

델픽게임의 역사와 콘텐츠 특성 및 문화관광 콘텐츠로의 비전

A study on a historical context, contents and vision of Delphic Games for cultural tourism

조성진, 박시사*, 홍성화**, 양성수***
 제주대학교, 제주대학교*, 제주대학교**,
 제주국제자유도시 관광전문연구인력양성단***

Jo Sung-Jin, Park Si-Sa*, Hong Sung-Hwa**,
 Yang Sung-Soo***
 Jeju Natl. Univ., Jeju Natl. Univ.*,
 Jeju Natl. Univ.**,
 Institute for HRD in Tourism Research for Jeju
 Free International City***

요약

2008 베이징 올림픽게임이 성황리에 막을 내렸다. 지난 세기 동안 올림픽게임은 여러 방향에서 폭 넓게 주목을 받아왔다. 반면, 델픽게임은 거의 주목을 받지 못하였을 뿐 아니라 고대 델픽게임과 현대의 델픽게임에 관한 연구나 서적마저 거의 없다. 이 연구는 델픽게임을 학계에 알리고 소개하기 위하여 그 역사적 맥락과 의미, 행사의 내용 측면에서의 콘텐츠 성격 및 특성, 문화관광 측면에서의 비전에 관하여 논의하였다.

Abstract

Last year, 2008 Beijing Olympic Games have finished successfully. Over the last century the Olympic Games have received much attention from the world widely in the various point of views. In opposition to the Olympic Games, Delphic Games have attracted little attention. Moreover, There are no comprehensive monograph and research about Delphic Games in ancient and modern era. On that account, this paper will focused on the historical context of Delphic Games, review contents of it, and discuss visions to introducing and announcing the Delphic Games to the academic world.

I. 서론

지난 2008 베이징 올림픽게임이 성황리에 막을 내렸다. 지난 세기동안 올림픽게임은 학문적 영역에서 뿐 아니라 비즈니스, 관광 등의 측면에서 폭 넓게 주목을 받아왔다.

이러한 국제적 메가 이벤트는 비단 올림픽게임에 국한되지 않고 월드컵 경기, PGA, 테니스 등 많은 메가 이벤트가 존재하며 이러한 이벤트는 개최국과 개최지에 관광 연계효과와 이미지 개선 등으로 많은 혜택을 주고 있다.

상기한 메가 이벤트의 특징은 모두가 스포츠 기반의 메가 이벤트라는 특징이 있다. 하지만 모든 메가 이벤

트가 스포츠를 주제로 한 것은 아니며 문화 이벤트로의 메가 이벤트도 존재한다. 그 예로서 2009년 10월 제주특별자치도에서 열리는 ‘델픽게임’을 들 수 있다. 델픽게임은 올림픽게임 등 스포츠를 주제로 한 메가 이벤트에 비해 널리 알려지지 않았지만 그 역사는 현대 올림픽게임과 같이 고대 그리스시대까지 거슬러 올라가는 역사적 배경을 가지고 있는 문화이벤트이다.

하지만, 올림픽 등 스포츠 기반의 메가 이벤트에 비해 델픽게임은 세간의 거의 주목을 받지 못하였을 뿐 아니라 고대 델픽게임과 현대의 델픽게임에 관한 학문적 연구와 이에 대한 서적은 찾아보기 힘들다.

본 연구는 문화와 예술을 바탕으로 하는 메가 이벤트의 하나인 델픽게임을 학계에 알리고 소개하기 위하여

그 역사적 맥락과 의미, 행사의 내용 측면에서의 콘텐츠 성격 및 특성, 문화관광 측면에서의 비전에 관하여 논의 하였다.

II. 델픽게임과 메가 이벤트

1. 고대의 델픽게임

(Delphic Games in Ancient Era)

고대의 델픽경기는 기원전 582년부터 시작되어 AD 394년까지 계속된 고대 그리스 도시국가들의 문화·예술 축전이다.

올림픽게임은 그리스 신화에 등장하는 신들 중 최고의 신인 제우스에게 바쳐진 축전이였으며 델픽은 태양 신이자 예술·예언·음악·무용·시의 신인 아폴론에게 바쳐진 축전이었다. 올림픽게임은 제우스를 모시는 올림푸스 신전에서 열렸던 게임이기에 '올림픽'이라 칭하여졌으며 델픽게임은 아폴론에게 바쳐진 축전이었던 만큼 아폴론 신전이 있는 델피에서 열렸기 때문에 '델픽'이라는 이름이 붙여졌다.

델픽게임은 예술과 함께 그리스의 신과 정신적 세계를 연결하는 축제였으며, 여기에서 예술과 인간의 정신세계를 그리고자 하는 인간들의 육체적 노력이 결집되어 그야말로 몸과 마음, 정신이 하나가 되는 인간 자체를 모두 아우르는 상당히 고차원적인 축제라고 볼 수 있다. 전쟁 중에도 델픽게임을 위해 휴전을 하고 축전에 전념할 정도로 고대 그리스에서의 델픽게임의 중요성은 컸으며, 이로 인해 고대 그리스의 평화는 물론 과학과 예술의 수준이 향상되었다.

고대 그리스에는 많은 수의 축전 및 축제가 있었으며 소규모를 제외하고 대표적인 축전은 4가지로 볼 수 있다. 고대 그리스의 4대 제전은 the Pythic¹⁾, the Olympic, the Isthmic²⁾과 the Nemean³⁾ 등이있었다.

각각의 축전은 현재 세계적으로 가장 활발히 개최되고 있는 올림픽게임과 필적할만한 수준의 고대 축전이자 경기였다. 하지만, 이 델픽게임은 로마의 테오도시

우스 황제가 이교도 활동이라며 올림픽게임과 함께 금지시켰기 때문에 지속되지 못하고 말았다. 이교도 활동이라는 명목으로 금지가 되기 전까지 델픽게임은 1,000년간 지속된 역사 깊은 고대 그리스의 축전 중 하나였다. 이후 고대 그리스의 4대 축전 중 'The Isthmic'과 'The Nemean'은 역사 속으로 사라졌으며 'The Olympic'은 근대 올림픽게임으로 쿠베르탱에 의해 부활되어 현재 까지 이어오고 있으며 'The Pythic'은 델픽게임(Delphic Games)로 키르슈(J. Christian B. Kirsch)에 의해 현대적으로 재창되었다.

2. 현대의 델픽게임

(Delphic Games in Modern Era)



▶▶ 그림 1. 세계델픽위원회

(IDC: Int'l Delphic Council) 휘장

고대의 그리스 시대에 금지되었던 델픽경기는 1,600년 이상 금지되었으며 20세기 초에 이르러서야 다시 개최되었다. 현대의 델픽게임은 1927년부터 1936년까지 3년에 한 번씩 정기적으로 개최되었으며 세계 제2차 세계대전으로 인하여 또다시 그 맥이 끊어졌다.

근대에 다시 시작되어 세계대전으로 인해 중단되었던 델픽게임의 맥을 잇기 위한 한 방법으로 델픽운동(Delphic Movement)이 일어났으며 독일의 키르슈(J. Christian B. Kirsch)가 1994년 국제델픽위원회(IDC: International Delphic Council)를 조직하면서 본격적으로 시작되었다.

1994년 당시 5개 대륙 18개국에서 대표들이 참석하여 IDC를 구성하였다. 현재 IDC의 본부는 독일 베를린에 있으며 2005년 현재 31개국이 가입하고 있다. IDC는 델픽게임을 진흥장려하기 위해 2년 시차를 두고 4년마다 주최국을 달리하면서 청소년 델픽게임과 성인 델픽게임을 번갈아 개최하고 있다.

1) Delphic의 또 다른 명칭

2) 그리스의 코린트 지역에서 2년마다 개최되었음

3) 네메아는 그리스 남동부의 아르골리스(Argolis)에 있는 계곡, 이곳에 있는 제우스 네메이오스(Zeus Nemeios) 신전 앞에서 2년마다 제전이 열렸음

성인 델픽게임의 경우 제1회 대회가 2000년 러시아모스크바에서 274개국 938명이 참석한 가운데 열렸다. 경연분야는 ① Music(instrumental, string instrument, wind instrument, piano), ② Singing(Solo/Group, pop song, classical sings, folk music), ③ Dance(Ballroom dance, Modern dance, folk dance), ④ Theatre, ⑤ Circus, ⑥ Fine arts, ⑦ Painting, ⑧ raphics, ⑨ Photography 등의 분야였다. 델픽게임의 모든 참가자들에게는 참가증이 수여되었으며 입상자에게는 메달과 증서 및 자격증 등이 수여되었다.



▶▶ 그림 2. 제1회 Moscow 델픽 대회 로고

제2회 경기는 2005년 9월 1일부터 7일까지 말레이시아 쿠칭에서 위기에 처한 전통문화의 부흥(Revitalizing the Endangered Culture)이라는 주제 아래, 26개국 500여명이 참석한 가운데 열렸다. 경연분야는 ① Sculpture, ② Traditional music, ③ Traditional dance, ④ Traditional song, ⑤ Textile Weaving, ⑥ Photography, ⑦ Video documentary Film, ⑧ Fine arts, Fashion, ⑨ Story telling, ⑩ World ECO-Fiber & Textile Forum 2005, ⑪ Architectural Conservation Exhibition 등이었다.

또한, 제1회 세계 청소년 델픽게임은 1997년 그루지야트빌리시에서, 제2회는 2003년 독일 뒤셀도르프에서 각각 열렸으며 마지막으로 제3회 대회는 2007년 남아프리카 공화국의 요하네스버그에서 열렸다.

4) 아르메니아, 아제르바이잔, 벨로루시, 중국, 크로아티아, 사이프러스, 에스토니아, 그루지야, 독일, 그리스, 일본, 카자흐스탄, 키르기즈, 리투아니아, 몰도바, 필리핀, 폴란드, 러시아 연방, 세네갈, 슬로베니아, 한국, 스웨덴, 스위스, 우르라이나, 미국, 베트남, 체코 등

델픽게임에 참가하는 개인과 단체는 각 국가별 조직 위원회가 선발하여 출전시키는 시스템으로 이루어져 있다. 즉, 문화·예술 분야의 국가대표들이 출전하는 셈이다. 한국의 경우 2005년 당시 한국은 정식 가맹국은 아니었지만, 말레이시아 대회 때 참관국 자격으로 참가하였고, 2006년 2월에 IDC로부터 한국델픽위원회(Korea Delphic Council)가 공식적으로 인증이 되었다.

3. 관광학 관점에서의 델픽게임

델픽 게임을 관광학의 관점에서 바라보면 하나의 다국적 메가 이벤트이자 문화 이벤트로 분류할 수 있다. 또한, 이러한 문화 이벤트는 특수목적관광(SIT: Special Interest Tourism)의 대상이 된다.

문화 이벤트는 이벤트의 한 유형으로 우선 이벤트에 관한 정의를 살펴볼 필요가 있다. 이벤트의 정의를 사전적 의미에서 살펴보면 “불특정의 사람들을 모아놓고 개최하는 잔치, 사건, 행사”라 정의되고 있으며 학술적 측면에서 살펴보면, “원래 스포츠 행사에서 일어나는 사건, 결과, 효과 등을 뜻하였으나 현대에는 어떤 특정한 이슈를 일으킬 수 있는 개별적 사건으로 주목할 만한 내용을 지니고 있는 특정 행사를 의미한다”고 정의하고 있다.(Getz, 1989).

이벤트의 주제와 목적을 바탕으로 문화 이벤트를 정의하자면 각종 문화·예술 분야의 발전을 목적으로 개최되는 구체적이고 조직적인 행사로서 문화·예술의 발전에 기여하는 이벤트라 개념을 정리할 수 있다. 또한, 문화 이벤트는 연극 및 음악, 회화, 문화, 세미나, 심포지움, 콘테스트, 박람회, 복합 문화이벤트에 이르기까지 문화와 관련한 폭넓은 영역을 포괄한다.(전성환, 1996)

문화 이벤트를 관광 이벤트의 분류상에서 확인해 보면 이벤트 중 ‘형태에 의한 분류’에 속하며 문화·스포츠 이벤트의 분류에 속한다. 이는 다시 Festival, Performance, Sports로 재분류되며 지역의 문화를 대표하는 제례, 제사, 주년행사는 Festival 범주에 속하며, 예술제, 영화제, 연주회, 음악제는 Performance의 범주, 국제대회, 전국대회 등의 각종 스포츠관련 행사는 Sports 범주에 속한다. (한국관광공사, 1994)

세계 대부분의 국가들과 지방자치단체에서는 긍정적인 경제적 영향뿐만 아니라 개최 국가와 지역의 이미지 제고에도 상당한 영향력을 발휘하는 대규모 이벤트의

중요성을 인식하고 이의 유치와 개최를 위하여 심혈을 기울이고 있다(Getz, 1993; Uysal, Gahan, and Martin, 1993; Dogan Gursory, Kyungmi Kim, Muzaffer Uysal, 2004).

메가 이벤트의 파급효과는 관광객들에 대한 지역 및 국가이미지 향상과 홍보와 더불어 개최지역 지역민들의 경제적 이득 및 지역주민의 일체감, 인식의 변화 등 사회문화적 변화를 가져온다(Formica & Uysal, 1998).

4. 델픽게임의 콘텐츠 구성

현대 델픽게임의 콘텐츠 구성에 대한 고찰은 성인 델픽게임을 중심으로 하고자한다. 제1회 델픽게임의 경우 경연분야는 ① Music(instrumental, string instrument, wind instrument, piano), ② Singing(Solo/Group, pop song, classical sings, folk music), ③ Dance(Ballroom dance, Modern dance, folk dance), ④ Theatre, ⑤ Circus, ⑥ Fine arts, ⑦ Painting, ⑧ raphics, ⑨ Photography이었으며 제2회 경기는 ① Sculpture, ② Traditional music, ③ Traditional dance, ④ Traditional song, ⑤ Textile Weaving, ⑥ Photography, ⑦ Video documentary Film, ⑧ Fine arts, Fashion, ⑨ Story telling, ⑩ World ECO-Fiber & Textile Forum 2005, ⑪ Architectural Conservation Exhibition 등이었다.

현재 세계델픽위원회에서 권고하는 각 대회에서의 경연 분야는 공연예술(Performing Arts)⁵⁾, 시각예술(Visual Arts)⁶⁾, 언어예술(Lingual Arts)⁷⁾, 전통예술(Traditional Arts)⁸⁾, 사회예술(Social Arts)⁹⁾, 생태예술(Ecological Arts)¹⁰⁾ 6가지 범주가 있으며 각 범주에는 세부적으로 무용, 연극, 성악, 기악, 서커스, 회화, 조각, 시, 동화, 웅변, 건축, 컴퓨터 게임 등 다채로운 종목들이 포함 된다.

5) music, dance and theatre.

6) paintings and sculptures.

7) poets, rhetoric, fairy tale and story-telling.

8) printing, instrument making, wood carving, glass manufacture, weaving or mosaic-laying.

9) media and technological arts such as internet applications and computer games.

10) ecologically-sound rural and urban development, the preservation of historical monuments, landscape gardening and architecture, and the cultivation of the land.



공연예술



시각예술



언어예술



전통예술



사회예술



생태예술

▶▶ 그림 3. 현대 델픽게임의 각 경연분야 로고

이러한 경연내용은 일반적으로 인식하고 있는 문화·예술의 부문에 과거지향적인 전통적인 요소들과 미래지향적인 IT를 포함하여 역사적으로 시간적인 연속성과 복합성을 내포하고 있으며 건축과 조형, 환경적인 내용을 포함한 부분에서는 단발성 행사가 아닌 행사 후 잔존물이 개최지에 남게 된다는 특징이 있다.

또한, 델픽게임이 가지는 특징 중 하나는 개최지에서 행사가 끝난 후에도 정기적 또는 부정기적으로 자체의 델픽행사를 계속 이어 나갈 수 있다는 것이다. 러시아의 경우 제1회 모스크바 델픽게임 이후 해마다 자체적인 델픽게임을 개최하여 지역의 축제로 승화하고 문화관광자원으로 발전시키고 있다.

Ⅲ. 결론 및 한계점

절대적으로 부족한 선행연구와 문헌의 미비로 다소 빈약해 보이는 본 연구를 마치며 내릴 수 있는 결론은 3가지로 요약할 수 있다.

첫째, 델픽게임의 개최시 효과와 파급효과의 연속성이다. 델픽게임이 가지는 특징 중 하나인 개최지에서 행사가 끝난 후에도 정기적 또는 부정기적으로 자체의

텔픽행사를 계속 이어 나갈 수 있다는 것은 텔픽게임이 메가 이벤트로서의 개최당시의 파급효과도 주목할 만하지만 다음 년도부터 계속하여 지역의 문화·예술 이벤트로서 지속적으로 개최가 가능하여 단발성이 아닌 지속성을 띄는 메가 이벤트라는 것이다.

둘째, 행사 후 남는 잔존물과 연계산업 유치에 긍정적인 결과를 줄 수 있다는 것이다. 텔픽게임의 콘텐츠 특성상 컴퓨터 게임, 조형, 건축 부문을 망라하는 이벤트기에 제주도가 무공해산업인 IT산업을 유치, 육성할 좋은 기회가 될 수 있을 것이다. 또한, 조형, 건축 부문에서는 행사가 끝난 후에는 조형물과 건축물 등의 예술품이 그대로 남아있게 된다. 잔존물은 지속적으로 예술적인 향기를 뿜어내어 훌륭한 관광지가 될 수 있는 또 하나의 매력물이 되어줄 것이다.

셋째, 문화·예술 관련 이벤트를 이어서 개최할 수 있는 소중한 인프라가 될 수 있다. 예술적 가치가 많은 조형, 건축물이 잔존하면서 드라마 촬영 배경지, 영화 촬영장소로서 재활용 될 가능성이 많아 제주도의 미디어 산업 육성에 도움이 되며, 외부적으로는 이러한 미디어 활동으로 인한 간접광고효과를 통하여 제주도를 자연스럽게 홍보 할 수 있는 기회가 만들어 질 것이라 예상된다.

상기한 세 가지 긍정적 시사점을 남기는 결론에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계를 가진다.

첫째, 본 연구를 진행 하면서 가장 큰 문제점은 절대적으로 부족한 선행연구와 문헌정보에 있었다. 이러한 부분은 향후 지속적인 연구와 문헌의 발굴로 해결해 나가야 할 과제라 생각된다.

둘째, 제3회 제주 텔픽게임이 아직 시작되기 전이어서 계량적인 연구를 할 수 없었다는 것이다. 이는 오는 10월 텔픽게임에서 실증적인 연구로 이어 갈 것을 과제로 남기며 본 연구를 마친다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Bohlin, M., Traveling to events. In L. Mossberg (Ed.), Evaluation of events: Scandinavian experiences, pp. 13-29. New York: Cognizant, 2000.
- [2] Douglas, N., Douglas, N. and Derret, R., Special interest tourism. Melbourne, Australia: Wiley, 2001.
- [3] Formica, S. & Uysal, M., "Market Segmentation of an International Cultural-historical Event in Italy(Spleto Festival)." Journal of Travel Research, Vol 36, pp.16-24, 1998.
- [4] Getz, D., Special Event. Tourism Management, Vol. 10 Issue 2, p125, 1989.
- [5] Getz, D., Festival, Special Events and Tourism, World Travel and Tourism Review, Vol 1, p.p 183-184, 1991
- [6] Getz, D., "Festivals and Special events, pp.789-810, New York, NY: Van Nostrand Reinhold, 1993.
- [7] Gursory, Dogan ·Kim, Kyungmi·Uysal, Muzaffer, Perceived impacts of festivals and special events by organizer, Tourism Management Vol.25, p.171, 2004
- [8] Gursoy, D., Kim, K., & Uysal, M., Perceived impacts of festivals and special events by organizers: An extension and validation. Tourism Management, Vol. 25 Issue 2, pp.171-181, 2004.
- [9] Jo S. J. & Park S. S., Kang S. I., Delphic Games versus Olympic Games: Comparative study on historical context and vision, Events, Business Travel, Tourism & Education, Collected Papers from The Global Events Congress III & China Events Education Conference III, pp. 125-130, 2008
- [10] Uysal, M.,Gahan, L. & Martin B., "An Examination of Event Motivations: A Case Study." In Festival Management & Event Tourism, 1993
- [11] 김영우·김홍범. 메가이벤트 개최가 국가이미지 지각에 미치는 영향, 호텔관광연구, 제6권, 제1호, pp.75-97, 2004.
- [12] 이재형·윤진영, 국제 메가이벤트가 국가이미지에 미치는 영향, 호텔관광연구, 7(1), pp.180-198, 2005.
- [13] 전성환, 실전이벤트 기획론. 예영커뮤니케이션, 서울, 1996.
- [14] 한국관광공사, 이벤트산업 활성화 방안, 한국관광공사, 서울, 1994.