

텍스트 마이닝을 활용한 무예 이벤트 현황과 활성화 방안 모색

곽정현(가천대학교 교수) · 이선희*(경희대학교 겸임교수)

국문초록

이 연구는 그동안 무예이벤트와 관련하여 다루어진 정보를 통해 무예이벤트의 현황에 대하여 이해하고 이를 통해 향후 무예이벤트의 방향에 대한 기초자료를 제공하는데 필요성 및 목적을 두고 연구를 수행하였다. 그 결과 빈출단어의 상위 30개에는 무술관련 대회 및 이벤트, 무예종목과 한국, 일본 등의 국가, 게임, 모바일 등을 볼 수 있었고 가중치 분석결과 빈도와 유사하지만 세계무술축제와 충주가 가중치 부여시 상승되는 것을 알 수 있었다. 서로 연관 있는 단어의 N-gram 분석결과 다양한 이벤트, 콘텐츠, 충주와 세계무술축제, 캐릭터와 매력, 무술과 단련 등이 연관성이 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 무예이벤트는 지방자치단체 발전을 위해 지역축제로서 무예이벤트의 활성화, 4차 산업혁명의 시대에서 무예 이벤트의 방향성을 모색해야 될 것이며, 시대의 요구에 맞는 무예 이벤트의 제공, 대한민국의 전통문화 홍보를 위한 무예이벤트의 역할을 강화해야 될 것이다.

주제어 : 무술, 무예, 축제, 이벤트, 무예이벤트, 텍스트 마이닝

*woojoo0757@naver.com

I. 서론

이벤트(event)란 “여러 경기로 구성된 스포츠 경기에서, 각각의 경기를 이르는 말”, 또는 “불특정의 사람들을 모아 놓고 개최하는 잔치”로서(국립국어원, 2023) ‘행사’의 의미를 지닌다. 특히 직접적인 참가를 통하여 현장감을 느끼고 체험을 통해 공감대를 형성할 수 있으며 이에 따라 새로운 경험의 기회가 될 수 있으며 커뮤니케이션의 매체적 특성과 더불어 생활과 밀접한 관계를 맺으며 일상의 한 부분으로 자리매김하고 있다(김희진, 2013; 유재희, 이병철, 2022). 라틴어인 ‘밖으로 나오다’라는 의미의 ‘evenire’의 파생어인 ‘eventus’를 어원으로 하고 있는 이벤트는 ‘사회적, 시대적으로 의의를 부여할 수 있는 행사(한국관광공사, 1994; 신창열, 2019)’로서 참가자와 직접적으로 소통할 수 있다(송방호, 이철영, 김진희, 2019). 이러한 이벤트는 ‘주어진 기간 동안 정해진 장소에 사람을 모이게 하여 사회·문화적 경험을 제공하는 행사 또는 의식으로서 긍정적 참여를 위해 비일상적으로 특별히 계획된 활동(이경모, 2013)’으로 정의된다.

특히 현대사회는 생활수준이 높아지고 여가 시간이 증가되면서 다양한 이벤트가 제공되고 있으며, 특히 지방화 시대가 열린 1995년 이후 각 지방자치단체에서는 각 지역의 문화를 이벤트화하여 다양한 지역의 사람들이 해당지역을 방문하게 하며, 이벤트를 참여하도록 하고 있다. 이러한 이벤트 참여는 지역의 이미지 강화는 물론 소득이 창출되면서 지역 활성화를 가속화하고 있다(유재희, 2012).

특히 무예이벤트는 인간의 발생과 더불어 생존의 수단으로 함께 성장해 온 무예가 시간의 흐름 속에서 각 시대가 요구하는 하나의 문화로 변화되어 오면서 생존을 위한 실전의 형태와 건강을 위한 양생, 몸의 건강만이 아닌 정신단련(임신자, 석류, 2021) 등 교육적 목적과 함께 경기(스포츠)의 형태로 각종 무예대회 및 무술축제 등 다양한 이벤트의 형태(허건식, 2013)를 띤 문화콘텐츠로 발전해 오고

있다.

특히 2008년 전통무예진흥법이 통과된 이후, ‘문화적 가치가 있는 전통무예를 진흥하여 국민의 건강증진과 문화생활 향상 및 문화국가 지향에 기여함(법제처, 2023)’ 이라는 해당법의 목적 아래 전통무예의 진흥 및 확산, 그리고 세계무예의 구심점으로서 유네스코 국제무예센터를 유치하고, 이를 기반으로 다양한 이벤트가 시행되고 있다.

무예를 포함한 스포츠 이벤트는 건강함, 아름다움, 극적 요소 등이 효과적인 커뮤니케이션 수단으로 활용되며, 경쟁성, 신기성, 대중성, 건강성 등의 특성이 있으며(이경모, 2003; 손선미, 2010), 선행연구를 통해 무예이벤트의 정의를 내려 보면 ‘주어진 기간 동안 정해진 장소에 무예에 관심있는 사람을 모이게 하여 무예의 사회적, 시대적 의의를 부여하고 관련 경험을 제공하는 행사’ 라고 볼 수 있다. 특히 무예이벤트를 통해 해당 지역의 이미지를 제고하고 지역활성화에 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며, 무예수련생은 물론 비수련생들도 부담없이 무예에 접근할 수 있는 좋은 기회가 될 수 있다.

무예 관련 이벤트에는 각 무예종목이 행하는 공연, 시범, 대회와 다양한 무예가 참여하는 ‘충주세계무술축제(1998-2019)’, ‘국제연무대회’, ‘세계무예마스터십’, ‘전국무예대제전’, ‘해양안전문무예대전’ 등이 있으며, 코로나-19로 인한 팬데믹 속에 다양한 온라인대회(천하제일 온라인 무술대회, 공수도 온라인 대회, 온라인 세계태권도품새선수권대회, 온라인 복싱경연대회) 등이 개최되기도 하였다(곽정현, 2021).

그러나 현대사회에서 새로운 역할을 요구받는 무예현장에서 수련생은 물론, 비수련생들도 참여할 수 있는 무예이벤트와 관련된 연구는 충주세계무술축제나 청주세계무예마스터십(김상범, 남중웅, 김지혁, 2017), 충북국제무예액션영화제(김경식, 곽상원, 2019), 태권도이벤트(김두한, 정국현, 박영만, 2021; 김봉경, 2018) 등으로 진행되어 왔지만, 전반적인 무예이벤트의 흐름을 살펴볼 수 있는, 그동안 축적된 무예이벤트 정보를 분석한 자료는 아직까지 미흡한 실정이다.

따라서 이 연구는 그동안 무예이벤트와 관련하여 다루어진 정보를 통해 무예이벤트의 현황에 대하여 이해하고 이를 통해 향후 무예이벤트의 방향에 대한 기초자료를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두었다.

II. 연구방법

1. 데이터 수집

무예이벤트에 대한 인식을 살펴보기 위하여 자료의 수집은 포털 사이트인 daum, google, naver에서 제공하는 지식in, 카페, 블로그, 웹문서, 뉴스, 구글 페이스북을 수집채널로 선정하였고, 수집키워드로 무술+축제, 무술+이벤트, 무예+축제+무예+이벤트를 사용하였다. 자료 분석을 위한 수집기간은 2013년 1월 1일부터 2022년 12월 31일까지로 10년으로 한정하였고 상위 30개의 단어를 한정하여 분석하였다.

표 1. 데이터 수집

구분	내용
수집범위	Naver(블로그, 뉴스 웹문서, 카페, 지식IN) Daum(블로그, 뉴스 카페, 웹문서) google(뉴스, 구글페이스북, 웹문서)
수집기간	2013. 01. 01. ~ 2022. 12. 31(10년간)
수집도구	TEXTOM
검색어	무술+축제, 무술+이벤트, 무예+축제, 무예+이벤트
분석도구	텍스트마이닝

2. 조사도구 및 자료처리

본 연구에서는 빅데이터 분석툴인 텍스트를 활용하여 키워드로 ‘무예이벤트’를 입력하여 데이터를 수집하였고, 이렇게 수집된 자료는 정제 과정을 통해 의미없는 단어(것, 위, 간, 수, 등, 호 등)나 조사(을, 를, 과, 의, 이, 가), 홀단어(년, 위, 명, 월, 개 등)그리고 단어의 유사어나 동의어, 협의어 등을 통일(무술공원, 세계무술공원->세계무술공원, 무술축제, 세계무술축제->세계무술축제)하였다. 이렇게 정제된 자료를 가지고 빅데이터 분석의 대표적인 기법인 텍스트 마이닝(Text-Mining)을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 텍스트 마이닝 분석결과

1) 무예이벤트 빈출단어 분석 및 시각화

무예이벤트에 대한 빈출 단어의 빈도분석결과는 <표 2>와 <그림 1>과 같다.

구체적으로 상위 10위까지의 빈출단어 중 가장 많은 빈도로 나타난 단어는 축제(2015), 세계(1769), 이벤트(1734), 세계무술축제(1678), 무술(1182), 무예(1150), 충주(1060), 다양(929), 개최(761), 행사(598) 순으로 나타났다. 이 외 30위의 내용을 보면 세계무예마스터십(435), 국제무예연무대회(240) 등의 대회와 태권도, 택견 등의 무예 종목 및 공연, 참여, 체험, 프로그램 등 무예이벤트 참여, 한국, 일본 등의 국가, 그리고 게임, 모바일 등 무예를 접할 수 있는 새로운 형태 등을 볼 수 있었다.

표 2. 무예이벤트 관련 상위 30개 빈출 키워드 빈도

순위	단어	빈도	백분율	순위	단어	빈도	백분율
1	축제	2045	2.04%	16	유네스코	339	0.34%
2	세계	1769	1.76%	17	게임	329	0.33%
3	이벤트	1734	1.73%	18	추천	329	0.33%
4	세계무술축제	1678	1.67%	19	택견	312	0.31%
5	무술	1182	1.18%	20	일본	295	0.29%
6	무예	1150	1.14%	21	충북	293	0.29%
7	충주	1060	1.06%	22	국내	289	0.29%
8	다양	929	0.92%	23	문화	289	0.29%
9	개최	761	0.76%	24	프로그램	288	0.29%
10	행사	598	0.60%	25	체험	267	0.27%
11	태권도	520	0.52%	26	대표	255	0.25%
12	공연	462	0.46%	27	한국	247	0.25%
13	세계무예마스터십 터십	435	0.43%	28	국제무예연무 대회	240	0.24%
14	대회	407	0.41%	29	모바일	213	0.21%
15	참여	351	0.35%	30	전통무예	210	0.21%

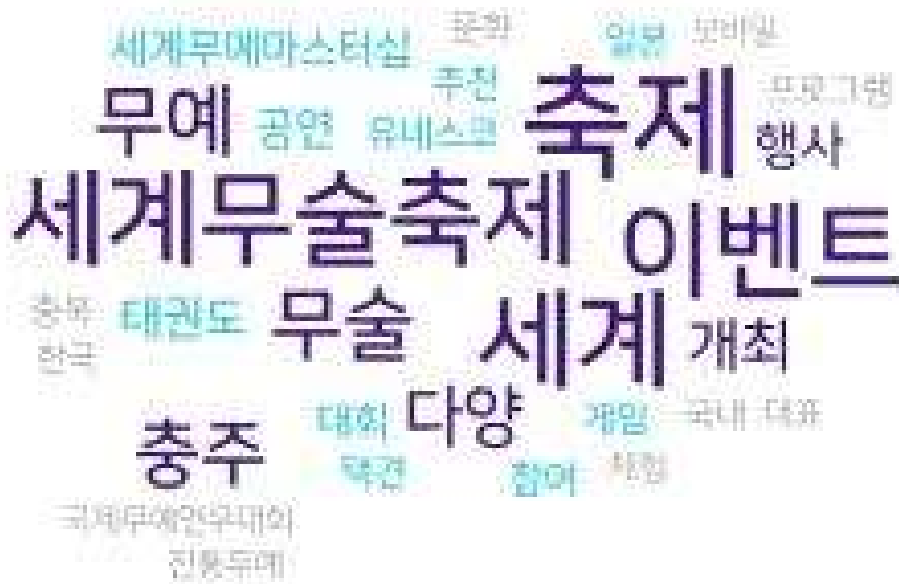


그림 1. 무예이벤트 빈출단어 시각화결과

무예이벤트와 관련된 개체명 인식 빈도를 보면 예술장르에서 드라마, 영화, 뮤지컬, 퍼포먼스, 액션영화 등이 있었고, 장소로는 남한산성, 충주체육관, 처인성, 화성행궁, 해미읍성 등, 기관으로는 JTBC, 유네스코, 해병대, KBS, MBC 등 방송국과 관련된 용어를 볼 수 있었다.

표 3. 무예 이벤트 개체명 인식 빈도

순위	예술장르	빈도	장소	빈도	기관	빈도
1	드라마	134	남한산성	21	JTBC	288
2	영화	102	충주체육관	14	유네스코	279
3	뮤지컬	48	처인성	14	해병대	97
4	퍼포먼스	20	화성행궁	10	KBS	94
5	액션영화	15	해미읍성	8	MBC	93
6	KPOP	11	공설운동장	5	국기원	63
7	트로트	10	현충사	4	문화체육관광부	43
8	애니메이션	8	서울무역센터	4	태권도진흥재단	32
9	판타지	8	청주야구장	4	세계태권도연맹	29
10	전통음악	8	덕수궁	4	육군	20

2) 무예이벤트 빈출단어의 TF-IDF 가중치분석

무예이벤트 빈출단어의 TF-IDF 가중치 분석결과는 <표 4>와 같은데 TF-IDF 가중치가 가장 높게 나타난 키워드는 축제(2183.571)이며, 다음으로는 세계무술축제(2118.949), 세계(1959.017), 충주(1915.649), 무예(1846.829), 무술(1832.954), 이벤트(1828.443), 다양(1728.581), 개최(1457.845), 태권도(1327.995) 순으로 나타났다. TF-IDF 결과는 빈도분석결과와 대부분 유사하지만 세계무술축제와 충주가 가중치 부여시 순위가 상승하였음을 볼 수 있다.

표 4. 무예이벤트 관련 상위 30개 빈출 키워드 TF-IDF

순위	단어	TF-IDF	순위	단어	TF-IDF
1	축제	2183.571	16	추천	966.2786
2	세계무술축제	2118.949	17	참여	951.9899
3	세계	1959.017	18	유네스코	930.8201
4	충주	1915.649	19	택견	901.2496
5	무예	1846.829	20	충북	858.1344
6	무술	1832.954	21	일본	840.7517
7	이벤트	1828.443	22	프로그램	829.6639
8	다양	1728.581	23	문화	824.7484
9	개최	1457.845	24	국내	811.8541
10	태권도	1327.995	25	모바일	809.6091
11	행사	1305.871	26	체험	787.5141
12	공연	1123.581	27	인간	756.3954
13	세계무예마스터십	1108.475	28	국제무예연무대회	747.0597
14	게임	1106.545	29	대표	743.7244
15	대회	1053.407	30	한국	741.2482

3) 무예이벤트 빈출단어의 N-gram 분석

키워드 간의 밀집 정도를 통해 동시 입력빈도를 파악할 수 있는 N-gram 분석결과를 보면(표 4) 이벤트라는 단어와 가장 관련이 높은 것은 다양(191)이 가장 많았으며 다양과 콘텐츠, 필드가 관련이 높은 것으로 나타났다. 또한 충주와 세계무술축제, 세계무술축제와 개최, 세계와 무술, 무술과 단련 등이 관계가 있는 것으로 나타났다. 또한 판타지와 세계관이 관련있는 것으로 나타난 것을 볼 때 무예와 관련된 게임 이벤트의 역할도 고려해볼 수 있을 것이다. 30위 안에는 없지만 이외에도 무예이벤트와 관련된 N-gram 결과 다양한 지역축제와 무술영화 등을 볼 수 있었다. 이는 무예이벤트가 다양한 콘텐츠와 관련이 있으며 지역축제, 그리고 새로운 문화축제로서 인식되고 있음을 볼 수 있다.

표 5. 무예이벤트 관련 상위 30개 빈출 키워드 N-gram

순위	1단어	2단어	N-gram
1	다양	이벤트	191
2	이벤트	다양	153
3	충주	세계무술축제	143
4	최초	배틀로얄	142
5	모바일	최초	142
6	세계	무술	140
7	획득	이벤트	122
8	다양	컨텐츠	121
9	보상	획득	121
10	축제	보상	121
11	경험	축제	120
12	매력	캐릭터	119
13	캐릭터	설원	119
14	다양	필드	119
15	컨텐츠	다양	119
16	설원	사막	119
17	필드	매력	119
18	세계	해외연수프로그램	117
19	국내	자격증	117
20	해외연수프로그램	국내	117
21	시험장	일본	117
22	자격증	공인	114
23	공인	시험장	114
24	사막	숲	105
25	세계무술축제	개최	96
26	연속	수상	95
27	일본	연속	94
28	시상식	인천아시안게임	94
29	판타지	세계관	94
30	무술	단련	93

IV. 논의

이 연구는 그동안 무예이벤트와 관련하여 다루어진 정보를 통해 무예이벤트의 현황에 대하여 이해하고 이를 통해 향후 무예이벤트의 방향에 대한 기초자료를 제공하는데 필요성 및 목적을 두고 연구를 수행한 결과 빈출단어의 상위 30개에는 무술관련 대회 및 이벤트로 세계무술축제와 세계무예마스터십대회, 국제무예연무대회가 있었으며, 무예종목에는 태권도, 택견, 전통무예 등을 볼 수 있었다. 또한 한국, 일본 등의 국가, 게임, 모바일 등을 볼 수 있었고 가중치 분석결과 빈도와 유사하지만 세계무술축제와 충주가 가중치 부여시 상승하였다. 서로 연관 있는 단어의 N-gram 분석결과 다양은 이벤트, 콘텐츠, 충주와 세계무술축제, 캐릭터와 매력, 무술과 단련 등이 연관성이 있는 것으로 나타났다.

분석결과에서 나타난 대표적인 무예이벤트는 세계무술축제, 세계무예마스터십대회, 국제연무대회 등이 있었으며, 이중 세계무술축제는 1998년부터 2016년까지 충주에서 개최된 ‘무술’을 주제로 시작되어 전통무예를 관광상품화함으로써 지역경제의 활성화와 택견의 세계화 및 대한민국을 대표하는 브랜드로서의 이미지화, 그리고 전통무예의 보급을 통한 국민의 건강을 도모하고 시민들의 일체감 조성 및 지역문화의 계승발전 등을 목표로 시작되었다(최방호, 2011). 특히 충주는 1996년 택견의 원형보존 및 전수, 보급과 발전을 위하여 택견전수관(현 충주시택견원)을 건립되었으며(충주시 홈페이지, 2023), 이러한 내용을 기반으로 하여 세계무술축제를 개최하였다. 매회 개최되던 충주무술축제는 2015년부터 2019년까지 격년제로 개최되었지만 코로나-19로 인하여 한동안 개최되지 못한 상황에서 폐지되었으며, 현재는 폐지되었으며 세계무술공원 역시 탄금공원으로 명칭이 변경되면서 충주에서의 무예는 침체되고 있는 현실이다(여명구 기자, 2022. 08.04).

세계무예마스터십대회는 2016년 9월 제1회 대회가 개최되었다. 당시 15개 정식종목과 2개의 특별종목에 81개국 2,000여명이 참가하여 ‘Harmoy of World Martial

Arts(세계 무예의 조화)’를 주제로 개최되었다. 제2회 대회는 2019년 충청북도에
서 개최되었으며, 제3회 대회부터는 각국의 개최지를 선정해 격년제로 개최될 예
정이었으나 코로나-19로 인하여 이 또한 개최되지 못했다(세계무예마스터십 위
원회 홈페이지, 2023). 그러나 세계무예마스터십 위원회에서는 온라인무예마스터
십대회와 WMC 국제무예산업페어, 국제무예아카데미, 그리고 무예진흥세미나 등
을 개최 및 개설하여 다양한 무예이벤트를 수행하고 있다.

국제연무대회는 세계무술연맹(World Martial Arts Union; WoMAU)에서 주최하
는 행사로 2019년 시작되었으나 2020년에는 코로나-19로 인하여 개최되지 못하
였고 2021년에는 온라인으로 개최되었으며, 2022년에는 2세대 국제연무대회라는
이름으로 개최되었고, 2023년 8월 2023 국제무예연무대회가 개최될 예정이다(세
계무예마스터십 위원회 홈페이지, 2023).

무예종목에는 태권도, 택견, 전통무예 등이 있었는데 태권도는 2018년 3월 30
일 ‘태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률(약칭 태권도진흥법)’의
개정으로 대한민국의 ‘국기(國技)’로 제정되었으며 택견은 1983년 국가무형문
화재 제76호로 제정되었고, 2011년 유네스코에 세계문화유산으로 등재되는 등 대
한민국을 대표하는 두 무예가 태권도와 택견임을 볼 수 있다. 이 외에 2008년 ‘전
통무예진흥법’이 제정되어 대한민국의 전통무예에 대한 국가적 관심도 살펴볼
수 있다. 이러한 내용을 토대로 다음과 같이 무예이벤트의 방향성을 모색해보고
자 한다.

첫째, 지방자치단체 발전을 위한 지역축제 및 문화프로그램으로서 무예이벤트
의 활성화를 모색해야 할 것이다.

무예이벤트는 스포츠 및 타 이벤트처럼 지역사회 중심으로 발전되어 왔다.
1990년대에 들어 지방자치제가 시작되면서 각 지방자치단체에서는 지역 고유의
문화와 예술을 육성하고 지역개발에 힘써왔다. 지역의 축제는 해당 지역의 인지
도 향상은 물론 지역사회의 정체성에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 국내에서
는 약 900여개의 지역축제가 개최되고 있으며(문화체육관광부, 2022; 정봉희, 이

환의, 2023), 지역 발전 및 타 지방자치단체와의 차별화를 위해 사회, 경제, 문화적으로 과급효과가 큰 축제에 관심을 가지게 되면서 점차 지역축제가 증가하고 있는 실정이다(김화룡, 최윤석, 2016). 특히 지역축제는 지역민들에게 지역에 대한 애착심과 자긍심을 높이며 외부에서 오는 관광객과 함께 어우러지는 공동체적 행사로 이루어지면서 지역의 지속적인 발전을 위한 중요한 역할로 인식되고 있다(이용철, 김창수, 2008; 정봉희, 이환의, 2023).

이에 따라 무예이벤트는 지역의 경제활성화 및 이미지 제고에 많은 긍정적 역할을 담당하고 있다. 스포츠 관련 이벤트는 관광이나 문화산업, 지역경제 및 사회 간접자본 확충 등의 다양한 요소에서 긍정적인 영향을 받는다고 판단하면 우호적인 여론을 형성할 수 있으며(김미경, 2010; 송정명, 강지현, 전익기, 2012; 유재구 등, 2010), 동시에 지역주민으로부터 스포츠이벤트의 지지나 협력과 같은 긍정적인 후속행동도 이끌어낼 수 있다(백승현, 김민철, 2013; Preuss & Solberg, 2006; 김민철, 이동현, 2016).

안혜진, 이승하(2023)의 연구에서는 체험 마케팅이 지역축제를 활성화 할 수 있는 유용한 수단이 될 수 있을 것이라고 보았다. 이러한 체험 마케팅의 역할을 할 수 있는 것이 무예 체험이 될 수 있다. 무예는 직접 행하는 형태에서 이제는 간접적으로 접할 수 있는 기회가 제공되어 다양한 장르에서 새로운 문화콘텐츠로 무예가 활용되고 있다. 드라마나 영화, 뮤지컬, 애니메이션, 공연, 온라인 게임 등의 소재로 사용되거나(곽정현, 2021), 각 지역의 특색에 맞는 무예이벤트가 제공된다. 무예 체험은 직접적인 수련을 하지 않았더라도 관심있는 누구나 안전하게 체험할 수 있도록 프로그램화 되어 있다. 충주무술축제에서 무술강좌, 무술배워보기, 목검만들기 등 다양한 무술을 체험할 수 있는 프로그램이 제공되었고(최방호, 2011), 수원화성에서는 국궁 활쏘기 체험을 할 수 있으며, 무주의 태권도원에서는 상설 태권도공연을 관람한 후 상설체험 프로그램으로 태권댄스를 배우고 태권도원 캐릭터를 찾는 체험 프로그램을 제공하고 있다(태권도원 홈페이지, 2023). 이와 같은 체험 프로그램으로서 무예 체험은 새로운 경험을 제공함으로써

참가자의 흥미를 보다 강하게 일으킬 수 있다.

색다른 경험을 제공하는 지역의 특색 있는 축제와 이벤트는 지역의 문화와 역사, 지정학적 위치와 같이 사람들의 삶과 이야기가 녹아있는 다양한 분야의 맥락(context)이 총체적으로 구체화된 표현이라 볼 수 있다(김병철, 2000). 이는 축제나 이벤트에 체험과 관련된 섹션이 존재하는 이유이고 남녀노소 누구나 즐길 수 있지만 독특한 콘텐츠가 축제나 이벤트에 반드시 필요한 이유이다.

둘째, 4차 산업혁명의 시대에서 무예 이벤트의 방향성을 모색해 보고 시대의 요구에 맞는 무예 이벤트를 제공해야 할 것이다.

서양은 격투기, 동양은 무예의 형태로 발전한 실전을 위한 싸움기술은 무기의 발전 등으로 인하여 실전으로의 역할이 약해지고 있는 현실이며(임신자, 석류, 2021; 곽정현, 2021), 이로 인해 현대사회에서 무예의 역할은 새로운 방향성을 모색하고 있다.

21세기는 문화와 정보의 시대이다. 특히 현대사회는 정보화 시대로 불리며, 현실적 한계에서 벗어나 시공간을 초월하여 일상생활을 연결하는 인터넷을 통해 무제한적인 정보를 제공하고 있다(최철환, 2020a). 특히 코로나-19 팬데믹으로 시작된 일상생활의 제한은 팬데믹이 해제되면서 억눌려 있던 사람들의 소비심리가 폭발적으로 증가하고 있다(기획재정부, 2021; 최철환, 2020a). 이러한 소비심리를 공략하는 다양한 무예이벤트의 제공이 필요하다.

코로나-19와 4차 산업혁명의 시대가 도래하면서 대면의 시대에서 비대면의 시대로 변화되었다(손채원, 김순영, 2020; 최철환, 2020b; 곽정현, 2021). 4차 산업혁명의 특징이 IT와 AI로서 특히 최근에 메타버스에 대한 관심이 높아지고 있는 현 시점에서 한 지역 공연예술축제는 온라인 플랫폼으로 행사를 진행한 과정에서 4배 이상의 조회수 및 700배의 구독자 증가를 가져옴으로서 해당 지역축제에 대한 관심과 수요가 많고, 온라인을 통해서라도 축제에 참여하고자 하는 의사가 높음을 볼 수 있었다(이광용, 이진경, 2022). 특히 지역축제를 포함한 이벤트 현장에서도 ICT기술과 연계되어 새로운 비대면 형태의 다양한 프로그램이 도입되었으

며 이는 축제경쟁력의 향상과 지속가능성을 마련하는 기반이 되고 있다(안혜령, 김치호, 2021; 최동희, 2021; 임명재, 2022). 이러한 선행연구에 근거하여 무예이벤트의 형태도 온라인 플랫폼 및 가상현실을 통해 비수련생들에게도 친근하게 접근할 수 있는 장을 마련할 수 있을 것이다.

경험과 체험을 중시하는 MZ세대는 최근 문화예술의 주요 소비층이 되고 있으며, 특히 이들은 ‘디지털 원주민’으로 불리며 첨단기술에 대한 거부감 없이 SNS 등을 활용하여 본인의 경험을 적극적으로 공유하고 있다(김두원, 홍성대, 2022). 김두한, 정국현, 박만영(2021)은 디지털 전환의 시대에서 적합한 태권도 이벤트의 활성화 방향으로 디지털 온라인 플랫폼을 활용한 이벤트 제공방법의 다각화와 홍보와 마케팅을 구분하고 적극적인 전략을 통해 마케팅 방법의 현실화가 필요하다고 하였다. 또한 이벤트 정보 획득 채널의 확장을 통해 태권도 이벤트 정보를 쉽게 홍보하고 비수련인들도 쉽게 접근할 수 있도록 도와줄 필요가 있다고 하였으며, 이에 따라 무예이벤트가 보다 발전해 나가기 위해서는 정보화시대에 맞추어 보다 다양한 채널을 통해 홍보 및 중계가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 대한민국 및 지방자치단체의 전통문화 홍보를 위한 무예이벤트의 역할을 강화할 필요가 있다.

지역축제는 해당 지역의 역사 속에서 생성되고 전승된 전통적인 문화를 축제의 형태로 발전되어 왔다. 그러나 급변하는 사회 속에서 민속과 전통의 색은 점차 약해지고 있으며, 한국의 문화를 바탕으로 새롭게 각색했다고 하는 콘텐츠 중에는 국적이 불분명한 형태의 콘텐츠로 제시되기도 한다(안광선, 2022).

2008년 ‘이 법은 문화적 가치가 있는 전통무예를 진흥하여 국민의 건강증진과 문화생활 향상 및 문화국가 지향에 기여함을 목적으로 한다’라는 취지로 전통무예진흥법이 제정되었다. 여기에서 전통무예란 ‘국내에서 자생되어 체계화되었거나 외부에서 유입되어 국내에서 독창적으로 정형화되고 체계화된 무(武)적 공법, 기법, 격투체계로서 국가적 차원에서 진흥할 전통적, 문화적 가치가 있다고

인정되는 것’을 말하기에(법제처, 2023) 대한민국의 문화를 내포하고 있는 ‘신체문화’라고 볼 수 있다.

전통무예는 과거부터 서민의 삶 속에서 전승, 계승 되었기에 대한민국의 무형문화유산으로서의 의미가 있다. 씨름이 2018년 유네스코에 세계문화유산으로 등재되었으며, 이러한 전통무예는 무형문화유산으로서의 가치가 있으며, 문화재보호법에서 문화재의 범주에 속하여 있다(홍일한, 2018). 또한 대한민국의 국기인 태권도가 전 세계로 보급되는 과정에서 세계인들에게 대한민국의 문화를 이해시키고 있으며, 다양한 태권도 이벤트를 통해 대한민국의 전통문화를 알리고 있는 것처럼 무예이벤트는 참가하는 모든 이들에게 대한민국의 전통문화를 알릴 수 있는 좋은 기회의 장이 될 수 있다. 가장 한국적인 것이 가장 세계적이라는 것처럼, 대한민국의 전통무예가 무예이벤트를 통해 세계화를 이끌어내는 것은 곧 우리문화의 세계화가 될 수 있을 것이다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 그동안 무예이벤트와 관련하여 다루어진 정보를 통해 무예이벤트의 현황에 대하여 이해하고 이를 통해 향후 무예이벤트의 방향에 대한 기초자료를 제공하는데 필요성 및 목적을 두고 연구를 수행한 결과 빈출단어의 상위 30개에는 무술관련 대회 및 이벤트, 무예종목과 한국, 일본 등의 국가, 게임, 모바일 등을 볼 수 있었고 가중치 분석결과 빈도와 유사하지만 세계무술축제와 충주가 가중치 부여시 상승하였다. 서로 연관 있는 단어의 N-gram 분석결과 다양한 이벤트, 콘텐츠, 충주와 세계무술축제, 캐릭터와 매력, 무술과 단련 등이 연관성이 있는 것으로 나타났다. 이에 따른 무예이벤트의 활성화 방안으로 지방자치단체 발전을 위한 지역축제로서 무예이벤트의 활성화, 4차 산업혁명의 시대에서 무예 이벤트의 방향성을 모색해 보고 시대의 요구에 맞는 무예 이벤트의 제공, 대한민국의 전통

문화 홍보를 위한 무예이벤트의 역할을 강화할 필요가 있다.

무예이벤트는 무예를 직접 수련하지 않는 사람들도 친근하게 무예에 접근할 수 있는 방법이다. 최근 국내의 무예이벤트가 정치적인 상황에 의해 어려움을 겪고 있지만, 무예이벤트의 역할은 외적환경에 의해 좌우되지 않고 시대의 변화에 따라 맞추어 성장, 발전해 간다면 전통무예의 발전은 물론, 대한민국의 문화를 전 세계 속에 보급하는데 큰 역할을 해나갈 수 있을 것이다.

무예이벤트의 역할에 대하여 본 연구에서는 빅데이터 분석을 통해 양적인 측면을 살펴보았다면, 향후 연구에서는 다양한 무예이벤트의 담당자들과의 면담을 통해 무예이벤트의 발전에 대한 질적 측면의 연구를 통해 무예이벤트의 질적, 양적 발전에 보다 구체적인 대안을 마련할 수 있을 것이라 사료된다.

참고문헌

- 곽정현(2021). 코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향. **무예연구**, 15(4), 101-119.
- 국립국어원(2023). **이벤트, 축제**. 표준국어대사전.
- 김경식, 곽상원(2019). 『충북국제무예액션영화제』의 가치와 장기적 발전방안에 관한 연구. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 13(8), 303-311.
- 김두원, 홍성대(2022). 첨단기술을 적용한 지역축제 사례연구. **전시디자인연구**, 19(1), 81-90.
- 김두한, 정국현, 박영만(2021). 디지털전환 시대의 태권도 이벤트 활성화 전략. **융합과 통섭**, 4(3), 61-71.
- 김봉경(2018). 태권도 이벤트의 경제적, 사회문화적, 관광적 효과가 국가이미지와 친숙도에 미치는 영향. **국기원태권도연구**, 9(4), 203-222.
- 김상범, 남중웅, 김지혁(2017). 청주세계무예마스터십 개최의 사회적 쟁점과 향후 과제. **움직임의 철학:한국체육철학회지**, 25(2), 173-186.

- 김화룡, 최윤석(2016). 지역주민의 지역애착이 축제영향인식과 행동의도에 미치는 영향:충주세계무술축제를 중심으로. **한국웰니스학회지**, 11(2), 135-145.
- 법제처(2023). 전통무예진흥법. <https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?efYd=20210714&lsiSeq=231397#0000>
- 세계무예마스터십위원회(2023). 세계무예마스터십. <http://www.mastership.org/home/sub.php?menukey=61>
- 손선미(2010). 스포츠이벤트 관중의 체험이 만족과 후속행동의도에 미치는 영향. **이벤트컨벤션연구**, 6(2), 61-75.
- 손채원, 김순영(2020). 무관중 대회에서 한국여자프로골프선수들의 자기관리가 미디어노출, 외모관리행동 및 인지된 경기력과의 관계: 코로나-19로 인하여. **골프연구**, 14(4), 153-164.
- 송방호, 이철영, 김진희(2019). 게임 이벤트 품질요인 참여자의 만족도 및 구매의도에 미치는 영향. **이벤트컨벤션연구**, 15(2), 217-238.
- 신창열(2019). 국내 이벤트산업의 역사적 고찰. **이벤트컨벤션연구**, 15(2), 1-19.
- 안광선(2022). 전통 민속축제의 기원에 대한 고찰.-강릉단오제를 중심으로-. **무형유산학**, 7(1), 245-268.
- 안혜령, 김치호 (2021). 비대면 시대의 지역문화축제 사례연구. **디지털융복합연구**, 19(11), 425-438.
- 유재희(2012). IPA를 이용한 스포츠이벤트 관람객의 만족요인 연구. -해양스포츠 이벤트 경기국제보트쇼를 중심으로-. **이벤트컨벤션연구**, 8(2), 41-56.
- 유재희, 이병철(2022). 이벤트산업의 규모추정과 코로나19 영향 분석. **이벤트컨벤션연구**, 18(1), 1-23.
- 여명구 기자(2022. 08. 04). 충주세계무술축제·무술공원 ‘역사속으로’ …전통무예진흥원 건립도 중단. 뉴데일리 충북.
- 이경모(2013). **이벤트학원론**. 서울: 백산출판사.
- 이광용, 이진경(2022). 온라인 지역축제 플랫폼의 매체적 수행성과 연극학적 의미: 뮤지컬 단막극 <아부지, 아버지> 사례 분석. **연기예술연구**, 26, 85-99.
- 임명재(2022). 비대면 관광축제의 성과에 대한 탐색적 연구: 전통적 IPA와 수정된 IPA 적용. **상품학연구**, 40(4), 55-62.

- 임신자, 석 류(2021). **태권도개론**. 서울:상아기획.
- 정봉희, 이환의(2023). 축제서비스품질이 축제성과 및 지역애호도에 미치는 영향. **MICE관광연구**, 23(1), 331-350.
- 정윤덕, 김영란(2020). Stimulus-Organism-Response 이론을 활용한 스포츠 관광객들의 행동 모델 분석: 2019 충주 세계무예마스터십을 중심으로. **한국체육학회지**, 49(3), 213-226.
- 최동희(2021). 온라인축제 평가속성, 축제만족, 방문의도 간의 영향 관계 연구. **Tourism Research**, 46(2), 401-418.
- 최방호(2011). 무술의 대중화로서 충주무술축제의 시사점과 발전방안. **대한무도학회지**, 13(2), 13-25.
- 최철환(2020a). 미디어광고 종류에 따른 골퍼들의 광고 신뢰도, 호감도, 만족도 그리고 구전의도의 차이: 인플루언서 마케팅을 중심으로. **한국스포츠학회지**, 18(2), 11-19.
- 최철환(2020b). 스포츠참여 유형에 따른 동기, 만족 그리고 지속적 참여의도의 차이 분석 : ‘사회적 거리두기’의 관점에서 본 미디어 홈트레이닝의 가능성을 중심으로. **한국스포츠학회지**, 18(3), 479-488.
- 충주시 홈페이지(2023). 충주시 택견전수관. <https://www.chungju.go.kr/tour/selectBbsNttView.do?key=1268&bbsNo=171&nttNo=199232>
- 태권도원 홈페이지(2023). 상설 태권도공연/상설 체험프로그램 안내. https://www.tpf.or.kr/t1/contents/tkdprogram1_2.do
- 허건식(2013). 세계무예의 동향과 축제의 역할. 전북대학교 국제문화교류연구소 심포지움. 31-56.
- 홍일한(2018). 전통무예의 무형유산적 가치에 대한 인식 확장. **무형유산학**, 3(2), 197-224.

ABSTRACT

A Study on the Recognition and Enhancement of Martial Arts(Muye) Events through Text Mining Analysis

Kwak, Jeong-Hyeon(Gachon Univ.) · Lee, Sun-Hee(Kyung Hee Univ.)

As a result of this study, the top 30 martial arts-related competitions, events, martial arts events, and countries, games, and mobile such as Korea and Japan were found to be similar to the frequency of weight analysis, but the global martial arts festival and Chungju City gained weight. As a result of N-gram analysis of related words, it was found that various are related to events, contents, Chungju and the World Martial Arts Festival, characters and charms, martial arts and training. As a result, it is necessary to revitalize martial arts events as a local festival for the development of local governments, explore the direction of martial arts events in the era of the fourth industrial revolution, provide martial arts events that meet the needs of the times, and strengthen the role of martial arts events to promote traditional Korean culture.

Key words: martial arts, muye, martial arts events, martial arts festival

논문투고일 : 2023.03.31.

심사일 : 2023.05.08.

심사완료일 : 2023.05.25.

