

코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향*

곽정현(가천대학교 교수)**

국문초록

이 연구는 비대면, 비접촉의 코로나-19 팬데믹 시대에서 비대면 콘텐츠로서 무술의 현 상황을 살펴보고 이를 통해 향후 발전 방향을 모색할 수 있는 기초자료를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두고 연구를 수행하여 다음과 같은 결과를 얻었다. 코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향으로 첫째, 비대면 콘텐츠로서 무술 게임, 둘째, 비대면 콘텐츠로서 무술교육, 셋째, 비대면 콘텐츠로서 무술대회로서의 활성화가 필요하다. 현재 및 미래사회는 컴퓨터 및 온라인 활동이 보다 증가할 것이며, 이에 따라 무술 역시 온라인을 활용한 콘텐츠 개발을 통해 비대면 비접촉의 시대에서도 가까운 곳에서 함께 할 수 있어야 할 것이다.

주제어 : 코로나-19, 비대면, 무술, 무술게임, 무술교육, 무술대회

* 이 연구는 제1회 스포츠태권도국제융합컨퍼런스에서 발표한 자료를 수정, 보완함.

** muyein@gachon.ac.kr

I. 서론

2019년 연말에 시작되어 2년여 간 전 세계를 정지시킨 코로나-19 바이러스(CoronaVirus Disease 2019, COVID-19, SARS-Co-2, 코로나-19: 손채원, 김순영, 2020; 질병관리청, 2021)는 우리 일상의 많은 부분을 변화시켰다. 그동안 자연스럽게 이루어져 왔던 다양한 활동들이 많은 제약을 받게 되면서 ‘금방 끝나겠지’ 하는 기대는 ‘언제쯤 일상으로 돌아갈 수 있을까’ 하는 의문으로 바뀌었고, 2021년 초반부터 시작된 백신접종에 따라 ‘이제는 끝나겠지’ 라는 새로운 희망으로 버티고 있다.

그동안 사람들의 일상생활 대부분은 대인간의 접촉을 통해 이루어져 왔지만, 코로나-19의 전염력은 뉴노멀, 언컨택트(un contact), 언택트(untact), 온택트(ontact)라고 불리는 비접촉, 비대면의 생활로 빠르게 변화를 가져 왔다(김용섭, 2020; 손채원, 김순영, 2020; 이선희, 광정현, 2020). 이로 인해 대면과 접촉이 필수적인 분야는 빠르게 침체되고 있는 상황이며, 신체의 접촉이나 대면이 이루어져야 하는 체육, 스포츠 및 무술 분야 역시 코로나-19의 여파로 인해 기존의 활동이 제약을 받을 수밖에 없는 상황이었다(김순영, 남재준, 2021). 기존에 이루어지던 다양한 대회와 행사 등이 대부분 이루어질 수 없었으며, 특히 코로나-19로 인한 사회적 거리두기 단계에 따라 각종 스포츠 대회가 중단 또는 취소되었고(손채원, 김순영, 2020) 교육현장에서는 실내체육시설 집합금지로 인하여 무술도장 역시 수련금지와 재개가 반복되어 오면서 많은 피해를 받아온 실정이다.

이러한 상황 속에서 각 분야는 제한된 환경 속에서 그 역할을 이행할 수 있는 다양한 시도가 이루어지고 있다. 특히 비접촉, 비대면의 시대에서 빠르게 발전하고 주목받는 분야는 IT와 AI로써, 이들을 활용하여 직접 만나지 않고 소통을 이어갈 수 있으며 일상생활과 밀접하게 연관되어 발전하고 있다.

IT와 AI는 4차 산업혁명명을 대표하는 것으로 현재는 4차 산업혁명이 도래한 시

대라고 불리우고 있다. 빅데이터, 사물인터넷, 제조업, 무인 자동차, 스마트에너지 등의 10가지 사향이 대한민국을 바꾸는 ICT 추세가 될 것(KT경제경영연구소, 2016)이라는 예측은 현실로 나타나고 있으며 융·복합 산업을 중심으로 많은 분야에서 사람과 ICT 그리고 사물이 하나가 되는 미래의 모습을 추구하고 있다(김순영, 이아름, 2020).

김상윤(2016)은 4차 산업혁명으로 생산방식이 스마트화되고, 유통 및 거래, 융복합과 다양성 확대 등으로 인한 산업 문화가 변화되면서, 인간의 역할 중 창의적인 부분이 더욱 중요해질 것으로 보고 있다(변재웅, 2017). 특히 코로나-19로 인해 앞당겨진 비대면 비접촉의 시대는 이러한 4차 산업혁명으로 인해 빠르게 대안을 생성하고 있으며, 디지털, 데이터에 기반하여 온라인 학습, 재택근무, 화상회의, 가상현실 체험 등 다양한 비대면 콘텐츠를 만들어 내고 있다. 이렇듯 코로나-19와 4차 산업혁명으로 촉발된 비대면 콘텐츠는 무술을 포함한 다양한 신체활동의 분야에도 접목되고 있다.

인류의 출발과 함께해 온 무술은 시대의 흐름에 따라 변화되었으며 다양한 시도와 변화를 통해 현대사회에서 역할을 담당하고 있다. 무술의 본질은 ‘실전’으로서 보다 싸움을 잘하기 위한 인위적인 노력의 과정이며, 이를 위해서는 신체의 단련, 기술의 습득, 거기에 더하여 정신적인 단련이 모두 포함된 것이다(임신자, 석류, 2021).

이러한 실전으로서의 무술은 접촉에 의해 이루어지지만, 현대사회의 무술은 무기의 발전 등으로 인하여 실전으로의 역할이 약해지고 있는 현실이며(임신자, 석류, 2021), 이로 인해 현대사회에서 무술의 역할은 새로운 방향성을 모색하고 있다.곽정현, 유동현(2018, 2019)은 무술이 다양한 영상을 통해 일반인들에게 쉽게 접근하고 있으며, 특히 4차 산업혁명의 시대에서 인공지능, 사물, 인터넷, 모바일 등을 통한 가상공간을 통한 새로운 영역을 개발하고 있다고 밝히고 있다.

코로나-19 팬데믹 속 무술은 새로운 환경에 적응하기 위하여 노력하고 있다. 이 연구는 이러한 새로운 환경 속에서 무술이 비대면 콘텐츠로서 어떻게 성장해

나가야 할 것인가에 대한 의문에서 출발하였다. 이 연구는곽정현, 유동현(2019)의 ‘문화 콘텐츠로서의 무술, 현재와 미래의 공존’의 후속연구의 성격을 띄고 있다. 선행연구에서 새로운 문화콘텐츠로서 무술에 대하여 살펴보면서 온라인 게임을 중심으로 한 가상공간에서의 무술의 역할을 살펴보았다면, 이 연구에서는 대면접촉이 기본인 무술의 본질 속에서 코로나-19로 인해 비대면이 강조되는 현상에서는 과연 무술의 역할이 어디까지 가능할 것인가에 대하여 살펴보고자 하였다. 특히 사회적으로 주목받는 비대면, 비접촉 프로그램을 중심으로 무술과의 접목을 고민하여 무술 수련의 미래에 대하여 예측해보고자 하였다.

따라서 이 연구는 비대면, 비접촉의 코로나-19 팬데믹 시대에서 비대면 콘텐츠로서 무술의 현 상황을 살펴보고 이를 통해 향후 무술의 발전 방향을 모색할 수 있는 기초자료를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두었다.

II. 연구방법

본 연구에서는 코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향을 알아보기 위하여 먼저 관련문헌과 온라인 사이트, 신문기사 및 선행연구를 통하여 자료를 선정하고, 선정된 자료를 토대로 연구자 및 콘텐츠에 능통한 무술관련학 박사, 체육학박사 각 1인으로 구성된 1차 전문가 회의를 통하여 무술을 활용한 비대면 콘텐츠를 선정하였다. 이렇게 선정된 자료를 중심으로 2차 전문가 회의를 통하여 비대면 콘텐츠로서 무술게임, 온라인교육으로서의 무술콘텐츠, 온라인대회로서의 무술콘텐츠로 범주화하여 자료를 분석하였다.

Ⅲ. 코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향

1. 비대면 콘텐츠로서 무술 게임

20세기 최고의 발명품 중 하나로 꼽히는 컴퓨터 공학의 발전은 1990년대 이후 급격하게 이루어졌으며, 이는 대중들에게 인터넷과 컴퓨터를 보급하게 되는 계기가 되었다. 특히 PC(Personal Computer)라고 칭해질 정도로 컴퓨터의 보급은 널리 이루어졌고, 교육현장의 다양한 분야에서 온라인을 활용하여 이루어지고 있다. 국내 인터넷 이용률은 2000년 44.7%에서 2020년 91.9%로 급격한 성장을 이루어냈으며(한국지능정보사회진흥원, 2020), 이에 따라 대중들의 삶의 형태 또한 많은 변화가 이루어졌다(문기주, 2021). 또한 컴퓨터의 발달은 사람들의 활동에 있어 실외에서 실내로 끌어들였으며, 시간과 장소에 구애받지 않고 가상의 공간 속에서 다양한 환경을 경험할 수 있어 유용성과 파급력을 인정받고 있다(유연호, 2017; 이제욱, 김현정, 2021).

코로나-19의 촉발로 타인과의 거리두기 등 사회적 제약으로 인해 ‘코로나-19’와 우울감(blue)라는 단어가 합쳐진 ‘코로나 블루’라는 신조어가 등장했다. 코로나 블루는 외부활동을 자제하면서 실내에만 머무르는 과정에서 발생하는 답답함과 무기력증, 코로나에 감염될까 하는 두려움 등이 해당되는 것으로 전반적으로 코로나로 인한 우울감을 의미한다(사혜자, 이원상, 이봉규, 2021). 이렇듯 실내로 혼자 내몰려진 사람들은 다양한 오락활동을 통해 코로나 블루를 극복하기 위하여 노력하고 있다. 500번 정도 저어야 맞볼 수 있다는 달고나 커피 제조사 실내에서 심신의 안정을 위한 뜨개질, 악기 연주 등의 아날로그 라이프(박근희, 2020)에서 온라인을 활용한 다양한 콘텐츠 제공이 이루어지고 있다.

더불어 ‘집콕’ 속에서 모바일, 또는 컴퓨터 등을 활용한 온라인 게임을 하는데 온라인 게임의 종류에는 컴퓨터를 활용한 PC게임, 스마트폰을 활용한 모바일 게임, TV에 연결하여 실행하는 콘솔게임, 그리고 오락실에서 주로 이루어졌던 아케이드 게임(한국콘텐츠진흥원, 2019) 등이 있다. 이러한 온라인 게임을 하는 이유로 ‘지인 또는 친구들과의 관계 유지’, ‘게임친구와 경쟁하는 재미’ 등을 들고 있다. 이는 코로나 이전부터 온라인 게임을 통해 ‘사교활동’이 이루어졌음을 볼 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2019; 신민정, 이경민, 유제광, 2020).

전자기기를 사용하면서 시작된 전자오락(아케이드) 게임은 오락실을 중심으로 1970년대부터 시작되어 1990년대까지 이어져 내려왔다고 본다(전경란, 2015;곽정현, 유동현, 2019). 이후 가상기반의 온라인게임은 컴퓨터 및 인터넷의 발달, 그리고 현재는 스마트폰의 발달로 인해 기하급수적으로 발달하고 있다. 게임을 한다고 하면 일반적으로 ‘공부는 안하고 놀기만 한다’라는 인식이 강하지만, 온라인 게임은 사용자에게 창의적인 사고와 함께 논리성과 성취감, 도전의식과 상상력 증가에 도움을 주기도 한다(위정현, 원은석, 2006; Kaden, 1990).

무술을 수련하지 않는 사람들에게도 쉽게 접근할 수 있었던 무술의 형태는 ‘수호지’와 같은 서적, ‘엽문’ 시리즈와 같은 영화, ‘점프’와 같은 공연 등 다양한 형태가 있지만, 이중 온라인 게임은 비대면으로 가상의 공간에서 무술의 형태를 버튼이나 조이스틱 등을 활용하여 직접 수행할 수 있는 형태라 볼 수 있다. 이러한 비대면 무술 게임은 일면 대전격투게임이라고 불리면서 사용자 간의 경쟁을 무술의 형태를 빌어서 즐기는 게임이다. 대전격투게임은 1984년 ‘가라데 챔피언’를 시작으로 ‘이얼쿵푸’, ‘상하이 키드’ 등의 초창기 오락게임에서 전세계에 대전격투게임의 전성기를 연 ‘스트리트 파이터’ 시리즈, ‘아랑전설’, ‘모탈컴뱃’ 등의 아케이드 게임에서 ‘드래곤볼 파이터스’, ‘블레이블루’, ‘소울 칼리버’ 등의 온라인 게임 등의 형태로 발전해 왔다(곽정현, 유동현, 2019; 한승우, 이재중, 박진완, 2008).

온라인 가상공간 기반의 무술 콘텐츠는 혼자 하던 오락실 게임에서 시작하여

오락실의 게임기를 앞에 두고 2인이 대전하는 대전격투게임으로 발전해 왔으며, 이후 PC와 모바일 등을 활용한 온라인 게임으로 성장해 왔다. 이는 코로나-19로 인해 당겨진 비대면, 비접촉의 시대에서 가상의 공간 속에서 다양한 무술의 콘텐츠를 경험할 수 있는 시대로 이어져 왔다.

특히 VR이나 콘솔 등을 사용하여 좁은 공간에서도 무술을 수행하면서 게임에 참여할 수 있는 형태는 화면 안에서만 수행했던 온라인 게임의 형태가 몸으로 직접 수행하면서 직접적인 무술 수련도 일부 가능할 수 있다. 영화 속에서 등장하는 가상공간에서의 격투게임은 이제 빠르게 현실화되고 있으며, 이는 무기의 발달로 인해 무술의 역할이 변화되어 가는 현 시점에서 새로운 문화콘텐츠로서의 역할을 담당하게 된다는 것이다(곽정현, 유동현, 2018; 임신자, 석류, 2021).



가라데챔프



스트리트파이터2



권호



드래곤볼 파이터즈



블레이블루



소울 칼리버

그림 1. 온라인 무술 게임의 형태 * 출처 : 곽정현, 유동현(2019), 구글, 네이버 이미지

격투게임은 실전이라는 본질을 가지고 있는 무술을 기반으로 하기 때문에 게임의 폭력성이라는 논쟁을 불러 일으키기도 하지만(탁연숙, 2017) 스포츠의 의의

중 하나인 인간의 근원적 경향성 해소라는 목적에 맞게 격투게임을 통해 인간의 근원적 경향성을 정화시킬 수 있다(장주호, 2002). 온라인 게임은 궁극적으로 즐거움을 추구하며(이종호, 정윤희, 2008), 도전성, 상호작용성, 오락성을 가지고 있기에 코로나 블루를 극복하는데 긍정적인 역할을 담당할 수 있다고 본다.



그림 2. 가상공간에서 이루어지는 무술 게임 * 출처: 네이버 이미지

2. 비대면 콘텐츠로서 무술 교육

비대면 무술 콘텐츠는 이제 게임의 단계를 넘어 교육 프로그램으로서 온라인을 활용한 무술 교육 콘텐츠로 발전, 성장해 나갈 것이라고 본다. 인류가 교육을 행해오면서 이뤄져 왔던 전통적인 방식인 대면 교육은 팬데믹 상황에서 이루어질 수 없다는 현실을 인식하게 되었다. 전 세계적으로 유행함으로써 WHO에서 팬데믹을 선언하게 만든 코로나-19는 현재 백신이 개발되어 접종 단계에 들어서면서 잠시 종식에 대한 희망을 가지게 되었다. 하지만 변종으로 인하여 백신의 효력에 대한 의구심이 지속되고 있고, 집단 면역을 일으키는 단계에 이르게 되기까지는 지금의 비대면 교육 환경이 지속될 것으로 예측하고 있다.

교육 방법이 시대에 따라 변화, 발전해가고 특히 컴퓨터와 인터넷의 발전을 통해 부분적으로 이루어졌던 비대면 온라인 교육 방법은 코로나-19를 통한 팬데믹 상황에서 그 필요성이 대두되면서 적극적으로 활용되고 있다(안근아, 곽정현, 2021). 새로운 교육의 패러다임을 조성하고 있다.

지금의 코로나-19 팬데믹과 같은 전염병의 대유행 상황 뿐만 아니라, 미래사회는 다양한 보건상의 위기, 기후 문제, 사회정치적 혼란 등으로 학교교육을 포함한

교육방식이 대면 수업의 형태로 이루어지기 어려운 상황이 발생할 수 있다는 것이다(박휴용, 2020). 비대면 온라인 교육은 ‘사회적 거리두기’와 같은 대면이 어려운 상황 속에서 시간과 장소에 상관없이 언제 어느 때나 할 수 있다는 장점으로 많은 사람들의 관심이 높아지고 있다(최철환, 2020; 이선희, 곽정현, 2020).

IT강국이라고 불리는 대한민국은 코로나-19의 시대에서 비대면이 필요한 분야에서 활용할 수 있는 환경을 빠르게 구축하고 있다. 2019년 4월 상용화를 시작한 5G에 맞추어 4차 산업혁명 선도국가 실현을 목표로 VR, AR 디바이스를 포함 ‘혁신성장 실현을 위한 5G+ 전략’을 발표했다. 특히 5대 핵심 서비스는 몰입감, 상호작용 등을 통해 현실감 있는 경험을 제공하며 VR, AR 등의 기술을 통해 체험 가능한 실감콘텐츠를 포함하고 있다(김경태, 한정엽, 이하은, 2020; Park, & No, 2019).

이러한 기술적 발전은 비대면 교육을 위하여 실시간으로 수업을 진행할 수 있는 온라인 실시간 프로그램인 ZOOM이나 Webex를 활용하고, 동시접속자가 급증하여 발생하는 어려움을 빠르게 수정하는 등, 짧은 시간에 최적의 온라인 교육 환경 구축이 이루어져 왔다(안근아, 곽정현, 2020). 코로나-19 팬데믹으로 인해 빨라진 온라인을 활용한 비대면, 비접촉의 콘텐츠들로 다양하게 활용되고 있으며, 가상현실, 특히 최근에는 메타버스라 불리는 가상의 공간에서 마치 현실과 같은 사회, 문화적 활동을 영위할 수 있는 단계에 이르렀다(전준현, 2021).

‘가상, 추상, 초월’을 의미하는 ‘메타(meta)와 우주(universe)의 합성어인 메타버스는 실제의 세계를 아바타를 활용하여 가상의 3D 그래픽으로 경험하고, 여가활동을 즐기며, 이용자 간의 사회적 만남과 더불어 업무를 진행하기도 한다(박수빈, 이현경, 2021). 또한 메타버스로 진로상담, 교육, 콘서트, 전시회, 수료식 등 활용폭이 조금씩 넓어지고 있어 향후 새로운 공공서비스 영역을 만들어 갈 것으로 보고 있다(이현숙, 2021).

또한 코로나-19와 함께 더욱 부각될 수 밖에 없는 4차산업혁명을 대표하는 것 중 하나가 인공지능이다. 인공지능은 컴퓨터 시스템이 인간의 지능을 가지고 있

는 기능이 있는 것으로 기계를 인간의 행동지식처럼 행동하는 하는 것이다(김태령, 류미영, 한선관, 2020). AI는 학습자의 수준과 역량을 확인하여 학습내용을 개인에 맞추어 분석, 적용하고, 이를 통해 학습자에게 적당한 학습수준과 방법을 지원할 수 있다는 것이다(신희남, 안성훈, 2021; Lee, Hanafin, 2016).



그림 3. 실시간 수업 및 AI와 메타버스의 활용

규칙적인 무술수련이 대학생들의 정신건강에 긍정적인 요인이 될 수 있다는 연구결과(장세용, 배환성, 지준철, 2020)처럼 꾸준한 무술수련은 신체건강은 물론 정신건강까지 유지할 수 있다. 그럼에도 불구하고 코로나-19로 인해 사회적 거리두기 제한 및 집합금지 명령 등으로 신체접촉이 이루어질 수 밖에 없는 무술교육은 한동안 정지되어 왔다. 코로나-19 확진자가 급등하던 시기에는 일정기간 도장을 폐쇄하기도 하였고, 재개 이후에도 사회적 거리두기 제한으로 도장수련의 경우 8㎡ 당 1명, 4㎡ 당 1명 등 일정간격을 두고 수련을 진행하고 있다(한혜진, 2021).

이러한 위기 속에서 무술도장은 위기를 극복할 수 있는 방법을 모색하였고, 폐쇄되었던 시기에는 녹화나 실시간 화상강의 등을 실시하는 등 비대면으로 무술교육을 수행해 왔다(WTMA 네이버블로그, 2020; 더 스페셜 태권도 블로그, 2020). 이렇게 적용되기 시작한 무술 교육현장에서의 비대면 교육방법은 현재는 물론 향후 발생할 수 있는 비대면 상황에서 언제든지 행해질 수 밖에 없는 교육방식이며 따라서 보다 체계화시키고 발전시켜야 할 것이다.

이를 위해 앞서 살펴보았던 기존의 녹화된 강의의 온라인 송출, 온라인 동영상

실시간 강의 프로그램인 webex나 zoom을 활용한 방법과 더불어 새로운 온라인 가상환경인 메타버스의 활용을 통해 가상의 공간에서 무술 동작을 체험하고 익힐 수 있다. 또한 최근에는 AI시대에 맞추어 전면적인 교육개편을 시행하고자 하며, 이는 무술교육의 현장에서도 가능할 것이라고 본다. 얼마전 태권도 현장에서 인공지능 기반 태권로봇을 개발하여 AI학습 데이터를 탑재하고 사용자 수준에 맞는 비대면 교육을 제공한다는 기사처럼(장길수, 2021) 미래 무술교육의 장에서는 AI(인공지능)를 활용하여 수련자 개개인의 학습수준과 역량 파악을 통해 적절한 학습법을 제공할 수 있을 것이다.

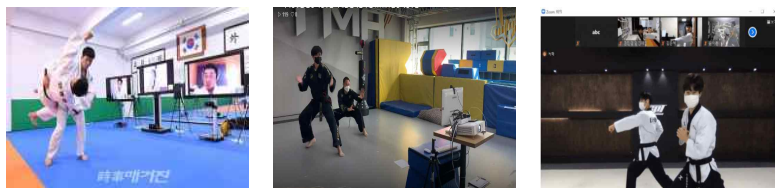


그림 4. 온라인 무술 교육의 형태 * 출처: 네이버 이미지 및 블로그

3. 비대면 콘텐츠로서 무술대회

사회적 거리두기가 이어지는 현장에서 2단계의 경우 실내집단운동 및 체육시설은 제한되었고 스포츠행사는 무관중 경기로 시행되었으며(서울특별시, 2020), 2020년 101주년을 맞이한 전국체육대회를 포함한 대다수의 스포츠대회는 무기한 연기되었다. 이러한 상황에서 많은 우려를 가져온 것이 선수들의 훈련과 관련된 것들이었다. 코로나-19 발생 초기, 운동할 수 있는 공간인 훈련장을 폐쇄하였고, 사회적 거리두기가 이루어진 이후에는 소수의 인원만 함께 훈련하는 등 합동훈련을 제한하는 등 기존의 훈련방식과 다른 환경, 그리고 정규훈련을 하기 어려운 상황이 이어져왔다. 또한 대회를 진행하는 동안에도 확진자가 발생하면 바로 대회를 취소하는 등 많은 변수가 선수들에게 주어질 수 밖에 없었다(강보현, 김한별,

2021).

이러한 상황 속에서 훈련제한과 대회출전의 기회가 사라짐으로써 체력이 감소하고, 경기감각이 저하되며, 고등학생 선수들의 경우 메달을 획득할 수 있는 기회가 사라짐으로써 진로에 대한 불안감이 나타나는 등 선수들은 많은 스트레스 속에 간혀있을 수 밖에 없었다. 2020 도쿄 올림픽에 참가한 많은 선수들이 코로나-19로 인하여 훈련량의 부족이 경기력 저하로 이어졌다는 기사(김다숨, 2021) 등은 이와 같은 상황을 뒷받침해주는 결과이다.

전통적인 무술을 포함한 체육관련 대회는 승패를 결정하기 위하여 선수들은 대면을 통해 경기를 수행해야 하고, 공정한 판정을 위하여 심판은 경기 상황을 현장에서 직접 확인하면서 점수를 부여하고 승패를 결정해야 했다(송남정, 2021). 그러나 경기에 참여해야 하는 선수들은 참가할 수 있는 대회가 부족했고, 훈련을 할 수 있는 장소에 제한을 받음으로써 전통적인 대면으로 이루어지는 대회를 진행하기 어려운 상황이었다.

이로 인해 2020년 상반기는 모든 무술계 및 스포츠계의 대회에 있어 암흑기였지만, 하반기부터는 코로나-19 상황에 조금씩 적응하면서 소규모 대면으로 진행되는 대회가 이루어지기도 하였고, 특히 온라인으로 중심으로 많은 대회들이 진행되었고 무술 대회의 새로운 패러다임을 조성하고 있다.

온라인 대회가 이루어진 초반에는 생활체육 중심으로 이루어진 대회가 대부분이었다면 이후에는 제도권에서 전문체육분야의 무술대회를 온라인으로 진행하였다. 이후 점차적으로 온라인 무술대회가 증가하고 있으며, 이를 유튜브 등 SNS를 통해 온라인 생중계를 시행하기도 하였다. 그러나 온라인 생중계를 하더라도 사전에 촬영하여 제출하는 형태로서, 지원자들이 규정에 맞추어 직접 촬영하여 SNS 상에 올려서 태그를 하거나, 주최 측에 이메일로 발송하는 형태로 제출한 자료를 동일 시간, 동일 장소에서 심판들이 판정을 하는 형태로 이루어지고 있다.

이러한 방식은 대회는 온라인으로 이루어지지만 판정은 최대한 오프라인 대면 형태로 이루어지는 것이다. 아직까지는 천차만별인 네트워크 환경에서 판정에 대

한 불신이 있을 수 있기 때문에 대부분 온라인 대회, 오프라인 판정과 같은 형태로 대회가 진행되지만, 향후에는 온라인 실시간 대회, 온라인 실시간 판정, 즉 동일한 시간에 서로 다른 장소에서 실시간으로 심판들이 온라인을 통해 판정할 수 있는 형태의 대회운영이 이루어질 수 있을 것이라 본다. 코로나-19 상황이 여전히 이어져가고 있는 현재 4차 산업혁명이 가져온 과학기술과 통신의 발달로 매체의 다양성이 증가되면서(송남정, 2021) 포스트 코로나 시대에는 무술대회 역시 온라인상에서의 개최가 일상화될 수 있을 것이라 생각된다.



그림 5. 온라인 무술대회

V. 결론

이 연구는 비대면, 비접촉의 코로나-19 팬데믹 시대에서 비대면 콘텐츠로서 무술의 현 상황을 살펴보고 이를 통해 향후 발전 방향을 모색할 수 있는 기초자료

를 제공하는데 연구의 필요성 및 목적을 두고 문헌고찰을 통해 다음과 같은 결과를 얻었다. 코로나-19 팬데믹 시대에 따른 비대면 콘텐츠로서 무술의 역할과 방향으로 첫째, 비대면 콘텐츠로서 무술게임 활성화, 둘째, 비대면 콘텐츠로서 무술교육 활성화, 셋째, 비대면 콘텐츠로서 무술대회 활성화가 필요하다.

코로나-19로 더욱 빨라진 4차 산업혁명 기술의 발달은 인류가 처한 어려운 현실을 빠르게 극복하고, 나아가 미래사회의 문화를 빠르게 변화시킬 수 있게 만들어주고 있다. 미래사회는 비대면, 비접촉의 시대가 보편화될 것이라고 보면서 컴퓨터 및 온라인 활동이 보다 증가할 것이라 예측하고 있고, 그러한 현실이 이루어지고 있다.

대면이 기본인 무술 현장 역시 현대사회에서 화기(무기)의 발달로 실전이라는 본질에서 벗어나 새로운 문화콘텐츠로서 변화되어 온 상황에서 코로나-19로 인한 비대면의 상황에 빠르게 적응해 나가고 있다. 유튜브 등을 활용한 홈트레이닝이 주목을 받고 있는 현 시점에서 무술의 형태도 온라인을 활용한 콘텐츠 개발을 통해 비대면 비접촉의 시대에서도 시간과 장소에 구애받지 않고 함께 할 수 있도록 콘텐츠 개발이 이루어져야 할 것이다.

더불어 이 연구는 비대면, 비접촉의 시대에 무술의 역할과 방향을 알아보기 위하여 온라인 중심의 콘텐츠 개발로 무술게임, 무술교육, 무술대회에 대하여 살펴보았다. 향후 연구에서는 이외에 다른 형태의 온라인 콘텐츠로서 무술에 대하여 살펴봄으로써 21세기 무술의 역할에 대하여 보다 다양한 시도가 이루어질 수 있는 자료를 제공해야 할 것이다.

참고문헌

강보현, 김한별(2021). 태권도 선수들의 코로나19 인식과 대응방안. **한국스포츠학회지**, 19(1), 795-806.

- 곽정현, 유동현(2018). 영상문화 속의 무술-영화와 드라마를 중심으로-. **한국체육과학회지**, 27(3), 165-175.
- 곽정현, 유동현(2019). 문화 콘텐츠로서의 무술, 현재와 미래의 공존-책과 가상공간을 중심으로-. **한국체육과학회지**, 28(1), 41-51.
- 김경태, 한정엽, 이하은(2020). 가상현실 체험자의 안전 확보 방안 사례 분석. **한국공간디자인학회논문집**, 15(3), 161-168.
- 김다솜(2021. 07. 29). ‘중주국’ 한국대표팀이 금메달을 하나도 못 딴 안타까운 이유. 인사이트. <https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=32064251&memberNo=29949587&vType=VERTICAL>
- 김상운(2016). 4차 산업혁명의 핵심 동력 ‘소프트 파워’. **산업일반**, 1-12.
- 김순영, 남재준(2021). 골프 소비자의 골프의류 선택속성이 브랜드 충성도 및 지속 구매의도에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 30(2), 435-445.
- 김순영, 이아름(2020). 태권도 겨루기 경기의 현황과 발전방향. **무예연구**, 14(2), 23-38.
- 김용섭(2020). **인컨택트**. 서울:퍼블리온.
- 김태령, 류미영, 한선관(2020). 초중등 인공지능 교육을 위한 프레임워크 기초 연구. **인공지능연구논문지**, 1(1), 31-42.
- 문기주(2021). 여가 스포츠로서 이(e) 스포츠의 필요성과 활성화 방안에 대한 연구. **여가복지경영연구**, 2(1), 1-18.
- 박근희(2020. 04. 04.). 뜨개질하고, 오목 두고, 달고나 커피 한잔... 코로나가 시간을 뒤로 돌렸다. **조선일보 리빙면**. https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2020/04/03/2020040303505.html
- 박수빈, 이현경(2021). 메타버스형 가상 박물관의 사례 연구에 따른 발전 방향 제안: 개인화와 공유를 중심으로. **한국디자인포럼**, 72, 19-30.
- 박휴용(2020). COVID -19로 촉발된 ‘비대면 교육’의 교육적 의미와 전망. **교육비평**, 46, 30-64.
- 변재웅(2017). 4차 산업혁명이 문화산업에 미치는 영향에 관한 연구. **문화산업연구**, 17(3), 109-118.
- 사혜자, 이원상, 이봉규(2021). 코로나 블루와 여가활동 : 한국 사례를 중심으로.

인터넷정보학회논문지, 22(2), 109-121.

서울특별시(2020. 08. 19). 홈페이지. <https://www.seoul.go.kr>

손채원, 김순영(2020). 무관중 대회에서 한국여자프로골프선수들의 자기관리가 미디어노출, 외모관리행동 및 인지된 경기력과의 관계: 코로나-19로 인하여. **골프연구**, 14(4), 153-164.

송남정(2021). 태권도문화콘텐츠 사례분석을 통한 미래사회의 태권도 역할. **무예연구**, 15(3), 69-84.

신민정, 이경민, 유제광(2020). 온라인 비디오 게임 사용과 사회성 연구의 주요 쟁점에 관한 문헌고찰. **인지과학**, 31(3), 55-76.

신희남, 안성훈(2021). 초등 소프트웨어 교육에서 AI기반의 학습자 주도 평가의 효과성 고찰. **창의정보문화연구**, 7(3), 177-185.

안근아, 광정현(2021). 코로나19, 팬데믹 시대 줌(Zoom)을 활용한 비대면 실시간 실기 수업에 대한 태권도학과 학생들의 인식. **세계태권도문화학회지**, 12(2), 1-14.

위정현, 원은석(2006). 효과적인 구성주의 학습도구로써 온라인게임의 활용. **한국게임학회 논문지**, 6(4), 25-37

유연호(2017). 가상현실 스포츠 참여가 지적장애인의 운동 몰입도와 하지 근 기능에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 56(4), 613-623.

이선희, 광정현(2020). 언콘택트 시대를 위한 유튜브 홈트레이닝 채널 분석. **한국체육과학회지**, 29(6), 181-191.

이제욱, 김현정(2021). 스포츠 VR게임의 프레즌스 경험이 몰입, 태도 및 스포츠 참여의도에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 60(1), 287-300.

이종호, 정운희(2008). 온라인 게임에서의 쾌락적 경험에 관한 연구 - 지각된 복잡성의 조절효과를 중심으로. *Journal of Korean Academy of Marketing Science*, 18(2), 147-187.

이현숙(2021, 09. 30). 메타버스로 진행한 진로상담 “신기해요”. 서울&. 문화일반면. http://www.seoul.go.kr/arti/culture/culture_general/8810.html

임신자, 석 류(2021). **태권도개론**. 서울:상아기획.

장길수(2021). 한컴로보틱스-에이아이태권도, AI기반 태권로봇 개발 협력. 로봇신

- 문, 4월 29일자. <https://blog.naver.com/kips1214/222327493171>
- 장세용, 배환성, 지준철 (2020) 규칙적인 무도수련 참여 대학생들의 그것이 정신건강에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, 18(2), 355-364.
- 장주호(2002). 현대체육원리. 서울:태근문화사.
- 전경란(2015). 게임의 도입과 게임문화의 형성 맥락에 대한 고찰. **한국웰니스학회지**, 10(1), 127-137.
- 전준현(2021). 메타버스 구성 원리에 대한 연구 : 로블록스를 중심으로. **한국영상문화학회지**, 38, 257-279.
- 정성혜(2010). **인간 삶의 기여로서 무술의 가치**. 미간행석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 질병관리청(2021). <http://www.kdca.go.kr>
- 최철환(2020). 스포츠참여 유형에 따른 동기, 만족 그리고 지속적 참여의도의 차이 분석 : ‘사회적 거리두기’의 관점에서 본 미디어 홈트레이닝의 가능성을 중심으로. **한국스포츠학회지**, 18(3), 479-488.
- 탁연숙 (2017) 우리나라 게임 산업의 정책방향에 대한 연구 - 폭력성 게임의 영향에 대한 긍정적 논의를 중심으로 -, **한국중독범죄학회보**, 7(2), 81-98.
- 한국지능정보사회진흥원(2020). 2020 인터넷이용실태조사.
- 한국콘텐츠진흥원(2019). 2019 게임이용자 실태조사. KOCCA19-16.
- 한승우, 이재중, 박진완(2008). 대전 격투게임의 사례 분석을 통한 게임 밸런싱 연구. **한국게임학회 논문지**, 8(1), 15-27.
- 한혜진(2021. 1. 16). 거리두기 2.5단계 연장... 태권도장, 헬스장 문 연다! 어떻게?. 무카스 뉴스. <https://mookas.com/news/17839>
- Kaden, M. (1990). *Issues on computers and early childhood education In C. seefeldt*(Ed.). Continuing issues in early childhood education, Ohio: Merrill Pub. Co.
- Lee, E. and Hannafin, M. J. (2016), A design framework for enhancing engagement in student-centered learning: own it, learn it, and share it. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 707-734,
- Park, J. S., No, K. T. (2019). *5G+ Starategy to realize innovation growth*.

Eugene investment & Securities.

더스페셜태권도장 네이버 블로그.

<https://blog.naver.com/specialtkd/222087597610>

WTMA 네이버 블로그. <https://blog.naver.com/mrsss1265/222178706443>

ABSTRACT

The role and direction of martial arts as non-face-to-face content according to the COVID-19 pandemic era

Kwak, Jeong-Hyeon(Gachon Univ.)

The purpose of this study is the current situation of martial arts as non-face-to-face content in the era of non-face-to-face and non-contact COVID-19 Pandemic and provides basic data to seek future development directions. As non-face-to-face content according to the COVID-19 Pandemic era, it is necessary to revitalize martial arts games as non-face-to-face content, secondly, revitalize martial arts education as non-face-to-face content, and thirdly, revitalize martial arts competitions as non-face-to-face content. Although face-to-face martial arts are basic, they are rapidly adapting to non-face-to-face situations caused by COVID-19 at a time when they have been transformed into new cultural contents. In the future, content development should be carried out so that martial arts can be together regardless of time and place even in the era of non-face-to-face contact through content development using online.

Key words: COVID-19, martial arts, noncontact, online martial art game, online martial art education, online martial art competition

논문투고일 : 2021.10.06.

심사일 : 2021.10.26.

심사완료일 : 2021.11.14.