

태권도문화콘텐츠 사례분석을 통한 미래사회의 태권도 역할*

송남정**(우석대학교)

국문 초록

이 연구는 문화콘텐츠로의 태권도 사례를 살펴보고 미래사회에서의 태권도의 역할, 문화콘텐츠로의 확립 가능성을 논해 보고자 하였다. 이에 온라인 태권도 대회(경기문화), 온라인 태권도 수련(수련문화), 온라인 태권도 시범(콘텐츠)의 사례를 분석하였다. 연구 결과를 통해 태권도가 미디어의 발달과 더불어 코로나19의 상황에 맞물려 온라인을 통해 경기, 수련, 시범이 이루어지고 있었으며, 지속되는 코로나19 상황 속에 태권도인들의 심리적, 육체적 피로감을 덜어주고 온라인 속에서도 태권도를 지속할 수 있다는 점은 분명 긍정적인 요소로 작용된 반면 온라인을 통한 태권도경기와 수련에서는 다소 보완되어야 하는 부분들이 다수 존재하는 것을 확인 할 수 있었다. 미래사회는 문화콘텐츠의 사회이자 예측할 수 없는 바이러스 발병 상황이 지속적으로 도래될 것이다. 따라서 온라인을 통한 다양한 태권도 콘텐츠 제공해야 할 것이며 온라인을 통한 수련 및 지도에 있어서도 온라인을 적절하게 활용하여 시·공간 제약 없이 언제든지 태권도를 수련할 수 있는 환경을 조성해야 할 것이다.

주제어 : 태권도문화콘텐츠, 문화, 콘텐츠, 미래사회

*본 연구는 제1회 스포츠타권도 국제 융합 컨퍼런스 발표 자료를 수정·보완함

**tkd-sng@hanmail.net

I. 서 론

1. 연구의 필요성

21세기는 문화의 시대이다. 과거에는 군사력이나 경제력이 국력을 의미했지만 현대사회에서는 문화가 국가의 위상을 측정하는 중요한 기준이며, 국력이 되고 있어 문화의 가치가 더욱 주목받고 있다(이정희, 최문용, 2018). 그 뿐만 아니라 문화를 기반으로 가치를 창출하는 문화상품이 핵심 아이템으로 급부상하면서, 전통적인 제조업 중심에서 지식·정보 그리고 문화와 관련된 산업으로 그 중심축이 이동하고 있다(양해림, 2012; 황준호, 2012).

실제로 21세기는 창의성을 기반으로 하여 정보, 문화, 기술, 서비스 등이 상호 융합되는 사회로 진입하였고(황준호, 임희수, 정인숙, 김성철, 2011), 특히 정보통신기술이 발달함에 따라 TV, 스마트폰, 태블릿 PC 등 다양한 디지털 매체가 개발되었다. 그중에 스마트폰의 등장으로 언제 어디서나 장소에 구애받지 않고 손쉽게 정보 습득이 가능해졌으며, 스마트폰의 발달과 사용이 급격하게 증가하면서 미디어 형태와 선호하는 콘텐츠들도 변화하고 있다. 특히 언제 어디서나 동영상 이용을 수 있게 되었고, 주로 소비하는 콘텐츠가 텍스트에서 영상으로 빠르게 변화하고 있다(정지윤, 2014; 이입평, 2017 재인용).

지난 10년간 스마트폰의 발전 및 보급률의 증가로 인터넷 환경에서 동영상을 시청하기 좋아졌으며, 특히 유튜브를 통해 영상 시청을 활발히 하는 것으로 나타났다. 또한 경영, 마케팅 분야 뿐만 아니라 교육 콘텐츠로서도 유튜브가 다양하게 활용되고 있다. 이렇듯 전 세대가 인터넷 플랫폼 유튜브의 바다에서 함께 헤엄치고 있는 현 시점에서 개인은 물론 다양한 단체들은 유튜브를 이용하여 친근하게 접근하고 있다(곽정현, 이선희, 2020). 덧붙여 스마트 미디어의 보급으로 누구나 손쉽게 동영상을 제작하고 소비하고 공유할 수 있

게 됨에 따라 1인 미디어 콘텐츠의 급속한 확산이 이루어지고 있다. 이러한 상황에 맞물려 코로나19로 인해 대면으로 이루어지기 보다는 비대면, zoom 활용 등을 이용이 증가되고 집 안에 머무는 시간이 증가함에 따라 자연스럽게 TV시청이 증가되었다.

KBS*(2020)는 코로나19가 국민의 생활이나 미디어 이용에 미친 영향을 파악하기 위해 ‘코로나19: 2차 국민인식 조사’를 실시하였고, 그 결과, 외출자체 등으로 인해 ‘TV시청’ (70.2%)과 ‘스마트폰·태블릿PC이용’ (67.7%) 등의 여가활동이 급격히 늘어난 것으로 드러났다(KBS, 2020). 즉 미디어의 발달, 코로나19로 하여금 매체(스마트폰, 태블릿PC) 사용률이 증가되고 있고, 매체를 통해 다양한 콘텐츠를 시청하는 환경 속에 있다. 태권도 또한 이러한 환경에 적응해 가고 있는 실정이다.

태권도 관련 콘텐츠는 ‘태권도 시범’, ‘태권도 공연’, ‘태권도 수업’ 등 다양한 형태로 제공되고 있는데 태권도가 더 이상 수련의 형태로 머물러 있는 것이 아니라 문화 콘텐츠의 하나로써 자리 잡고 있는 것이다. 문화체육관광부(장관 도종환, 이하 문체부)는 ‘국정 운영 5개년 계획과 100대 국정과제’의 하나로 선정된 ‘태권도 문화콘텐츠화’를 실현하기 위해 태권도 콘텐츠로 개발(문화체육관광부, 2017)에 힘쓰고 있어서 태권도의 콘텐츠 개발이 더욱 가속화 되고 있다.

최근 태권도에 여러 프로그램들을 융합하여 보다 효과적인 시너지를 발생시키는 사례들이 생겨나고 있으며 그 예로 태권도의 공연 예술적 가치를 재해석하여 경제적 부가가치를 창출하면서 태권도의 가치를 극대화시킬 수 있는 신개념의 태권도 교육 패러다임을 정립하고자 하는 시도가 많이 있다고 하였다(온라인 뉴스팀, 2016). 뿐만 아니라 코로나19 상황에 맞춰 다양한 온라인 수련프로그램이 제공되고 있으며, 온라인 태권도 품새 대회의 영상들이 게시 되면서 관람자들은 경기 영상을 하나의 콘텐츠로 시청하고 있는 실정이다.

* 코로나19와 미디어 이용 현황 - 한국방송통신전파진흥원

이와 함께 현재 태권도 콘텐츠에 관련 된 연구도 다양하게 이루어지고 있는데 신한류 콘텐츠로서 발전에 관한 연구(권경상, 권현수, 2017), 태권도 콘텐츠산업의 발전방안 연구(이재돈, 2014; 이선장, 김두한, 2019), 태권도 콘텐츠 발전을 위한 정책연구(엄주용, 김동언, 2020) 등이 이루어지며 태권도 콘텐츠의 발전을 촉구하고 있다. 특히 태권도는 문화 콘텐츠로 바라보며 연구(곽정현, 2017; 강재원, 2013; 웅웁뚜언아, 박미숙, 2012)되고 있고 4차 산업혁명 시대에 접어든 현 문화에서의 태권도 발전방향 연구(장용석, 2018; 백남섭, 2020; 김두한, 2017) 등이 이루어지고 있어서 태권도 온라인 콘텐츠의 필요성을 언급하고 있다.

태권도는 시대나 환경의 흐름에 따라 적응하며 변화·발전되어 왔다. 겨루기는 경기 규칙에 따라 다양한 겨루기 발차기가 나타났고 공정성 확보를 위해 전자호구 등 용품의 개발로 이어졌으며, 품새는 1968년 유단자 품새 제정과 유급자 품새(팔괘품새) 제정 후 1972년 태극품새인 유급자 품새가 제정되어 보급되며 이전의 태권도 수련의 모습에서 확연하게 다른 수련 모습으로의 변화를 가져오게 되었다. 특히 유급자 품새인 태극품새의 제정은 태권도 보급과 정부의 정책적인 목적으로 제정된 품새로서 이를 통해 태권도 수련이 성인 위주의 수련에서 초등학교 저학년 및 청소년 수련 위주로 변화되어왔다. 시범 또한 강한 힘을 보여주는 위력격파의 시범에서 기술 위주로 변화되며 새로운 고난이도의 기술격파의 발전으로 이어졌으며, 한국의 문화 수준의 발전과 함께 시범도 문화와 융합한 태권도 공연 형태로 이어졌다. 이렇듯 태권도의 발전은 환경에 적응하며 더욱 다양한 분야로의 확장과 발전으로 노력해 왔다.

현재 4차 산업혁명시대에 따른 발달된 정보통신기술이 일상생활 속으로 들어오고 있는 시대와 함께 2020년 전 세계 발병된 코로나19가 발생한 현 시점에 태권도는 어떻게 적응하고 변화되어 가고 있는지 앞으로 어떻게 태권도가 발전되어 갈 것인지에 대해 문화콘텐츠로의 태권도 사례를 살펴볼 것이다. Lincoln과 Guba(1985)의 사례연구와 같이 각 사례의 현장에 대한 기술과 그 과정의 특징과 여기에서 도출된 문제점 등을 살펴보고 미래사회에서의 태권

도의 역할, 문화콘텐츠로의 확립 가능성을 논해 보고자 한다.

II. 본 론

1. 온라인 태권도 대회(경기문화)

코로나19로 하여금 태권도계는 물론 스포츠계 전부에 걸쳐 큰 타격과 변화를 주었다. 그중 태권도 경기의 일부는 온라인 대회로 개최되었으며, 현재까지도 온라인 대회가 진행되고 있는데 그 현황을 살펴보면 지난 2020년 5월 덴마크에서 개최하려던 세계태권도품새선수권대회가 코로나19로 취소되었고, 11월 2020 전주 오픈 국제태권도대회 또한 감염증의 장기화로 인해 취소되었다. 그리고 국내에서 주요 대회 중 하나인 제50회 협회장기 전국단체대항태권도대회가 잠정연기 되면서 입상실적이 필요한 선수들에게 직접적인 피해를 주며 조바심으로 이어질 가능성이 많아 그에 따른 대안이 시급하다는 의견이 제기되었고(Koo, 2020), 일부 대회는 온라인을 통해 대회가 개최되고 있다.

표 1. 온라인 태권도 대회 현황

대회명	주최, 주관
2020 온라인 태권도대회	주철레대사관
2020 GTA 온라인태권도대회	경기도태권도협회
2020 KBS 온라인 태권도대회*	KBS스포츠예술과학원, 세계태권도퍼포먼스연맹
2020 대전 MBC배 서천국제오픈태권도대회	대전MBC, 충청남도태권도협회, 대회조직위원회
2021년 대한민국 태권도장 큰잔치 및 한, 중 국제태권도 온라인대회	한국태권도경영자연합회
2021 세계태권도 품새 오픈챌린지	세계태권도연맹(WT)
2021태권도진흥재단 전국 태권도 무야호 대회	태권도진흥재단, 국기원, 대한민국태권도협회

*자료는 각 기관 홈페이지를 통해 확인한 것임.

<표 1>은 온라인 태권도 대회 현황이다. 온라인 태권도 대회의 특징은 겨루기를 제외한 품새 종목 위주이고, 태권체조와 시범 분야가 포함된다.

그리고 태권도 주요 4대 기관인 세계태권도연맹, 국기원, 태권도진흥재단, 대한태권도협회 주관으로 이루어지는 대회도 있었으며, 방송사가 주최, 주관 이 되어 개최된 대회도 있었다. 뿐만 아니라 사단법인 민간단체들도 크고 작은 행사성 대회들이 진행된 바 있다.



그림 1. 온라인 태권도 대회

출처: 전북일보(2020). 무주 웰빙 태권도 축제 첫 온라인대회 성황



그림 2. 온라인 태권도 대회의 심판 과정

출처(좌): 문화체육관광부 해외문화홍보원(2020). 2020 온라인 태권도 품새 대회 개최

출처(우): 경기도태권도협회(2020). 2020 GTA 온라인태권도 대회

<그림 1>은 온라인 대회의 사진이며, <그림 2>는 온라인 태권도 대회의 심판과정의 사진이다.

태권도 대회가 품새 종목 위주로 실시되고 있기는 하지만 경기의 공정성과

형평성, 그리고 영상의 촬영 상황 등을 통제하기 어렵다는 점이 문제점으로 지적되고 있다. 그리고 ‘속도와 힘’에 관련해서는 인터넷이 느린 국가나 지역에서는 실시간으로 대회를 진행하였을 때, 자칫 느려지거나 끊기는 경우가 생기면 선수가 제대로 된 채점을 받기가 어렵다. 또한, 실제동작 보다 영상으로 보는 동작들의 힘의 전달이 잘 표현되지 않아 간혹 심판들이 어려움을 겪을 것이라 생각된다. 또한 선수와 관중 입장에서는 아직 현장에서 생동감 있는 경기를 갈망하고 있다는 점을 고려해 볼 때 개선방안을 모색해 볼 필요가 있다고 생각된다(이예슬, 박종화, 2020).

美 모더나 CEO는 “코로나19 종식이 불가능하며 영원히 이 바이러스와 함께 살게 될 것”으로 전망하고 있다(데일리메디, 2021). 미루어 예측해 보자면 간헐적으로 태권도 대회가 온라인 대회로 개최되어야 할 것이며, 그동안의 경험적 사고를 기반으로 개선 및 발전방안 모색해 보자면, 비대면 온라인태권도대회에서 공정한 경기 운영을 위해 필요한 다양한 플랫폼이 개발되도록 노력해야 할 것이며, 긍정적인 방면과 미래지향적인 방안 마련을 통해 온라인 대회의 구체화를 모색해야 할 것이다. 뿐만 아니라 스포츠 온라인 생중계와 같은 콘텐츠의 다양화, 미디어와 랜선의 힘을 직접적으로 체감할 수 있도록 개선된다면 온라인 대회의 지속 가능성에 더욱 힘을 실어 줄 것이다.

스포츠 대회는 선수들의 대면을 통해 경기를 치러야 하고, 심판은 경기 상황을 실시간 확인하면서 경기의 승패, 점수를 부여해야 한다. 이는 당연한 이치였다. 그러나 이러한 코로나19 상황이 지속되고 있는 시점에서, 그리고 기술과 통신의 발달로 인한 매체의 다양성이 증가되면서 미래 사회에서는 경기 문화도 온라인상에서의 개최가 일상화되리라 생각된다.

2. 온라인 태권도 수련(수련문화)

2018년 ‘인구·사회 분야 2050년 미래’ 주제로 열린 콘퍼런스 (conference)에서 미래의 사회는 실제 만나지 않고도 만나는 것과 같은 가상현실이 구현

되면서 직접 만나는 것 자체를 비효율적이라고 간주할 것이라고 보고한 바 있다(Kim, 2018). 예측한 대로 코로나19 확산으로 인해 비대면, 즉 언택트 사회로 빠르게 전환되어 가고 있다. 교육부도 4차례에 걸친 개학 연기 끝에 온라인개학을 결정하여 온라인 수업이 전면 시행되었으며, 지금은 학년별 밀집 인원을 고려하여 대면과 비대면 원격수업을 병행하면서 수업을 실시하고 있다(교육부, 2020).

태권도 수련 교육에서는 태권도장 운영 중단 권고로 최소 2주에서 수개월 간 도장을 휴관하기도 하였으며, 현재는 방역수칙을 준수하며 2M 이상 거리 유지, 차량운행 제한, 정원제 수련 등으로 대면 수업을 하고 있다(반은아, 2020). 이번 코로나19로 하여금 태권도 수련 교육은 그동안 기술전수를 기반으로 한 대면 교육으로 이루어져 왔는데, 코로나19가 빠르게 확산되면서, 일선 태권도장에서는 화상으로, 대부분 Zoom이라는 온라인 화상미팅 플랫폼을 통해 비대면 수업을 진행된 바 있다.

온라인 수련에 대해 긍정적인 반응도 있었지만 우려 및 불만이 표출되었으며, 실제로 수련의 결정권을 가지고 있는 부모들이 ‘태권도를 온라인 수업 진행 할 경우 수업료의 유무에 따라 유료라면 하지 않겠다’는 의견을 표출하였다(무카스, 2020). 이와 같은 이유는 태권도가 필수 학원이 아닌 선택 학원 중 하나이기 때문에 유료 온라인 수업일 경우 수업의 질을 악화시키기 때문이다.

현재의 학부모 세대는 밀레니엄 세대로 유소년기부터 정보통신기술(IT)의 과도기를 겪은 세대이다. 그렇기 때문에 온라인 통신 기술 활용력이 다른 세대에 비해 탁월하며, 아날로그와 디지털을 모두 경험한 과도기 세대로(위키백과, 2021), 온라인 접속이 원활하여 학교 원격 수업 및 회의 참여, 온라인 무료 교육 등의 참여는 활발히 이루어지고 있으나, 정작 코로나19 상황에 따른 비대면으로 이루어져야 하는 태권도 교육의 경우, 특히 자녀 교육에 있어서는 회의적인 것으로 사료된다.

그러나 지금의 수련생, 즉 21세기에 태어난 세대는 아날로그 매체를 어느 정도 경험한 과거 세대와 달리 어릴 때부터 당연하듯 정보의 홍수 속에 살고

있으며 스마트폰 활용 및 페이스북, 인스타그램 등 소셜 미디어를 적극 활용하는 환경 속에서 성장하고 있다(연합뉴스, 2019). 그렇기 때문에 이 세대가 성장하여 온라인 수업에 대한 뚜렷한 동기와 목표가 있다면 적극적으로 선택·사용할 것으로 생각된다.

태권도 온라인 수업은 학생이 수련하기 편한 실내공간을 확보해야 하는데 특히 집안에서 이루어지는 경우가 많다. 한국의 실정을 보면 층간소음으로 인한 문제는 해마다 증가하고 있으며 이로 인하여 범죄로 이어지는 경우도 일어나고 있어서 층간소음은 회복적 경찰활동 대상 사건의 하나로 범죄방지를 위해 정부에서도 노력하고 있는 실정이다(중앙일보, 2021). 이에 집안에서 태권도를 수련하는 것에 다소 어려움을 느끼고 있는 것으로 생각된다.

그러나 미래사회는 사람 간의 만남이 가상현실에서 일어나는 세상이 도래할 것이며, 지금보다 다채로운 활동을 온라인 매체를 통해 영위할 것으로 예측되고 있다(반은아, 2020). 그리고 비대면과 대면의 혼합으로 전세계 수련자가 비대면으로 한 자리에서 수련이 가능한 교육으로의 가능성이 보이고 있어서 이러한 교육이 효과적으로 이루어질 수 있는 미디어 교육콘텐츠와 함께 실시간 교육이 이루어질 것이다.

그러기 위해서는 개인 채널 및 인터넷 글로벌 네트워크 간 공유 및 연결을 통해 확장된 미래 교육의 설계, 기술과 같은 온라인 수련 교육의 문제점을 점차 개선해 나가면서 미래를 대비할 필요가 있다.

3. 온라인 태권도 시범(콘텐츠)

태권도 시범 활동은 태권도를 세계화시키는데 많은 공헌을 해왔으며, 한국문화의 우수성을 대변하고 있다. 태권도 시범이 국가적인 차원에서 정치, 외교의 역할(최광근, 2011)을 해온 동시에, 사회구조적인 차원에서는 문화 콘텐츠로 성장하고 있다(권경상, 권현수, 2017).

현대사회는 새로운 시도와 콘텐츠 생산으로 시대를 반영한 긍정적 변화를

거듭하고 있다. 즉 이러한 시대적 상황에서 태권도 시범문화는 신한류 콘텐츠로써 유행의 흐름을 떠나 한국문화를 더욱 깊이 있게 만들어줄 잠재력을 충분히 내포하고 있다(권경상, 권헌수, 2017). 또한 하나의 볼거리를 제공함으로써 보는 이로 하여금 감동과 희열, 그리고 놀라움을 느끼게 해준다. 문화 콘텐츠로의 시범의 사례를 살펴보면 태권도 시범이 국내 뿐만 아니라 해외공연에서도 문화의 콘텐츠의 하나로써 활성화되고 있어 문화 관광 상품화의 파급효과까지 있다(나채만, 이주화, 2014). 그뿐만 아니라 최근에는 각종 SNS와 유튜브 영상에서 태권도 시범 콘텐츠가 큰 인기를 누리고 있다. 불과 몇 년 전에는 태권도 시범 공연이 직접 관람 형태로 이루어졌다면 지금은 온라인상에서 관람이 가능해지고 더욱 대중적이고 보편적으로 관람이 가능해졌다는 점이다. 이것은 미디어의 발달과 더불어 코로나 19 상황이 겹친 데에서 더욱 확산된 것으로 생각된다.

전통적으로 우리의 태권과 씨름은 마을에서 두 사람이 맞붙어 힘겨루기를 하고 구경꾼들이 모여 서로 상호교감 하면서 이루어졌기 때문에 경기 그 자체를 여과 없이 온몸으로 느낄 수 있는 대면적 관람형태였다(곽정현, 이선희, 2015). 그리고 그 이후부터 최근까지 일방향 관람으로 태권도 시범자들이 시범을 하고 관람객은 관람석에서 관람을 하는 형태로 해당 시범이 끝나면 다시 볼 수 없고, 시범자들과 밀접한 소통을 할 수 없는 형태였다. 최근에 이르러 매체, SNS, YouTube의 등장으로 인해 이제는 온라인 속에서 다양한 태권도 시범영상을 시청할 수 있게 되었으며, 시공간 제약없이 반복 시청이 가능하다는 점이 특징으로 볼 수 있다.

특히 코로나19의 영향으로 공공기관의 관람 형태의 태권도 시범 중계 사례가 증가하였는데, 2020년 4월에는 국기원 태권도 시범단이 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19)으로 어려움을 겪는 세계인에게 위로와 희망의 메시지를 전달하기 위해 개최한 태권도 공연 ‘하이킥’ 이 온라인으로 생중계하였고(한국경제, 2020), 9월에는 국기원 태권도 시범단과 함께 서울시가 총 8회에 걸쳐 태권도 공연을 온라인 생중계하였다(국기원 블로그, 2020). 그리고 주홍콩 한국문화원에서도 온라인 태권도 시범 공연을 실시한 바 있다(문화체육관광

부, 2020).

이렇듯 태권도 시범이 하나의 콘텐츠로 확고히 자리 잡았으며 현대사회에 맞춰 다양한 방법과 형태 속에서 관람이 가능하도록 변화하고 있다.

Ⅲ. 결론 및 제언

본 연구는 문화콘텐츠로의 태권도 사례를 살펴보고 미래사회에서의 태권도의 역할, 문화콘텐츠로의 확립 가능성을 논해 보고자 하였다.

지금, 현재의 우리 사회는 글로벌화시대, 과학문명시대, 각자의 다양함이 공존하고 용인되는 시대, 모두 연결되는 융합의 시대이다. 그리고 예측하지 못했던 바이러스 침투로 인한 굉장한 변화를 그 특징으로 볼 수 있다.

이러한 시대에서 태권도는 어디쯤 위치하고 있는가, 어떻게 발전되고 있는가를 생각해 본다면 눈부신 성장을 하고 있다는 것을 사례 분석을 통해 알 수 있었다. 미디어의 발달과 더불어 코로나19의 상황에서 실시간 온라인 수업을 통해 수련을 하고 있었고, 태권도 경기에서는 겨루기를 제외한 품새, 시범, 태권체조 대회가 개최되고 있었다. 물론 아쉬운 부분과 문제점은 존재한다. 하지만 지속되는 코로나19 상황 속에 태권도인들의 심리적, 육체적 피로감을 덜어주고 온라인 속에서라도 태권도를 지속할 수 있다는 점은 분명 긍정적인 요소로 작용된다.

뿐만 아니라 시범공연 또한 온라인으로 생중계 혹은 시범 영상들이 콘텐츠가 되어 많은 이들이 시청하고 간접적으로나마 태권도를 체험하고 있는 것으로 알 수 있었다.

태권도의 질적 성장은 문화와의 결합에 달려있다. 태권도와 문화의 결합은 태권도라는 하드웨어에 문화콘텐츠라는 소프트웨어의 결합을 통해 더욱 지속 가능하고 하나의 콘텐츠로의 확장될 수 있는 결합, 융합이 될 수 있도록 해야 할 것이다.

참고문헌

- 강재원(2013). 다문화 시대의 민족문화 콘텐츠 ‘태권도’: 가치와 전망을 중심으로. **글로벌 문화콘텐츠학회지**, 10, 79-104.
- 곽정현(2017). 문화콘텐츠로서의 태권도. **한국체육학회지**, 26(4), 125-134.
- 곽정현, 이선희 (2015). 소통의 형태에 따른 스포츠 관람자의 변화. **한국체육과학회지**, 24(5), 39-50.
- 곽정현, 이선희(2020). 태권도를 키워드로 하는 YouTube 채널 분석. **세계태권도문화학회지**, 27(1), 1-14.
- 교육부(2020.04.01). 모든 학생을 위한 원격교육 환경 구축에 총력.
- 국기원 블로그(2020). <https://blog.naver.com/kukkiwonblog>.
- 권경상, 권헌수(2017). 신한류 콘텐츠로써 태권도 시범문화: 세계화를 위한 성공요인 탐색. **국기원 태권도연구**, 8(4), 147-170.
- 김두한(2017). 플랫폼 비즈니스 기반의 태권도산업 활성화 전략. **한국스포츠학회지**, 15(2), 313-322.
- 나채만, 이주화(2014). 광복 이후 태권도시범의 변천에 관한 고찰. **한국사회체육학회지**, 58, 143-156.
- 데일리메디(2021). 美 모더나 CEO “코로나19 종식 불가능”2021년 01월 14일 10시 51분.
- 무카스(2020). 유튜브 무카스채널, 온라인태권도 수업 학부모들의 반응.
- 문화체육관광부 해외문화홍보원(2020). 온라인 태권도 시범 공연.
- 문화체육관광부(2017). 보도자료 100대 국정과제 ‘태권도 문화콘텐츠화’ 추진.
- 반은아(2020). 코로나19 이후 태권도장의 경영환경 변화 예측 및 대응방안. **국기원 태권도연구**, 11(4), 15-29.
- 백남섭(2020). ICT 기술이 태권도 분야에 미치는 기술문화적 발전 방향에 관한 문헌 고찰. **차세대융합기술학회논문지**, 4(4), 419-429.

- 양해림(2012). 문화의 교류와 한류문화(halyu culture) 그리고 그 미래 -문화의 자본화와 탈상업주의화를 중심으로-. **인문학연구**, 86, 381-406.
- 엄주용, 김동언(2020). 태권도 공연콘텐츠 발전을 위한 정책 연구. **세계태권도문화학회지**, 11(4), 1-18.
- 연합뉴스(2019). [청년 2001년생] ① 21세기 열고 태어난 '동영상 세대'
- 온라인 뉴스팀(2016). 신개념의 태권도 교육 패러다임 正立, 창의적인 인재육성. 스포츠서울. 온라인 뉴스팀. 2016.04.06. 검색.
- 위키백과(2021). 밀레니엄 시대.
- 웬웬뚜언아, 박미숙(2012). 문화콘텐츠로서 베트남 보비남의 해외진출 방안 연구. **한국국제문화교류학회지**, 1(1), 113-136.
- 이선장, 김두한(2019). 태권도 산업의 미래 방향성. **한국스포츠학회지**, 17(2), 367-374.
- 이예슬, 박종화(2020). 코로나19 확산에 따른 태권도 분야 이슈 분석. **국기원 태권도연구**, 11(3), 79-94.
- 이입평(2017). 유튜브 일인 미디어 방송의 플로우와 준사회적 상호작용에 대한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재돈(2014). 태권도 콘텐츠산업의 발전방안 연구. **국기원**, 5(1), 17-51.
- 이정희, 최문용(2018). 태권도원의 브랜드홍보 전략수립을 위한 기초연구. **브랜드디자인학연구**, 16(2), 237-246.
- 전북일보(2020). 무주 웰빙 태권도 축제 첫 온라인대회 성황.
- 장용석(2018). 가상현실(VR)시스템 발달이 낳을 태권도콘텐츠산업의 미래. **국기원**, 9(1), 177-195.
- 정지윤(2014). 웹 드라마의 부상과 모바일 콘텐츠로서의 가치. 디지에코 보고서, 서울: KT경제경영연구소.
- 중앙일보(2021). 대화 전문가를 증간소음 사건에 투입... '회복적 경찰활동' 만족도 90%. 2021.07.25. 검색
- 최광근(2011). 태권도 세계화에 따른 대표시범단의 창단. **한국체육사학회지**, 16(3), 55-68.
- 한국경제(2020). 국기원, 내달 16일 코로나19 극복 위한 온라인 태권도공연.

황준호(2012). 스마트 융합시대 콘텐츠 산업 진흥을 위한 정부의 역할. **정보통신정책연구원, KISDI Primium Report, 10**, 1-19.

황준호, 임희수, 정인숙, 김성철(2011). 콘텐츠 경쟁력 평가방안 연구. **정책연구, 9**, 1-105.

KBS(2020). 코로나19와 미디어 이용 현황 - 한국방송통신전파진흥원

Kim, Y. B. (2018). Future impact environmental variables and scenario deriving studies. Seoul: National Assembly Future Research Institute.

Koo, N. K. (Jun 12, 2020). Taekwondo association match, in the after math of Corona 19...What about the players.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.

-온라인대회 자료 출처-

주칠레대사관(2020). 2020온라인 태권도대회. 주칠레대사관 작성, 2020. 08. 29.
https://overseas.mofa.go.kr/cl-ko/brd/m_6536/view.do?seq=1347240&srchFr=&srchTo=&srchWord=%ED%83%9C%EA%B6%8C%EB%8F%84&srchTp=0&multi_itm_seq=0&itm_seq_1=0&itm_seq_2=0&company_cd=&company_nm=&page=1

경기도태권도협회(2020). 2020 GTA 온라인태권도대회. 경기도태권도협회작성.
2020. 07. 14. <http://kgta.org/41/?bmode=view&idx=4229820>

KBS스포츠예술과학원, 세계태권도퍼포먼스연맹(2020). 2020 KBS 온라인 태권도대회. 이정현 기자작성. 2020. 12. 11. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20201211111800005>

대전MBC, 충청남도태권도협회, 대회조직위원회(2020). 2020 대전 MBC배 서천국제 오픈태권도대회. http://www.djmct.or.kr/www/index.php?mid=dj_4_1&page=3&document_srl=834(검색일 : 2020. 12.. 04.)

세계태권도연맹(WT)(2021). 2021 세계태권도 품새 오픈챌린지.

<https://www.onlinepoomsae.com/>(검색일 : 2020. 04. 23.)

한국태권도경영자협회(2021). 2021년 대한민국 태권도장 큰잔치 및 한, 중 국제태권도 온라인 대회. 한국태권도신문기자 작성. 2020. 02.. 19.

<https://www.koreatkdnews.com/mobile/article.html?no=21549>

태권도진흥재단, 국기원, 대한민국태권도협회(2021). 2021태권도진흥재단 전국 태권도 무야호 대회. 김진홍 작성. 2021. 04. 16.

<https://www.tpf.or.kr/tpf/contents/tpf0503.do?schM=view&id=3199>

<https://www.moe.go.kr/boardCnts/fileDown.do?m=020402&s=moe&fileSeq=16888ec0d9d6f4cf56a71404af510cb7>

ABSTRACT

Taekwondo Role in the Future Society through Case Analysis of Taekwondo Cultural Contents

Song, Nam Jeong (Woosuk University)

This study looked at taekwondo cases as cultural contents and discussed the role of taekwondo in future society and the possibility of establishing it as cultural contents. The case analysis consisted of online taekwondo competitions (Gyeonggi Culture), online taekwondo training (training culture), and online taekwondo demonstrations (content). Through the research results, taekwondo was being played, trained, and demonstrated online in line with the development of the media and the situation of Corona 19. There are parts and problems that need to be supplemented, but in future society, various contents of Taekwondo should be provided online, and Taekwondo should be established as a cultural content.

In addition, the qualitative growth of Taekwondo will have to be combined and fused with culture and content.

Key Words : Taekwondo cultural contents, culture, contents, future society

논문투고일 : 2021.06.30.

심 사 일 : 2021.07.19.

심사완료일 : 2021.08.10.