.
심사완료일 : 2022.11.19.