

□ 추진 배경

- 씨름은 대형스타 부재와 기술씨름 쇠퇴로 침체기를 겪어 왔으며, 스포츠로서 경쟁력 상실은 젊은 세대와 미디어의 외면을 초래하여 자생력을 잃게 됨
- 씨름진흥 사업 예산의 약 70%가 차별성이 부족한 대회 개최 지원 예산으로 사용되어 전통문화를 대표하는 스포츠로서 씨름의 체계적인 육성은 미흡

□ 비전 및 추진 방향

〈비전〉 “K-씨름의 새로운 미래를 연다”

- 씨름이 전통과 품격, 매력을 갖춘 국민스포츠로서 K-스포츠 대표브랜드로 재탄생 -

현재 (AS-IS)	미래 (TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 이름 뿐인 전통 스포츠 ▪ 지루하고 결과가 뻔한 경기 ▪ 어르신들만 보는 스포츠 ▪ 보조금에 의존하는 스포츠 ▪ 미디어가 외면하는 그들만의 스포츠 ▪ 대회(전문체육) 중심으로 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전통과 품격을 갖춘 스포츠 ▪ 흥미진진하고 예측불가능한 경기 ▪ MZ세대 팬덤이 있는 스포츠 ▪ 자생력을 갖춘 스포츠 ▪ 미디어의 관심과 조명을 받는 스포츠 ▪ 향유 기회 확대(생활체육)와 균형

3대
추진과제

- ① 전통의 발굴과 현대적 재현
- ② 대회 혁신으로 매력 창출
- ③ 국민 모두가 즐기는 씨름

- (전통의 발굴과 현대적 재현) 전통씨름에서 긴장감과 흥미를 줄 수 있는 요소들과 품격있는 전통의례 등을 발굴해 현대적으로 재해석하여 콘텐츠화
- (대회 혁신으로 매력 창출) 지루하고 뻔한 씨름이 아닌 역동적이고 예측 불가능한 씨름이 되도록 경기방식, 경기장 등 대회 혁신

- (국민 모두가 즐기는 씨름) 중장년층, 남성 위주의 스포츠에서 탈피, 자랑스러운 전통스포츠로서 유소년, 여성, MZ세대, 외국인까지 누구나 즐기는 스포츠로 재탄생

□ 주요 추진과제

가. 전통의 발굴과 현대적 재현

- (씨름 전통의례 복원 및 재현) 씨름 사료를 고증하여 품격있는 의례·공연으로 재현
 - 경북궁에서 매년(5월, 10월) 진행 중인 '궁중문화축전'의 전통의례 재현에 씨름 체험콘텐츠를 포함하고, 궁궐에서 전통방식이 가미된 씨름대회 개최 등 추진
- (씨름 사료 집대성) 씨름 관련 국내·외 사료의 발굴 및 고증으로 씨름의 역사, 원리, 기술, 품새 등을 총망라한 씨름 사료 총서 제작

< 씨름 사료 >

(문헌) 「고려사」, 「세종실록」, 「명종실록」, 「현종실록」, 「무예도보통지」, 「동국세시기」, 「경도잡지」 등
 (회화) 해산 유숙의 「대쾌도(大快圖)」, 단원 김홍도의 「씨름도」, 기산 김준근의 「풍속도」 등
 (고분벽화) 중국 길림성 「장천1호분」, 「각저총」, 「무용총」 등 고구려 고분 벽화 등

- (전통씨름 체험 확산) 국립민속박물관의 단오, 추석 등 세시풍속 체험행사를 활용 씨름의 매력 확산, 씨름 주제 특별전시회 추진
- (씨름 콘텐츠 제작·보급) '오른씨름', '띠씨름', '빠씨름', '판막음' 등 전통 씨름에서 긴장감과 흥미 요소를 발굴해 재해석한 씨름콘텐츠를 제작, 미디어 및 각종 대회를 통해 재현·전파
 - * 【전통씨름 유형】 현재의 왼씨름으로 표준화되기 전에 오른씨름(왼쪽다리 살바), 띠씨름(허리 살바), 빠씨름(한쪽다리 살바) 등 지역마다 다양한 형태의 씨름방식이 존재
 - 【판막음】 씨름판에서 계속하여 이긴 자에게 더 이상 싸울 상대자가 없을 때 그 사람을 우승자로 하고 끝내는 방식

- (씨름전용경기장 추진) 상설경기과 체험, 전시가 가능한 품격있는 복합문화공간으로 조성해 씨름팬 및 외국인 관광객이 씨름에 쉽게 접근할 수 있도록 관광자원화

나. 대회 혁신으로 매력 창출

- (명절 대회) 설날, 추석, 단오, 천하장사 4개 대회를 '미디어가 외면하는 중장년층 대상 지역대회'에서 '미디어가 주목하고 MZ세대도 즐기는 서울(대도시)의 메이저 대회'로 집중 육성
 - 4개 대회를 IT 기술과 K-컬처가 결합된 품격있고 생동감 있는 대표(플래그십) 대회로 자리매김하고, '4개 대회-씨름 방송콘텐츠'가 연중 순환 노출, 씨름 부흥과 붐업을 선도하고 이러한 효과가 씨름 전반에 확산되는 전략 추진

< 명절대회 개편(안) >

항목	개편 이전	개편 이후
경기장소	- 지자체(시·군 단위) 체육관	- 장충체육관 등 서울(대도시) 개최 * 단오대회는 강릉 개최
공간구성	- 광고보드 중심의 올드한 이미지 - 있는 그대로의 체육관 공간 사용	- 멀티미디어 기술을 활용한 몰입감 있는 경기장 * 프로젝션 맵핑, 홀로그램, LED, 조명, 특수효과 등 활용 - 기와집, 마당 등 한국적 요소를 가미한 비주얼 사용 - 관람석 위치(예 : 프로야구의 익사이팅 존), 경기장 높이 등을 조정, 생동감 있는 관람환경 조성
관람콘텐츠	- 중장년층 대상 대중가요 공연 중심 (볼거리 부족)	- 오프닝 쇼, 선수 소개 및 등장, 경기 중 행사 등에서 다양한 볼거리 창출 - 미디어아트를 활용한 체험 부스 운영, 전통 씨름 경기 방식을 재현한 이벤트 개최 등
참가선수	- 일반적으로 참가 선수 자격제한이 없으며, 타 대회와의 차별성 부족	- 랭킹시스템을 활용하여 최고 기량의 선수가 참가하는 특화된 경기 운용
미디어	- 낮시간대 스포츠 채널 위주 편성	- 프라임 시간대 지상파 편성

- (리그 대회) 민속씨름 실업리그(6개 대회)는 프로리그로 전환하기 위한 전단계로 운영하고, 프로스포츠 요소를 도입한 자생력을 갖춘 대회로 육성

- 기업팀 창단, 지역연고 강화, 리그제 경기방식 도입(플레이오프, 승강제 등 운영), 입장료 유료화, 스폰서십·방송중계권 확보, 상품화(머천다이징) 등 마케팅 강화 등
- 실업팀과 프로팀이 혼합된 세미프로리그 출범 후 중장기적으로 프로리그로 전환('25년까지 5개 프로팀 창단)
 - * 프로축구는 1983년 5월, 2개의 프로팀과 3개의 실업팀이 참가한 세미프로 리그의 형태인 '슈퍼리그'로 출범하여 1996년에 완전한 지역연고제 시행, 1998년에 'K리그'라는 명칭을 확정함
- (경기 방식) '소백'급 신설(현행 4체급→ 5체급)을 통한 경량화로 기술씨름 부활 견인, 기존 토너먼트 외 다양한 대진 방식 도입, 경기를 개편 등 경기자체의 흥미 제고 추진
 - (포인트제도 도입) 각급 대회의 성적을 산출·종합하여 선수·팀별 랭킹제도를 활성화하고, 특정 순위 이상 선수만 참가할 수 있는 최강자 경기방식도 도입
 - (품새 개발) 씨름의 기술을 유형별로 체계화한 품새를 개발하여 씨름 관련 시연 및 교육 등 씨름 보급의 기제로 활용하고, 중장기적으로는 경기종목으로 신설하는 방안 추진
 - * 씨름 기술은 손기술(앞무릎치기, 오금당기기 등), 다리기술(발다리걸기, 호미걸이 등), 허리기술(배지기, 허리꺼기 등), 혼합기술(차돌리기, 뒤집기 등) 등 4개 유형의 약 50여개의 기술이 존재
- (씨름협회 개혁) 씨름협회에 실업연맹, 대학연맹 등 각급별 연맹을 창설, 협회 운영의 과부하 개선 및 전문성 제고
 - 「씨름혁신 전담팀」을 설치, 외부전문가* 중심으로 대회 개편, 프로리그 출범 등 혁신과제 추진을 점검하고 구체화하는 역할 수행
 - * 행사 기획, 컨설팅, 미디어, 마케팅, 프로스포츠 등 관련 분야 전문가 참여

다. 국민 모두가 즐기는 씨름

- (대상별 맞춤형 프로그램 운영) 어린이집·유치원(100개) 대상 놀이형 씨름 체험 프로그램 보급, 초등학교 씨름 교과 개발 및 시범 학교(30개) 대상 씨름 체육교과 운영
- (MZ세대를 위한 디지털 서비스) 씨름 영상 디지털아카이브 구축 및 서비스를 통해 MZ세대의 숏폼 콘텐츠 제작·확산, 씨름돌(스타) SNS 마케팅 강화
- (씨름 소재 방송콘텐츠 제작·보급) 씨름의 '재미'를 알릴 수 있는 예능 프로그램 제작 지원을 통해 씨름에 대한 인식변화 및 흥미 제고
 - * 지상파 방송프로그램, 온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 특화프로그램 등 다양한 채널 활용
- (찾아가는 씨름 교실) '보령 머드 축제' 등 지역의 유명 축제 시 '찾아가는 씨름 체험 교실' 운영 및 일반인 참가 이벤트 대회 개최
- (지역 전수 기회 확대) 각 지역 씨름단과 지역 초·중교 연계 유소년팀 운영, 지역 훈련장을 전수관으로 활용해 지역민과 씨름단의 교류 활성화
- (씨름시범단 창단) 전통씨름 체험공연 전문시범단 창단 및 해외 파견 추진
 - * 재외 한국문화원 주관 한국문화주간, 수교기념 등 주요 계기 해외파견 수요조사 실시
- (씨름의 세계화) 씨름 유사종목 보유 국가(10개국 이상)들과 국제 교류를 통해 국제 씨름대회 정례 개최, 해외 각국에 씨름협회 설립을 통해 국제경기화 추진

* 일본(스모), 몽골(부흐), 스페인(루차 카나리아), 러시아(삼보), 중국(만족씨름, 조선족 씨름 등), 터키(얄르 규레슈/오일레슬링), 스위스(쉬빙겐), 우즈베키스탄(쿠라쉬), 인도(크슈테), 세네갈(뤼트), 네덜란드(보스텔) 등