

메타버스 플랫폼을 활용한 태권도공연의 방향성 탐색

이미연*(국기원 태권도연구소 연구원)

국문초록

이 연구는 온라인 태권도공연이 등장한 계기와 그 의미를 살펴보고 메타버스를 활용한 타 분야의 공연 사례를 통해 기존 온라인 공연과의 차이점을 살펴보고자 하였다. 이를 기반으로 메타버스 플랫폼을 활용한 태권도공연이 어떠한 형태로 발전되어야 하는지 그 방향성을 제안하고자 하였다. 그 결과 첫째, 온라인 태권도공연은 관객에게 새로운 관람 형태를 제공하고 온라인 문화콘텐츠로의 정착 가능성과 가치를 확인하는 계기가 되었다. 둘째, 메타버스를 활용한 공연은 관객 시점에 자유를 부여하고 아바타를 이용하여 공연을 함께 만들어가기도 한다. 또한 메타버스 내 공연장은 공간 구성의 제한이 없어 공연내용을 부각하기 위한 다양한 연출이 가능하며 이는 관객의 공연 집중도를 높여줄 수 있다. 마지막으로 메타버스를 활용한 태권도공연은 첫째, 메타버스를 활용하여 태권도공연의 시공간을 확장한다. 둘째, 메타버스를 활용하여 태권도공연을 다각도로 관람할 수 있게 한다. 셋째, 메타버스를 활용하여 태권도공연에 참여하고 함께 만들어간다. 이는 새로운 기회의 세상인 메타버스를 활용한 태권도공연의 혁신적인 도전을 준비하는 과정으로 그 의미가 있다.

주제어 : 태권도, 태권도공연, 메타버스

* taekwonmy@naver.com

I. 서론

2021년 1월 한국전자통신연구원(ETRI)이 발표한 “코로나 이후 글로벌 트렌드” 보고서에 따르면 코로나 이후의 세계는 ‘완전한 디지털 사회’가 될 것이라고 하였다. 디지털 사회로의 전환을 위한 기술 영역은 인공지능(AI), 개인(Me), 일상(Life) 등 세 가지로 구분할 수 있다(한국전자통신연구원, 2021). 그중에서 일상(Life)은 다른 영역에 비해 상대적으로 느리게 변화해왔으나 푸드테크, 디지털 화폐, 메타버스 등으로 인해 디지털 전환이 가속화되고 있는 영역으로 평가받고 있다(한영주, 2021.07.17.). 특히 메타버스는 비대면, 온라인 생활환경이 일상화되고 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 등을 구현할 수 있는 기술이 발전함에 따라 급부상하였다(허민영, 2021). 메타버스는 가상, 초월을 뜻하는 ‘메타(meta)’와 세계, 우주를 뜻하는 ‘유니버스(universe)’를 결합한 용어(정지은, 손나연, 김현정, 2022)로 가상과 현실이 융합된 공간에서 사람과 사물의 상호작용을 통해 경제, 사회 그리고 문화적 가치를 창출하는 플랫폼을 의미한다(이승환, 2021).

메타버스의 확장성과 성장잠재력은 국내외로 높이 평가되고 있다. 이와 관련하여 미국과 유럽은 메타버스를 구현하는 가상 융합기술(XR), 인공지능, 블록체인 등 핵심기술 개발에 중점적으로 투자를 유지하고 있다. 대한민국 정부도 2021년 7월 발표한 ‘메타버스 신산업 선도전략’을 통해 앞으로 5년간 디지털 뉴딜에 47조 원을 투자하여 메타버스를 육성할 것이라고 발표하였다(김기태, 2022). 또한 문화체육관광부는 2022년 약 168억 4천만 원의 예산을 투입하여 ‘메타버스 콘텐츠 제작 지원 사업’을 추진하겠다는 내용을 발표하였다(문화체육관광부, 2021.12.15.). 이 외에도 다수의 기업이 메타버스 플랫폼 및 관련 프로그램을 개발하고 있으며 이에 대한 투자도 대대적으로 이루어지고 있다(김은수, 2022).

세계적으로 메타버스에 관한 관심이 고조된 이유는 메타버스 플랫폼이 시공간

의 한계성을 극복할 수 있는 대안으로 주목받고 있기 때문이다(노진화, 김남형, 2021). 메타버스는 가상과 현실을 결합하여 시공간의 경계를 허물고 현실에서의 문화 경험과 활동을 그대로 가상에서도 가능하게 하고 있다. 기존 게임 분야에서만 국한되어 있던 가상현실 활용이 이제는 경제, 문화, 사회의 영역으로 확대 및 융합되고 있으며 그 중 문화산업에서의 메타버스의 활용은 문화콘텐츠, 공연과 전시 분야까지 확대되고 있다(신춘성, 2022).

메타버스를 활용한 공연의 대표적인 사례는 트레비스 스콧(Travis Scott)의 공연이다. 그는 대중음악 최초로 2020년 4월 게임 '포트나이트' 안에서 아바타로 등장하여 6곡의 무대를 선보이는 가상 공연을 선보였다. 이후 방탄소년단(BTS)은 다이너마이트 안무 영상을 로블록스 게임 속 공연장에서 최초로 공개했고, 아리아나 그란데(Ariana Grande)는 자신의 얼굴을 모티브로 한 캐릭터를 사용하여 온라인게임 속에서 공연을 진행하였다(조이킴, 2022). 이외에도 가상현실(VR) 음성 채팅 소프트웨어인 'VR챗 플랫폼', 폴바디 모션트래킹 기술을 접목한 메타버스 창작뮤지컬 '태조왕건' (박은정, 2022.11.15.), 메타버스 플랫폼에 접속한 관객이 아바타가 되어 각 공간을 이동하며 체험하는 형식의 가상 공연인 '리미널 플레이그라운드' (정문섭, 2022.11.03.) 등 메타버스를 활용한 창조적이고 실험적인 가상 공연이 이루어지고 있다.

태권도 영역에서도 시대적 흐름에 따라 메타버스와 태권도를 결합한 콘텐츠를 시도하였다. 세계태권도본부 국기원은 '2022년 국기(國技) 태권도 지정의 날 기념식'을 국기원 건물을 구현한 가상공간인 '국기런(KUKKI-Learn)'에서 개최하였다(배진남, 2022.03.18.). 메타버스 플랫폼 국기런에 접속한 사용자는 자신의 아바타를 통해 메타버스 공간을 자연스럽게 이동하며 태권도 기술을 활용한 게임에 참여하고 태권도 관련 퀴즈도 푸는 등 다양한 콘텐츠를 경험할 수 있었다. 또한 메타버스 내 영상시청 공간을 두고 기존에 제작한 국기원 태권도시범단의 축하 공연을 스트리밍하여 비대면 태권도공연을 선보였다.

태권도공연의 초기 형태는 기본동작, 품새, 겨루기 등의 기술 시연 수준에 불과

하였다. 그러나 현재는 진보된 태권도 기술과 다채로운 무대연출을 통해 전문적인 공연 형태로 발전하였다(송준한, 전정우, 2019). 또한 태권도 기술로 표현할 수 있는 공연의 주제와 이야기를 구성하고 이를 표현하기 위해 배우의 연기, 의상, 분장, 소품 등 각종 기법을 도입(박태승, 전익기, 2011)하여 태권도공연의 예술적 가치를 높이고자 하였다. 이러한 노력으로 점프, 태권무무 달하, 신화, 탈, Great Taekwondo 등 태권도를 소재로 한 공연이 관객들에게 선보였으며 태권도공연의 예술적 발전 가능성을 엿볼 수 있는 결과물로 나타났다(이승진, 전정우, 2022).

태권도공연을 비롯한 각종 공연이 코로나19 사태와 맞물려 온라인 공연으로 빠르게 전환되고 있다. 이에 온라인 관객 확보를 위한 요인 탐색 연구가 이루어졌으며 비용, 편의성, 접근성, 상호작용성, 현장성, 홍보, 영상화, 다양한 콘텐츠 등이 중요 요인으로 언급되었다(김현수, 이동수, 2021; 유로, 2021). 그 중 김종은, 이종태(2020)는 온라인 기반 공연의 활성화를 위해서는 다양한 고객이 실시간으로 참여할 수 있는 플랫폼이 필요하며 이를 확보하려는 방안이 모색되어야 한다고 하였다. 즉 온라인 공연플랫폼은 온라인 공연의 대중화, 활성화를 실행하는 매개체로 해석할 수 있다(이자현, 최은용, 2021). 이러한 온라인 공연플랫폼은 유튜브, 네이버TV 등 온라인 중계 플랫폼에서 메타버스라는 제3의 공간으로 진화하여 공연자와 관람객이 아바타 형태로 직접 만나는 새로운 형태의 온라인 공연이 나타났다. 메타버스를 활용한 공연은 관객의 몰입과 소통의 수준을 한 단계 상승시켰다고 평가되며(이성우, 2022.04.07.) 향후 메타버스 환경이 도래하면서 더욱 확장될 것으로 전망하고 있다(고윤화, 2022.01.24.).

이처럼 메타버스를 활용한 공연이 문화산업 전반에서 중요하게 이슈화됨에 따라 학계에서도 메타버스 공연에 대한 가능성과 방향성을 탐색하는 연구들이 진행되었다(김은수, 2022; 노진화, 김남형, 2021; 배성만, 2022; 송진화, 이동수, 2022; 이주영, 안수현, 2022; 임하나, 조준희, 2022; 정유진, 백현순, 2021). 태권도학 분야에서는 코로나19 사태 이후 온라인 태권도공연이 다수 진행됨에 따라 공연예술 콘텐츠로서 비대면 태권도공연의 이미지 포지셔닝 분석(박태승, 2022)과 온라인

태권도 시범 공연의 플로우(Flow) 경험이 관여도 및 재관람 의도에 미치는 영향 분석(서은미, 2021) 등 온라인 태권도공연에 관한 연구가 이루어졌다. 다만 메타버스를 주제로 진행된 연구는 태권도 교육과 수련에 메타버스를 융합하는 연구(정근영, 2022; 홍영기, 홍진기, 2021)만이 진행되었을 뿐 메타버스를 활용한 태권도 공연의 학술적 접근은 이루어지지 않고 있다.

이에 본 연구는 온라인 태권도공연이 등장한 계기와 그 의미를 살펴보고 메타버스를 활용한 타 분야의 공연 사례를 통해 기존 온라인 공연과의 차이점을 살펴보고자 하였다. 이를 기반으로 메타버스 플랫폼을 활용한 태권도공연이 어떠한 형태로 발전되어야 하는지 그 방향성을 제안하고자 한다. 연구의 목적 달성을 위해 메타버스 관련 문헌 연구를 탐색하고 공연문화의 메타버스 적용 사례를 분석하여 연구의 결과를 도출하고자 하였다.

여론조사업체인 엠브레인의 보고서에 따르면 메타버스 관련 인식조사 결과 응답자 10명 중 7명 이상이 메타버스 관련 산업이 미래의 거대 산업으로 성장할 것(79.0%)으로 전망하였으며 메타버스 서비스가 활성화될 분야로 문화예술(65.4%)이 가장 높은 빈도를 나타내었다(엠브레인, 2022.04.08.). 이러한 결과는 메타버스를 활용한 공연사업이 지속해서 확대될 것이라고 해석되며 이러한 관점에서 메타버스를 활용한 태권도공연의 방향성을 탐색하는 시도는 태권도공연의 발전은 물론 새로운 패러다임을 모색해볼 기회가 될 것이다.

II. 온라인 태권도공연의 등장

4차 산업혁명으로 촉발된 디지털 전환과 코로나-19로 인한 사회적 거리두기 정책은 우리의 삶 속에 비대면 문화를 물들게 하였다. 그 결과 생활 방식 속 온라인의 의존성은 높아졌고 오프라인 공간의 현장감이 강조되던 공연예술 역시 온라인 플랫폼이 그 자리를 대체하고 있다(송은아, 2020). 온라인 플랫폼에서 이루어지

는 공연은 관객이 공연장에 직접 오지 않고도 원하는 공연을 관람할 수 있으며 공연의 종료 이후에도 녹화된 공연영상을 시청할 수 있다(김병운, 2016). 이는 온라인 공연이 무대와 관객의 물리적·심리적 거리 좁혀 새로운 관객층을 확보하는 동시에 새로운 공연의 패러다임을 구축(백지희, 임성준, 2022)하는 시도가 본격화된 것이라 해석할 수 있다.

온라인 공연의 유형은 크게 중계방식과 상영방식으로 구분할 수 있다. 중계방식은 생방송 중계와 녹화물 중계로 분류할 수 있고 상영방식은 오프라인 극장과 미디어 플랫폼으로 분류하여 온라인 공연을 설명할 수 있다(김규진, 나운빈, 2020). 그러나 온라인 태권도공연의 경우 정기적으로 공연하는 형태보다 이벤트식 단발성 공연의 경우가 대부분이며 태권도공연만을 위한 오프라인 극장과 미디어 플랫폼도 타 공연 분야보다 매우 미비한 상황이다. 이에 김규진과 나운빈(2020)이 제시한 온라인 공연 유형의 기준에 맞추어 태권도공연을 설명하기에는 한계가 따른다.

이에 본 연구는 온라인 태권도공연을 관객이 있는 온라인 공연과 오직 온라인 상영을 목적으로 한 무관중 공연으로 구분하여 설명하고자 한다. 먼저 관객이 있는 온라인 공연의 경우 오프라인 태권도공연을 미디어로 생중계하거나 기존 태권도공연의 녹화본을 송출하는 방식이다. 이는 오프라인 공간에서 진행된 태권도공연을 시간적·공간적 제약으로 관람이 어려운 관객을 위해 온라인 플랫폼을 통해 송출하는 것이다. 이때 온라인 관객은 공연 현장에 참석한 관객의 반응을 통해 간접적으로 공연의 현장감을 느낄 수 있으나 오프라인 관객에 집중된 공연 형식으로 인해 온라인 관객의 공연에 대한 집중도는 낮을 수 있다. 이와 반대로 오직 온라인 상영을 목적으로 제작된 태권도공연의 경우 무관중으로 이루어지기 때문에 현장감을 느낄 수 없지만, 공연의 내용과 전달하고자 하는 메시지가 영상으로 구현하는 데 집중하여 제작되기 때문에 온라인 관객의 집중도를 높일 수 있다. 또한 채팅과 댓글 기능으로 실시간으로 접속한 관객들이 소통할 수 있는 장점이 있다. 덧붙여 관객이 있는 온라인 공연은 시대적 흐름과 함께 미디어의 발달로

오프라인 태권도공연을 직접 관람하지 못하는 관객을 위한 대안적 차원의 접근이었다면 후자는 코로나19로 인한 집합 금지, 대면 금지로 인해 공연 자체가 불가한 상황에서 공연의 맥락을 이어가기 위한 주도적인 대안이라고 할 수 있다.

온라인 상영을 목적으로 태권도공연을 기획한 대표적인 사례는 서울시와 국기원의 공연이다. 먼저 서울시의 경우 2007년부터 매년 남산골 한옥마을에서 태권도공연을 오프라인으로 진행하였으나 코로나19 사태로 관객의 공연 관람이 불가능해지자 2020년 유튜브 채널과 네이버TV 채널을 통해 온라인 상영을 주목적으로 하는 태권도공연을 상영하였다. 이듬해인 2021년에는 유튜브 채널 ‘Visit Seoul TV’ 통해 “서울시 비대면 태권도 공연”이라는 주제로 태권도와 뷰티, 패션, K-POP 등을 협업한 공연을 온라인으로 생중계하였다. 주목할만한 점은 2020년 온라인 태권도공연과 달리 시청자의 흥미와 집중도를 높이기 위해 자막, 편집 등의 영상기술을 적용하고 이에 맞는 음악을 담아 온라인 공연으로서 전문성을 높였다는 것이다. 국기원의 경우 2020년 국기원 태권도시범단의 ‘하이킥’과 2021년 ‘약속’ 공연을 온라인으로 진행하였다. 두 공연 모두 무관중으로 온라인 상영만을 목적으로 제작되었으며 유튜브를 통해 생중계되었다. 2022년 11월 현재까지 스트리밍 서비스를 제공하고 있으며 ‘하이킥’은 759,000회, ‘약속’은 230,000회의 조회 수를 기록하고 있다.

온라인 플랫폼을 활용한 태권도공연은 공연문화의 디지털 전환 시점에 맞춰 관객에게 새로운 공연 관람의 경험을 제공했다는 것 이외에 태권도공연 관람의 확장성을 높였다는 의미가 있다. 공연의 특징 중 하나인 ‘실연성’과 ‘현장성’은 실연자와 관객이 시공간적으로 현존하여 직접적인 상호작용을 전제하는 ‘라이브니스(liveness)’ 행위가 이루어진다(지혜원 2016). 그러나 라이브니스 행위는 정해진 시간과 장소에서 공연을 관람해야 하는 전제조건이 따른다. 국외에서 이루어지는 태권도공연은 대부분 이야기나 연출 등이 생략된 시범, 시연 형태로 이루어지며 공연의 특징을 갖춘 태권도공연은 국내에서만 한정되어 다양한 관람층을 확보하지 못하고 있다. 그러나 온라인 태권도공연으로 인해 전 세계 누

구나 태권도공연 관람이 가능해졌으며 이는 공연의 콘텐츠 공유가 세계적으로 가능해진 현상이라고 볼 수 있다. 온라인 공연 중, 각자 다른 국가의 관객이 이모티콘을 활용한 감정표현으로 공연에 대한 감상을 소통하는 사례로 볼 때 온라인 공연은 관객과 관람객, 관람객과 공연자 사이의 경계벽을 허물고 그들의 관계성을 변화시켰다(정현이, 김형기, 2013).

2021년 미국 방송 NBC의 인기 오디션 프로그램인 '아메리카 갓 탤런트(America's Got Talent)'에서 태권도 기술을 기반으로 한 공연 형태의 세계태권도 연맹 시범단 오디션 영상이 현재 조회 수 33,460,000회를 기록하고 있다. 이는 태권도공연의 재미와 감동이 온라인 플랫폼을 통해서도 전달될 수 있다는 것을 증명하는 사례이다. 온라인 태권도공연의 등장은 태권도공연의 전환점을 제시함과 동시에 오프라인 태권도공연의 대안적 방안을 초월하여 온라인 문화콘텐츠로 정착 가능성과 가치를 확인하는 계기가 되었다.

Ⅲ. 메타버스를 활용한 공연의 실제

비대면 문화를 맞이한 현대인은 단순히 콘텐츠를 통해 정보와 재미를 취득했던 과거와 달리 실감형, 몰입형 콘텐츠를 통한 직관적인 경험을 하고자 하는 욕구가 높아지고 있다(조희경, 2020). 이러한 소비자의 니즈 흐름을 보았을 때 실감 기술을 활용한 공연 콘텐츠는 우리가 준비해야 할 미래의 공연 양식 중 하나라고 할 수 있다. 실감 기술을 이용한 공연은 단순히 공연만을 관람하는 것에서 멈추지 않고, 관객이 가상의 공간에 펼쳐진 공연장 안으로 들어와 직접 참여하는 등 기존의 공연에서 경험하지 못한 것들을 제공할 수 있다(송진화, 이동수, 2022).

메타버스는 이러한 실감 기술을 이용한 콘텐츠를 제공하고 유통하는 플랫폼으로 크게 증강현실(Augmented Reality), 라이프로그(Life Logging), 거울세계(Mirror World), 가상세계(Virtual World)의 네 가지 영역이 융합하며 발전하고 있다(허재

성, 2022). 먼저 증강현실은 실제 세계에 가상의 이미지를 혼합하여 인간의 감각을 확장 시키는 기술이다. 모바일 게임 ‘포켓몬고’ 나 자동차 유리면에 비치는 ‘HUD’ 가 대표적이다. 거울세계의 경우 실제 세계를 그대로 반영하되 정보상으로 확장된 가상세계로 ‘네이버맵’ 이나 ‘카카오내비’ 등을 예로 들 수 있다. 라이프로그의 경우 일상의 모든 순간을 텍스트, 영상 등으로 캡처하고 그것을 서버에 저장하여 기록하고 다른 사용자와 공유하는 것을 말한다. 라이프로그는 웨어러블 디바이스나 지능형 CCTV에 활용되고 있다(정유진, 백현순, 2021).

마지막으로 가상세계는 현실과 유사하거나 완전히 다른 세계를 디지털 데이터로 구축한 것이다. 가상세계에서 사용자들은 아바타를 통해 현실 세계의 사회활동과 경제활동까지 할 수 있다(정유진, 백현순, 2021). 가상세계는 메타버스 공연이 가장 활발하게 구현되고 있는 기술 분야로 네이버 제페토 플랫폼을 활용한 ‘서울 드림 페스티벌’ 과 온라인게임 포트나이트에서 진행된 ‘트래비스 스콧 콘서트’, ‘파티로얄 콘서트’, 마인크래프트의 ‘BTS 공연’, 메타버스 플랫폼 이프랜드에서 진행된 ‘잃어버린 얼굴’ 등이 가상현실 기술을 적용한 대표적인 공연들이다.

네 가지 영역 중 태권도공연이 유기적으로 적용 가능한 영역은 가상현실 영역이다. 스포츠산업과 메타버스의 활용방식에 관한 연구(권기성, 강지현, 2022)를 살펴보면 메타버스 활용이 가능한 항목으로 예술인의 공연 개최, 미디어아트와 현대무용 콜라보 공연 개최 등이 도출되었다. 또한 이를 메타버스로 구현하기 위한 서비스로 가상현실 플랫폼 ‘이프랜드’ 를 언급하였다. 이는 공연이 메타버스 플랫폼을 활용할 수 있는 분야이며 효과적인 적용을 위한 기술로 가상현실 기술이 적합하다고 해석할 수 있다. 무용공연은 비언어적 체계를 갖춘 장르로 안무가 중심을 이룬다는 점에서 공연의 기획, 제작 등 콘텐츠 개발 측면에서는 춤 장르 고유성에 기반한 기술적용이 우선시 되어야 한다. 즉, 춤은 움직임과 안무를 근간으로 하므로 시·공간성에 주목해야 한다는 점, 이미지 또는 극성(劇性) 발현과의 연계성 등 여러 사항을 고려해야 한다(이주영, 안수현, 2022). 이들을 고려하여

선행연구에서는 무용공연을 효과적으로 표현할 수 있는 기술로 가상현실 적용을 언급하였으며 이러한 특징이 태권도공연과 유사성을 갖는다. 태권도공연 역시 비언어적 체계로 태권도 기술을 기반으로 한 움직임이 중심을 이룬다는 점, 이를 표현하기 위한 사·공간 구성이 중요하다 점, 태권도를 주제로 이야기가 구성되어야 하고 춤, 체조, 마살아츠 등 타 분야의 기술적용 시 태권도와 연계되어야 한다는 점들을 고려할 때 메타버스를 활용한 공연 시 가상세계 적용이 가장 효과적이라고 판단된다.

이러한 메타버스 공연과 기존 온라인 스트리밍 공연은 몇 가지 차이점이 존재한다. 첫째, 메타버스 공연에서는 실제 가수나 배우가 등장하지 않고 이들의 아바타가 등장한다는 점이다. 메타버스에서는 아바타를 생성하고 이를 활용해 자유롭게 생활하고 활용한다. 메타버스 공연에서도 아티스트나 배우로 표현된 아바타가 노래하거나 연기한다. 관객은 자신의 아바타를 이용하여 아티스트나 배우에게 더 가까이 다가갈 수 있고 관객의 시점에 자유를 부여하기도 한다. 또한 무대로 올라가 공연을 함께 만들기도 한다. 둘째, 메타버스 공연은 무한한 공간의 자유를 얻는다. 기존 온라인 스트리밍 공연은 오프라인 공연을 위해 제작된 무대에서 공연하는 것이 일반적이다. 그러나 메타버스 공연은 무대연출을 비롯한 공간 구성의 제약이 적어 현실에서는 불가능한 무대의 표현이나 극에 맞는 조명, 홀로그램 등 디지털 효과 연출이 가능하다. 이러한 공간의 확장은 관객의 호기심과 상상력을 자극하여 재미를 이끌고 공연 집중도를 높여줄 수 있다.

이러한 특징들로 인해 오프라인 공연에서만 느낄 수 있었던 공연예술의 특성인 즉각성과 현장성이 온라인 공연보다 더 충족시켜주고 있으며 나아가 관객의 오감 만족 욕구를 충족할 수 있는 공연 분야로 기대해볼 수 있다. 다만 현재 메타버스 관련 산업과 기술의 발전으로 융합영역은 더욱 확대될 것이라는 긍정적인 전망과 달리 메타버스 기술을 과대평가하고 있다는 지적과 함께 메타버스가 마케팅 용어로 남발되고 있다는 비판적 평가도 이루어지고 있다(박주연, 2021.09.10.). 또한 10대 이용자 중심의 메타버스 플랫폼(전성민, 2022.10.24.)이 다양한 관객을

이끌 수 있는 공연매개체로 활용될 수 있는지에 대한 의문과 해결방안 등이 극복 과제로 남아있다.

IV. 메타버스를 활용한 태권도공연의 방향

메타버스 속 공연에 대해 이자현과 최은용(2021)은 공연 콘텐츠의 확장이자 미래 관객 수의 발전을 가져올 수 있으며, 이는 곧 공연유통의 무한성으로 이어질 것이라고 하였다. 이에 태권도공연 역시 예술공연 콘텐츠의 한 분야로 성장하고 비대면 문화의 시대적 흐름에 발맞추기 위해 메타버스와 태권도공연을 융합하고 수용하고자 하는 노력을 시작해야 한다. 그 첫 번째 준비로 메타버스를 활용한 태권도공연의 방향성을 다음과 같이 세 가지로 구분하여 제시하고자 한다.

첫째, 메타버스를 활용하여 태권도공연의 시공간을 확장한다. 메타버스를 비롯한 온라인 공연의 특징 중 하나는 시공간의 경계를 허물고 이를 확장한다는 것이다(허난영, 2016). 여기서 시공간은 다양하게 해석할 수 있다. 먼저 시각과 공간이라는 사전적 의미의 시공간(時空間)으로써 관람객이 공연을 볼 수 있는 시간과 공간을 제한하지 않고 언제 어디서든 온라인 플랫폼에 접속하여 관람할 수 있다는 것을 의미한다. 또 다른 의미에서 시공간(視空間)은 시각에 의하여 지각되는 공간으로 공연내용의 효과적인 전달과 관객의 집중도 향상을 위해 무대 장치, 의상, 조명, 분장 등을 자유롭게 연출할 수 있다는 것을 의미한다.

기존 오프라인 태권도공연의 경우 공연의 시나리오에 맞게 무대를 디자인하고 조명, 소품을 구성한다. 그러나 제한된 공간과 한정적 예산으로 인해 물리적 공간의 구성에 한계가 따르기 마련이다. 온라인 태권도공연 역시 이러한 물리적 공간에서 이루어진 공연을 카메라로 담아내어 전달하기 때문에 관람 방법이 다를 뿐 오프라인 공연과 비교하여 공연의 연출이 크게 다르지 않다. 그러나 메타버스 플랫폼을 활용한 태권도공연은 공간 확장에 제한을 두지 않기 때문에 공연내용을

효과적으로 전달할 수 있는 모두 연출이 가능하다. 공연내용에 맞는 배경, 조명의 구성과 전환은 물론 연출의 극대화를 위한 디지털 효과 등 현실에서 불가능한 무대의 표현이 가능하다.

특히 태권도공연의 핵심이라 할 수 있는 격파 기술의 경우 메타버스를 활용한다면 기존 태권도공연보다 더 효과적으로 전달될 것이다. 시대의 요구에 따라 태권도 시범이 공연으로 변화되면서 화려함과 재미를 보여주기 위한 고난도의 발차기를 비롯한 다양한 기술, 연기, 그리고 댄스 등 태권도를 더 돋보이기 위한 노력(이준석, 김중수, 2018)이 이루어졌다. 그중 고난도의 발차기를 이용한 격파 기술의 경우 기계체조 기술을 응용하거나 아크로바틱 동작을 접목하여 공중으로 높이 뛰어올라 여러 번 회전하거나 여러 번 차기 기술 후 착지하는 등 난도 높은 기술(김중수, 장권, 2019)을 표현하기 위해서는 물리적 공간 확보가 필수적이다. 그러나 메타버스 내에서는 이러한 공간의 한계에 대한 고민 없이 태권도 격파 기술의 무한한 표현이 가능하다.

둘째, 메타버스를 활용하여 태권도공연을 다각도로 관람할 수 있게 한다. 기존 온라인 태권도공연은 2차원적 전달로 관객의 시점 자유에 한계가 있었다. 또한 오프라인 공연을 그대로 송출하는 라이브 스트리밍의 경우 카메라의 무빙이나 포커스 등의 기술적용이 쉽지 않아 온라인 관객의 높은 집중도를 기대할 수 없다. 3차원적 공간에서 이루어지는 메타버스 태권도공연은 관객이 자신의 아바타를 이용하여 공연을 다각도로 관람할 수 있어 높은 몰입감을 경험할 수 있을 것이다.

태권도공연은 태권도 기술을 기반으로 구성되는 공연으로 발차기를 이용한 격파 기술 이외에도 서로의 기량을 견주는 겨루기와 극 중 자신의 보호하기 위한 호신술, 태권도의 기본 또는 주요 기술로 구성된 품새와 극의 흐름에 맞게 구성한 창작 품새 등도 함께 관람할 수 있다. 이러한 구성요소는 기존 오프라인과 온라인 공연에서는 단면적으로만 전달할 수 있었고 공연 기획 단계에서 관람객에게 효과적으로 전달될 수 있게 구성하는 것 또한 연출과정에서 중요한 문제였다. 그러나 메타버스의 경우 공연내용의 모든 부분이 3D로 표현되어 관람객은 자신이 원하

는 각도에서 공연을 관람할 수 있다. 이는 태권도공연 구성요소의 효과적인 전달 뿐 아니라 공연내용의 이해도 역시 높일 수 있다.

또한 다각도로 구현되는 메타버스 태권도공연은 기존 온라인 공연에서 담아내지 못한 입체성을 부각할 수 있다. 공연내용에 흐름에 따라 공연자의 아바타가 빌딩만큼 커지기도 하고 태권도 기술의 예술적 전달을 위해 빠르게 또는 느리게 구현하는 등의 표현은 태권도 기술로 표현되는 공연자 아바타의 움직임이 근접한 관객에게 생동감 있게 전달되어 기존 공연에서 느꼈던 감동과는 또 다른 형태의 감동을 제공할 수 있을 것이다.

마지막으로 메타버스를 활용하여 태권도공연에 참여하고 함께 만들어간다. 오프라인 태권도공연에서 관객이 참여하는 이벤트는 관객에게 태권도의 체험적 경험을 제공하고 공연 일부를 관객과 함께 만들어간다는 의미가 있다. 온라인 태권도공연에서 관객이 참여하는 이벤트는 오프라인 공연과 달리 관객이 온라인 공연이 제공되는 플랫폼 채널과 영상을 홍보하거나 공연의 감상평 또는 공연에 대한 퀴즈의 정답을 댓글에 남기는 등의 간접적 참여로 제한된다. 그러나 메타버스 태권도공연은 오프라인과 온라인에서 실시한 이벤트 모두를 진행할 수 있다. 실제로 메타버스 플랫폼을 활용한 국기원의 태권도의 날 행사에는 태권도 관련 퀴즈 풀기와 태권도 기술의 타이밍을 맞추는 게임 등이 구현되었다. 이를 통해 자신의 아바타가 성장하고 성장 순위에 따라 상품도 증정하였다(국기원, 2022.03.30.).

메타버스 태권도공연은 이러한 이벤트에서 한 단계 나아가 오프라인 태권도공연과 같이 아바타로 접속한 관객에게 격파체험, 아바타 간의 겨루기 게임, 품새 따라하기 등의 게임 이벤트를 제공할 수 있다. 이 외에도 메타버스 내에서 관람자는 공연자와 함께 송판을 잡거나 격파자에게 도움이 되는 보조자의 역할을 체험할 수 있게 한다. 또한 고난도 기술의 격파자가 되어 공연 일부를 만들어 갈 수도 있다. 이러한 관객의 체험은 보조자 시각에서 격파자와 호흡을 맞출 수 있고 격파자 시각에서 보조자와 호흡을 맞출 수 있어 태권도공연에 대한 흥미를 자극할 것이다.

2022년 3월 메타버스 플랫폼을 활용하여 진행된 뮤지컬 ‘잃어버린 얼굴 1985’의 경우 실제 안무 동작을 아바타에 적용하여 아바타로 입장한 관객이 뮤지컬 속 주요 노래에 맞춰 춤을 추는 공연을 직접 펼칠 수 있게 하였다. 또한 공연 중 관객의 투표에 의해 공연내용이 결정되기도 하였다(김호정, 2022.03.22.). 이러한 관객의 참여로 이루어지는 메타버스 공연은 관객에게 기존 공연에서 체험하지 못했던 새로운 경험을 제공하여 높은 만족감과 지속적인 관심을 끌어낼 수 있을 것이다. 메타버스의 지속가능성에 대해 우원택 KAIST 문화기술대학원장은 메타버스를 그저 재밌게 노는 공간으로만 그치지 말고 새로운 경험, 새로운 능력을 확장할 수 있는 공간으로 발상의 전환을 이뤄야 한다고 하였다(김청한, 2021.08.09.). 메타버스에서 이루어지는 태권도공연은 관객에게 새로운 형식의 관람 형태를 제공하고 관객과 함께 공연을 만들어가는 공연문화를 가능하게 할 것이다. 태권도는 기본동작, 품새, 겨루기, 격파, 호신술 등의 기술 영역 이외에도 역사, 철학, 예의와 예식 등 관객에게 전달할 수 있는 공연 요소가 다양하다. 이러한 요소들로 메타버스 플랫폼을 활용한 태권도공연이 시도된다면 그것이 태권도 공연의 발전이고 진화일 것이다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 산업 생태계적 관점에서 디지털 전환의 새로운 국면이라고 정의하고 있는 메타버스를 활용한 태권도공연의 방향성을 탐색하였다. 또한 메타버스 플랫폼에서 태권도공연의 구현 가능성을 통해 새로운 관람 형태의 기회를 모색할 기회를 제공하고자 하였다. 이를 위해 온라인 태권도공연이 등장한 계기와 그 의미를 살펴보고 메타버스를 활용한 타 분야의 공연 사례를 통해 기존 온라인 공연과의 차이점을 살펴보고자 하였다. 이를 토대로 메타버스 플랫폼을 활용한 태권도공연이 어떠한 형태로 발전되어야 하는지 그 방향성을 제안하는 데 중점을 두

었으며 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 온라인 태권도공연은 관객이 있는 온라인 공연과 온라인 상영만을 목적으로 한 무관중 공연으로 구분하였다. 관객이 있는 온라인 공연은 오프라인 공연의 시간과 공간 제약의 한계를 극복하고자 이원적으로 진행하기 위해 등장하였다. 무관중 온라인 공연의 경우 코로나19로 인한 오프라인 공연의 관람 자체가 불가능해지자 공연의 맥락을 이어가기 위한 대안으로 등장하였다. 온라인 태권도 공연은 관객에게 새로운 관람 형태를 제공하고 온라인 문화콘텐츠로 정착 가능성과 가치를 확인하는 계기가 되었다.

둘째, 메타버스를 활용한 공연이 등장하면서 기존 온라인 공연과 어떠한 차이점이 있는지에 초점을 두어 논의하였다. 메타버스에서 이루어지는 공연은 관객의 시점에 자유를 부여하고 아바타를 이용하여 공연을 함께 만들어가기도 한다. 또한 메타버스 내 공연장은 공간의 제한이 없어 공연내용을 부각하기 위한 다양한 연출이 가능하며 이는 관객의 공연 집중도를 높여줄 수 있다. 이러한 특징으로 메타버스 공연은 관객의 오감 만족 욕구를 충족할 수 있는 공연 분야로 기대되는 반면, 메타버스에 대한 과평가, 비판적 평가를 인지하고 접근해야 하는 점, 편중된 연령층이 이용하고 있는 메타버스를 온라인 공연 관람 매개체로 활용될 수 있는 방안 등이 해결해야 할 문제로 남아있다.

마지막으로 메타버스를 활용한 태권도공연의 방향은 세 가지로 구분하여 논의하였다. 첫째, 메타버스를 활용하여 태권도공연의 시공간을 확장한다. 물리적 장소에 태권도 기술과 공연의 내용을 끼워 맞추는 것이 아니라 작품이 곧 극장이 되는 공간으로 메타버스를 활용할 수 있어야 한다. 둘째, 메타버스를 활용하여 태권도공연을 다각도로 관람할 수 있게 한다. 3D로 표현된 태권도공연은 관객이 원하는 특정 각도와 거리에서 공연을 관람할 수 있게 하여 태권도공연의 효과적인 전달, 공연내용의 이해도 상승, 입체성의 부각 등의 효과를 가져와 기존 공연과는 또 다른 형태의 감동과 재미를 제공할 것이다. 셋째, 메타버스를 활용하여 태권도공연에 참여하고 함께 만들어간다. 아바타로 접속한 관객에게 태권도 기술과

관련된 게임을 제공하는 단순 이벤트는 물론 관객의 아바타가 보조자, 격파자 등 공연자의 일부가 되어 함께 공연을 만들어가는 새로운 형식의 관람 형태를 제공할 것이다.

메타버스를 활용한 태권도공연은 코로나19 팬데믹 종료 여부와 상관없이 비대면 문화가 확산하고 있는 현재, 시도되어야 할 새로운 공연 장르로 이해하고 접근하는 노력이 필요하다. 문화체육관광부는 지난 9월 메타버스를 이용한 한국문화 체험 콘텐츠를 제작·지원하는 공모전을 진행하여 전통악기, 미술, 한식, 케이팝 등 체험 콘텐츠를 포함한 총 18개 과제를 최종 선정하였다(문화체육관광부, 2022). 이는 한국의 문화를 세계시장으로 알릴 수 있는 가장 가능성이 큰 방법으로 메타버스를 선택하였으며 이를 적극적으로 활용하려는 의지로 해석할 수 있다. 대표적인 한국문화 콘텐츠인 태권도 역시 교육, 관광, 게임 등 메타버스를 활용할 수 있는 다양한 요소가 존재한다. 그중 태권도에 대한 이론과 기술에 대해 가장 쉽고 재미있고 효과적으로 전달할 방법이 태권도공연이며, 메타버스를 활용한 타 분야의 공연이 등장하고 있는 현시점에 태권도공연과 융합하고자 하는 노력이 이루어져야 한다.

‘지금은 메타버스 시대’라는 동향의 이면에는 현재 기술력으로 오프라인 공연의 현장감을 따라가기에는 어려움이 존재하며, 공연을 진행하기 위한 전문적인 메타버스 플랫폼도 미비하여 관객의 접근장벽이 높다는 부정적인 의견도 존재한다(김서영, 박채영, 예시연, 2022.02.05.). 또한 메타버스 공간 내 핵심인 아바타의 퀄리티까지 문제가 되면서 메타버스에 대한 비관적 견해도 상당한 편이다. 실제로 MBN에서 방영된 ‘아바타 싱어’는 회당 10억 이상의 제작비에 모션캡처, 라이브 링크, 아바타 증강 등의 최첨단 기술을 위해 1년여를 준비했고, 200여 명의 스태프가 동원되었음에도 아바타의 낮은 퀄리티, 현실과의 괴리감 등으로 인해 0%대 시청률을 기록한 사례가 있다(태유나, 2022.09.06.).

태권도공연에서 태권도 기술 발휘는 매우 중요한 요건으로 메타버스 내 아바타가 인간이 수행하는 태권도 기술을 구현하기 위해서는 높은 기술력이 요구된

다. 또한 현재 태권도만을 위한 메타버스 플랫폼이 부재한 가운데 메타버스를 활용한 태권도공연에 대한 논의는 시기상조일 수 있다. 그러나 메타버스와 관련된 다양한 기술 개발과 특허 출원이 급격히 증가(이희성, 2022.08.24.)하고 국기원이 메타버스 전문 기업과 업무협약을 체결하여 태권도를 활용한 메타버스 콘텐츠 산업을 활성화(김동역, 2022.01.13.)하고자 하는 움직임은 메타버스를 활용한 태권도공연의 미래가 가까이 있음을 전망할 수 있다.

메타버스는 문화산업의 새로운 부가가치 창출한다는 점에서 문화예술, 공연, 관광, 체육 등 전 분야로 확대될 것(고선영, 정한균, 김종인, 신용태, 2021)으로 예견된다. 또한 메타버스와 공연예술의 협업은 예술 장르의 융복합 범위를 넓히고 공연유통의 활력을 불어일으키는 요소(이자현, 최은용, 2021)로 간주하는 현시점에서 메타버스를 활용한 태권도공연의 혁신적인 도전과 노력이 필요하다고 판단된다.

참고문헌

- 고선영, 정한균, 김종인, 신용태(2021). 메타버스의 개념과 발전 방향. **정보처리학회지**, 28(1), 7-16.
- 고윤화(2022.01.24.). 코로나가 만든 메타버스 플랫폼 콘서트, 세상이 변하고 있다. **프레스리안**, <https://www.pressian.com/pages/articles/2022012415255019863>
- 국기원(2022.03.30.). 국기원, 메타버스 ‘국기런(KUKKI-Learn)’ 3월 30일 오픈. **국기원 NEWS**, blog.naver.com/kukkiwonblog/222686734961
- 권기성, 강지현(2022). 메타버스의 기능과 스포츠산업 내 활용방식에 관한 연구. **Asian Journal of Physical Education of Sport Science**, 10(4), 3-16.
- 김규진, 나운빈(2020). Sac on Screen 사업 분석을 통한 온라인 공연 활성화 방안 연구. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(8), 114-127.
- 김기태(2021). 메타버스를 통한 스포츠 패러다임의 변화. **스포츠과학**, 157, 48-57.

- 김동역(2022.01.13.). 국기원, 메타버스 전문 기업 '핏핀즈'와 업무협약 체결. **권슈머타임스**, <https://blog.naver.com/seoulilbo9/222619905819>
- 김병운(2016). 4차 산업혁명 핵심, 산업인터넷. **경제규제와 법**, 9(1), 215-232.
- 김서영, 박채영, 예시연(2022.02.05.). 메타버스 콘서트는 오프라인 콘서트를 대체할 수 있을까?. 글이 작품이 되는 공간, 브런치, <https://brunch.co.kr/@musicanalyst/22>
- 김은수(2022). 메타버스 시대 무용음악의 발전방안. **한국무용교육학회지**, 33(2), 41-53.
- 김종은, 이종태(2020). 온라인 기반 예술 공연의 관객 확보 요인에 관한 탐색 연구: 시스템 사고에 기반한 피드백 구조를 중심으로. **기술경영**, 5(4), 1-20.
- 김중수, 장권(2019). 태권도 시범에서의 혼잣말(Self-Talk). **한국스포츠학회지**, 17(1), 695-704.
- 김청환(2021.08.09.). 메타버스, 노는 공간 넘어 미래 제시해야. **The Science Times**, <https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4-%EB%85%B8%EB%8A%94-%EA%B3%B5%EA%B0%84-%EB%84%98%EC%96%B4-%EB%AF%B8%EB%9E%98-%EC%A0%9C%EC%8B%9C%ED%95%B4%EC%95%BC/>
- 김현수, 이동수(2021). 온라인공연 소비자의 시청요인에 대한 탐색적 연구. **상품학연구**, 39(5), 25-34.
- 김호정(2022.03.22.). “뮤지컬 주인공과 춤을” 신바람 나는 메타버스 공연. **The JoongAng**, <https://www.joongang.co.kr/article/25057146#home>
- 노진화, 김남형(2021). 메타버스에 재현된 지역 공연예술축제 사례연구: 2021 섬진강 국제실험예술제 ‘메타버스 놀이판 곡성’을 중심으로. **문화예술경영학연구**, 14(2), 81-97.
- 문화체육관광부(2021.12.15.). 한국적인 확장 가상 세계(메타버스) 콘텐츠 육성 위해 현장과 소통한다. **문화체육관광부 보도자료**, https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=19265
- 문화체육관광부(2022.09.02.). 확장 가상 세계에서 즐길 수 있는 한국문화 체험 콘텐츠 18개 제작 지원한다. **문화체육관광부 보도자료**,

- https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=19679
- 박은정(2022.11.15.). 안컴퍼니, 메타버스 창작뮤지컬 ‘태조 왕건’ 오는 28일 개막. **브레이크뉴스**, <https://www.breaknews.com/934233>
- 박주연(2021.09.10.). 메타버스, 새로운 세상일까 한때 유행일까. **한경국제**, <https://www.hankyung.com/international/article/2021091075211>
- 박태승(2022). 공연예술콘텐츠로서 비대면 태권도공연의 이미지 포지셔닝 분석에 관한 연구. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 16(6), 1-9.
- 박태승, 전익기(2011). 공연관광물로서의 태권도공연에 관한 연구. **관광레저연구**, 23(7), 429-447.
- 배성남(2022). **메타버스 플랫폼 활용 공연의 발전 방향 연구: 국내외 성공 사례 분석을 중심으로**. 미간행 석사학위논문, 경희대학교 아트·퓨전디자인대학원.
- 배진남(2022.03.18.). 국기원, '국기 태권도 지정의 날' 기념식 메타버스서 개최. **연합뉴스**, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20220318103300007>
- 백지희, 임성준(2022). 팬 메이드 온라인 공연의 만족 및 행동의도 영향요인에 관한 연구: 현대카드 팬 메이드 공연을 중심으로. **문화경제연구**, 25(1), 187-211.
- 서은미(2021). 온라인 태권도 시범 공연의 플로우(Flow) 경험이 관여도 및 재관람의도에 미치는 영향: 성인 여성을 대상으로. **문화기술의 융합**, 7(3), 415-424.
- 송은아(2020). 공연예술콘텐츠의 플랫폼 활성화 방안. **연기예술연구**, 18, 85-105.
- 송준환, 전정우(2019). 태권도 시범 공연화로 인한 시범단원의 전문성 탐색 및 제고 방안. **국기원 태권도연구**, 10(3), 305-333.
- 송진화, 이동수(2022). 메타버스 공연의 특성이 문화예술 비전공 대학생의 메타버스 공연 향유에 끼치는 영향: 개인 혁신성의 조절효과를 중심으로. **상품학연구**, 40(4), 1-8.
- 신춘성(2022). 메타버스 기반의 문화콘텐츠 연구개발 동향. **정보와 통신**, 39(4), 61-66.
- 엠브레인(2022.04.08.). 메타버스 인식조사. **트렌드모니터**,

- <https://www.trendmonitor.co.kr/tmweb/trend/allTrend/detail.do?bidx=2309&code=0404&trendType=CKOREA>
- 유로(2021). 언택트 시대에 온라인 예술공연의 특성이 관람만족도 및 재관람의도에 미치는 영향. **문화와예술연구**, 17, 407-426.
- 이성우(2022.04.07.). 테크M 오리지널: 아이돌과 메타버스의 찰떡궁합. **테크M**, <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=96113>
- 이승진, 전정우(2022). 태권도 시범문화의 흐름과 지속 성장 가능성 탐색. **국기원 태권도연구**, 13(3), 45-54.
- 이승환(2021). SPRI 이슈리포트: 로그인(Log In) 메타버스: 인간x공간x시간의 혁명. **소프트웨어정책연구소**, https://www.spri.kr/posts/view/23165?code=data_all
- 이자현, 최은용(2021). 새로운 패러다임, 메타버스(Metaverse) 속 공연 유통. **우리춤과 과학기술**, 54, 51-68.
- 이주영, 안수현(2022). 메타버스 시대 춤 공연 콘텐츠 개발 모색. **우리춤과 과학기술**, 56, 9-23.
- 이준석, 김종수(2018). 태권도 시범단원의 시범공연 전 불안요인 탐색. **한국스포츠학회지**, 16(4), 1129-1137.
- 이희성(2022.08.24.). XR기술(메타버스)은 현실이 될까?. **웍스 공식기업 블로그**, <https://blog.naver.com/wipsmaster/222856662298>
- 임한나, 조준희(2022). 메타버스와 공연예술의 통섭: 재매개 이론을 중심으로. **한국엔터테인먼트산업학회논문집**, 16(3), 107-124.
- 정근영(2022). 메타버스 시대의 유소년 태권도 교육에 대한 사회적 합의 고찰. **세계태권도문화학회지**, 13(2), 1-12.
- 정문섭(2022.11.03.). 예술숲, 메타버스 공연 ‘리미널 플레이그라운드’ 진행. **뉴스브라이트**, <https://www.newsbrite.net/news/articleView.html?idxno=168967>
- 전성민(2022.10.24.). 콘텐츠칼럼: 메타버스 산업은 거품인가. **전자신문**, <https://www.etnews.com/20221024000186>
- 정유진, 백현순(2021). 언택트(Untact)공연에서의 메타버스 적용사례분석 및 무용공연의 전망. **한국무용연구**, 39(4), 213-235.
- 정지은, 손나연, 김현정(2022). 메타버스를 활용한 문화콘텐츠 사례 연구. **문화산업**

연구, 22(1), 201-213.

정현이, 김형기(2013). 디지털 기술을 활용한 공연 예술의 특성: 움직임을 이용한 인터랙티브 퍼포먼스를 중심으로. **디자인융복합연구**, 12(1), 101-115.

조이킴(2022). 메타버스 유형별 공연예술기획 가능성. **한국예술연구**, 27, 69-91.

조희경(2020). 디지털 트랜스포메이션 시대에 확장 현실(XR) 기술기반 실감 미디어 콘텐츠 디자인의 활용에 관한 연구. **한국디자인문화학회지**, 26(4), 497-507.

지혜원(2016). 영상매체로 재매개된 공연의 라이브니스의 재구성. **인문콘텐츠**, 43, 123-144.

태유나(2022.09.06.). 150억 투자했는데 0% 시청률...어설픈 퀄리티에 혹평 쏟아지는 '아비타싱어'. **텐아시아**, <https://tenasia.hankyung.com/tv-drama/article/2022090631504>

한국전자통신연구원(2021). 코로나 이후 글로벌 트렌드: 완전한 디지털 사회. 한국 전자통신연구원 연구보고서, www.etri.re.kr

한영주(2021.07.17.). 메타버스(Metaverse) 열풍과 미디어의 현실 확장. 글이 작품이 되는 공간, **브런치**, <https://brunch.co.kr/@0ju416/17>

허난영(2016). 공연예술콘텐츠의 가치와 융합적 구조. **한국콘텐츠학회논문지**, 16(1), 241-255.

허민영(2021). 메타버스 관련 주요 논의 동향과 소비자이슈. **소비자정책동향**, 117, 1-23.

허재성(2022). 메타버스 공연에서 수행성과 라이브니스 개념 변화. **한국연극학**, 81, 175-204.

홍영기, 홍진기(2021). 뉴노멀(New Normal) 시대의 품새의 재발견: 메타버스와 품새의 융합. **대한무도학회**, 23(4), 115-134.

ABSTRACT

Exploring the direction of Taekwondo performance using the metaverse platform

Lee, Mi-Yeon (Taekwondo Research Institute of Kukkiwon)

This study examines the emergence and significance of online Taekwondo performance. It also studies examples from other fields that use metaverse and compares them to online Taekwondo performances, based on which directions for Taekwondo performance development are proposed. The results are as follows. First, online Taekwondo performances provide a new viewing experience for audiences and showcase the potential and value of online cultural content. Second, performances using the metaverse give audience's point of view greater freedom and allowing them to participate in creating a performance using avatars. Metaverse performance venues also have no restrictions of space or configuration, allowing various production techniques to highlight performance content, which can increase audience concentration. Finally, Taekwondo performance using metaverse expands time and space. And it is possible to view Taekwondo performances from various angles. Additionally the metaverse will allow anyone to take part in creating Taekwondo performances. These points are significant in highlighting an innovative process in the new world of opportunities of Taekwondo performance using metaverse.

Key words: Taekwondo, Taekwondo performance, metaverse

논문투고일 : 2023.01.26.

심사일 : 2023.01.16.

심사완료일 : 2023.02.17.