

태권도 겨루기 경기의 현황과 발전방향

김순영(가천대학교 교수) · 이아름*(가천대학교 박사과정)

국문초록

본 연구는 현재 태권도 겨루기 경기에 적용되고 있는 과학적 기술과 경기운영에 전반적인 상황을 점검하며, 시대에 맞는 겨루기 경기의 발전을 모색하는 데 목적이 있다. 이에 2019년 4월 진천선수촌에서 훈련 중인 태권도 겨루기 국가대표 선수 남자 5명, 여자 6명 총 11명을 선정한 후 심층 면담을 통해 태권도 겨루기 경기의 비디오 판독, 전자호구, 차등 점수제, 팔각경기장의 장단점을 파악한 후 앞으로 요구되는 발전 방향을 모색하여 다음과 같은 결과를 얻었다.

첫째, 비디오 판독 과정 및 절차의 수정, 장비를 보충하여 모든 대회에서 선수 및 지도자, 관중까지 함께 확인할 수 있게 하여 판정에 대한 공정성을 높여야 한다.

둘째, 전자호구 시스템이 가지고 있는 현재 문제점을 제작업체와 협회 간 밀접한 관계를 유지하여 안정적인 시스템을 구축함으로써 선수들이 경기에 몰두할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 겨루기 경기의 흥미와 재미를 위한 차등 점수제와 경기규칙을 함께 재정비를 통해 득점만을 위한 변칙발차기 생성을 차단해야 하며, 팔각경기장 장의를 쉽게 판단할 수 있는 센서를 장착함으로써 명확하게 판정될 수 있게 해야 한다. 앞으로 올림픽에 남아 있을 가능성을 높이고 대한민국의 태권도 겨루기의 위상을 높일 수 있는 발전적인 태권도의 과학화가 필요한 시점이다.

주제어 : 태권도, 겨루기, 발전방향

* klpga0166@gachon.ac.kr

I. 서 론

문명의 발달과 생활의 편리성을 갖춘 오늘날 일상생활은 물론 스포츠 현장에서 과학화 경향은 스포츠 장비의 발전과 명확한 판정을 위해 커다란 역할을 담당하고, 신뢰성 회복과 의미를 부여하는 데 크게 이바지하고 있다. 또한, 스포츠의 과학화는 인간의 근원적 경기 경향(original tendency)을 구체화 시켜주는 심리학적 가치를 충족시키기에 커다란 역할을 한다(김성휘, 안용규, 2014). 2020년 현재 제 4차 산업혁명이 도래한 시대라고 불리우며 빅데이터, 사물인터넷, 제조업, 무인 자동차, 스마트에너지 등의 10가지 사항이 대한민국을 바꾸는 ICT 추세가 될 것이다(KT경제경영연구소, 2016). 융·복합 산업을 중심으로 많은 분야에서 사람과 ICT 그리고 사물이 하나가 되는 우리의 미래의 모습을 추구하는 것이다. 이러한 시대에 스포츠의 문화와 경기 또한 과학의 발전과 현재에 맞는 방향성을 제시하여 더욱 과학적이며, 체계적인 형태로 자리를 잡아야 한다. 시대의 변화 속에 스포츠 외부 환경은 4차 산업혁명 기술발전에 따라서 변화되어 가고 있으며 이는 시설 및 경기장 환경의 변화를 가장 우선 적으로 볼 수 있다. 4차 산업의 핵심기술이라 할 수 있는 VR, 360도 카메라, 드론, 등 최신 전자기기를 통하여 참여자와 관람자들에게 더욱 흥미로운 경험을 제공할 수 있다(김찬룡, 2018).

이러한 변화는 우리나라의 국기이자 전통무예인 태권도 경기에서도 적용되어 발전하고 있다. 태권도는 지속해서 올림픽 정식종목의 퇴출 대상으로 위기를 맞이하였으며 태권도 경기는 심판 판정에 대한 문제점, 지루하고 재미가 없다는 논란으로 문제점을 가지고 있었다. 세계태권도연맹(WT)에서는 그러한 논란으로 인해 경기규칙을 다시금 정비하고 차등 점수제와 전자기기를 활용하여 비디오 판독, 그리고 전자호구 제도를 마련하여 개혁을 준비하였으며 그로 인해 올림픽 정식종목으로 잔류할 수 있었다(김성휘, 안용규, 2014). 2007년 3월 ‘전자호구 국제태권도대회’를 통해 전자호구를 공개하였으며

시범경기를 진행하여 ‘사람과 기계’가 조화를 이룬 판정이라는 평가를 받았으며(김완수, 양대승, 2018), 특히 2012년 런던올림픽 태권도 경기에서는 올림픽 사상 최초로 전자호구를 도입하게 되었는데, 이는 심판 판정에 대한 부정적인 시각을 탈피하고자 노력하였다. 이와 같은 노력의 한 방면으로 사각 코트로 규정 되었던 경기장을 팔각코트로 변경하는 것과 넘어지면 경고를 주는 행위, 그리고 공격 및 방어 기술의 난이도에 따라 차등점수를 주는 제도를 도입 함으로 경기를 보는 대중들의 흥미 유발과 참여하는 선수들에게 많은 영향을 주고 있다(정광채, 양대승, 2016).

이러한 과학화 및 변화를 통해 경기운영 면에서는 박진감 넘치는 경기를, 전자호구와 비디오판독제도를 통해 공정성과 신뢰성을 찾고 있다. 그러나 아직 전자호구 생산 회사에 따라 센서의 오작동이나 득점의 일관성 면, 그리고 착용감의 불편함 등이 단점이 지적되고 있으며, 태권도 관련 기관마다 각기 다른 회사와 제품을 공식 용구로 사용하는 등 일관성이 없는 현실을 보이는 것이 현재 상황이다. 또한, 이전의 박진감 넘치는 발차기 기술과 화려한 장면들을 볼 수 있었지만, 전자호구의 사용은 접촉만 하여 득점이 될 수 있는 단순기술들을 활용하는 사례가 확대되어 문제점을 제기하고 있다. 또한, 비디오 판독의 경우는 과정이 복잡하고 시간이 많이 필요함에 따라서 경기의 흐름이 방해되는 요소를 가지고 있다는 것이 개선되어야 할 점이라고 판단되며 또한 카메라에 위치에 따라 사각지대가 생성되어 서로 다른 결과를 보여 줄 수 있다는 것이 문제점이 된다. 이와 같은 문제점이 지속해서 야기 되는 현시점에서 좀 더 명확하고 공정성을 가진 발전적인 방향성을 가져야 한다. 인간만이 할 수 있는 생각과 움직임 그와 함께 공정하고 명확한 판단을 할 수 있는 과학의 접목이 필요한 것이다.

태권도 겨루기 경기의 발전은 규칙과 장비들이 함께 발전되었다고 볼 수 있지만, 과학화가 되면서도 여전히 문제가 발생하고 있다. 2019년 5월 16일 태권도신문에 실린 ‘세계대회서도 등장한 대도 PSS 유명 득점, 올림픽은?’ 기사의 내용을 살펴보면 2019년 영국 맨체스터에서 열린 세계태권도 선수권 대회에서 선수 간 경합이 없는 상황에서 점수가 올라가는 오류가 발생이 되

어 또다시 문제가 발생하여 다가올 2020년 도쿄올림픽을 앞두고 전자기기에 대한 심각한 오류의 문제점을 제기하고 있다. 심판의 공정성과 정확한 득점을 확인하고자 시작했던 전자호구의 센서 오류, 비디오 판독의 신뢰성 문제, 차등점수제의 한계, 경기장 규격이 주는 영향 등 지속적인 연구와 발전 방향을 제시해야 한다. 태권도는 이전에 시행했던 비디오 판독, 전자호구와 헤드기어를 사용하는 현재 태권도 겨루기 경기를 3차 산업의 핵심이었던 전자, 정보기술의 혁명을 통해 발전해왔다면 앞으로는 IT 디지털 혁명에 기반을 두어 더욱 세밀하게 발전을 해야 하는 상황을 맞이하게 되었다. 따라서 본 연구는 현재 시대에 맞는 태권도 겨루기 경기 현황을 비디오 판독, 전자호구, 차등 점수제, 팔각경기장(경기장 규격)에 대한 현대적 방향을 제시하여 더욱 더 인간적이고, 과학적이며, 시대에 맞는 스포츠로 성장시킬 가능성을 모색하고 이를 준비하기 위한 과제 도출을 목적으로 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 현재 태권도 겨루기 경기의 적용되고 있는 과학적 기술과 경기 운영에 전반적인 현황을 점검하여 현대 과학기술에 맞는 태권도 겨루기 경기의 발전을 모색하기 위한 연구이다. 2019년 4월 현재 진천선수촌에서 훈련 중인 태권도 겨루기 국가대표 선수 남자 5명, 여자 6명 모집단으로 선정하였으며 연구참여자의 일반적인 특성은 <표 1>과 같다.

2. 조사도구

본 연구에서는 현대 과학기술 발전 시대에 맞는 태권도 겨루기 경기의 현황을 파악하고 개선 방향을 모색하기 위한 연구이다. 따라서 태권도 겨루기

표 1. 연구참여자의 특성

구분	성별	연령	경력-선수/국가대표
A	여	20대중반	10년이상/5년이상
B	여	20대초반	10년이상/5년미만
C	여	30대초반	20년이상/5년이상
D	여	30대초반	15년이상/5년이상
E	여	20대후반	15년이상/5년이상
F	여	20대중반	10년이상/3년미만
G	남	20대초반	10년이상/3년미만
H	남	20대후반	20년이상/10년이상
I	남	20대후반	15년이상/5년이상
J	남	20대중반	10년이상/5년이상
K	남	20대초반	10년미만/3년미만

선수들이 생각하는 경기의 인식 및 개선 방향을 알아보기 위해 2019년 4월 반 구조화된 심층 면담을 진행하였다. 심층 면담은 구조화 면담, 반 구조화 면담, 비 구조화 면담으로 분류되며, 참여하는 참여자 및 방법에 따라 일대일 혹은 집단면담으로 분류 할 수 있다(유정애, 2004). 본 연구에서는 반 구조화된 일대일 면담을 활용하였으며 더욱 효과적인 진행을 위해 면담지침을 설정하였다. 이는 면담 중 연구목적과 다른 방향으로 회피되지 않도록 한 것이며 면담 질문의 구성은 전공 분야 교수 2인과 체육학 박사과정 연구원 2인이 ICT 기반 태권도 측정시스템 개발관련 선행연구 질문 구성을 토대로 수정 보완하여 구성 하였다. 이는 현재 적용중인 태권도 겨루기 경기 시스템이 있어서 장점과, 단점을 명확하게 구분하여 구체적인 발전 방향을 모색하기 위함이었으며, 시스템 평가에 세부적인 내용 구성은 <표 2>와 같다. 아울러 보다 정확한 면담 자료확보를 위해 면담시 휴대용 녹음 장치와 노트 메모를 통해 기록하였으며, 1인당 면담시간은 40분~50분이 소요되었다.

3. 자료분석

본 연구에서는 귀납적 범주 분석 방법을 적용하여 면담 과정에서 얻어진

표 2. 면담 질문의 구성

영역	세부질문
비디오 판독	· 태권도 적용(겨루기 경기)
	- 긍정적 인식 · 오심의 감소 · 신뢰성 회복
	- 부정적 인식 · 사각지대와 시간 지연 · 판독관에 대한 불신
전자호구 시스템	· 태권도 적용(겨루기 경기)
	- 긍정적 인식 · 공정한 시합 · 편파판정의 감소
	- 부정적 인식 · 센서의 오류 · 두 가지 제품
차등 점수제	· 태권도 적용(겨루기 경기)
	- 긍정적 인식 · 박진감 넘치는 경기 · 재미있는 경기
	- 부정적 인식 · 변칙 발차기 생성 · 경기규칙의 정비
팔각경기장 (경기장 규칙)	· 태권도 적용(겨루기 경기)
	- 긍정적 인식 · 공격적 경기 · 박진감 넘치는 경기
	- 부정적 인식 · 바닥 센서 설치의 필요성 · 심리적 압박

자료를 기반으로 조직화, 체계화 및 범주화의 과정을 거쳐 세부적인 자료를 분석하였다. 얻어진 자료를 반복적으로 탐색하여 연구참여자의 의도를 정확하게 파악하고자 하였으며, 정리된 자료를 확인하고 왜곡되거나 잘못 정리된 부분을 재검토하는 작업을 반복적으로 하였다. 심층 면담을 통해서 기록되고 정리된 자료 등을 연구참여자에게 구두로 확인을 받았으며, 문서화 된 자료를 추가로 배부하여 최종 확인을 다시 받았다.

4. 연구의 윤리성 및 진실성

이 연구를 수행함에 있어 연구참여자들에게 사전에 연구의 목적과 내용을 설명하였으며 면담 후의 내용 및 자료의 익명성을 보장하기 위해 이니셜 처

리를 하였다. 연구참여자에게 수집된 자료들은 연구 외의 다른 목적으로 사용하지 않을 것을 알렸으며, 연구자의 판단오류 및 오해로부터 잘못 해석되는 것을 예방하여 연구의 진실성을 증진 시키고자 삼각검증법을 사용하였다 (곽정현, 이선희, 2019).

Ⅲ. 결과 및 논의

본 연구에서는 현재 국가대표 진천선수촌에서 훈련하는 태권도 겨루기 선수들과의 면담내용을 토대로 4가지 분야에 대한 현실성 있는 내용과 선수들이 원하는 발전 방향을 제시한 내용의 결과가 아래와 같이 도출되었다.

1. 비디오 판독

겨루기 경기에서 비디오 판독에 대한 긍정적인 면을 선수들과 면담을 한 결과 A, B, C, D, E, H, I, J, K 선수는 ‘오심이 감소가 되었다고 느끼며 공정한 경기가 진행되고 있다’ 라고 했다. 또한, 비디오 판독이 선수들의 경기 운영에 도움이 된다고 F, G, H 선수는 답변했다.

심판에 의해 경기가 진행되고, 심판도 사람이다 보니 실수를 할 수 있다.
어쩌면 한쪽으로 치우칠 수 있는 판단을 할 수도 있는데 그런 부분을 잡아준다는 측면에서는 긍정적인 것 같다 - D 선수

순간적으로 발생 되는 공격상황에 대한 심판의 판단과 신뢰성 확보를 하기 위해 도입된 비디오 판독이 도입된 이유에 긍정적인 모습으로 확인된다(신현기, 강덕모, 강유원, 2012). 선수들 또한, 오심이 줄어들며 공정하고 정확한 경기를 진행하는 부분이 가장 큰 긍정적인 면이라고 강조하며 선행 연구의 결과에 맞는 답변을 했다. 이는 실제 현장에서 체감하는 비디오 판독이 오심을

줄이고 있음을 느끼고 있는 것으로 판단이 되고 있음을 알 수 있다.

비디오 판독에 대한 부정적인 면을 찾는 대화에서는 선수들의 의견이 다양하게 나타났다. 과학화에 맞춘 비디오 판독이지만 사각지대가 존재하여 심판에 판정에 의존하는 부분을 C, D, E, H, I 선수들이 불편하다고 했으며, 비디오 판독이 진행되는 시간이 너무 길어 G, H, J 선수들은 빠른 판독을 하는 것이 선수들에게 도움이 될 것이라고 답했다. 또한, 경기중 비디오 판독을 담당하는 판독관에 대한 궁금증에 관한 내용도 있었는데 판독 관의 자격요건에 대한 불만과 판독관에 대한 신뢰도가 낮음을 표출하였으나, 현재 대한태권도 협회 규정에는 영상 판독관은 일정 기간의 교육과 연수를 이수한 사람이 판독관의 역할을 하는 것을 모르고 있었다. 이 부분은 지도진이 충분하게 인식을 시켜줘야 하는 부분이라 생각을 한다.

경기 중 리플레이 카드를 사용할 때 자세하게 판독을 하는지 의문이 들고, 기준도 알 수 없어 신뢰하기 어렵다. 다양한 각도에서 선수도, 코치도 확인할 수 있는 제도가 필요하다고 생각이 든다. - I 선수

I 선수의 의견을 보면 실제 경기에서 드러나는 비디오 판독의 문제점이 명확하게 확인되는 것을 볼 수 있다. 관중들이 모두 공감할 수 있는 영상의 정확한 장면을 통하여 지도자와 선수들을 비롯하여 관중들도 함께 판정에 인정할 수 있는 방안이 필요하다(도해경, 2013). 는 선행연구 결과에 뒤 받침 하는 선수들이 원하는 개선방안이라 볼 수 있다. 경기장 내부에 카메라를 설치하여 경기 중 발생하는 득점 및 반칙 그리고 여러 가지 상황을 실시간 녹화 및 재생 할 수 있는 시스템에 대한 선수들은 비디오 판독에 대한 필요성을 명확하게 인지하는 상황이지만, 카메라가 설치되어 있지 않은 곳에서 심판의 주관적 판단을 통해 발생하는 일이 있기에 선수들의 불만이 표출되고 있다.

2. 전자호구 시스템의 평가

전자호구 시스템은 태권도 겨루기 경기의 문제점 중 하나인 심판 판정 시

비를 최소화할 수 있는 있으며 득점과 판정의 결과가 관중에게 즉시 전달됨이 전자호구의 긍정적인 역할이다(김성휘, 안용규, 2014). 는 선행연구의 내용과 같이 국가대표 선수들이 느끼는 전자호구 시스템의 긍정적 인식을 살펴보면 모든 선수가 이전과 다르게 공정한 시합이 진행되고 있다고 표현했다. 심판의 편파판정이 사라지고 있는 것을 체감한다고 A, I 선수는 답을 하였으며 그로 인한 불안감이 감소되고 있다고 했다.

심판의 편파판정이 사라지고 있다고 느껴져요. 특히 예전 같으면 특정한 팀을 밀어주는 차별이 있다고 생각했는데 그것도 줄어든 것 같아요, 이제는 정말 잘하는 선수들이 확실하게 보이고 심판 때문에 느끼는 불안함이 없어서 공정한 시합을 할 수 있어서 좋아요. - A 선수

위와 같은 대답의 내용을 보면 분명 전자호구 이전과 현재 전자호구와 비교했을 때 심판 판정에 대한 불안요소가 줄어들어 선수들이 시합에만 집중할 수 있다고 볼 수 있다. 이에 반해, 전자호구 시스템의 부정적 인식은 선수들의 적극적인 대답을 통해 크게 두 가지로 분류되었으며 가장 주된 내용은 센서로 운영이 되는 기계이다 보니 잦은 고장과 오류가 심하다고 A, D, H, J 선수가 답을 하였으며 이것은 경기운영에도 영향을 미친다고 했다. 또한, 현재 전자호구 브랜드가 ‘대도’와 ‘KP&P’ 두 군데 회사가 있는데 브랜드에 따른 심리적인 영향을 받는 예도 있다고 A 선수가 답하였다. 브랜드에 따른 또 한 가지 단점으로 득점이 되고, 안되고 하는 경우가 발생이 되어 경기 흐름이 방해되고, 경기운영이 달라지고 있다고 B, C, H 선수가 답을 하였다.

분명히 같은 회사 제품이에요. 근데 새 제품이 점수가 잘 안 들어가요. 그래서 선수들이 새 호구를 입으려고 서로 눈치도 보고 있어요. - F 선수

가끔 점수가 안 들어가는 호구가 있으면 그걸 입은 사람은 불공평하게 경기를 뛰는 것이니까 전자호구를 다 똑같은 조건으로 입으면 좋을 거 같아요.
- G 선수

전자호구에 의해 득점이 나오기 때문에 공식적인 태권도 발차기가 아닌 변칙성 발차기 위주의 경기가 되고 있어요. 이 부분은 선수에 따라 장점이나 단점이 되긴 하지만, 조금 더 명확한 규칙이 필요합니다. 예를 들어 어중간한 규칙이 아니라 명확하게 이건 감정 행위다. 아니면 이건 득점이다. 라고 선수들이 인정하여 변화하도록 이끌어 주었으면 좋겠어요. - H 선수

이와 같은 거의 모든 선수가 자신의 의견을 나타내며 조금 더 발전된 전자호구 시스템에 대하여 기대하고 있었다. 이는 전자호구 제품을 생산하는 두 회사와 각 협회가 함께 발전적인 방향을 연구하여 선수들의 기량 및 보는 사람으로 하여금 재미있는 태권도 겨루기 경기로 변화시켜야 한다. 현재의 전자호구보다 안정적이지 못하고 최근 발생한 유령 득점 같은 일이 계속해서 발생이 된다면 공정성과, 심판 판정에 대한 신뢰감 형성을 위해 시작한 전자호구 시스템에 대한 재평가가 이루어질 것이다.

3. 차등점수제의 평가

차등점수제의 긍정적 인식에 대한 선수들의 생각을 살펴보면 가장 많은 의견은 바로 재미를 유도하게 경기가 변화되고 있다고 했다. 점수가 부위마다 다르므로 역전경기도 늘어났으며, 박진감이 넘치는 경기로 인해서 보는 이로 하여금 재미없다는 인식에서 점차 재미있는 태권도 겨루기 경기로 변화되고 있다고 A, B, C, E, F, H, I, J 선수는 답했다.

머리와 몸통 주먹의 점수를 나누는 것은 좋다고 생각한다. 각 발차기와 주먹의 득점 성공률이 다 다르기 때문이다. 주먹이 비교적 몸통이나 상단보다 득점하기 쉬우니 1점을 주는 것이 맞고 몸통보다 얼굴 득점을 하기 어려우니 얼굴 득점을 더 높게 주는 것이 맞다고 생각한다. - K 선수

득점할 수 있는 난이도에 따른 점수를 당연히 주어야 한다고 표현했다. A, E, F, H 선수의 경우는 높은 점수를 위한 다양하고 화려한 회전 기술 등을

활용하기 시작하여 재미를 유도하고 있다고 했다. 또한 “명확한 규칙이 생겨서 좋다” C, K 선수 그리고 “실력 차이가 나는 경기에서도 선수들이 쉽게 경기를 포기하지 않는다.” J 선수의 의견처럼 이전의 겨루기 경기와는 분명히 달라졌다고 했다.

회전 동작의 경우 득점이 높지만, 시도하지 않는 경우가 많아요. 이유는 넘어지면 감점이 되기 때문입니다. 안전하게 경기를 하게 되는데 이렇게 되면 부위별을 제외하고는 차등점수제의 의미가 없어요. 그래서 발차기 할 때 상대를 넘어지게 하는 행위가 발생하면 감점을 줘야 한다고 생각해요. 특히 뒷차기 할 때요. 그렇게 되면 더 화려하고 멋진 경기가 될 거 같아요. - B 선수

이와 같은 내용은 분명 차등 점수제를 선호하지만, 오히려 부가적인 경기규칙의 제정이 필요하다는 의견이다. 경기규칙의 제정은 전자호구의 특성을 이용하여 높은 점수를 받기 위한 변칙 발차기생성이 좋은 현상은 아닌 것과 같은 맥락으로 부정적인 인식이 높다고 A, E, F, J 선수가 대답했다. 또한, 실력 차이가 크게 나는 경우 차등 점수제는 실력이 부족한 선수에게는 너무 가혹하다는 내용과 함께 경기 시간이 일정하지 않다는 것을 C, A 선수가 지적했다.

4. 팔각경기장(경기장 규칙)의 평가

경기장이 과거 사각에서 팔각으로 변경된 후 A, B, E, F, G, H, K, I 선수들은 수비적인 모습이 줄어들고, 공격적인 형태의 경기운영을 많이 하게 되었으며 그로 인한 재미가 늘어나고 있다고 했다.

팔각매트로 바뀌면서 사각 매트 때 보다 코너에서의 경기운영이 다양해진 것 같아서 좋다. 사각 매트에서는 코너가 90도로 각이 지다 보니 사이드로 빠져도 한계선 밖으로 나가게 되는 경우가 있었는데, 팔각으로 바뀌고 나서는 사이드로 빠져도 경기운영이 가능하게 되어 좋은 것 같다. - C 선수

라며 현재 팔각매트의 장점을 설명했다. K 선수는 두 선수 모두를 공격하게 만드는 점이 좋다고 답하였으며, 소극적 경기를 하기에 힘들어서 박진감이 넘친다고 G 선수는 답을 했다. 이와 반대로 변경된 경기장에 대한 부정적 인식에서는 C, D, F, G, J, K 선수의 경우는 현재 만족하여 부정적인 생각이 없다고 답을 했다.

공간이 좁아져서 심리적으로 조금해지고 불안함을 느끼는데 장외 감점 때 문인 듯하다. - A 선수

심판이 팔각매트의 사각지대를 인지하지 못하는 경우가 있어요. 그런 경우 감점을 줘야 할 때 주지 못하고 반대로 주지 말아야 할 때 감점을 줘서 억울할 때가 있어요. - B 선수

선수들의 불편을 호소하는 경기장에 관한 내용은 매트 라인에 센서를 설치하는 방법을 해결 방안으로 생각한다고 했다. 매트가 좁아짐에 따라 더욱 활발하게 움직이게 되어 체력이 많이 소모된다는 E 선수와 공격 위주로 경기를 하는 선수와 방어 위주 선수의 경기운영은 불리하거나 유리할 수도 있다고 J 선수는 답을 했다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 태권도 겨루기 경기의 현황을 파악하여 현대적 발전 방향을 비디오 판독, 전자호구, 차등 점수제, 팔각경기장(경기장 규격)에 대한 방향을 제시하고 현재보다 더 인간적이고, 과학적이고, 시대에 맞는 스포츠로 성장시킬 가능성을 모색하고 이를 준비하기 위한 과제 도출을 목적으로 한다.

이러한 목적을 달성하기 위해 2019년 4월 진천선수촌에서 훈련 중인 대한민국 태권도 겨루기 국가대표 선수 11명을 연구참여자로 선정하여 겨루기 경

기의 현재의 문제점과 방향성을 위한 면담을 통해 살펴본 결과 다음과 같은 결론 도출하였으며 후속 연구들을 통하여 다음과 같이 제언한다.

첫째, 현재 비디오 판독 과정 및 절차를 수정 보완하여 모든 대회에서 선수와 지도자 그리고 관중까지 함께 확인할 수 있는 제도로 개선하여 더욱더 신뢰감을 높이며 공정성을 확보해야 한다. 비디오 판독에 사용되는 카메라의 위치 혹은 카메라 성능이 다른 스포츠 현장에 투입되고 있는 현황을 분석 및 파악하여 태권도 경기장에 적용할 수 있는 방법을 모색하고 실행해야 한다.

둘째, 전자호구 시스템의 정비, 그리고 두 회사가 협회와 밀접한 관계를 유지하여 안정적인 시스템을 준비하여 오류를 최소화해야 한다. 이를 통해 선수들이 경기에만 집중할 수 있게 하는 것을 목적으로 해야 할 것이다.

셋째, 전자기기의 발달은 필수적인 요소로 볼 수 있지만 직접 활용되는 스포츠에 있어서 해당 종목에 본질적인 가치를 훼손하는 것은 바람직하지 못하다는 것을 선수 및 지도자, 그리고 관중이 느끼고 있다. 겨루기 경기에 흥미와 재미를 위해 현재 긍정적인 평가를 받는 차등점수제의 경우 전자호구 및 전자 헤드기어와 함께 경기규칙 제정비를 통해 고득점을 위한 태권도 발차기라 보기 어려운 변칙 발차기 생성의 부정적인 인식을 개선할 수 있어야 한다.

넷째, 장외여부를 쉽게 판단할 수 있는 센서를 장착하여 심판이 명확하게 판단할 수 있도록 함으로써 인간적 모습과 과학화의 공존이 이루어질 수 있는 변화가 필요하다.

종합적으로 현시대에 맞는 태권도 겨루기 경기로 발전하기 위해서는 현재 진행되고 있는 비디오 판독, 전자호구, 차등 점수제, 팔각경기장이 충분히 잘 활용되고 있다. 스포츠의 과학화는 시대 변화에 맞는 방향으로 함께 발전되어 가고 있는 것은 분명하지만 완벽할 수 없다는 것을 본 연구를 통해 알 수 있다. 현재 변화하고 있는 세계에 적응하고 있는 태권도의 과학화 또한 큰 노력을 하고 있으며 그로 인한 태권도의 무도적 가치를 배제할 수 없기에 더욱더 많은 연구와 노력이 필요한 시점이다. 2019년 4월 기준 국가대표선수들의 현실적인 제안은 가장 현실적이며 좋은 의견이 될 수 있다. 또한, 더욱 명확하고 사람에 판단과 결정에 따라 승패가 정해지던 이전의 태권도 겨루기

경기보다 과학화에 맞게 안정된 장비를 다양하게 활용할 필요성이 있으며, 그로 인해 앞으로도 있을 올림픽에 남아 있을 가능성을 높이고 대한민국 태권도 겨루기 경기의 위상을 높일 수 있는 태권도의 전문적 과학화가 필요한 시점으로 사료 된다.

참고문헌

- 곽정현, 이선희(2019). 태권도 지도자에게 요구되는 윤리성. **한국체육과학회지**, 28(2), 283-292.
- 김완수, 양대승(2018). 태권도 경기규칙 개정에 따른 선취득점 시 경기결과 분석. **국기원태권도 연구**, 9(2), 237-254.
- 김성휘, 안용규(2014). 태권도 경기의 과학화와 국제대회 발전방향. **스포츠 사이언스**, 31(2), 25-33.
- 김찬룡, (2018). 4차 산업혁명시대의 스포츠의 변화와 역할. **한국체육학회지**, 57(3), 17-27.
- 도해경(2013). **태권도 경기의 영상판독에 관한 발전 방향 탐색**. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 박부건(2018). **ICT기반 태권도 측정시스템 개발에 의한 산업 관련성 연구**. 미간행 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 신현기, 강덕모, 강유원(2012). 태권도 경기환경의 변화와 갈등 - 선수 체험을 중심으로 -. **한국체육철학회지**, 20(4), 211-227.
- 정광채, 양대승, (2016). 세계 정상급 태권도 선수들의 경기 운영형태에 따른 득점 유형분석. **한국체육과학회지**, 25(5), 1303-1315.
- 태권도뉴스(2019.05.16.). “세계대회서도 등장한 대도PSS 유명득점, 올림픽은? ”. 2019.05.20. 검색
<http://www.tkdnews.com/news/articleView.html?idxno=52540>
- KT경제경영연구소(2016). www.digieco.co.kr

ABSTRACT

Status of Taekwondo competition

Kim, Soon-Young · Lee, Ah-Reum(Gachon Univ.)

The purpose of this study is to examine the current state of science and technology applied to the competition of Taekwondo competition and the overall situation in the operation of the competition, and to seek the development of the competition for competition. At this, it selected a total of 11 participants including 5 male players and 6 female players currently training at the Jincheon National Training Center in April of 2019 and after looking into the strengths and weaknesses of instant replays, electronic protectors, the differential point system, and octagon arenas in Taekwondo sparring through in-depth interviews, it sought out future development direction and gained the following results.

First, instant replay processes and procedures should be modified and equipment should be supplemented so that all players, instructors, and even audience members can make verifications and so the fairness of decisions can be improved. Second, a stable system should be constructed for electronic protectors through the maintenance of close relationships between manufacturers and associations so that players can concentrate on competitions. Third, the differential point system, implemented for the interest and fun of sparring competitions, should be reorganized along with game rules to block the generation of anomalous kicking for points, and clear judgements should be made by installing sensors that allow for easy judgement of the exterior of octagon arenas. It is time for science to be applied to Taekwondo as it develops to increase possibilities of staying in the Olympics and to raise the status of Taekwondo sparring in Korea.

Key words: Taekwondo gymnasium, Development direction

논문투고일 : 2020.03.31.
심 사 일 : 2020.04.10.
심사완료일 : 2020.04.29.