

디자인 사고 방법을 활용한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안*

양명모, 조성균**(경희대학교)

국문초록

이 연구는 태권도가 국기(國技)로 법제화(法制化)되면서 태권도원이 태권도와 문화공동체를 이루고 있는 한국 전통무예, 전통문화를 융합한 광의적(廣義的)이며 창의적(創意的)인 문화콘텐츠 구축을 할 수 있도록 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안을 제시하는데 목적이 있다. 연구의 목적을 달성하기 위해 IDEO의 3단계 디자인 사고 방법론과 스탠포드 디스쿨(d-school) 5단계 디자인 사고를 매핑(mapping)한 방법론을 이용하였다. 연구결과 태권도원에서 태권도와 전통무예 융합 콘텐츠, 태권도원에서 태권도와 전통문화 융합 콘텐츠, 태권도원의 문화콘텐츠, 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안, 총 4가지 과정의 결과가 도출되었으며, 첫째, 태권도원에서 태권도와 전통무예가 융합한 창의적인 콘텐츠는 무엇인가에 대해 전통무예클러스터 구축이 제시되었다. 둘째, 태권도원에서 태권도와 전통문화가 융합한 창의적인 콘텐츠는 무엇인가에 대해 문화콘텐츠클러스터 구축이 제시되었다. 셋째, 태권도원의 문화콘텐츠는 무엇인가에 대해 태권도AR(증강현실)게임콘텐츠 구축이 제시되었다. 넷째, 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안은 무엇인가에 대해 OSMU(One Source Multi Use)에서 MSMU(Multi Source Multi Use)으로 패러다임(Paradigm)의 전환이 제시되었다.

주제어 : 디자인 사고, 태권도원, 문화콘텐츠

* 이 논문은 양명모의 2019년도 박사학위논문에서 발췌 정리하였음.

** beomhong@khu.ac.kr

I. 서 론

1. 연구의 필요성

태권도원의 개원은 태권도를 상징하는 대표적인 대형 공간을 조성하여 국내·외 태권도인의 순례와 수련의 장을 제공하는 것뿐만 아니라 태권도 종주국의 위상을 강화하고자 하는 목적이 있다(김진기, 정경희, 유광길, 2017). 이를 위해 태권도원에서는 태권도와 전통무예, 전통문화를 활용하여 광의적(廣義的)이고 창의적(創意的)인 태권도원 문화콘텐츠 구축이 이루어져야 한다. 선행연구에서도 광의적이고 창의적인 태권도원 콘텐츠 구축의 필요성을 주장하고 있다.

홍준기(2016)는 한국의 대표브랜드 및 문화·관광자원으로서의 태권도원 산업 육성에 대한 목소리를 높이고 있다. 이도우(2014)는 태권도원의 시설을 중심으로 활용 가능한 태권도원 만의 특색 있는 국제 이벤트의 기획이 절실하지만 태권도라는 콘텐츠에 제한되어 기획된다면 거시적인 발전에는 한계에 다다를 수 있으므로 주의가 요구된다고 주장한 바 있다. 안재찬(2010)은 대한민국을 대표하는 브랜드로써 ‘태권도’, ‘태권도원’, ‘전통무예’, ‘대한민국’ 이미지를 연계하여 하나만 떠올리면 나머지는 자연적으로 연상될 수 있는 이미지 통합화 방안을 마련하여야 한다고 주장하고 있다. 최윤규, 김수지(2016)는 태권도원 활성화를 위한 정책 중 기본방향의 하나로 태권도 유네스코 인류무형문화유산 등재를 위한 학술적 연구기관이 필요함과 학제 간 융합교육을 바탕으로 무예 교육의 핵심 기관을 제시하며 추진과제로써 무예 과학연구소 설립을 주장하였다. 또한 태권도원을 태권도뿐만 아니라 태권, 국궁, 24반 무예 등 전통무예를 테마로 하는 문화특구, 관광특구로 조성해야 한다고 강조한 바 있다.

박인준(2018)은 ‘최근 태권도에는 여러 프로그램들이 융합되어 보다 효과적인 시너지를 발생시키는 사례들이 많이 생겨나고 있고, 다양한 프로그램들이 태권도와 융합발전하고 있다’ 라고 밝히고 있다. 태권도원 개원 이후 태

권도원의 대중화와 세계화를 위한 많은 연구가 필요한 것은 태권도원이 우리 문화의 거점으로 세계화되어야 태권도뿐만 아니라, 국기(國技)로써 우리 문화의 상징인 태권도의 근간이 되는 우리의 전통무예, 전통문화까지 세계화될 수 있기 때문이다. 이에 태권도와 문화공동체를 이루고 있는 한국 전통무예, 전통문화를 융합한 광의적(廣義的)이며 창의적(創意的)인 새로운 융합 콘텐츠 구축을 위한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안의 연구가 필요하다.

디자인 사고방법은 문제를 해결하는 데 있어 창의적으로 접근하는 디자인의 사고방식을 학계에서 받아 들여 철학과 이론을 겸비한 후, 공공정책 개발, 경영전략, 수요자 중심의 문제해결이 필요한 연구에 사용되고 있는 방법론으로 최상의 해결책을 찾을 수 있도록 연구과정을 반복할 수 있는 장점이 있다. 본 연구는 디자인 사고방법을 이용하여 태권도가 국기(國技)로 법제화(法制化)되면서 태권도의 지속적인 발전과 문화공동체를 이루고 있는 전통무예, 전통문화의 발전까지 도모할 수 있는 광의적(廣義的)이고 창의적(創意的)인 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안 제시를 연구의 목적으로 한다.

II. 연구방법

본 연구는 문화공동체를 이루고 있는 태권도와 한국 전통무예, 전통문화를 활용해서 새로운 융합 콘텐츠 구축을 위한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안을 연구함으로써 태권도, 태권도원, 한국 전통무예, 전통문화의 위상을 제고하고, 태권도원의 세계화에 기여하기 위하여 디자인 사고(Design Thinking) 방법론을 활용해 결과를 도출하고자 한다.

1. 연구대상

1차 아이디어 수집 대상으로 태권도 성인 수련생(대학생), 사범, 관장 50명,

2차 아이디어 피드백 수집 대상으로 태권도 성인 수련생(대학생), 사범, 관장 50명에게 아이디어를 수집하였다. 3차 아이디어 추가 수집은 태권도를 수련하고 있는 초등학생 4학년 이상, 중·고등학생 500명을 통해 아이디어를 수집하였다.

1차, 2차, 3차 아이디어 수집은 시각화된 개방형 설문지를 사용하였으며, 디자인 사고 방법을 사용하는 본 연구는 다양한 아이디어 수집이 목적임으로 태권도원 방문 유무는 고려하지 않았다. 수집한 아이디어의 귀납적 범주화와 태권도원에서의 문화콘텐츠 구축을 위해 팀을 구성하였으며, 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안을 도출하기 위하여 전문가 그룹을 구성하였다.

2. 연구절차

1) 공감하기(Empathize)

2017년 11월 14일 전통무예진흥법 일부개정법률안으로 “제7조(국립무예진흥원 설립 및 운영) 국가는 전통무예진흥을 위하여 국립무예진흥원을 설립하고 운영하여야 하며, 국가 또는 지방자치단체는 필요한 재원의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.” 계류 중으로 전통무예의 진흥을 위한 대책 연구가 필요하다.

2018년 3월 30일 태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률 일부개정법률안으로 “제3조의2 (대한민국의 국기) 대한민국의 국기(國技)는 태권도로 한다.” 통과됨으로 대한민국의 국기로써 태권도의 위상을 제고하고, 지속적인 발전을 위하여 태권도원의 세계화에 필요한 콘텐츠 개발 연구가 필요하다.

중국은 소림사를 콘텐츠 하에 우슈를 세계에 알리고 있으며, 일본은 올림픽 정식종목인 유도를 통해 무도강국의 이미지로 가라테를 세계화하고 있다. 이처럼 중국과 일본은 자국의 국력과 문화를 기반으로 아시아 게임 정식종목 채택 이후, 올림픽 정식종목 채택을 위해 노력하고 있어 한국의 태권도가 영구종목으로 남기 위해서는 이에 대한 대책이 필요하다.

위의 세 가지 공감하기에 대한 연구의 필요성은 모든 태권도인 뿐만이 아니라 전통무예인을 넘어 전 국민이 공감하는 내용이다. 공감 내용을 정리해 보면, “하나의 문화공동체인 우리나라의 태권도와 전통무예, 전통문화를 활용하여 융합 콘텐츠로 개발해 세계화를 추진하여야 한다.” 로 정리할 수 있다.

2) 문제 정의하기(Define)

정확한 문제 정의를 위해서 공감 내용을 재정리해 보면 “우리의 우수한 문화를 바탕으로 하는 전통무예와 전통문화를 세계화하고, 그로 인해 태권도의 지속적인 발전을 도모할 수 있도록 광의의 문화콘텐츠 구축이 필요하다”고 할 수 있다. 이런 모든 태권도인과 국민들의 니즈를 해결하기 위해 아래와 같이 문제를 정의하였다.

태권도원에서 우리의 문화인 태권도와 전통무예가 융합한 창조적인 콘텐츠 구축이 필요하다.
태권도원에서 우리의 문화인 태권도와 전통문화가 융합한 창조적인 콘텐츠 구축이 필요하다.
태권도원의 문화콘텐츠 구축이 필요하다.
태권도원이 광의적이고 창의적으로 전통무예와 전통문화를 활용한 새로운 콘텐츠 구축을 위한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안이 필요하다.

3) 아이디어 생성하기(Ideate)

(1) 위의 공감하기와 문제 정의에 대한 충분한 이해가 있는 성인 태권도 수련생(대학생), 사범, 관장 50명에게 아이디어를 수집하였다.

(2) 아래 원형(콘텐츠) 제작하기 (1)에서 구축한 원형(콘텐츠)인 태권도원에서 전통무예와 전통문화를 융합한 콘텐츠의 장·단점과 보완점에 대한 피드백(feedback) 과정으로 성인 태권도 수련생(대학생), 사범, 관장 50명에게 아이

디어를 수집하였다.

(3) 태권도원의 문화콘텐츠 구축을 위한 2차 팀원회의에서 다양한 아이디어 수집이 필요하다는 권고(勸告)에 의해 잠재적 고객인 태권도 수련생 중 초·중·고등학생 4학년 이상, 중·고등학생 500명을 통해 아이디어를 수집하였다.

4) 원형(콘텐츠) 제작하기(Prototype)

(1) 위의 아이디어 생성하기 (1)에서 수집한 아이디어를 1차 팀원회의를 통하여 태권도와 융합한 전통무예와 전통문화 콘텐츠를 구축하였다.

5) 테스트하기(Test)

(1) 위의 아이디어 생성하기 (3)에서 수집한 아이디어를 전문가 회의를 통하여 태권도원의 문화콘텐츠를 구축하였다.

(2) 위의 원형(콘텐츠) 제작하기에서 구축한 (1)과 테스트하기 (1)를 토대로 전문가 회의를 통하여 광의적이고 창의적인 문화콘텐츠 구축을 위한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안을 도출하였다.

3. 연구모형

이 연구에서는 스탠포드 디스쿨(d. school) 5단계 디자인 사고 방법론을 활용하여 태권도원 문화콘텐츠를 구축하며, 그 과정에서 아이디어(IDEO)의 3의 디자인 사고 방법론을 활용하여 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안을 도출하기 위하여 두 방법론을 매핑(mapping)해 창조적이고 혁신적인 연구 결과를 제시할 연구방법으로 <그림 1>과 같은 디자인 사고 프로세스를 활용한다.

연구모형은 위에서 살펴 본 아이디어(IDEO)의 3의 디자인 사고 방법론과 스탠포드의 디스쿨(d. school) 5단계 디자인 사고 방법론을 매핑(mapping)한 방법론을 기초로 한다.

본 연구는 태권도가 국기로 법제화되면서 태권도원이 태권도와 문화공동체를

이루고 있는 우리의 전통무예, 전통문화를 융합하여 광의적이고 창의적인 문화콘텐츠를 구축할 수 있는 구축 방안 제시라는 목적을 달성하기 위해 <그림 2>과 같은 연구모형을 설정하였다.

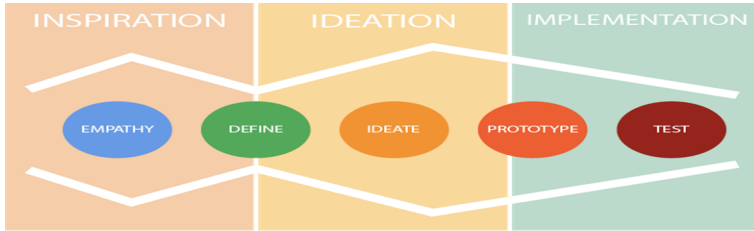


그림 1. IDEO의 3단계와 d. school의 5단계를 매핑한 모델

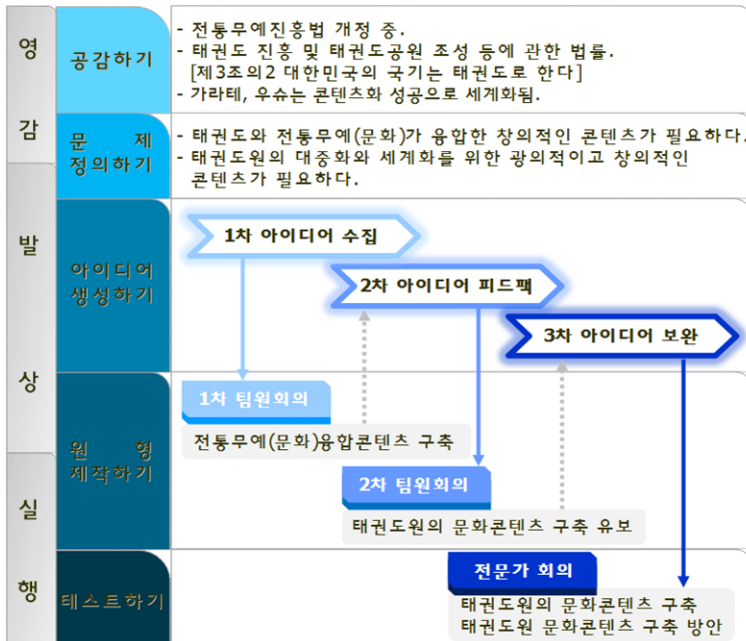


그림 2. 연구모형

Ⅲ. 결과 및 논의

1. 태권도원에서 융합 콘텐츠

1) 태권도와 전통무예의 융합 콘텐츠

태권도와 전통무예가 융합한 창의적인 콘텐츠 구축을 위해 수집한 아이디어를 팀원회의를 통하여 귀납적 범주분석 후 콘텐츠 구축을 위하여 니즈(needs)를 정리하면 아래와 같다.

우리의 전통무예를 체험하고, 타 전통무예와 교류할 수 있는 콘텐츠를 구축해야 한다.

우리 전통무예의 장점을 활용한 실전 품새(맨손, 무기사용) 콘텐츠를 구축해야 한다.

우리의 전통무예를 발굴하여 태권도와 함께 세계화할 콘텐츠를 구축해야 한다.

위의 니즈(needs)를 토대로 융합 콘텐츠를 도출한 결과 우리의 전통무예를 체험하고, 타 전통무예와 교류할 수 있는 니즈(needs)에 대한 콘텐츠로 전통무예 체험관, 우리 전통무예의 장점을 활용한 실전 품새(맨손, 무기사용) 니즈(needs)에 대한 콘텐츠로는 전통무예 연구소, 우리의 전통무예를 발굴하여 태권도와 함께 세계화할 니즈(needs)에 대한 콘텐츠는 전통무예 박물관을 콘텐츠로 제시하였다. 선행연구에서도 태권도원을 태권도뿐만 아니라 택견, 국궁, 24반 무예 등 전통무예 체험관 등을 테마로 하는 문화특구, 관광특구로 조성해야 한다(최윤규, 김수지, 2016)는 결과를 제시한 바가 있어 본 연구의 결과를 뒷받침 하고 있다.

표 1. 전통무예콘텐츠

전통무예 체 험 관	한국의 전통무예를 체험함으로써 한국무예의 우수성과 태권도의 전통성을 확립하고, 한국 전통무예를 발전시킨다.	전통무예 클러스터
전통무예 연 구 소	한국전통무예와 태권도를 융합해 국민들이 재미있고, 쉽게 놀이처럼 배울 수 있는 무예 개발과 실전성을 갖춘 품새 개발이 필요하다.	
전통무예 박 물 관	근대 이전의 전쟁사를 통하여 전통무예 발굴과 우리의 역사와 문화를 방문객들에게 알려 우리의 무예·문화에 대한 자긍심을 갖게 한다.	

최종적으로 태권도원에서 태권도와 전통무예가 융합한 창의적인 콘텐츠는 무엇인가에 대해 전통무예클러스터 구축이 제시되었다. 전통무예와 태권도는 우리의 몸짓이다. 하나의 문화공동체이며 공생의 관계이다. 무예클러스터는 태권도원(태권도)이 영세한 한국전통무예를 흡수하는 것이 아니라, 네트워크를 구축해 전통무예의 발전과 더불어 국기로써 태권도원(태권도)의 책임을 다하는 것이다. 문화체육관광부(2018)가 정부관계부처합동으로 발표한 지역관광 활성화 방안 중 매력적인 지역특화 관광콘텐츠 확충의 세부 추진과제의 하나인 지역 고유의 역사·문화 테마 관광 상품으로 지역의 전통무예 체험프로그램을 발굴, 지역관광명소와 접목한 지역특화 관광콘텐츠로 전통무예 체험여행을 추진 중으로 태권도는 부산(오륙도 바다를 둘러 차다)과 무주(위대한 체인지의 시작)의 태권도원, 덕유산, 와인동굴 등을 연계하고 있으며, 택전(이크에크 옛 택견판)과 국궁(활에게 길을 묻다)도 진행되고 있다.

2) 태권도와 전통문화의 융합 콘텐츠

태권도와 전통문화가 융합한 창의적인 문화콘텐츠 구축을 위해 수집한 아이디어를 팀원회의를 통하여 귀납적 범주분석 후 문화콘텐츠 구축을 위하여 니즈(needs)를 정리하면 아래와 같다.

태권도원에서 태권도와 전통문화가 융합한 창의적인 콘텐츠는 무엇인가에

우리의 무형문화유산과 태권도를 융합한 문화콘텐츠를 구축해야 한다.

태권도원의 대중화를 위한 우리 역사와 태권도 퍼포먼스 콘텐츠 구축해야 한다.

태권도원의 세계화를 위하여 미디어를 활용할 콘텐츠를 구축해야 한다.

대한 결과는 다양한 우리 전통문화 원형을 활용해 문화콘텐츠를 구축할 수 있는 문화콘텐츠클러스터 구축이 제시되었다. 현재 상설공연으로 조선시대 문학을 배경으로 한 스토리텔링 태권도 공연 The 춘향(태권도원, 2018)이 공연 중으로 긍정적으로 생각되지만 4월부터 12월까지 한 가지 프로그램이 진행되고 있어, 재관람 유도에 어려움이 있어 태권도원 재방문에 도움이 되지 못한다는 지적이 있어 좀 더 다양한 공연프로그램이 필요하다.



그림 3. 문화콘텐츠클러스터

2. 태권도원의 문화콘텐츠 구축 과정 : 아이디어 피드백 과정

태권도원에서 태권도와 전통무예의 융합 콘텐츠인 무예클러스터와 태권도와 전통문화의 융합 콘텐츠인 문화콘텐츠클러스터의 장·단점, 보완점을 알아보기 위해 무예클러스터와 문화콘텐츠클러스터를 충분히 이해하고 있는 대상자 50명에게 설문조사하였다. 무예클러스터와 문화콘텐츠클러스터의 공통된 장점을 보면 “한국 고유의 문화를 융합하여 다채롭고 재미있게 즐길 수

있는 콘텐츠 개발로 우리 민족의 자긍심을 높일 것이다” 이다.

단점을 살펴보면 “전통문화(무예)는 인지도가 낮고, 어렵고 지루해 일상에서 접목할 기회가 없으며, 문화(무예) 간 정체성이 뚜렷해 융합이 쉽지 않다” 이며 보완점을 보면 “전통문화(무예)를 이해하기 쉽게 간략화하고, 현대인이 많이 사용하는 SNS, 페이스북, 일상에서 사용할 수 있는 용품을 만들어 홍보해야 한다” 이다. 이를 하나의 니즈(needs)로 명제화하면 “지루하고 어려워 인지도가 낮지만 우리 문화(무예)의 가치를 살려 쉽고 재미있는 새로운 융합(fusion) 문화콘텐츠(뉴스포츠)를 만들어 인터넷(유튜브, 앱)을 활용해 참여를 유도하여야 한다” 이다. 태권도원의 문화콘텐츠 구축을 위하여 니즈(needs)를 정리하면 아래와 같다.

태권도원의 문화콘텐츠 구축에 있어 쉽고 재미있으며, 많은 사람들이 참여할 수 있는 콘텐츠를 구축해야 한다.

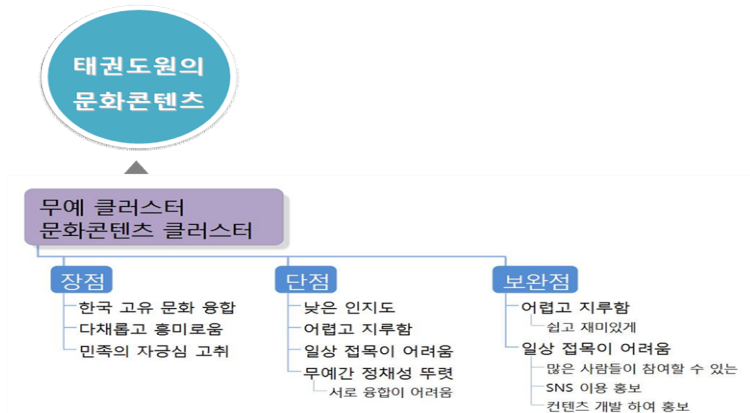


그림 4. 태권도원의 문화콘텐츠 구축 과정

3. 태권도원의 문화콘텐츠

표 2. 태권도원 문화콘텐츠 아이디어 수집 결과

세부영역	빈도	중간 영역	빈도(%)	일반 영역	빈도(%)
다이어트 태권도	14				
어린이 키 크기 운동	8				
태권도 치매운동	3				
태권도 명상제조	5	생 활	117		
다른 운동의 준비운동으로 태권도	10	태권도	(23.9%)		
회사에서 업무 전 제조	2				
태권제조	54				
태권도 음악출넘기	21			태권도 콘텐츠	269
품새(음악, 건강, 5-6동작의 짧은 품새)	20	무 예	53		(55.2%)
전통무예와 결합한 태권도(실전겨루기)	28	태권도	(11%)		
호신술(무기술)	5				
놀이(민속놀이와 태권도)	17				
태권도체험(부스체험, 공항, 민속촌, 박물관)	35	체 험	99		
전통문화(명절, 판소리, 탈춤, 강강술래)	19	태권도	(20.3%)		
태권도공연(버스킹, 플래시몹, 놀이동산(롯데월드))	28				
태권만화	25				
영화제작	11				
드라마(웹드라마)	12	대 중 미디어	88		
TV(예능정규프로그램, 교육방송)	16		(18%)		
태권도 주제가	24			문화 미디어 콘텐츠	202
광고(인터넷 사이트 광고, 지하철, 버스정류장이미지광고, 유튜브, 기업광고(CF)와 콜라보레이션, 설치물 광고)	17				(41.4%)
인터넷(개인방송, 블러그, 실시간 스트리밍, 카페, 인스타그램, 유튜브, 카카오톡 이모티콘)	19	인터넷 미디어	49		
			(10%)		
웹 서적(무예 잡지, 소설, 동화)	13				
게임(태권도(전통무예) VR게임, AR게임, 모바일 게임)	47	미디어	65		
디자인(스포츠용품, 태권도 관련 의류, 학용품, 생활용품)	18	산 업	(13.4%)		
기 타	17		17 (3.4%)		17 (3.4%)
총					488 (100%)

광의적이고 창의적인 태권도원의 문화콘텐츠 구축을 위하여 공감하기와 문

제정의를 충분히 이해하고 있는 아이디어 추가 수집 대상으로 태권도를 수련하고 있는 초등학생 4학년 이상, 중·고등학생 500명에게 설문조사하였고, 설문지의 응답이 불성실하거나 완성되지 못한 자료를 제외한 최종 유효한 488부를 전문가 회의를 통하여 귀납적 범주 분석을 한 후 SPSS 23.0 Ver를 이용한 빈도분석 결과는 <표 2>와 같다.

전문가 회의에서는 미디어산업 중 게임콘텐츠로 태권도AR(증강현실)게임을 최종 콘텐츠로 결정하였다. 여러 게임 유형 중에서 AR(증강현실)게임으로 결정한 이유는 태권도원의 방문을 유도할 수 있는 콘텐츠이기 때문이다.

태권도와 전통무예를 하는 무인(武人) 캐릭터를 만들고, 문화콘텐츠클러스터에서 스토리라인을 구축하여 AR(증강현실)게임을 개발하자는 의견과 게임의 최고 레벨(level)에 오르려면 반드시 태권도원을 방문하게 해야 한다는 의견, 게임의 스토리라인과 태권도원에서의 콘텐츠를 일치시킴으로써 게임콘텐츠산업과 태권도원의 문화콘텐츠산업 간 시너지 효과를 얻어야 한다는 의견이 도출되었다. 디자인 사고 단계 중 콘텐츠(원형)제작하기에서 가장 중요한 것은 실현가능성과 사업적 가치를 가지는 것이다. 태권도게임(AR)콘텐츠 개발을 전문게임업체에 의뢰하고 태권도원은 최고 레벨을 할 수 있도록 장소(현실배경)를 제공하고, 찾아오는 방문객들을 맞을 콘텐츠를 구축해야 한다는 의견의 제시되었다. 문화체육관광부(2018)가 밝힌 태권도의 미래 발전전략과 정책과제 중에 4G 기술 및 미디어 기술의 접목 사업(융·복합 기술 사업화)으로 가상현실(VR), 증강현실(AR)을 이용한 콘텐츠 개발, 로봇 태권도 기술 연구개발 및 태권도 로봇 공연 프로그램 개발을 과학기술정보통신부와 협업하고 있으며, 평창올림픽시설과 가상현실(VR)·증강현실(AR) 기술을 활용한 콘텐츠 개발을 추진하고 있다.

4. 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안

전문가 회의를 통하여 광의적이고 창의적인 융합 콘텐츠를 개발하기 위한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안으로 우리의 다양한 문화원형을 활용하는

MSMU(Multi Source Multi Use)로 도출되었다. 융합 콘텐츠는 바로 OSMU에서 MSMU로 가능케 하는 필수조건으로, 이러한 과정들은 문화콘텐츠 산업의 중요 진행과정인 것이다(안영화, 2015). 최근 태권도에는 여러 프로그램들이 융합되어 보다 효과적인 시너지를 발생시키는 사례들이 많이 생겨 다양한 프로그램들이 태권도와 융합발전하고 있다(박인준, 2018). 태권도진흥재단으로써 태권도와 관련된 각종 사업을 통하여 태권도의 진흥을 책임지고 있는 태권도원에서 우리의 다양한 문화원형을 활용하여 문화콘텐츠를 개발해 일선 도장에 보급해야 할 필요가 있다.

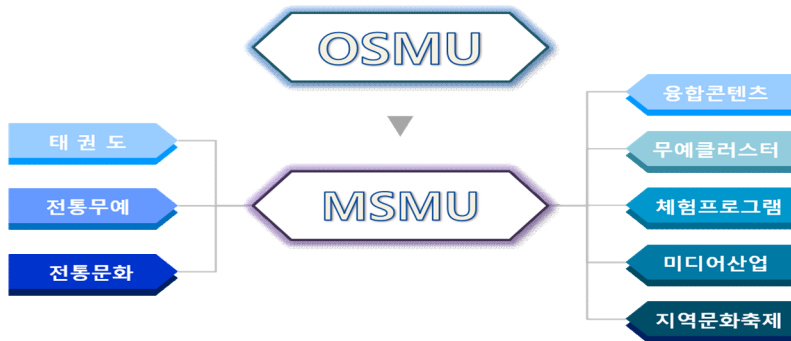


그림 5. 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안

IV. 결론 및 제언

1. 결론

태권도원 문화콘텐츠 구축 방안을 도출하기 위하여 태권도원에서 태권도와 전통무예의 융합 콘텐츠, 태권도와 전통문화 융합 콘텐츠, 태권도원의 문화콘텐츠 구축을 모색하기 위해 태권도 수련생, 사범, 관장 등 600명에게 다양한

아이디어를 수집하여 귀납적 범주 분석을 한 후 SPSS 23.0 Ver.를 이용한 빈도분석을 하였으며, 팀원회의와 전문가 회의를 통한 결과를 토대로 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 태권도원에서 태권도와 전통무예가 융합한 창의적인 콘텐츠는 무엇인가에 대해 전통무예클러스터 구축이 제시되었다.

둘째, 태권도와 전통문화가 융합한 창조적인 콘텐츠는 무엇인가에 대한 결과는 다양한 우리 전통문화원형을 활용해 문화콘텐츠를 개발할 수 있는 문화콘텐츠클러스터 구축이 제시되었다.

셋째, 전문가 회의에서는 미디어산업 중 게임콘텐츠로 AR(증강현실)게임을 최종 콘텐츠로 결정하였다. 여러 게임 유형 중에서 AR게임으로 결정한 이유는 태권도원의 방문을 유도할 수 있는 콘텐츠이기 때문이다. 게임의 마지막 단계인 최고 레벨에 도달하기 위해 태권도원을 방문하도록 게임을 개발하자는 의견이 나왔다.

넷째, 전문가 회의를 통하여 본 연구의 목적인 광의적이고 창의적인 융합 콘텐츠를 개발하기 위한 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안으로 OSMU(One Source Multi Use)에서 MSMU(Multi Source Multi Use)으로 패러다임(Paradigm)의 전환이 도출되었다.

국기(國技)의 역할은 우리나라의 문화를 대표하는 국가의 상징으로써 전통무예와 전통문화를 포함해 우리 문화 전체를 발전시킬 수 있는 문화산업의 생태계를 조성할 광의(廣義)의 태권도문화를 구축해야 할 책임이 있다.

광의의 태권도문화의 출발은 OSMU(One Source Multi Use)에서 MSMU(Multi Source Multi Use)으로 패러다임(Paradigm)의 전환에서부터 시작해야 한다.

1994년 9월 프랑스 파리에서 개최된 제103차 IOC 총회에서 2000년 시드니 올림픽 정식종목으로 채택되면서 태권도의 OSMU(One Source Multi Use)시대였다면, 2018년 3월 태권도가 국기(國技)로 법제화(法制化)된 지금이 정체에서 벗어나 태권도가 재도약할 수 있는 광의적이고 창의적인 문화콘텐츠를 구축해야 할 MSMU(Multi Source Multi Use)의 시대이다.

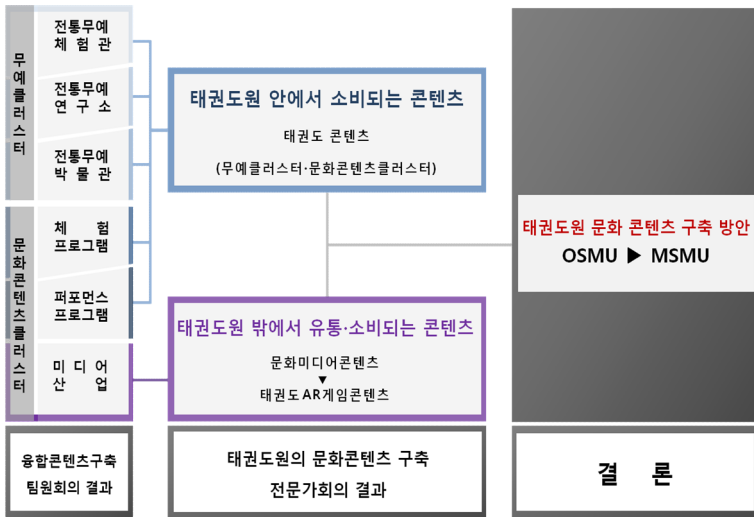


그림 6. 태권도원 문화콘텐츠 구축 방안 결론

2. 제언

본 연구의 결과를 바탕으로 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 후속 연구에서는 타 종류 무예인과 문화예술인들이 참여하는 융합 콘텐츠 구축 방안 연구가 필요하다.

둘째, 후속 연구에서는 다매체시대에 맞는 콘텐츠 개발 연구가 필요하다.

셋째, 후속 연구에서는 제시된 구축 방안을 토대로 구체적인 콘텐츠 개발 연구와 이러한 광의적이고 창의적인 콘텐츠 개발을 위한 태권도원의 역할에 대한 연구가 필요하다.

넷째, 후속 연구에서는 태권도원의 대중화와 세계화를 위해 태권도원이 가지고 있는 근본적인 문제(지리·환경 및 국기원과의 관계)를 해결할 연구가 필요하다.

참고문헌

- 김진기, 정경희, 유광길(2017). 태권도원 민간투자 활성화요인에 관한 우선순위 분석. **한국체육과학회지**, 26(1), 561-571.
- 박인준(2018). **태권도 문화콘텐츠로서 융합 프로그램의 패러다임 인식과 실천의 내러티브 연구**. 미간행 석사학위논문, 경희대학교 체육대학원.
- 안영화(2015). **수원 화성 문화원형 공연콘텐츠 개발을 위한 연구**. 미간행 박사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 안재찬(2010). **태권도의 위상제고를 위한 태권도원의 방향성**. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 이도우(2014). **무주 태권도원의 지역경제 발전 방안**. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 최윤규, 김수지(2016). **태권도원 활성화를 위한 스포츠마케팅 활용방안 연구**. 전북 연구원.
- 홍준기(2016). **소셜미디어를 통한 태권도원 홍보 전략에 관한 연구 분석**. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 사회체육대학원.
- 황태영(2006). **무예클러스터를 통한 무예축제 활성화 방안(“충주세계무술축제”를 중심으로)**. 미간행 박사학위논문, 명지대학교 대학원.

문화체육관광부 <http://www.mcst.go.kr/main.jsp>

태권도원(태권도진흥재단) <http://www.tkdwon.kr/kr/dwon/0006/>

stormz <https://stormz.me/designthinking>

ABSTRACT

A Study on the Cultural Contents of Taekwondo Won Using Design Thinking Method

Yang, Myeong-mo · Cho, Sung-kyun*(Kyung Hee Univ.)

If Taekwondo focused on its expansion and dissemination in the past, it is now considered to be a brand value. Taekwondo Won, which opened in 2014, has played a role as a place for Taekwondo people to interact each other, now should become a world-class tourism attraction for Taekwondo culture and also it should contribute to create a new national brand image. The purpose of this study is to present a plan to build cultural content of Taekwondo Won, which will be a broad and creative one combined traditional Korean martial arts and traditional culture. In order to achieve the purpose of the study, IDEO's 3I Design Thinking methodology and Mapping methodology of Stanford D-school's 5-stages Design Thinking were used. The collection of first and second data was gathered by using purposeful sampling, one of the non-probability sampling and the data from Taekwondo training adult group including trainers and 50 managers. The additional third data collection was from the reliable 488 survey papers among 500, which were written by Taekwondo trainees who are from elementary school students to secondary school students. The data were collected by convenience sampling, one of the non-probability sampling. We organized the team for categorizing the collected data inductively and establishing cultural content of Taekwondo Won. In addition to, the expert group were jointed to draw the conclusion in order to make plans for its cultural contents. We also strived to ensure validity and reliability through team members' meetings and expert meetings. The results of the study showed that Taekwondo and traditional martial arts convergence contents should be constructed at Taekwondo Won. First, a traditional martial arts cluster was proposed to what creative contents fused Taekwondo and traditional

martial arts at Taekwondo Won. Second, a cultural content cluster was proposed at Taekwondo Won to create creative contents that combine Taekwondo and traditional culture. Third, Taekwondo AR (Amplification Reality) game contents were proposed for what cultural contents of Taekwondo Won. Fourth, the change of paradigm was suggested from OSMU (One Source Multi Use) to MSMU (Multi Source Multi Use) on what is the way to build cultural contents at Taekwondo Won.

Key words: Design thinking method, Taekwondowon, Cultural contents

논문투고일 : 2018.12.31.
심 사 일 : 2019.01.12.
심사완료일 : 2019.01.30.