

제36회 기독교학문학회 발표논문 (19.10.26)

교수일반분과/교육B/01/

기독교교육을 위한 성서 스토리텔링 공간 기획 연구: 미국 켄터키의 ‘아크 인카운터’ 사례를 중심으로

김태룡(건국대학교 연구원, 문화콘텐츠학과)

논문초록

본 논문은 성경교육을 위한 공간콘텐츠 구축의 필요성을 주장하는 동시에 그것을 위한 스토리텔링 전략을 제안하는 것을 목적으로 한다. 기독교교육에 있어 스토리텔링의 유효함은 이미 학계와 현장에 걸쳐 폭 넓은 공감대를 형성하고 있는 것으로 파악되었다. 그러나 실제로 스토리텔링을 활용한 교육방법론에 대한 연구는 다소 협소한 폭으로 이루어졌으며, 특히 공간콘텐츠와 관련한 연구는 진행된 바 없는 것으로 확인되었다. 공간콘텐츠가 지니는 장점을 고려하였을 때 이는 반드시 제시되어야 하는 것으로 판단된다. 따라서 노아의 방주를 테마로 한 공간인 ‘아크 인카운터’의 스토리텔링 전략을 분석하여 성경교육을 위한 공간 스토리텔링 기획 방안을 제시하고자 하였다. 그 결과로 목표의식과 성취감의 제공을 통하여 이야기에 몰입시킬 것, 성서 공간을 창조적으로 구현하고 그와 관련된 역할 체험의 기회를 제공할 것, 기독교 세계관을 바탕으로 하여 통합적 스토리텔링을 구성할 것을 방안으로 제시하였다.

주제어: 성서 스토리텔링, 성서 공간콘텐츠, 기독교교육, 성경교육, 아크 인카운터

I. 서론

미국 켄터키 주 윌리엄스타운에 위치한 아크 인카운터(Ark encounter)는 노아 이야기를 주제로 삼고 있는 테마파크다. 이 테마파크는 미국의 창조과학단체인 AIG(Answer in Genesis, 대표자 Ken Ham)에 의하여 2016년 7월 개장되었다. 본 테마파크는 대형 어트랙션이나 동화 속의 성이 랜드마크로 존재하는 기타 어뮤즈먼트형 테마파크와는 달리 ‘방주’가 파크의 중심에 위치하고 있다. 이 방주는 창세기 6장의 기록 “내가 만들 방주는 이러하니 그 길이는 삼백 규빗, 너비는 오십 규빗, 높이는 삼십 규빗이라(창세기 6장 15절)”에 기인한 것으로, 이를 왕실 규빗 단위인 약 52cm으로 환산하여 길이 155.4m, 높이 15.5m, 폭 25.9m의 크기로 구현된 거대 구조물이다. 이 방주는 실제 항해가 가능한 것은 아니며, 후면 3개의 저층 빌딩이 방주를 지탱하고 있다. 그라운드 레벨을 포함 총 4층으로 구성되어 있으며 실내는 다양한 형태의 전시가 가능하도록 구성되어 있다. 중심에 위치한 방주의 좌우측에는 대형 패밀리 레스토랑을 비롯한 각종 소규모 음식점과 부스들이 위치하고 있다. 또한 방주의 후면 쪽에는 중소형 규모의 동물원이 운영되고 있다. 현재 아크 인카운터는 방주 외에도 바벨탑, 갈릴리 마을 등의 테마공간을 추후 조성할 계획을 갖고 있으며, 이를 위하여 약 800에이커 부지를 확보해놓은 상태이다.¹⁾

아크 인카운터의 목적성은 다음의 세 가지로 볼 수 있다. 첫째는 AIG의 홍보 및 창조과학 지식의 전파이다. AIG는 아크 인카운터를 통하여 창세기의 기록이 과학적 사실임을 증명할 것이라고 밝힌 바 있다.²⁾ 실제로 방주의 내부에는 인간의 탄생과 대홍수 사건, 방주의 구조, 홍수 후 인류의 확산 등과 관련된 창조과학 정보들이 텍스트를 비롯한 다양한 형태로 전시 되어있다. 둘째는 선교적 차원이다. AIG의 디렉터는 인터뷰를 통하여 아크 인카운터가 비기독교인들도 참여가 가능한 가족중심의 테마파크를 지향하고 있음을 밝혔다. 이는 비기독교인 가정들의 방문을 유도하여 자연스럽게 기독교적 가치관을 전달하려는 의도인 것으로 보인다. 셋째는 성경교육이다. 이 역시 디렉터가 직접 밝힌 바, 아크 인카운터는 성경 교육과 엔터테인먼트가 결합한 에듀테인먼트를 지향하고 있다. 각종 이벤트와 전시를 통하여 성경의 이야기를 전달하고 기독교적 가치관을 가르치고자 하는 것이다.³⁾

본 연구자가 직접 아크 인카운터를 방문하여 조사한 결과, 기능적으로 가장 두각을 나타내고 있는 부분은 성경교육적 측면이었다. 아크 인카운터는 노아의 이야기를 비롯한 성경의 이야기들을 테마파크라는 공간적 매체를 통하여 방문자들에게 효과적으로 전달하고 있다. 또한 방문자로 하여금 노아의 상황에 감정을 이입할 수 있는 상황을 조성함으로써 성경 이야기로의 강한 몰입을 이끌어낸다. 이는 일종의 스토리텔링을 활용한 성경교육의 한 형태로 볼 수 있으며, 특히 ‘공간’이라는 매개체를 활용하고 있다는 점에서 매우 유의미한 시사점을 지니고 있다고 보았다.

이러한 측면에서 보았을 때, 아크 인카운터가 성경 이야기를 공간에 입히고 전개하는 방식 즉 공간 스토리텔링을 분석하는 것은 성경을 교육하는 또 다른 방법을 개발하는 과정이 될 수 있을 것으로 생

1) http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=1347155 (검색일 2019.9.27.)

2) <https://sedaily.com/NewsView/1KYRF7F5DN> (검색일 2019.9.27.)

3) http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=1347155 (검색일 2019.9.30.)

각된다. 성경교육에 있어 스토리텔링의 적용은 이미 여러 차례 연구된 바 있으며 실제 현장에서도 활발히 수행되고 있다고 볼 수 있다. 또한 국내에 활성화 되어 있다고 볼 수는 없지만 몇몇 성경교육을 위한 공간 또한 조성되어 있는 것으로 파악된다. 예를 들어 구약의 성막을 구현해놓은 과산 국제성막훈련원, 마찬가지로 구약의 성막을 비롯하여 구약의 성물 및 예수의 생애관 등을 전시하고 있는 세계성막복음센터 등이 여기에 해당될 수 있을 것이다. 그러나 이러한 공간 스토리텔링을 적용하여 성경을 교육하는 방식에 대한 연구는 선행된 바 없는 것으로 확인된다. 때문에 공간 스토리텔링을 통한 성경교육 방식을 연구하는 것은, 기독교교육 방법론의 영역을 확대하는 것 뿐 만 아니라 다양한 기독교 문화콘텐츠의 개발에도 기여할 수 있을 것으로 보인다. 따라서 본 연구에서는 성경 교육의 관점에서 아크 인카운터의 스토리텔링을 분석하고, 기독교교육을 위한 공간 스토리텔링 기획 방안을 제시하고자 한다.

II. 성경교육과 스토리텔링

스토리텔링 연구자 최혜실은 이야기가 인류의 원초적인 기억저장장치로 기능했음을 주장한 바 있다. 문자가 없던 시절의 인류는 자신들의 근본을 후대에 전승할 필요가 있었고, 때문에 역사를 이야기의 형식으로 전달하게 된 것이다. 또한 생존을 위한 정보 역시 이야기를 통해 전달되었다. 이는 이야기가 인간이 기억하기에 좋은 구조를 갖추고 있기 때문에 가능한 것이었다(최혜실, 2011: 18-22). 이러한 주장을 전제로 한다면 교육하고자 하는 정보를 이야기화 하여 전달하는 ‘스토리텔링 교육방법’이 주목받고 있는 상황을 이해할 수 있다. 실제로 교육 현장에서는 오래 전부터 스토리텔링을 활용해 왔다. 백은미의 논문에 따르면 스토리텔링 교육방법은 다음과 같은 의미를 지니고 있다. 첫째, 개인적·공동체적 삶의 의미와 정체성 형성을 돕는다. 둘째, 인간 내면의 치유와 통합을 유도하여 전인적인 교육을 가능하게 한다. 셋째, 특별한 훈계나 설명이 필요 없이 인간의 도덕적 감수성과 상상력을 향상시킨다. 넷째, 각기 다른 개인, 인종, 문화와 관련하여 다양성을 배울 수 있도록 한다. 다섯째, 매체의 변화에 따라 새로운 방식으로 개발될 무한한 가능성을 지니고 있다는 점이다(백은미, 2009: 399-421). 이러한 점에서 기독교교육의 현장 역시 스토리텔링을 긍정적으로 수용되어왔다. 특히 성경의 75%가 이야기로 형성되어 있으며, 스토리텔링의 형태로 전달되어 왔다는 사실은 기독교교육에서 스토리텔링 활용의 필연성을 확인시켜 준다(김영래, 2017: 160). 이에 다수의 연구자들은 기독교교육과 스토리텔링에 대한 연구들 진행한 바 있다. 선행 연구들을 크게 둘로 분류할 수 있는데, 한 부류는 기독교교육에 있어 스토리텔링 도입의 필요성 및 가능성에 대하여 논의한 연구이며(백은미, 2009; 전영미, 2011; 김영래, 2013; 안진옥: 2015;) 다른 한 부류는 기독교교육 현장에서 스토리텔링을 활용할 수 있도록 방안을 제시한 연구(최승희, 2010; 채진영, 2012; 이양숙, 2013; 유은영, 2014; 정희정, 2014; 김도훈, 2015; 유광진, 2015; 최영현, 2016; 김영래, 2017; 양금희, 2018)이다. 선행 연구의 검토를 통해 확인할 수 있는 사실은 첫째, 스토리텔링의 교육적 활용은 학계 내에서 보편적인 공감대를 형성하고 있다는 점이다. 둘째, 폭 넓게 동의를 얻고 있는 것에 비하여 실제 활용방안과 관련한 연구가 다양한 분야에 걸쳐 이루어지고 있지는 못하고 있다는 사실이다. 현재까지 이루어진 활용방안 연구는 설교를 포함한 구술적인 방식과 교재 등을 통한 텍스트적 표현 방식에 집중되어 있는 것으로 확인된다. 파워포인트나 프레즐 등의 디지털미디어의 활용 방안을 제시한 연구들이 존재하긴 하나 구술 스토리텔링의 보조적 차원에서 다루어지고 있다.

이에 본고에서는 기존과는 다른 방식의 스토리텔링을 제시하고자 한다. 영상과 게임, 프로그램 등 다

양한 콘텐츠의 스토리텔링을 활용한 교육적 논의가 가능할 것으로 보인다. 특별히 그 중에서도 성경교육을 위한 공간 스토리텔링 전략에 초점을 맞추고자 한다. 공간 스토리텔링의 기본 원리는 과거의 경험으로서의 스토리텔링과, 해당 공간에 진입한 방문자가 스토리텔링을 상기하는 동시에 자신의 체험을 만들어가는 일종의 상호작용이라고 할 수 있다(최혜실, 2008: 685-704). 이러한 공간 스토리텔링의 일차적 목적은 공간에 삽입된 이야기에 방문자들을 몰입·참여시켜 소통을 이루는 것이다(김태룡·김기덕, 2019: 99). 온전한 소통을 이루기 위해서는 해당 이야기의 특성을 지닌 다양하고 독특한 경험 요소를 공간 안에 효율적으로 배치해야 한다(안승범·최혜실, 2012: 210). 이러한 계획이 이루어졌을 때에 해당 공간은 방문자로 하여금 그곳에 담긴 이야기를 온 몸의 감각을 통해 총체적으로 경험하게 하는 진정한 의미의 공간콘텐츠가 될 수 있는 것이다. 따라서 이러한 공간 스토리텔링을 통한 성경교육은 참여자의 흥미와 이야기로의 몰입, 체험적 활동을 유발하여 성경의 내용 및 기독교적 가치관을 인지시키는데 매우 유효할 것으로 생각된다. 때문에 이러한 공간 스토리텔링의 연출과 이를 기반으로 공간 콘텐츠를 창출할 수 있는 기획 방안이 마련되어야 할 것으로 보인다. 이를 마련하기 위해서는 기존의 사례를 분석하여 그 안에 내재되어있는 전략을 도출할 필요가 있다. 다음의 장에서는 노아의 방주를 테마로 지닌 ‘아크 인카운터’의 스토리텔링을 분석할 것이다. 앞서 주지해야 할 점은 아크 인카운터가 방문객들로 하여금 공간에 입혀진 성경의 이야기에 ‘몰입’시키는 전략에 초점을 맞춰 분석을 진행할 것이라는 사실이다. 이를 위하여 몰입과 관련한 연구자인 칙센트미하이와 로제 카이와 등의 이론을 경유할 것이다.

III. 아크 인카운터에 나타나는 몰입형 스토리텔링 구조 분석

1. 목표의식과 성취감 제공을 통한 몰입 유도

다소 주관적인 체험을 바탕으로 한 평가이긴 하나, 아크 인카운터는 방문자에게 강한 몰입감을 선사한다. 성경의 이야기를 소재로 활용하여 강렬한 장소감을 형성하고 방문자들을 참여시키는 아크 인카운터의 스토리텔링은 기타 유사 공간의 창조에도 유효한 참고사례가 될 수 있을 것이다. 이러한 아크 인카운터가 방문자들을 이야기에 몰입시키는 과정을 칙센트미하이의 관점에서 분석하면 유의미한 기획 방안이 도출될 수 있을 것으로 보인다.

칙센트미하이(Mihali Csikszentmihalyi)는 인간의 몰입 경험과 관련하여 다수의 연구를 수행한 바 있다. 그는 의식이 질서 있게 구성되어 인간의 주의를 목표만을 위해 자유롭게 사용되는 상태를 플로우(Flow) 경험이라고 명명하였다(Mihali Csikszentmihalyi, 2004: 87). 이는 ‘최적 경험’이라고도 불리며 국내에서는 ‘몰입’으로 번역된다. 몰입 상태의 인간은 행동과 인식이 통합되어 지속하고 있는 일에 주의를 집중시킬 수 있다. 이 때 인간은 한정된 자극에만 집중하게 되며 그 외의 요소들은 ‘외부 세계’로 분류하여 인지하지 않게 된다(Mihali Csikszentmihalyi, 2003: 93-98). 때문에 공간에 입장한 방문자들에게 몰입의 조건을 갖추어 주는 것은, 공간에 삽입된 이야기를 각인시키기 위한 필수적인 요건이라고 볼 수 있을 것이다. 그렇다면 어떠한 방식으로 몰입을 유도할 것인가에 대한 고민이 발생한다. 이 또한 칙센트미하이의 논의에서 답을 찾아보고자 한다. 그는 몰입의 상태로 진입하기 위해서는 행위자에게 주어지는 목표가 명확하고, 활동의 결과를 즉각적으로 확인할 수 있는 상황이 갖춰져야 한다고 말한다(Mihali Csikszentmihalyi, 2006: 45-48). 여기에서 행위자에게 주어지는 목표는 해당 활동으로 인한 외적인 보

상의 획득이 아닌, 그 활동 내부에 존재해야 한다. 칙센트미하이이는 이와 관련하여 ‘자기목적적 경험’이라는 개념을 제시한다. 행위자가 해당 활동을 다른 보상이나 이익을 고려하지 않고 그 행위 자체를 목적으로 수행하는 활동을 말한다. 이때 행위자는 고려하지 않아도 내적인 보상을 자연스럽게 획득하게 된다. 여기에서 말하는 내적인 보상이란 참여감, 즐거움, 자발적 통제감 등의 획득이다(Mihali Csikszentmihalyi, 2004: 132-135). 따라서 공간에 입장한 방문자들로 하여금 스스로 공간을 장악하고자 하는 도전의식을 불러일으키는 것이 중요하며, 성경의 이야기적 요소들을 효과적으로 배치하여 목표의 설정을 유도하는 것이 중요한 과정이라고 할 수 있겠다. 또한 칙센트미하이이는 피드백의 중요성을 강조했는데, 이 때 피드백의 종류는 활동에 따라서 상이할 수 있다. 그가 제시한 예시에는 체스를 두며 형세의 유불리를 확인 하는 것, 등산가가 등반 중 자신의 위치를 확인하는 것 등이 포함된다(Mihali Csikszentmihalyi, 2006: 45-46). 결국 종류와 관계없이 자신이 원하는 목표를 성공적으로 이루어나가고 있다는 성취감을 수시로 제공하는 것이 중요하다고 할 수 있겠다. 이에 근거하여 스토리텔링을 구성한다면, 공간에 이야기를 논리적으로 전개하여 방문자가 그것을 단계적으로 밟아나갈 수 있도록 유도하고 인과적인 이해를 통한 성취감의 획득이 가능한 동선의 구축이 필요하다 하겠다.

아크 인카운터는 노아 이야기 요소의 효과적인 배치를 통하여 방문자로 하여금 방주를 탐험의 대상으로 인지시키고 있다. 아크 인카운터의 방주의 위치는 외부 출입구로부터 차량으로 약 5분 정도의 거리를 갖는다. 방문자들은 외부출입구에 위치한 버스 정류장에서 셔틀 버스를 타고 방주로 이동하게 된다. 이 때 산골짜기의 굽이진 길을 통과하게 되는데, 이 과정에서 대자연 속에 위치한 거대한 방주의 존재를 인식하게 된다. 이는 대홍수의 종료 후 방주가 아라랏 산에 정박하였다는 성경의 내용을 연상시키며 방문자 스스로가 아라랏 산으로 진입하고 있는 심상을 갖도록 유도한다. 또한 버스에서 하차한 방문자들은 연못과 방주를 중심으로 하는 마을 형태의 공원을 마주하게 된다. 이는 방주에서 하선한 노아의 가족들이 정착하여 촌락을 구성한 것과 같은 이미지를 형성하여 노아 시대의 한 시점으로 이동한 것과 같은 감정을 느끼게 한다. 무엇보다 파크 한 가운데 위치한 방주는 아크 인카운터의 랜드마크로 기능하며 공간의 정체성을 입힌다(Kevin Lynch, 2003: 74). 성경의 기록을 그대로 구현한 방주는 그 존재만으로도 압도적인 장소성을 형성한다. 푸코의 개념을 빌어 표현하자면, 방문자는 방주를 목도함과 동시에 그곳이 우리가 실제로 살아가고 있는 장소와는 질적으로 다른 장소이며 모든 장소의 바깥에 위치한 공간임을 깨닫게 된다(Michel Foucault, 2004: 47). 또한 자체적으로 제작한 듯한 30분 정도 길이의 배경음악이 방주 내외부에서 반복 재생된다. 아프리카 및 중동의 전통악기와 음계를 사용하여 먼 과거의 시대적 감성을 형성하며, 장엄한 오케스트라를 활용하여 대서사시적 이야기로의 몰입을 유도한다. 곡이 진행되면서 진중하고 회망적인 사운드로의 전환을 통해 미지의 모험과 새로운 시작에 대한 기대감을 갖게 한다. 이는 노아 이야기의 전체적인 맥락인 혼란-심판-구원을 음악적으로 구현한 것으로 보인다. 이러한 음악의 활용을 통해 공간 전체에 모험적인 분위기를 조성한다.

위와 같은 전략들은 방문자로 하여금 방주와 그곳이 위치한 파크 전체를 탐구의 대상으로 인식하도록 유도하고, 해당 공간을 완전히 이해하고자 하는 지적·체험적 욕구를 유발시킨다. 이는 자연스럽게 방문자의 모험감 증대로 이어진다. 결과적으로 아크 인카운터는 노아 이야기의 요소들을 활용하여 모험적 이미지를 구축하고 이질적인 공간을 형성하여 방문자들이 방주에 대한 지적이고 체험적인 이해를 목표의식으로 가질 수 있도록 견인하고 있다고 볼 수 있다.

또한 방주 내부의 동선은 지속적인 피드백이 가능한 구조를 갖추고 있어 방문자가 수시로 성취감을

획득할 수 있도록 돕고 있다. 방주의 내부 구조는 그라운드 레벨과 지상 3층으로 구성되어 총 4층을 이루고 있다. 동선 상으로는 지상 1층으로 입장하여 3층까지 상승한 후 그라운드 레벨로 하강하여 퇴장하는 구조를 갖는다. 본 구조물은 중앙통로로 연결된 나선형의 구조를 갖추고 있기 때문에 방문자는 1층에서부터 3층까지 상승 이동해야 함을 쉽게 알 수 있다. 이 때 방문자는 방주 내의 스토리를 단계적으로 이해해 나아가야 함을 깨닫게 된다. 실제로 방주의 이야기는 층별로 테마를 가지며 순차적으로 전개된다. 구조적으로 분류하였을 때 방주의 1층은 '홍수의 시작', 2층은 '방주의 기술', 3층은 '홍수 이후'라는 테마를 가지고 있다. 하지만 방문자에게 전달되는 메시지를 기준으로 분류하면 총 5개의 단계로 나눌 수 있다. 1단계는 방문객을 방주 공간에 몰입시키는 것을 통하여 스스로 방주 안에 입장하였음을 인식시키고 방주 탐험에 대한 동기를 부여한다. 2단계에 해당하는 구간에서는 노아의 방주와 관련한 배경 지식과 방주의 의미에 대한 설명이 이루어진다. 3단계에서는 방주와 십자가의 의미적 중첩이 시도된다. 즉 오늘날 예수 그리스도에 대한 신앙을 갖는 것은, 노아 시대 당시 방주에 탑승하는 것과 마찬가지로 구원에 이를 수 있는 유일한 방법이라는 기독교적 구원관을 제시하고 있는 것이다. 4단계에서는 대홍수에 대한 변증을 통하여 방문객들이 방주의 이야기를 설화로 취급하지 않고 역사적 사실로 인식하도록 유도한다. 결말에 해당하는 5단계에서는 성서 박물관과 복음적 그래픽 노블의 전시를 통하여 방문객의 신앙적 결단을 요구한다. 이후 통로는 그라운드 플로어에 있는 상품점으로 연결된다. 이야기의 정점을 확인한 후 하강하는 방문객들은 긴장의 완화를 경험하게 된다. 또한 상품점의 상품들을 바라보며 방주 내의 경험을 회상하고 각인하게 된다.

방주 내부의 스토리텔링은 방문자가 단계별로 성취감을 획득해 나갈 수 있는 논리적이고 인과적인 구조를 갖추고 있다. 방주의 이야기를 체험하는 과정에서 각 단계 내지는 각 층의 과제를 해결하며 상위단계로 진입하는 느낌을 받을 수 있다. 또한 전 단계의 이야기에 대한 이해를 바탕으로 새로운 단계의 이야기를 수용하는 과정을 통해 스스로 성취하고자 하는 목표가 달성되어가고 있음을 인지하게 된다. 이렇게 아크 인카운터는 방문자에게 목표의식을 심어주고 피드백을 통한 성취감을 제공함으로써 공간의 이야기에 효과적으로 몰입시키고 있다고 볼 수 있다.

2. 성서 공간에 대한 창조적 모방과 역할 체험 제공

칙센트미하이는 자기목적적 활동의 구조에 대한 논의를 전개하기에 앞서 로제 카이와의 이론을 소개한 바 있다. 물론 칙센트미하이가 카이와의 이론을 보다 세분화 할 필요가 있음을 주장하긴 했으나 카이와의 놀이 유형론이 자기목적적 활동의 세분화에 크게 기여하였음을 밝히고 있다(Mihali Csikszentmihalyi, 2003: 73-86). 로제 카이와는 인간의 '놀이'와 관련하여 근원적이고도 유의미한 분류를 시도한 바 있다. 그는 규칙을 바탕으로 한 경쟁 형태의 놀이를 '아곤(Agon)', 불확실한 상황에서 요행과 우연을 기대하는 확률게임을 '알레아(Alea)', 흉내와 모방을 통한 놀이를 '미미크리(Mimicry)', 스틸이나 현기증의 등의 유발을 통해 인지 기관의 혼란을 즐기는 놀이를 '일링크스(Ilinx)'로 구분하였다(Roger Caillois, 1994: 36-39). 아크 인카운터의 스토리텔링을 체험하는 것이 자기목적적 활동이라고 보았을 때, 이 활동은 카이와의 유형론 중에서도 미미크리의 체계를 기반으로 한다고 볼 수 있다. 미미크리는 현실을 은폐하고 제2의 현실을 모의하는 것이다. 그리고 스스로가 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것으로 성립된다. 이 때 활동의 당사자는 자신을 자기가 아닌 다른 존재로 믿고 일시

적으로 다른 인격을 가장한다. 이러한 미미크리는 일종의 상상이며 창작활동으로도 볼 수 있다(Roger Caillois, 1994: 46-52). 특정 공간 안에 미미크리의 구현이 잘 이루어졌을 경우, 방문자는 보다 쉽게 일상과 스스로를 유리시키고 현재 속한 시공간에 몰입할 수 있게 될 것이다. 또한 가공의 세계를 창조적으로 모방하는 공간의 연출은 일탈감과 비일상성을 형성(김희진·안태기, 2016: 61-62)하여 교육대상자의 흥미 유발에도 유효할 것이다.

아크 인카운터의 방주 내부는 제2의 현실을 효과적으로 구현하고 있다. 이곳에 입장한 방문자들은 노아 본인 혹은 노아의 방주에 탑승한 어느 누군가로 자신을 이입하게 된다. 이러한 의도가 가장 뚜렷하게 나타나는 지점은 바로 1층의 도입부다. 방주에 입장하자마자 딱딱뜨리게 되는 이곳에는 소형 목재 케이스와 식량 보관용 항아리들이 빼곡하게 채워져 있다. 호롱불을 형상화한 조명이 설치되어 있어 실내를 희미하게 밝히고 있다. 케이스 속에는 음향기기가 설치되어 있어 설치류 등의 작은 짐승들의 울음소리 및 발톱 긁는 소리가 재생된다. 또한 전체 스피커를 통해서 거친 바람과 파도 소리가 울려 퍼진다. 본 연구보다 앞서 아크 인카운터에 대한 연구를 수행한 네바다 라스베이거스 대학의 Emma Frances Bloomfield는 이러한 소통방식에 대하여 방문자들의 공포를 유발하고 긴장감을 조성하여 성서의 권위를 확보하고 있다고 평가한 바 있다(Emma Frances Bloomfield, 2017: 274-275). 그의 연구는 다소 비판적 입장에서 이루어진 경향이 있는데, 스토리텔링 내지는 미미크리의 차원에서 볼 때 이러한 방식은 비일상적 분위기와 이계감을 조성하여 방문자들의 몰입에 큰 효과가 있다고 할 수 있다. 이러한 사실적 공간의 재현은 방주 곳곳에서 발견된다. 특히 중대형 동물들을 가두고 있는 대형 케이스와 노아와 가족들의 생활공간 및 작업실을 구현해 놓은 곳이 그러하다. 이러한 장치들은 방문자가 노아의 시점을 직접 체험할 수 있는 기회를 제공하며, 당시의 관점을 바탕으로 한 노아 이야기에 대한 새로운 이해를 유도한다.

또한 아크 인카운터는 외부와의 시각적 연결을 완전히 차단하고 있음을 알 수 있다. 방주 내부에서는 외부를 전혀 바라볼 수 없으며, 방주 외부 역시 산지로 둘러싸여 있어 일상적인 공간과의 단절을 이루고 있다. 이는 방문객의 일상적인 관념을 차단하여 오로지 현재에만 몰입할 수 있도록 돕는다. 결론적으로 아크 인카운터는 제2의 세계에 대한 사실적인 구현을 통하여 방문자들을 새로운 세계로 진입시킨다고 볼 수 있다. 또한 방문자들로 하여금 스스로 가상의 역할을 부여하도록 유도하여 당대 인물의 시점으로 성경의 사건을 체험시킨다. 이를 통하여 방문자의 흥미를 유발하고 성경의 이야기에 몰입시키고 있는 것이다.

3. 기독교 세계관을 바탕으로 한 통합적 스토리텔링의 구성

아크 인카운터의 핵심 소재는 창세기 6장부터 9장 사이에 기록된 노아 이야기라고 할 수 있다. 아크 인카운터에서는 노아의 방주 이야기를 메인 테마로 놓고 각각의 성경 속 이야기들을 서브 테마로 활용하고 있다. 주목할 만한 부분은 신약의 예수 그리스도의 이야기와의 연계를 공간적으로 구현하였다는 점이다. 방주의 2층의 선미 부분에는 대형 출입문이 설치되어 있다. 실제 출입구는 별개로 존재하지만 방주 안의 스토리상에서는 본문이 방주의 주 출입구가 된다. 이 문에는 십자가 형태의 조명이 비춰지고 있다. 측면에 설치된 설명문에는 요한복음의 한 구절인 “내가 문이니 누구든지 나로 말미암아 들어가면 구원을 받고 또는 들어가며 나오며 꼴을 얻으리라(요한복음 10장 9절)”가 기록되어 있다. 이를 통하여

방주와 십자가가 공통적으로 갖는 구원의 의미에 대하여 설명하고 있다. 또한 성탄절 시즌에는 야간 이벤트로 '경이로운 만남(Encounter the wonder)'이라는 영상이 상영된다. 이는 방주의 측면을 스크린으로 사용하여 미디어 파사드 형식의 공연으로 이루어진다. 이 때 상영되는 영상의 내용은 천지창조부터 대홍수 사건을 포함, 예수 그리스도의 부활까지를 다루고 있다. 중요한 것은 마지막 부분에서 노아의 방주가 해체되었다가 십자가로 재조립되고, 다시 방주의 문에 새겨지는 장면이 등장한다는 것이다. 이렇듯 아크 인카운터는 방주와 십자가와의 상관관계를 반복하여 전달함으로써 기독교적 구원관을 강조하고 있다.

아크 인카운터는 예수 그리스도와 관련된 스토리 외에도 창세기에 기록된 인류의 탄생과 타락 이야기, 여호수아서에 기록된 요단강 도하를 기념하는 12개의 돌, 홍수 후 바벨탑 사건 등 다양한 성경 이야기들을 서브 테마로 활용하고 있다. 이는 창조-타락-구속으로 설명되어지는 기독교적 세계관을 바탕으로 여러 시대에 걸쳐 발생한 사건과 인물, 이야기들을 다양한 매체 및 표현 방식을 통해 한 공간에 펼쳐놓고 있는 것이다. 이러한 모습은 오늘날 문화콘텐츠의 주된 스토리텔링 방식 중 하나인 트랜스미디어 스토리텔링과 매우 닮아있다. 트랜스미디어 스토리텔링의 개념을 최초로 제시한 헨리 젠킨스의 논문에 따르면, 트랜스미디어 스토리텔링이란 각각의 새로운 텍스트가 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각 전체 스토리에 가지 있는 기여를 하는 방식을 말한다(Henry Jenkins, 2008: 149). 하나의 이야기가 여러 가지의 이야기로 확장되는 동시에 모든 이야기는 하나의 통합된 세계관을 이루는 것이다. 물론 이러한 트랜스미디어 스토리텔링은 경제적 이익창출을 극대화하는 산업적 전략의 일환으로 시도되는 것이 보통이다. 그러나 인간의 이야기 경험 확장, 향유 방식의 다양화, 참여적 대중의 확대 등(한혜원, 2015: 18-19) 이야기의 문화적 가치를 확대하는 면 또한 지니고 있다. 이러한 차원에서 기독교적 문화콘텐츠의 트랜스미디어 스토리텔링의 가능성 또한 타진할 필요가 있다고 생각된다. 물론 적확하게 일치하는 것은 아니지만 아크 인카운터에서는 이러한 트랜스미디어 스토리텔링의 양상이 유사하게 나타난다. 아크 인카운터는 일관된 세계관을 바탕으로 하여 다양한 형식(영상, 조형물, 이미지, 텍스트 등)에 각기 다른 성경의 이야기들을 탑재하여 통합적으로 풀어내고 있다. 이러한 방식은 방문자로 하여금 다수의 성경 이야기들을 파편적으로 습득하는 것이 아닌 통합적이고 연계적인 것으로 인식하도록 유도하고 있다. 성경에는 수많은 이야기들이 포함되어 있지만 '인류를 향한 하나님의 구원 역사'라는 하나의 거대한 주제로 통합될 수 있다. 이렇게 성경의 다양한 이야기들을 다층적으로 활용하고 이를 정합적으로 연결하여 '성경 스토리 월드'를 공간 내에 구축하는 방식은 방문자들에게 기독교적 구원관 및 세계관을 인식시키는데 있어 매우 유효할 것으로 보인다.

IV. 결론

이상 아크 인카운터가 성경교육을 위하여 방문자들을 공간에 삽입된 이야기에 몰입시키는 전략에 초점을 맞춰 분석을 진행하였다. 이에 성경교육을 위한 공간 스토리텔링 기획 방안을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 목표의식과 성취감의 제공을 통하여 이야기에 몰입시키는 것이다. 성경 이야기의 다양한 요소들의 활용을 통해 모험적 이미지를 구축하고 이질적인 공간을 형성하여 방문자들이 공간에 대한 지적이고 체험적인 이해를 목표의식으로 가질 수 있도록 유도해야 한다. 또한 방문자가 단계별로 성취감을

획득해 나갈 수 있는 논리적이고 인과적인 동선 구조를 구축하고, 피드백을 통한 성취감을 제공함으로써 공간의 이야기에 효과적으로 몰입시킬 필요가 있다.

둘째, 성서 공간을 창조적으로 구현하고 그와 관련된 역할 체험의 기회를 제공하는 것이다. 성서 공간을 모방하되 창조적이고 사실적으로 구현하여 방문자에게 성경 인물의 시각을 제공해야 한다. 또한 그들이 성경 인물의 시점에서 성경의 사건을 체험할 수 있어야 한다. 또한 일상공간과의 완전한 차단을 이루어 방문자들이 공간 내부의 스토리에 흥미를 가지고 몰입할 수 있도록 유도할 필요가 있다.

셋째, 기독교 세계관을 바탕으로 하여 통합적 스토리텔링을 구성하는 것이다. 메인 테마가 되는 하나의 이야기를 설정한 후, 다양한 성경 이야기들을 각종 매체로 표현하여 메인 스토리와 의미적인 연계를 이루어내는 방식이다. 이를 통하여 방문자는 기독교적 세계관을 이해하고 성경의 여러 이야기들을 통합적으로 수용할 수 있게 될 것이다.

이렇게 도출된 스토리텔링 전략들은 추후 성경교육을 위한 공간을 구축할 때에 유의미한 참고자료로 기능할 수 있을 것이다. 다만 아쉬운 것은 개교회 및 사역단체에서 스토리텔링 원리를 활용하여 공간을 구축할 수 있는 구체적이고 실천적인 방안까지는 제시하지 못하였다는 점이다. 이 부분에 대해서는 후속 연구를 통하여 실제적이고 현장지향적인 방향으로 이론을 세공해나가도록 하겠다.

참고문헌

한국문헌

- 김도훈 (2015) “포스트모던 시대의 효과적인 설교 패러다임의 대한 연구: 스토리텔링 (Storytelling)을 중심으로.” 석사학위논문. 서울신학대학교.
- 김영래 (2013). “디지털 스토리텔링과 기독교교육: 공감적 이야기 공유를 통한 신앙교육의 모색.” 『신학과 세계』. 78. 435-463.
- 김영래 (2017). “스토리텔링과 기독교교육: 스토리텔링을 통한 성경교육 연구.” 『신학과 세계』. 91. 159-186.
- 김태룡·김기덕 (2019). “성서 스토리텔링을 적용한 공간콘텐츠 기획 전략.” 『종교문화연구』. 32. 93-118.
- 김희진·안테기 (2016). 『테마파크 이론과 실제』, 서울: 새로미.
- 백은미 (2009). “기독교 공동체 안에서 스토리텔링 교육방법 모색.” 『한국기독교신학논총』. 65(1). 399-421.
- 안승범·최혜실 (2012). “‘쁘띠 프랑스’의 스토리텔링 전략에 관한 연구.” 『외국문학연구』. 45. 205-228.
- 안진욱 (2015) “성경스토리텔링을 통한 이슬람문화권 어린이선교전략.” 석사학위논문. 총신대학교.
- 양금희 (2018). “성경 속의 스토리텔링을 통해서 보는 이야기하기 방법에 관한 고찰.” 『장신논단』. 50(2). 329-357.
- 유광진 (2015) “성경적 스토리텔링을 활용한 내러티브 본문 설교의 원리 및 실제.” 박사학위논문. 총신대학교.
- 유은영 (2014) “성경 스토리텔링 사례 분석을 통한 선교 방안: 필리핀 마닐라 지역의 성경공부 교재를 중심으로.” 석사학위논문. 백석대학교.
- 이양숙 (2013) “어린이 설교의 효과적인 전달 방안 연구 : Storytelling설교를 중심으로” 석사학위논문. 목원대학교.
- 전영미 (2011). “디지털 스토리텔링의 종교교육적 활용.” 『기독교교육정보』. 28. 143-166.
- 정희정 (2014) “교회학교에서의 스토리텔링 활용: 학령 전 어린이 중심으로.” 석사학위논문. 백석대학교.
- 채진영 (2012) “디지털 스토리텔링의 기독교적 적용 가능성 탐색.” 석사학위논문. 총신대학교.
- 최승희 (2010) “선교 목적 한국어 교육을 위한 성경 스토리텔링의 효과 연구.” 석사학위논문. 경희대학교.
- 최영현 (2016) “스토리텔링과 프레지를 이용한 교양 성경 교수법 연구.” 『대학과 선교』. 31. 7-40.
- 최혜실 (2008). “스토리텔링 이론 정립을 위한 시론.” 『국어국문학』. 149. 685-704.
- 최혜실 (2011). 『스토리텔링 그 매혹의 과학: 이야기의 본질과 활용』. 파주: 한울 아카데미.
- 한혜원 (2015). “트랜스미디어+스토리텔링: 스토리를 통한 생성적 융합.” 『트랜스미디어 스토리텔링』. 13-30. 서울: 이화여자대학교출판문화원.

서양문헌

- Emma Frances Bloomfield (2017). "Ark Encounter as Material Apocalyptic Rhetoric: Contemporary Creationist Strategies On Board Noah's Ark." *Southern Communication Journal* 82(5). 263-277.
- Henry Jenkins (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 김정희원 역 (2008) 『컨버전스 컬처』. 서울: 비즈앤비즈.
- Kevin Lynch (1960). *The Image of the City*. 한영호·정진우 역 (2003). 『도시환경디자인』. 서울:광문각.
- Michel Foucault (2012). *Le Corps Utopique, Les Heterotopies*. 이상길 역 (2014). 『헤테로토피아』. 서울: 문학과지성사.
- Mihali Csikszentmihalyi (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. 이삼출 역 (2003). 『몰입의 기술』. 서울: 더블어책.
- Mihali Csikszentmihalyi (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. 최인수 역 (2004). 『Flow』. 서울: 한울림.
- Mihali Csikszentmihalyi (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. 이희재 역 (2006). 『몰입의 즐거움』. 서울: 해냄.
- Roger Caillois (1958). *Les Jeux et les Hommes*. 이상률 역 (1994). 『놀이와 인간』, 서울:문예출판사.

기타 문헌

- http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=1347155 (검색일 2019.9.27.)
LA중앙일보 2012.1.31.일자. "켄터키주 초대형 테마파크 '아크 인카운터'"
<https://sedaily.com/NewsView/1KYRF7F5DN> (검색일 2019.9.27.)
서울경제 2016.7.6.일자. "길이 155m·폭 26m...위용 드러낸 '노아의 방주'"