

델픽게임의 역사와 콘텐츠 특성 및 문화관광 콘텐츠로의 비전

A study on Historical Context, Contents and Vision of Delphic Games for Cultural Tourism

조성진*, 박시사**, 홍성화**, 양성수*

BK21 제주국제자유도시 관광전문연구인력양성단*, 제주대학교관광경영학과**

Sung-Jin Jo(arcadia@jejunu.ac.kr)*, Si-Sa Park(smiletour@jejunu.ac.kr)**,

Sung-Hwa Hong(hotel5757@yahoo.co.kr)**, Sung-Soo Yang(zenke@hanmail.net)*

요약

2008 베이징 올림픽게임이 성황리에 막을 내렸다. 지난 세기동안 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 델픽 게임을 학계에 알리고 소개하기 위하여 그 역사적 맥락과 의미, 행사의 내용 측면에서의 콘텐츠 성격 및 특성, 문화관광 측면에서의 비전에 관하여 논의 하였다.

■ 중심어 : | 델픽게임 | 관광콘텐츠 | 문화관광 | 메가이벤트 | 역사적 맥락 |

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.

■ keyword : | Delphic Games | Tourism Contents | Cultural Tourism | Mega Event | Historical Context |

I. 서론

지난 2008 베이징 올림픽게임이 세계인의 관심을 받고 치러졌고 성황리에 막을 내렸다. 또한 현재 국내·외에서는 2010년 월드컵 경기의 본선진출을 가리는 지역 예선에 온 국민과 세계인의 이목이 집중되고 있다.

지난 세기동안 올림픽게임 등과 같은 스포츠 이벤트는 학문적 영역에서 뿐 아니라 비즈니스, 관광 등의 측면에서 폭 넓게 주목을 받아왔다[1]. 이러한 국제적 메가 이벤트는 비단 올림픽게임과 월드컵 게임에 국한되지 않고 PGA, 테니스 등 많은 메가 이벤트가 존재하며 이러한 이벤트는 개최국과 개최지에 관광 연계효과와 이미지 개선 등으로 많은 혜택을 주고 있다[2][3].

상기한 메가 이벤트의 특징은 모두가 스포츠 기반의 메가 이벤트라는 특징이 있다. 하지만 모든 메가 이벤트가 스포츠를 주제로 한 것은 아니며 문화 이벤트로의

면에서 폭 넓게 주목을 받아왔다[1]. 이러한 국제적 메가 이벤트는 비단 올림픽게임과 월드컵 게임에 국한되지 않고 PGA, 테니스 등 많은 메가 이벤트가 존재하며 이러한 이벤트는 개최국과 개최지에 관광 연계효과와 이미지 개선 등으로 많은 혜택을 주고 있다[2][3].

메가 이벤트도 존재한다. 그 예로서 2009년 9월 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 시간의 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 델픽 게임을 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[4].

올림픽게임은 그리스 신화에 등장하는 신들 중 최고의 신인 제우스에게 바쳐진 축전이였으며 델픽은 태양 신이자 의술·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[5].

델픽게임은 예술과 함께 그리스의 신과 정신적 세계를 연결하는 축제였으며, 여기에서 예술과 인간의 정신세계를 그리고자 하는 인간들의 육체적 노력이 곁들여져 그야말로 몸과 마음, 정신이 하나가 되는 인간 자체를 모두 아우르는 상당히 고차원적인 축제라고 볼 수 있다. 전쟁 중에도 델픽 게임을 위해 휴전을 하고 축전

에 전념할 정도로 고대 그리스에서의 델픽게임의 중요성은 컸으며, 이로 인해 고대 그리스의 평화는 물론 과학과 예술의 수준이 향상되었다[5].

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⁾ 등이 있었다.

각각의 축전은 현재 세계적으로 가장 활발히 개최되고 있는 올림픽게임과 필적할만한 수준의 고대 축전이 자 경기였다. 하지만, 이 델픽게임은 로마의 테오도시우스 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[4].

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)

고대의 그리스 시대에 금지되었던 델픽경기는 1,600년 이상 열리지 못하였다가 20세기 초에 이르러서 다시 개최되었다. 근대의 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 본격적으

1) Delphic의 또 다른 명칭[5]

2) 그리스의 코린트 지역에서 2년마다 개최되었음[5]

3) 네메아는 그리스 남동부의 아르골리스(Argolis)에 있는 계곡, 이곳에 있는 제우스 네메이오스(Zeus Nemeios) 신전 앞에서 2년마다 축전이 열렸음[5]

로 시작되었다.[4]



그림 1. 세계델픽위원회(IDC: Int'l Delphic Council) 휘장

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



그림 2. 제1회 Moscow 델픽 대회 로고

성인 델픽게임의 경우 제1회 대회가 2000년 러시아모스크바에서 274개국 938명이 참석한 가운데 열렸다. 주최는 러시아 문화부였으며 경연분야는 ①음악 및 연주 부문: 연주(피아노, 현악기, 관악기), 노래(솔로, 합창, 전통 및 현대음악), ②공연부문: 춤(볼룸댄스, 전통 및 현대무용), 연극, 서커스, ③어문부문: 시, ④기교·디자

인·시각예술 부문: 그림, 컴퓨터 그래픽, 사진 등의 분야를 통하여 행사가 진행되었다. 델픽게임의 모든 참가자들에게는 참가증이 수여되었으며 입상자에게는 메달과 증서 및 자격증 등이 수여되었다[4].

제2회 경기는 2005년 9월 1일부터 7일까지 말레이시아 쿠칭에서 위기에 처한 전통문화의 부흥(Revitalizing the Endangered Culture)이라는 주제 아래, 26개국 500여명이 참석한 가운데 열렸다. 경연과 행사의 분야는 ①음악 및 노래, ②전통음악, ③전통무용, ④전통가곡, ⑤직조예술, ⑥사진예술, ⑦다큐멘터리, ⑧ 정밀공예·패션, ⑨스토리텔링, ⑩ 2005 세계 친환경 섬유 및 직물 포럼, ⑪건축물 보존 전람회 등이었다[4].

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

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[6].

3. 관광학 관점에서의 델픽게임

델픽게임을 관광학의 관점에서 바라보면 하나의 다국적 메가 이벤트이자 문화 이벤트로 분류 할 수 있다. 또한, 이러한 문화 이벤트는 특수목적관광(SIT: Special Interest Tourism)의 대상이 된다[7].

문화 이벤트는 이벤트의 한 유형으로서 설명될 수 있다. 이벤트의 정의를 사전적 의미에서 살펴보면 “불특정의 사람들을 모아놓고 개최하는 잔치, 사건, 행사”라 정의된다. 또한 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 의미 한다”고 정의되고 있다[9]. 따라서 문화이벤트란 각종 문화·예술 분야의 발전을 목적으로 개최되

4) 아르메니아, 아제르바이젠, 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[4]

는 구체적이고 조직적인 행사로서 문화·예술의 발전에 기여하는 이벤트의 개념이라고 말할 수 있다. 이러한 문화 이벤트는 연극 및 음악, 회화, 문화, 세미나, 심포지엄, 콘테스트, 박람회, 복합 문화이벤트에 이르기까지 문화와 관련한 폭넓은 영역을 포괄한다[10]. 한편, 문화이벤트를 관광 이벤트의 분류상에서 확인해 보면 이벤트 중 '형태에 의한 분류'에 속하며 문화·스포츠이벤트의 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[11].

델픽게임은 문화적 메가 이벤트로서 문화관광의 특징을 내포하고 있다. 문화관광은 특정 관광지에서 문화적 실체를 대상으로 하는 관광활동으로서 그 지역의 자연환경 같은 주어진 천혜적인 요소를 누리며 휴양하는 개념의 관광이 아닌 관광지의 주민의 삶이나 사상, 유산이나 역사와 같은 인류의 가치적 소산을 직접 경험하고 느끼려는 관광을 뜻한다[15]. 이러한 문화관광은 문화상품의 소비 확대, 관광객의 문화에 대한 욕구증대, 그리고 지역의 문화상품 개발 활성화 등으로 인하여 매우 중요하게 대두되고 있다[16]. 우선 문화상품의 소비 확대는 가처분 소득이 증가하고 여가시간이 늘어나면서 관광인구가 증대되었고 관광과 연계된 문화상품의 소비로 이어지게 되었다. 또한 과거 휴양위주의 수동적 관광에서 새로운 문화를 느끼고 그 문화의 현장에서 오감을 통해 체험하는 능동적 관광을 선호하는 관광인구가 늘어남에 따라 문화관광이 발달하게 되었다. 마지막으로 문화관광을 선호하는 관광인구의 증가에 발맞추어 각 지역단체가 다양하며 독특한 문화관광 상품을 내놓음으로서 문화관광을 발전시키는 원동력이 되었다. 이처럼 델픽게임은 상기한 문화상품의 소비대상 확대와 관광객의 욕구 변화, 지역의 문화상품 개발 활성화라는 사회적 환경의 변화라는 시대적 흐름에서 알 수 있듯이 '관광'이라는 사회적 현상과 밀접한 관계를 가지고 있다. 올림픽과 월드컵 같은 스포츠 이벤트가 스포츠 관광의 성격을 복합적으로 띠는 것과 같이 델픽게임

은 다국적 문화예술 축제로서 문화관광의 소재가 된다고 할 수 있다.

델픽게임은 경제적·사회문화적·관광진흥 측면에서 파급효과가 있기 때문에 매우 중요하다. 예컨대 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[2][3][12]. 왜냐하면 메가 이벤트는 관광객들에 대한 지역 및 국가이미지 향상과 홍보와 더불어 개최지역 지역민들의 경제적 이득 및 지역주민의 일체감, 인식의 변화 등 사회문화적 변화를 가져오는 파급효과가 있기 때문이다[13][14]. 다시 말해서 메가 이벤트를 개최된다면 지역주민의 소득향상 효과와 고용증대 효과, 세수증대 효과 등의 경제적 효과를 기대할 수 있다. 비록 지난 델픽게임의 경제적 파급효과에 대한 연구나 보고서가 존재하지 않아 구체적인 수치로서 제시하는 것은 불가능하지만 MICE 행사에 대한 경제적 파급효과(2007년 제주지역에서 유발된 직·간접 생산 효과는 총 1,223.3억원으로 추산)로 미루어 보면 상당한 경제적 효과가 있음을 암시한다. 상기한 경제적인 파급효과 이외에도 지역주민의 의식수준 향상, 국제적 지위 향상, 문화교류, 민간차원의 외교 활성화, 각종 시설물의 정비 등으로 인한 환경의 개선 등 사회문화적 측면의 파급효과를 기대할 수 있으며 한 번에 수천 명의 인원이 참가하고 이를 통한 구전효과와 광고효과 등으로 관광진흥 측면의 파급효과도 함께 나타난다.

4. 델픽게임의 콘텐츠 구성

현대 델픽게임의 콘텐츠 구성에 대한 고찰은 성인 델픽 게임을 중심으로 하고자한다. 각기 대회의 경연과 행사를 살펴보면 제1회 델픽게임의 경우 ①음악(기악, 현악, 관악, 피아노), ②노래(독창/단체, 대중음악, 고전가곡, 전통민요), ③ 무용(볼룸댄스, 현대무용, 포크댄스), ④연극, ⑤서커스, ⑥정밀공예, ⑦회화, ⑧그래픽, ⑨사진이었으며 제2회 경기는 ①조형, ②전통음악 ③음악 및 노래, ④전통음악, ⑤전통무용, ⑥전통가곡, ⑦직조 예술, ⑧사진예술, ⑨다큐멘터리, ⑩ 정밀공예·패션,

①스토리텔링, ②2005 세계 친환경 섬유 및 직물 포럼, ③건축물 보존 전람회 등 이었다.

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

특이한 점은 각 개최지의 현실과 현실의 트렌드를 반영한 종목을 상기한 범주 안에서 자유로이 제안하고 협의를 거쳐 경연 및 부대행사를 결정할 수 있는 주최 측의 주관적 가변적 권한이 부여된다는 것이다.

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[17].

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[4].

국내는 물론 해외에서도 매년 많은 수의 크고 작은 문화이벤트가 열리고 있으며 각 각의 문화이벤트는 나름의 정체성과 특색을 갖추려 노력하고 있다. 그렇다면 델픽게임의 정체성과 특색은 무엇일까? 델픽게임과 일반적인 문화이벤트 사이에는 분명 차이점이 존재하며 이러한 차이가 바로 델픽게임의 정체성이자 특색이라고 할 수 있다. 이를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 오랜 역사적 전통이 있는 이벤트라는 것이다. 둘째, 경쟁 부문과 비경쟁 부문이 함께 어울리며 개최지에 맞게 탄력적으로 가변성이 있는 독특한 운영 및 시상방식에 의해 주최국과 지역의 전통과 특색을 최대한 활용할 수 있다는 것이다. 셋째, 전통적인 예술과 IT 기술을 활용한 사이버 델픽이 공존하는 융복합형 행사 이어서 시대적 조류를 반영하기에 적합하다는 것이다. 넷째, 조경과 건축이 포함된 친환경 생태예술이 포함되어 있다. 다섯째, 행사후 자체 델픽게임을 정례적으로 개최가 가능하여 행사의 지속성 유지 가능하다. 이상 5가지로 요약 할 수 있다.

III. 제주 2009 델픽게임

오는 2009년 9월 9일부터 15일까지 7일간 제주특별자치도 일원에서 제3회 제주세계델픽대회가 열린다. 제3회 델픽게임에서는 영어, 한자, 한글로 각각 ‘Tuning into Nature’, ‘道法自然’, ‘자연과 더불어’를 게임의 프로그램 구성 주제로 하여 고대로부터 현대에 이르는 예술과 문화의 구성요소 중 공통적인 영역을 바탕으로 문화예술을 보다 근원적이며 자연적인 접근을 시도한다[3].



그림 3. 현대 델픽게임의 각 경연분야 로고

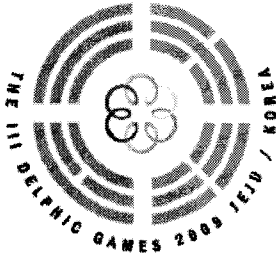


그림 4. 제주 2009 델픽게임 휘장

델픽대회 조직위원회에 의하면 이번 델픽게임은 40개국 1,500명의 참가 규모로 6개 부문 18개 종목의 예술경연과 시낭송 축제 등 다양한 문화행사로 꾸며진다.

행사의 구성은 크게 2가지로 예술경연 분야와 축제(비경연) 프로그램으로 구성되었으며 예술경연 분야는 ①음악 및 음향예술, ②공연예술, ③공예·디자인·시각예술, ④언어예술, ⑤소통과 사회예술, ⑥건축과 환경예술로 이루어져있다[3].

각 경연분야의 종목별 내용을 살펴보면 ①음악 및 음향예술의 경우 1현 또는 2현 악기 부문과 더블리드 목관악기, 타악기 솔로와 단체, 아가펠라가 있으며, ②공연예술의 경우 탈춤, 즉흥무용, 즉흥마임, 그림자 연극, ③공예·디자인·시각예술은 조각, 드로잉, 칼라 그라피, 그래픽 스토리텔링, 다큐멘터리 제작, 북아트, ④언어예술은 시낭송, ⑤소통과 사회예술은 지정단체 경연을 통한 돌담 쌓기, ⑥건축과 환경예술은 지정단체 경연을 통한 외부 공간 구상하기의 부문들로 구성되어있다.

반면 대회가 3달 남짓 남은 현재 시점에서 이렇다 할 대회준비의 모습이나 분위기가 느껴지지 않고 있다. 아직까지 제3회 제주델픽게임 공식 홈페이지에서는 델픽게임과 관련된 상세한 역사적 자료나 대회에 대한 홍보가 이루어지지 않고 있으며 경연에 참가하는 대표단의 선발과정의 타당성이나 객관성이 담보되어있지 않다. 더욱이 제3회 2009 제주델픽게임을 앞두고 우려되는 점은 다음과 같다.

첫째, 홍보의 부족이다. 연구자가 지난 보름 동안 제주시청부근에서 행한 간단한 설문(n=182)에 의하면 제주델픽게임을 알고 있는 제주도민(3.2%)은 거의 없었다. 3달 남짓 남은 현재에도 문화예술계는 물론 행사의

장이 되는 제주지역의 주민들이 델픽게임에 대하여 생각하지 못하는 것은 큰 문제가 아닐 수 없다. 이 문제는 오프라인 중심이 아닌 IT기술을 활용한 전략적 E-promotion의 추진으로 어느 정도 해결 할 수 있으리라 생각된다.

둘째, 델픽게임의 추진 체계의 문제이다. 조직위원장의 갑작스런 사퇴로 행사가 3개월 남은 지난 6월 9일 새로운 조직위원장이 선임되었다. 이러한 현상은 델픽을 준비하는 추진체계에 문제가 내포되어있음을 암시한다.

이와 같이 제주 2009 델픽게임은 관광콘텐츠로서 제주지역뿐만 아니라 국제적으로 주목받고 있다. 따라서 성공적인 개최를 위해서는 보다 체계적이고 철저한 준비가 요구되고 있다.

IV. 결론 및 한계점

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

첫째, 델픽게임의 개최시 효과와 파급효과의 연속성이다. 델픽게임이 가지는 특징 중 하나인 개최지에서 행사가 끝난 후에도 정기적 또는 부정기적으로 자체의 델픽행사를 계속 이어 나갈 수 있다는 것은 델픽게임이 메가 이벤트로서의 개최당시의 파급효과도 주목할 만 하지만 다음 년도부터 계속하여 지역의 문화·예술 이벤트로서 지속적으로 개최가 가능하여 단발성이 아닌 지속성을 띄는 지역 관광자원으로서 활용이 가능하다는 것이다.

둘째, 행사 후 남은 잔존물과 연계산업 유치에 긍정적인 결과를 줄 수 있다는 것이다. 델픽게임의 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 존중되면서 드라마 촬영지, 영화 촬영지로서 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 예상되며 이러한 간접홍보는 제주도의 관광 매력성을 증대 시키리라 기대된다.

상기한 세 가지 긍정적 시사점을 남기는 결론에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계를 가지며 또한 대회의 결과가 낙관적이지만은 않으리라는 우려가 있다.

본 연구의 한계는 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 델픽게임이 아직 시작되기 전이어서 계량적인 연구를 할 수 없었다는 것이다. 이는 오는 9월 델픽게임에서 실증적인 연구로 이어 갈 것이다.

역사적 전통이 있으며 문화의 세기라 일컬어지는 21세기에 어울리는 참신한 주제와 소재의 국제적 문화이벤트가 세계인의 주목을 받는 메가 이벤트가 아닌 예산만 낭비하고 효과와 효용이 떨어지는 '동네잔치' 내지 행사를 위한 '행사'로 전락하지 않기를 바랄 뿐이다.

향후 연구에서는 실증적이며 계량적인 방법으로 연구에 임할 것을 향후 연구과제로 남기며 본 연구를 마친다.

참고 문헌

[1] D. Getz, "Festival, Special Events and Tourism," World Travel and Tourism Review, Vol.1, pp.183-184, 1991.
 [2] 김영우, 김홍범, "메가이벤트 개최가 국가이미지 지각에 미치는 영향", 호텔관광연구, 제6권, 제1호, pp.75-97, 2004.

[3] 이재형, 윤진영, "국제 메가이벤트가 국가이미지에 미치는 영향", 호텔관광연구, 제7권, 제1권, pp.180-198, 2005.
 [4] <http://delphic.org>
 [5] S. J. Jo, S. S. Park, and S. I. Kang, "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.
 [6] <http://delphic2009.com>
 [7] D. Getz, *Festivals and Special events*, New York, NY:Van Nostrand Reinhold, pp.789-810, 1993.
 [8] N. Douglas, N. Douglas, and R. Derret, *Special interest tourism Melbourne*, Australia: Wiley, 2001.
 [9] D. Getz, "Special Event," *Tourism Management*, Vol.10, No.2, p.125, 1989.
 [10] 전성환, *실전이벤트 기획론*. 예영커뮤니케이션, 1996.
 [11] 한국관광공사, *이벤트산업 활성화 방안*, 한국관광공사, 1994.
 [12] G. Dogan, K. Kim, and M. Uysal, "Perceived impacts of festivals and special events by organizer," *Tourism Management*, Vol.25, No.2, pp.171-181, 2004.
 [13] S. Formica and M. Uysal, "Market Segmentation of an International Cultural-historical Event in Italy(Spleto Festival)," *Journal of Travel Research*, Vol 36, No.4, pp.16-24, 1998.
 [14] M. Bohlin, Traveling to events. In L. Mossberg (Ed.), *Evaluation of events: Scandinavian experiences*, New York: Cognizant, pp.13-29 2000.
 [15] 김규호, "文化觀光 活性化를 위한 文化地區 造成 方案에 관한 研究- 慶州地域을 中心으로", 관광학연구, 제25권, 제1호, pp.253-270, 2001.
 [16] 장성수, "문화관광자원의 개념과 지연성(地緣性

:Attachment IEvel) 척도”, 한국관광학회 제50차 학술심포지엄 및 정기학술발표대회 발표논문집, pp.11-21, 2001.

[17] 동명문화회 문화관광 연구소, 동명문화회 특별 연구 및 보고 자료: *Delphic game*, 동명문화회, 제주, 2006.

저자 소개

조 성 진(Sung-Jin Jo)

중신회원



- 2001년 8월 : 제주대학교 경영학과(경영학사)
- 2002년 9월 : Dung Fung Tea Industry China 관리이사
- 2005년 12월 ~ 2009년 5월 : (주) 새롬정보통신 마케팅 담당관

- 2009년 2월 : 제주대학교 관광경영학과(관광학석사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 제주대학교 대학원 관광경영학과 박사과정
- 2009년 8월 ~ 현재 : 제주광역시경제권 선도산업 지원단 MICE산업 팀장

<관심분야> : SIT, 관광소비자행동론, 관광정보

박 시 사(Si-Sa Park)

정회원



- 1990년 2월 : 한양대학교 관광학과(관광학사)
- 1993년 2월 : 한양대학교 관광학과(문학석사)
- 1998년 2월 : 한양대학교 관광학과(문학박사)

- 2002년 3월 ~ 현재 : 제주대학교 관광경영학과 교수

<관심분야> : 여행업, 항공사경영

홍 성 화(Sung-Hwa Hong)

정회원



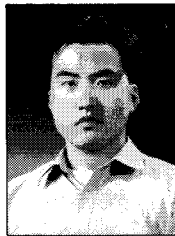
- 1993년 2월 : 경주대학교 관광행정학과(행정학사)
- 1996년 2월 : 한양대학교 관광학과(문학석사)
- 2000년 2월 : 한양대학교 관광학과(문학박사)

- 2005년 3월 ~ 현재 : 제주대학교 관광경영학과 교수
- 2009년 8월 ~ 현재 : 제주광역시경제권 선도산업 지원단 MICE산업 Project Director

<관심분야> : 관광인적자원, 관광정책, 컨벤션

양 성 수(Sung-Soo Yang)

정회원



- 2002년 2월 : 제주대학교 전자공학과(공학사)/관광경영학과(경영학사)
- 2005년 2월 : 제주대학교 관광경영학과(관광학석사)
- 2008년 2월 : 제주대학교 관광경영학과(관광학박사)

- 현재 : 제주대학교 관광경영학과 BK21사업단 박사후 연구원

<관심분야> : 관광정보, IT기술, 관광정책