

## 기독교교육을 위한 성서 스토리텔링 공간 기획 연구 - 미국 켄터키의 ‘아크 인카운터’ 사례를 중심으로 -\*

**A Bible Storytelling Spatial Planning Study for Christian Education  
- Focused on 'Ark Encounter' Case in US Kentucky -**

김태룡 (Tae-Ryong Kim)\*

### ABSTRACT

The purposes of this study are insisting the necessity of establishing spatial contents for Bible education and proposing storytelling strategies for the education. When it comes to Christian education, the validity of storytelling already has extensive consensus from academic circles and learning environments. However, the studies on education methodology using storytelling were conducted based on narrow viewpoint and there is no study on spatial contents. When taking into account the strengths of spatial contents, it is necessary to use it in education. Therefore, after analyzing 'Ark Encounter' - a space under the theme Noah's Ark - from the viewpoint of storytelling, spatial storytelling measures for Bible education were derived. As a result, this study proposed that voluntary goal setting should be promoted through effective arrangement of Bible stories, sense of achievement should be obtained by encouraging cognitive understanding when it comes to movement lines, establishing a Bible world which is different from the reality, and inducing educators to be immersed in Bible characters.

**Key words :** Bible storytelling, Bible spatial contents, Christian education, Bible education, Ark encounter, Christian cultural contents

---

\* 2019년 12월 25일 접수, 2020년 01월 15일 최종수정, 01월 22일 게재확정

\*\* 건국대학교(Konkuk University) 상허교양대학 강사, 서울시 광진구 능동로 120, ryongworld@hanmail.net  
이 논문은 제 36회 기독교학문학회 추계학술대회(2019. 10. 26.)에서 발표한 ‘기독교 교육을 위한 성서 스토리텔링 공간 기획 연구’를 수정·보완한 것임.

## 1. 서론

문자가 없던 시절의 인류는 자신들의 역사 및 생존을 위한 지식 등을 전달하기 위해 ‘이야기’를 사용하였다. 이는 이야기가 인간이 기억하기에 좋은 구조를 갖추고 있기 때문에 가능한 것이었다. 이야기는 인류의 원초적인 기억저장장치로 기능해왔으며(최혜실, 2011: 18-22), 이러한 이야기의 기능적 측면은 현대에도 지속되고 있다. 부모들은 어린 자녀들에게 삶의 가장 소중한 가치들이 무엇인지 동화를 통해 전달한다. 인류는 같은 실수를 반복하지 않기 위해 역사 이야기에서 그 교훈을 찾는다.

오늘날 예수 그리스도를 따르는 성도들 역시 이야기에서 자신의 삶의 방향을 찾는다. 그 이야기들은 ‘성경’이라는 이름의 책으로 엮여 우리들에게 읽혀지고 있다. 성도들은 성경에 기록된 이야기들을 단순히 읽는 것에서 그치지 않고 자신의 삶에 적용하기 위해 노력한다. 그렇기 때문에 성경에 기록된 이야기들은 과거의 것이 아닌 늘 현재적인 것이 된다.

성경의 대부분은 이야기로 구성되어 있다. 이야기책이라고 봐도 무방할 정도의 서사적 형식을 갖추고 있다. 그렇기 때문에 성경을 교육하는 과정에 있어 성경에 내포된 하나님의 뜻을 해석하여 가르치는 것 보다 성경 이야기를 들려주고 인지시키는 단계가 선행되기 마련이다. 한국 교회는 오래 동안 성경의 이야기를 다음세대들에게 효과적으로 전수하기 위해 다양한 방식을 시도해왔다. 가장 전통적인 방식이라고 할 수 있는 설교 및 교재를 활용하는 방식부터 이미지, 인형극, 연극, 영상물 등 문화예술을 통한 교육 또한 이루어져왔다. 2000년대 들어서는 ‘스토리텔링’의 개념이 도입되며 스토리텔링을 활용한 성경 교육과 관련한 담론들이 형성되기도 하였다. 하지만 현재 기독교교육 현장에서 이러한 다양한 형태의 교육들이 활발히 시도되고 있는가에 대해서는 재고의 여지가 있다.

필자 역시 교회학교에서 청소년들을 대상으로 기독교 교육을 행하고 있는 입장에서, 실제 현장에서 절감하고 있는 것은 다음세대들에 대한 성경교육 방식의 확대가 필요하다는 것이다. 이미 교회문화의 수준이 일반 대중문화에 미치지 못하는 현 상황에서 다음세대의 시선을 다시 성경으로 돌리기란 요원한 과제가 되어버렸다. 그들이 성경의 이야기를 주목하고 체화하도록 유도하기 위해선 기존에 수행되던 교육방식을 강화하는 한편 그 세대가 공유하는 문화적 취향이 반영된 형태의 교육과정 개발이 필요할 것으로 보인다. 여기서 주지해야할 점은 그들의 문화적 욕구가 항상 선한 것만은 아니며, 교회문화가 반드시 대중문화를 모방해야하는 것은 아니라는 것이다. 그럼에도 불구하고 성경 교육방식의 다양화를 주장하는 것은 다음세대에 대한 배려이자 기독교문화콘텐츠 개발의 차원에서도 반드시 필요한 과정이기 때문이다. 높은 수준의 기독교 문화의 개발은 하나님 나라를 넓히는 하나의 방법이 될 수 있다(신국원, 2002: 177).

따라서 본 연구를 통하여 성경교육 다각화의 필요성을 주장하는 동시에 기존과 차별화되는 성경교육 방안을 제시하고자 한다. 이에 미국 켄터키주 윌리엄스타운에 위치한 ‘아크 인카운터(Ark

Encounter)'에 주목하고자 한다. 2016년 7월 개장한 아크 인카운터는 창세기에 기록된 노아 이야기를 주제로 갖는 성서 테마파크라고 할 수 있다. 관계자가 언론 인터뷰를 통해 밝힌바 아크 인카운터는 성경 교육과 엔터테인먼트가 결합된 에듀테인먼트를 지향하고 있으며, 각종 이벤트와 전시를 통하여 성경의 이야기를 전달하고 기독교적 가치관을 가르치고자 하는 목적을 지닌다.<sup>1</sup> 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 유의미한 시사점을 지니고 있다. 그렇기 때문에 아크 인카운터는 '공간 스토리텔링'이라는 차별화된 방식으로 성경 이야기를 교육하고 있는 사례의 전범으로 제시될 수 있다.

아크 인카운터가 성경 이야기를 공간에 입히고 전개하는 방식을 분석하는 것은 공간을 활용하여 성경을 교육하는 새로운 방법을 개발하는 과정이 될 수 있을 것이다. 그 수가 많지는 않지만 국내에도 몇몇 성경교육을 위한 공간이 조성되어 있는 것으로 확인된다. 예를 들어 구약의 성막을 구현해놓은 괴산 국제성막훈련원, 마찬가지로 구약의 성막을 비롯하여 구약의 성물 및 예수의 생애관 등을 전시하고 있는 세계성막복음센터 등이 여기에 해당된다. 그러나 이러한 공간 스토리텔링을 적용하여 성경을 교육하는 방안에 대한 연구는 선행된 바 없는 것으로 확인된다.

따라서 다음 장에서는 공간 스토리텔링을 통한 성경 교육의 가능성과 동시에 분석의 도구로 활용될 이론적 논의들을 검토할 것이다. 3장에서는 아크 인카운터의 스토리텔링을 분석하여 추후 공간 스토리텔링을 통한 성경교육을 위한 기획방안을 도출해보도록 하겠다.

## II. 성경교육 방법으로서의 공간 스토리텔링의 가능성

'스토리텔링(storytelling)'은 이야기를 어떻게 전달할 것인가에 주목하는 개념으로서, 원래 디지털적 성격을 전제하는 용어로 출발하였으나 오늘날에는 이야기 창작과 관련한 대부분의 분야를 포괄하는 개념으로 확장되었다(유제상, 2017: 77). 스토리텔링 개념이 국내에 정착한 이래 문화콘텐츠 분야를 중심으로 각 분야에서 스토리텔링을 접목하기 시작하였다. 교육계 역시 교육하고자 하는 정보를 이야기화 하여 전달하는 '스토리텔링 교육방법'에 주목하였고 실제로 현장에서 활용해왔다. 스토리텔링을

1) LA중앙일보 2012. 1. 31. 미주판 28면 "켄터키주 초대형 테마파크 '아크 인카운터'" [http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art\\_id=1347155](http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=1347155) (검색일 2019.9.30.)

활용한 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 수용해왔다. 특히 성경의 75%가 이야기로 형성되어 있다는 사실은 기독교교육에서 스토리텔링 활용의 필연성을 확인시켜 준다(김영래, 2017: 160). 이에 다수의 연구자들은 기독교교육과 스토리텔링에 대한 연구들을 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 활용의 필요성은 학계 내에서 보편적인 공감대를 형성하고 있다는 점이다. 둘째, 폭 넓은 동의를 얻고 있는 것에 비하여 활용 방안과 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 구술적 방식의 보조적 차원에서 다루어지고 있다. 셋째, 선행연구자들 간 공유되는 스토리텔링의 개념이 광의적이라는 것이다. 다시 말해 ‘이야기를 효과적으로 전달하는 기술’로서 스토리텔링의 개념을 수용하는 경향을 보인다. 참고로 밝히자면 본고에서 지향하고 있는 스토리텔링은 ‘매체환경의 특성을 적극 반영하고, 변화에 능동적으로 대처하며 상호작용을 중심으로 한 향유에 주목하는 형식’(박기수, 2015: 15)으로, 콘텐츠와 사용자간의 ‘상호작용성’을 중요시하는 개념으로 사용하고 있다.

이에 본 연구에서는 기존과는 다른 방식의 성경 스토리텔링 교육 방안을 제시하고자 한다. 앞서 서론에서 밝혔듯이 성경교육을 위한 ‘공간 스토리텔링’ 기획에 초점을 맞출 것이다. 공간 스토리텔링의 기본 원리는 과거의 경험으로서의 스토리텔링과, 해당 공간에 진입한 향유자가 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 하며(안승범·최혜실, 2012: 210), 이

러한 과정이 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 유발시켜 성경의 내용 및 기독교적 가치관을 인지시키는데 매우 유효할 것으로 예상된다.

따라서 성서 스토리텔링 공간으로 분류될 수 있는 아크 인카운터의 사례를 분석하여 성경 교육을 위한 공간 스토리텔링 기획 방안을 도출하고자 한다. 특히 아크 인카운터가 제공하고 있는 고도의 '몰입감'에 주목할 것이다. 다소 주관적인 경험에 의한 평가이긴 하나, 아크 인카운터는 방문객으로 하여금 공간에 입혀진 성경 이야기에 효과적으로 몰입시키고 그것을 통해 이야기를 각인시키고 있음을 확인한 바 있다. 때문에 인간의 몰입 및 자기목적적 활동과 관련하여 유의미한 논의들을 제시한 바 있는 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)와 로제 카이와(Roger Cailliois)의 이론을 고찰하고 이를 '몰입형 공간 스토리텔링'에 대한 분석의 틀로 활용하고자 한다.

칙센트미하이는 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(Csikszentmihalyi, 1990/2004: 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(Csikszentmihalyi, 1975/2003: 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. 이에 대하여 칙센트미하이는 인간이 몰입의 상태로 진입하기 위해서는 행위자에게 주어지는 목표가 명확하고, 활동의 결과를 즉각적으로 확인할 수 있는 상황이 갖춰져야 한다고 말한다(Csikszentmihalyi, 1997/2006: 45-48). 여기에서 행위자에게 주어지는 목표는 해당 활동으로 인한 외적인 보상의 획득이 아닌, 그 활동 내부에 존재해야 한다. 칙센트미하이는 이와 관련하여 '자기목적적 경험'이라는 개념을 제시한다. 행위자가 해당 활동을 다른 보상이나 이익을 고려하지 않고 그 행위 자체를 목적으로 수행하는 활동을 말한다. 이때 행위자는 굳이 의도하지 않아도 내적인 보상을 자연스럽게 획득하게 된다. 여기에서 말하는 내적인 보상이란 참여감, 즐거움, 자발적 통제감 등의 획득이다(Csikszentmihalyi, 1990/2004: 132-135). 따라서 공간에 입장한 방문자들로 하여금 스스로 공간을 장악하고자 하는 도전의식을 불러 일으키도록 하는 것이 중요하며, 성경의 이야기적 요소들을 효과적으로 배치하여 목표의 설정을 유도하는 것이 중요한 과정이라고 할 수 있겠다. 또한 칙센트미하이는 피드백의 중요성을 강조했는데, 이 때 피드백의 종류는 활동에 따라서 상이할 수 있다. 그가 제시한 예시에는 체스를 두며 형세의 유

불리를 확인 하는 것, 등산가가 등반 중 자신의 위치를 확인하는 것 등이 포함된다(Csikszentmihalyi, 1997/2006: 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.

칙센트미하이이는 자기목적적 활동의 구조에 대한 논의를 전개하면서 로제 카이와의 이론을 소개한 바 있다. 물론 칙센트미하이가 카이와의 이론을 보다 세분화 할 필요가 있음을 주장하긴 했으나 카이와의 놀이 유형론이 자기목적적 활동에 대한 규정 및 이해에 크게 기여하였음을 밝히고 있다(Csikszentmihalyi, 1975/2003: 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(Aléa)’, 흉내와 모방을 통한 놀이를 ‘미미크리(Mimicry)’, 스틸이나 현기증의 등의 유발을 통해 인지 기관의 혼란을 즐기는 놀이를 ‘일링크스(Ilinx)’로 구분하였다(Caillois, 1958/1994: 36-39). 일정한 이야기를 테마로 갖는 공간의 주된 목적 중 하나는 다양한 체험을 제공하는 것이기 때문에 이러한 네 가지 종류의 활동 형태가 복합적으로 발현된다면 가장 이상적인 형태라고 할 수 있을 것이다. 다만 중요한 것은 모든 형태의 놀이 활동의 기저에는 미미크리가 위치하고 있어야 한다는 것이다. 테마공간의 연출에 있어 가장 핵심적인 요소는 가공의 세계를 창조적으로 모방하여 일탈감과 비일상성을 형성하는 것이라고 할 수 있다(김희진·안태기, 2016: 61-62). 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 일시적으로 다른 인격을 가장한다. 이러한 미미크리는 일종의 상상이며 창작활동으로도 볼 수 있다(Caillois, 1958/1994: 46-52). 따라서 미미크리가 중심에 자리 잡은 채 기타 활동인 아곤, 알레아, 일링크스가 적절히 배치된다는 것은, 공간 내의 모든 콘텐츠가 일정한 테마 내지는 이야기 속 세계관 내에서 유기적으로 작동한다는 것을 말한다. 이 때 미미크리는 방문자의 공간몰입을 위한 기본적인 토대로 작동하며, 나머지 요소들은 이러한 몰입감을 극대화시키는 기능을 한다. 이로 인해 방문자는 공간 안에서의 활동을 통하여 일상과 스스로를 유리시키고 현재 속한 시공간에 몰입할 수 있게 될 것이다. 그렇다면 분석에 있어 주안점을 두어야 하는 부분은 첫째, 아크 인카운터가 성경 이야기 속 세계를 구현하는 방식이 될 것이다. 이야기 속에 내포된 요소들을 선별하고 그것을 재창조하는 작업이 이루어지는 과정을 포착해야 한다. 둘째는 어떠한 방식을 통해 방문자들을 이야기 속 인물에 자신을 이입시키고 있는가이다. 이는 참여적 방법을 통하여 아크 인카운터 내에 구축된 세계에 입장한 방문객들이 어떠한 물리적·감정적 행위를 갖게 되는지를 관찰하여 확인할 수 있을 것이다.

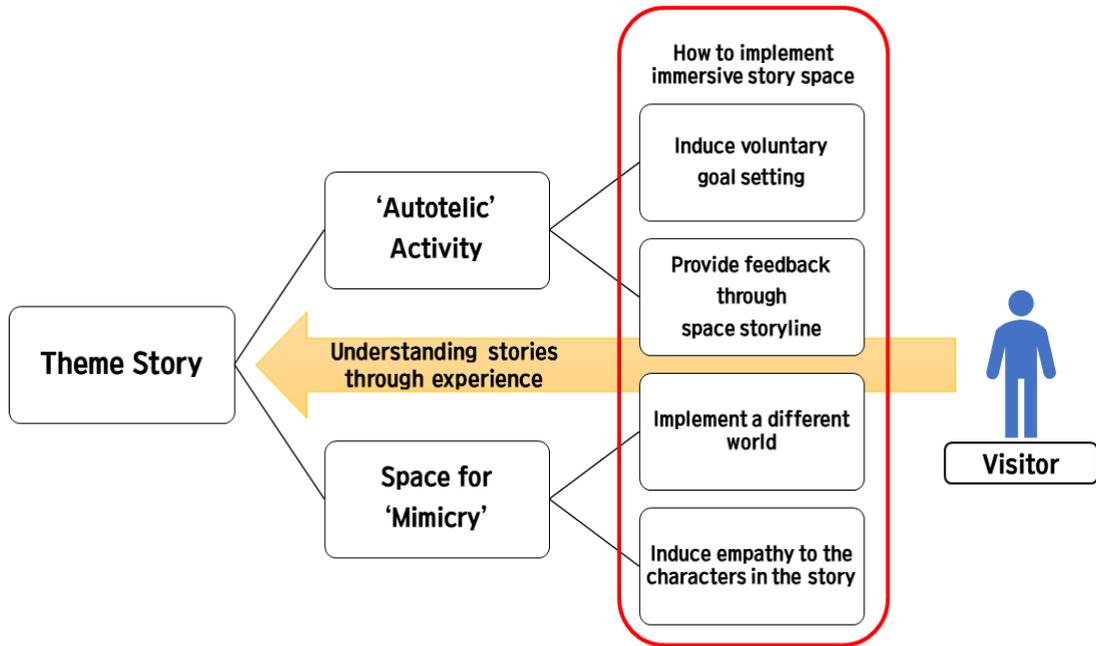


Figure 1. Immersive spatial storytelling model for education.

Figure 1은 방문자에게 이야기로의 몰입을 유도하기 위해 공간 스토리텔링을 어떤 방식으로 구축해야 하는지를 보여주고 있다. 메인테마가 되는 이야기(Theme Story)는 '자기목적적 경험화(Autotelic Activity)'와 '미미크리를 위한 공간화(Space for Mimicry)'의 과정을 통하여 총 4가지의 몰입공간 구현방식에 적용될 수 있다. 첫째는 '자발적 목표설정 유도(Induce voluntary goal setting)', 둘째는 '피드백이 제공되는 동선 구축(Provide feedback through space storyline)', 셋째는 '현실과 유리된 세계의 구현(Implement a different world)', 넷째는 이야기 속 인물로의 자기이입 유도(Induce empathy to the characters in the story)'이다. 이러한 네 가지 유형의 스토리텔링 장치를 방문자(Visitor)가 경험하게 된다면 메인테마가 되는 이야기 즉 성경의 이야기를 체험적으로 이해할 수 있게 된다는 것이다.

이러한 스토리텔링 모델에 착안하여 다음의 장에서는 아크 인카운터가 성경의 이야기들을 자기목적적 경험으로 체험시키고, 미미크리의 효과적 구현을 위해 어떤 방식을 취하고 있는지 분석해보도록 하겠다.



들과 경관은 방주에 입장하기 전 방문자들에게 공간의 의도에 대한 힌트로 기능하며 방문자들의 자발적인 목표 수립에 결정적인 영향을 주고 있는 것으로 보인다.

Figure 2의 왼쪽 사진은 아크 인카운터의 외부출입구를 포함한 전체지도이다. 원으로 표시된 곳이 매표소 및 주차장을 포함한 외부출입구의 위치이며, 사각형으로 표시된 곳은 방주가 있는 지점이다. 두 지점의 거리는 차량으로 약 5분 정도의 거리이다. 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. Figure 2의 오른쪽 사진은 공원 전체의 모습을 나타내고 있다. 버스에서 하차한 방문자들은 연못과 방주를 중심으로 하는 마을 형태의 공원을 마주하게 된다. 방주의 좌우에 위치한 마을은 식음료 및 기념품의 판매와 소규모 형태의 공연이 진행되는 곳이다. 좌우의 마을은 방주에서 하선한 노아의 가족들이 정착하여 촌락을 구성한 것과 같은 이미지를 형성한다. 방주의 뒤편에 위치한 소규모의 동물원 역시 이와 동일한 맥락으로 기능한다. 본 동물원의 이름은 '아라랏산 동물원'으로, 아크 인카운터가 위치한 장소를 성경적 장소의 이미지와 중첩시키고자 하는 의도가 연속되고 있음을 알 수 있다. 본 동물원에는 당나귀, 사슴, 캥거루 등 중소형의 동물들이 사육되고 있다. 앞서 설명한 촌락의 심상적 기능과 동일하게, 이 동물들 역시 노아와 함께 방주에 탑승하였다가 홍수 종료 후 하선하여 정착한 것과 같은 모습으로 묘사되고 있다.

무엇보다 가장 강력하게 작용하는 콘텐츠는 공원의 한 가운데 위치한 방주일 것이다. 방주는 “네가 만들 방주는 이러하니 그 길이는 삼백 규빗, 너비는 오십 규빗, 높이는 삼십 규빗이라(창세기 6장 15절)”에 기인하여 제작되었다. 여기에서 1규빗은 왕실 규빗 기준인 약 52cm로 환산되었으며



Figure 2. Ark encounter map. Source: Google maps.

그 결과 길이 155.4m, 높이 15.5m, 폭 25.9m 크기의 모형 방주가 탄생할 수 있었다. 도시계획자 케빈 린치(Kevin Lynch)의 논의에 따르면, 랜드마크는 공간의 정체성을 입히는 역할을 한다(Lynch, 1960/2003: 74). 아크 인카운터의 랜드마크로 기능하는 방주는 그 존재만으로도 압도적인 장소성을 형성한다. 또한 방주를 떠받치는 형상을 취하고 있는 연못은 방주가 단순 축조물이 아닌 선박이었음을 기억하게 한다. 이러한 방주가 형성하는 강력한 이미지는 아라랏산과 촌락, 동물원 등의 이미지와 결합하여 생경한 장소감을 연출하게 된다. 미셸 푸코(Michel Foucault)의 개념을 빌어 표현하자면, 방문자는 방주를 목도함과 동시에 그곳이 우리가 실제적으로 살아가고 있는 장소와는 질적으로 다른 장소이며 모든 장소의 바깥에 위치한 공간임을 깨닫게 되는 것이다(Foucault, 2012/2015: 47).

이렇듯 아크 인카운터는 방주, 아라랏산, 방주에 탑승한 동물 등 노아 이야기가 지니고 있는 다양한 요소들을 활용하여 이질적인 공간을 형성하고 있음을 알 수 있다. 이러한 공간 형성은 방문자로 하여금 해당 공간에 대한 모험심을 형성하게 한다. 또한 먼 공간에서부터 서서히 노아의 세계로 진입하며 순차적으로 콘텐츠를 접하게 되는 입장과정 역시 이러한 동기부여에 긍정적으로 작용하고 있는 것으로 보인다. 이러한 사전단계의 스토리텔링은 방문자가 방주의 내부 역시 탐구의 대상으로 인식하게 하고, 해당 공간을 완전히 이해하고자 하는 지적·체험적 욕구를 스스로 갖게 만든다. 아크 인카운터는 이러한 방식을 통하여 강제성을 띄지 않으면서도 방문자들이 방주 내부에 담겨진 핵심적 메시지에 대한 이해를 목표로 설정할 수 있도록 효과적으로 유도하고 있는 것이다.

한편 칙센트미하이는 인간의 몰입에 있어 피드백의 중요성 즉 자신이 원하는 목표가 성취되어 가고 있는지 확인할 수 있어야 함을 강조한 바 있다. 이를 교육공간의 스토리텔링에 적용한다면 이야기를 논리적이고 인과적으로 전개하여 방문자가 그것을 단계적으로 밟아나갈 수 있도록 유도하여 성취감을 제공하는 방법을 시도해볼 수 있을 것이다. 방문자는 낮은 단계의 이야기에 대한 이해를 가진 채 상위단계로 진입한다. 이 때 하위단계에서 획득한 지식이 상위단계의 이야기를 이해하는데 있어 유효하게 작용한다면 방문자 스스로가 자기목적에 근접해가고 있음을 인지하게 될 것이다. 이 때 자신이 거쳐 온 단계들을 시각적으로 조망할 수 있는 구조를 갖춘 공간이라면 몰입에 더욱 유리할 것이다. 또한 각 단계가 물리적으로 다른 높이에 위치하여 각 단계별 목표를 달성하고 상위로 진입하는 느낌을 제공할 수 있다면 더욱 그러할 것이다. 아크 인카운터의 방주 내부 동선은 바로 이러한 이점을 기반으로 스토리텔링을 전개한다. 때문에 방문자들은 지속적인 피드백과 성취감을 제공받게 된다.

Figure 4를 통해 알 수 있듯이 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

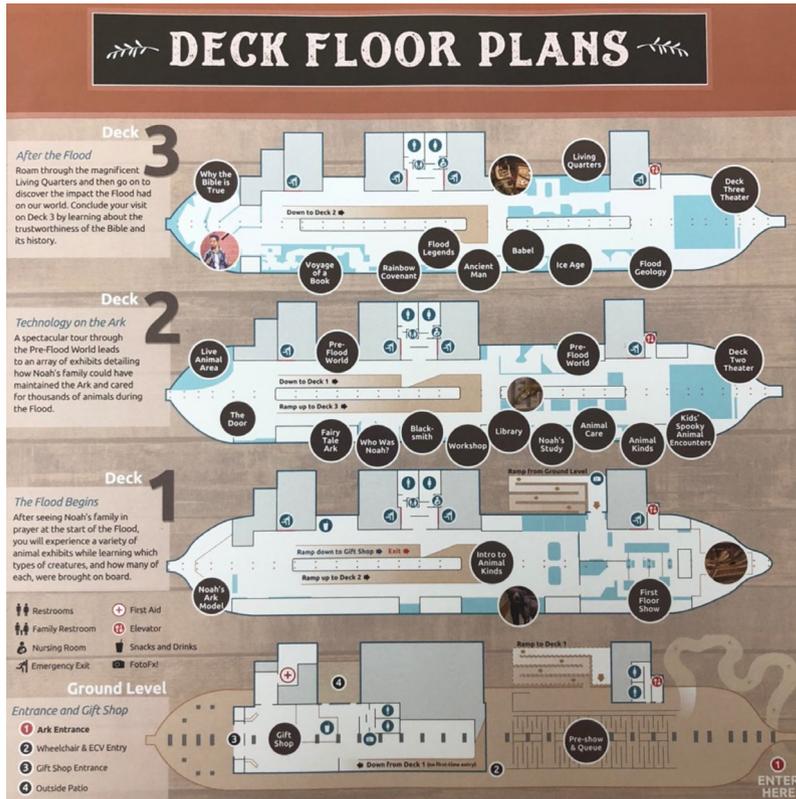


Figure 4. Noah's ark inside map. Source: AIG, Journey through the Ark Encounter, 2017.

단계적으로 이해해 나아가야함을 깨닫게 된다. 실제로 방주의 이야기는 층별로 테마를 가지며 순차적으로 전개된다. 구조적으로 분류하였을 때 방주의 1층은 ‘홍수의 시작’, 2층은 ‘방주의 기술’, 3층은 ‘홍수 이 후’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 배경지식과 방주의 의미에 대한 설명이 이루어진다. 3단계에서는 방주와 집사가의 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 상품

점으로 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 있다.

## 2. 미미크리의 구현을 통한 몰입감의 형성

로제 카이와의 말대로 미미크리는 놀이의 주체가 스스로 타인 또는 다른 존재가 되어 행동하는 것으로 성립된다. 이 때 놀이의 당사자는 현실 가운데 있으면서도 제 2의 현실을 전제하게 된다. 그렇다면 미미크리의 구현을 위해서는 놀이에 참여하는 참여자가 스스로를 다른 존재에 이입할 수 있는 환경을 조성해주는 것이 우선적 과제가 될 것이며, 그 후엔 특정한 인물의 시각에서 새롭게 조성된 제2의 현실을 바라보고 체험할 수 있도록 하여 자신을 이야기 속 주인공으로 위치시키도록 유도해야 할 것이다.

아크 인카운터는 성경적 세계관의 구현을 통하여 제 2의 현실을 도모하고 있다. 이를 위해선 현실과의 단절이 매우 중요하다고 할 수 있는데, 아크 인카운터는 이 과제를 매우 효과적으로 수행하고 있다. Figure 2에서 확인했듯이 아크 인카운터는 도심이 아닌 자연 환경 속 깊은 곳에 위치하고 있다. 이는 자연스럽게 현실공간과의 완전한 차단으로 이어진다. 방주 내부에서도 외부를 전혀 바라볼 수 없다. 이러한 시각적 차단은 방문자의 일상적인 관념을 차단하여 오로지 현재에만 몰입할 수 있도록 돕는다. 이는 아크 인카운터의 미미크리 형성의 밑바탕으로 작용한다.

본 절에서는 방주 내부에 재현되고 있는 미미크리적 장치에 주목하고자 한다. 아크 인카운터는 사전단계의 스토리텔링을 통하여 아크 인카운터의 전체적인 테마가 ‘노아의 방주’임을 방문자들에게 충분히 인지시킨다. 그로인해 방문자들은 노아 혹은 노아에게 초대받은 인물에 자신을 이입시킬 정서적 준비를 시작한 채 방주에 입장할 수 있게 된다. 아크 인카운터는 이러한 방문자들에게 실제 방주로 착각할 수 있을 만한 방주 내부의 경관을 전시한다. 그 중 주요한 사례 몇 개를 소개하면 다음과 같다.

첫째는 1층 도입부에 위치한 ‘작은 동물 우리(Small animal cage)’이다. 방문자가 방주에 입장한 후 가장 처음 맞닥뜨리게 되는 구역이자 아크 인카운터의 미미크리 구현에 대한 의지가 가장 뚜렷하게 나타나는 장치라고 할 수 있을 것이다.



Figure 5. “Small animal cage”

이곳에는 호롱불을 형상화한 조명이 설치되어 있으며 그 아래 소형 목재 우리와 식량 보관용 항아리들이 빼곡하게 채워져 있다. 이 공간은 노아가 방주에 탑승한 무수히 많은 동물들을 효율적으로 관리하기 위해 설치류 등의 작은 짐승들을 작은 우리에 가두어 관리했을 것이라는 추측에 기인하여 제작된 것이다. 우리 속에는 실제 동물들을 가두고 있지는 않다. 대신 내부에 음향기기를 설치하여 동물들의 울음소리나 발톱을 긁는 소리 등을 재생시키고 있다. 동물들의 울음소리는 주로 고음역대에 형성되어 있으며, 그것들이 움직이는 소리는 빠른 템포를 유지하고 있다. 이를 통해 긴박한 상황이 초래되고 있음을 방문자들에 전달한다. 이와 동시에 전체 스피커를 통해서는 거친 바람과 파도 소리가 울려 퍼진다. 이는 실내에 입장한 방문자들로 하여금 방주 외부가 이미 심각한 위기에 빠져있는 심상을 그리도록 유도하며 긴장을 고조시킨다. 본 연구보다 앞서 아크 인카운터에 대한 연구를 수행한 네바다 라스베이가스 대학의 엠마 프란시스 블룸필드(Emma Frances Bloomfield)는 이러한 소통방식에 대하여 방문자들의 공포를 유발하고 긴장감을 조성하고 있다고 평한 바 있다(Bloomfield, 2017: 274-275). 그의 연구는 다소 비판적 입장에서 이루어진 경향이 있다. 그러나 스토리텔링 내지는 미미크리의 차원에서 볼 때 이러한 방식은 비일상적 분위기를 조성하여 방문자들의 몰입에 긍정적으로 작용한다고 평가할 수 있다.



Figure 6. “Large animal cage” and “Noah’s study”

공간의 사실적 재현은 방주 곳곳에서 시도된다. 작은 동물 우리에서는 청각적인 시도를 통하여 방주에 탑승하였던 동물들의 존재를 상상하게 하였다면, Figure 6의 왼쪽 사진과 같이 방주의 여러 곳에 배치되어 있는 중대형 크기의 우리 안에는 실제 동물과 매우 흡사한 외형을 지닌 밀랍 인형을 배치하여 공간의 사실감을 높이고 있다. 또한 각 동물모형이 위치한 우리 앞에는 해당 동물의 특징 및 습성이 텍스트로 제공되고 있어 방주 스토리텔링의 교육적 효과를 강화하고 있다. 또한 방문자들은 반복하여 노아와 그의 가족들의 일상 공간들을 마주하게 된다. Figure 6의 오른쪽 사진에서 볼 수 있듯이 방주 내부에는 노아가족의 연구실, 작업실, 주방 등이 조성되어 있으며 그 안에는 노아의 아들과 며느리들의 생활 모습이 밀랍인형을 통하여 묘사되고 있다.

아크 인카운터는 방문자들에게 방주 안에서의 삶을 시각적으로 체험시킬 뿐 아니라 공감각적인 체험의 기회 또한 제공하고 있다. Figure 7의 왼쪽 사진은 ‘아이들의 으스스한 동물과의 만남’ 구역으



Figure 7. ‘Kid’s spooky animal encounters’ and ‘Live animal area’. Source: [www.instagram.com/arkencounter](http://www.instagram.com/arkencounter).

로, 방주에 탑승한 동물들의 야간 활동을 상상하여 구현된 콘텐츠이다. 이곳은 짧은 코스의 미로 형태를 갖추고 있으며 매우 어둡게 조성되어 있다. 입장한 방문자들은 조성된 길을 따라가며 동물들의 탈출 시도, 다통 등 익살스러운 장면들을 감상하게 된다. 이 때 방문자들은 방주에 몰래 잠입한 사람이나 야간에 동물들을 관리하기 위해 이곳에 찾아온 노아의 가족 중 누군가의 상황을 상상하게 된다. 오른쪽 사진은 '살아있는 동물 구역'으로 전문 사육사의 지도하에 도마뱀, 고슴도치 등 실제 소형 동물들과 교감할 수 있는 콘텐츠이다. 이는 노아의 방주가 일종의 동물원의 기능을 한 것에 착안하여 조성된 것으로 보인다. 거대한 방주 안에서 살아있는 동물을 자신의 손으로 만지는 행위야말로 노아만이 경험할 수 있었던 사건이었을 것이며, 방문자들은 이러한 활동에 참여하는 것을 통해 창세기 시대의 사건으로 진입하게 된다. 그 결과 노아가 방주 안에서 겪었을 생각과 감정이 무엇인지에 대한 깊고도 입체적인 목상이 이루어질 수 있게 되는 것이다.

이렇듯 '작은 동물 우리'나 '노아의 연구실'에서의 시각적 경험들, '살아있는 동물 구역' 등을 통한 주인공으로서의 활동은 방문자들로 하여금 자신을 노아나 노아 가족의 일원 혹은 방주에 탑승한 누군가로 간주하게 만든다. 이를 통해 방주 안에서 진행되는 모든 체험들은 미미크리적 행위로 전환되며, 이는 성경 속 인물의 당사자의 당시 감정과 생각을 유추하는데 도움을 줄 수 있다. 다시 말하여 성경 이야기에 대한 입체적 이해와 성경 말씀의 구체적 적용을 가능하게 하는 것이다.

로제 카이와의 관점에서 보았을 때 아크 인카운터는 이계적 공간, 즉 비일상성을 지닌 현실과는 다른 이질적 세계를 구축하고 다른 인격으로의 감정 이입을 효과적으로 이끌어 내고 있다는 점에서 미미크리의 구현이 잘 이루어지고 있다고 볼 수 있겠다. 하지만 나머지 요소인 알레야, 아곤, 일링크스의 요소는 찾기 어렵다는 점이 아쉬운 부분이라고 할 수 있다. 물론 성경 교육을 위한 공간에 모든 형태의 놀이요소가 반드시 나타나야 하는 것은 아니다. 하지만 공간 스토리텔링을 통한 교육은 참여자의 체험적 활동과 유희적 자극을 통하여 교육적 효과를 극대화하는 것에 일차적 목적이 있다. 그렇다면 보다 다양하고 흥미를 제공할 수 있는 장치들을 마련해야 할 것인데 아크 인카운터에서는 미미크리 외의 다른 유형의 활동들이 의도되지 않고 있다. 이러한 경우 방문자들의 기본적인 몰입은 어렵지 않게 이끌어 낼 수 있겠으나 몰입감을 극적으로 확대하는 데는 어려움이 있다. 또한 여러 차례에 걸쳐 방문하는 방문자들에게 다양한 형태의 체험을 제공하기 어려우며 이는 재방문율의 저하로 이어질 가능성이 크다. 때문에 아크 인카운터는 체험 요소의 확대가 필요한 것으로 진단된다. 만약 추후에 국내에서 성경 교육공간을 조성할 시 이점을 참조하여 미미크리를 바탕으로 다양한 활동 및 체험 기회의 제공을 마련해야 할 것이다.

## IV. 결론

이상 몰입의 관점에서 아크 인카운터가 방문자들에게 성경의 내용을 전달하는 방식을 분석해보았다. 이에 성경교육을 위한 공간 스토리텔링 기획 방안을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 성경 이야기요소들의 효과적 배치를 통하여 자발적인 목표설정을 유도하는 것이다. 이에 대한 방법으로는, 본격적인 스토리텔링이 시작되기 전 준비단계에서 핵심주제가 되는 성경 이야기의 요소들을 적절하게 배치하여 주제와 관련된 심상을 형성하는 것이다. 아크 인카운터의 경우 방주, 아라랏산, 방주 속 동물들의 이미지를 활용한 것을 확인할 수 있었다. 이러한 장치를 통하여 교육대상자들의 기대감을 높이고 해당 프로그램의 의도 및 주제의식을 미리 인지시킬 수 있을 것이다. 또한 해당 공간에 대한 탐험적 욕구를 형성하여 자발적인 목표설정에 유효하게 작용할 것이다.

둘째, 동선 구축에 있어 인과적인 이해를 유도하여 성취감을 획득할 수 있도록 의도하는 것이다. 방주 내 동선의 경우 단계별로 이야기를 배치하여 순차적으로 그것을 이해할 수 있도록 설계되었다. 또한 물리적으로도 단계별 위치를 달리하며 하위단계에서부터 과제를 해결하고 상위단계로 진입하는 듯한 심상을 연출하고 있다. 이와 같이 성경 교육 공간의 동선 역시 단계별 이해를 획득할 수 있도록 콘텐츠를 배치하고 이를 순차적으로 밟아 나갈 수 있도록 유도하는 것이 중요하다고 할 수 있겠다. 만약 공간의 물리적인 구조까지도 여기에 부합한다면 보다 효과적인 교육이 이루어질 수 있을 것이다.

셋째, 현실과 유리된 성경 속 세계를 구현하는 것이다. 먼저 아크 인카운터의 사례와 같이 현실과의 연결을 최대한 차단하는 것이 중요하다. 그 후 성경 속에 기록된 공간을 재현해야 할 텐데, 이 때 성경에 기반하되 기록되지 않은 부분에 대해서는 상상의 개입이 요구된다. 여기서의 관건은 교육대상자들이 이를 실제와 같은 곳으로 받아들일 수 있도록 현실감을 연출해야 한다는 점인데, 각종 시·청각적 효과를 활용한 방주 내부의 ‘작은 동물 우리’가 주요한 참고 사례가 될 수 있을 것이다.

넷째는 이야기 속 인물로 교육대상자들이 자기이입을 할 수 있도록 유도하는 것이다. 이는 셋째 방안과 연결된다. 현실감 있는 성경공간의 창출은 교육대상자들에게 성경 속 인물의 삶을 공감각적으로 경험할 수 있는 기회를 제공한다. 여기에 다양한 유형의 놀이 및 체험 프로그램들을 적극적으로 추가할 필요가 있으며, 이를 통해 방문자들이 성경 속 사건을 성경 속 인물의 입장에서 체험할 수 있게 해야 한다.

연구를 개진하며 재차 확인할 수 있었던 점은, 몰입형 공간을 통한 성경교육은 충분한 교육적 가치를 지닐 수 있다는 것이다. 성경 스토리텔링 공간의 창출은 성도들이 가질 수 있는 성경 체험의 확대로 이어진다. 우리는 성경 말씀을 주로 텍스트를 통해 접하며, 간혹 영화나 뮤지컬을 통하여 접하기도 한다. 하지만 성경 스토리텔링 공간은 총체적 감각을 통하여 성경을 체험할 수 있는 기회를 제공한다.

또한 성경 이야기 속 인물이 되어 성경 속 사건을 경험할 수 있게 한다. 이는 일각의 우려와는 달리 성경의 왜곡이나 의미적 축소를 의미하지 않는다. 성경의 공간적 체험을 제안하는 것은 그것이 텍스트를 통한 은혜를 대체하거나 동일한 위상을 누려야 함을 주장하는 것이 아니다. 성도들은 성경을 공간적으로 체험한 후 다시 성경책으로 돌아갈 것이다. 성숙한 성도라면 자발적으로 그리 할 것이고, 아직 미숙한 신앙을 가진 성도라면 교사나 부모의 지도가 이루어질 것이다. 그 때 성경교육 공간에서 겪었던 경험들과 성경의 기록이 연동된다면, 공간에서의 체험은 성경 원 텍스트에 대한 '부록'으로 기능하게 된다. 이문원은 데리다의 개념을 활용하여, 예수 영화가 원형에 대한 이해를 풍성하게 해주며 원전의 충만성을 더해주는 기능을 한다고 주장한 바 있다(이문원, 2012: 168-169). 이와 같이 성경에 대한 공간적 체험은 성경 속 인물과 사건에 대한 심도 깊은 이해에 도움이 될 수 있을 것이며, 이 전보다 풍부한 말씀 묵상과 구체적인 삶적 적용을 가능케 할 것이다.

본 연구를 통해 도출된 스토리텔링 방안들은 추후 성경교육을 위한 공간을 구축할 때에 유의미한 참고자료로 기능할 수 있을 것이다. 연구자가 연구를 진행하며 희망한 것은, 본 논문이 반드시 아크 인카운터와 같은 대규모 공간 제작에만 기여하는 것에 그치지 않는 것이었다. 작은 규모의 기독교 교육단체나 개교회가 여름 성경학교 및 성경교육 프로그램을 진행할 때에도 참고할 수 있는 형태의 결과물을 의도하였다. 그곳에는 전문성을 갖춘 문화 관련 사역자의 손길이 닿기 어렵다는 사실을 연구자 역시 잘 알고 있기에 가능한 현실적인 도움이 되기 위해 노력하였음을 밝힌다.

“이 논문은 다른 학술지 또는 간행물에 게재되었거나 게재 신청되지 않았음을 확인함.”

---

## 참 고 문 헌

- 김도훈 (2015). **포스트모던 시대의 효과적인 설교 패러다임의 대한 연구: 스토리텔링(Storytelling)을 중심으로**. 석사학위논문. 서울신학대학교.
- [Kim, D. H. (2015). *A Study on an New Preaching Paradigm for a Post-Modern Era: Storytelling Preaching*. Masters Dissertation. Seoul Theological University, Bucheon, Korea.]
- 김영래 (2013). 디지털 스토리텔링과 기독교교육: “공감적 이야기 공유”를 통한 신앙교육의 모색. **신학과 세계**, 78. 435-463.
- [Kim, Y. R. (2013). Digital Storytelling and Christian Education Seeking faith education through “sharing sympathetic stories”. *Theology and the world*, 78, 435-463.]
- 김영래 (2017). 스토리텔링과 기독교교육: 스토리텔링을 통한 성경교육 연구. **신학과 세계**, 91. 159-186.
- [Kim, Y. R. (2017) Storytelling and Christian Education: A Study of Bible Education through Storytelling. *Theology and the world*, 91, 159-186.]
- 김태룡·김기덕 (2019). 성서 스토리텔링을 적용한 공간콘텐츠 기획 전략: 미국 플로리다의 ‘홀리랜드 익스피리언스’ 사례를 중심으로. **종교문화연구**, 32. 93-118.
- [Kim, T. R and Kim, K. D. (2019) Spatial Contents Planning Strategies Applying Biblical Storytelling: Focused on ‘Holy Land Experience’ in Florida. *Journal of Religion and Culture*, 32, 93-118.]
- 김희진·안태기 (2016). **테마파크 이론과 실제**. 서울: 새로미.
- [Kim, H. J. and Ahn, T. G. (2016). *Theme Park Theory and Practice*. Seoul: Seromi.]
- 박기수 (2015). **문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략**. 서울: 논형.
- [Park, K. S. (2015). *Culture Content Storytelling Structure and Strategy*. Seoul: Nonhyung.]
- 백은미 (2009). 기독교 공동체 안에서 스토리텔링 교육방법 모색. **한국기독교신학논총**, 65(1). 399-421.
- [Paik, E. M. (2009). Storytelling as an Educational method in Christian Community, *Korean Journal of Christian Studies*. 65(1), 399-421.]

신국원 (2002). **신국원의 문화이야기**. 서울: IVP.

[Shin, K. W. (2002). *Shin Kukwon's Culture Story*. Seoul: IVP.]

안승범·최혜실 (2012). '쁘띠 프랑스'의 스토리텔링 전략에 관한 연구. **외국문학연구**, 45, 205-228.

[Ahn, S. B. and Choi, H. S. (2012) A Study on Storytelling Strategies of 'Petit France'. *Foreign Literature Studies*, 45, 205-228.]

안진옥 (2015). **성경스토리텔링을 통한 이슬람문화권 어린이선교전략**. 석사학위논문. 총신대학교.

[Ahn, J. O. (2105). *Children's Mission Strategies in Islamic Culture through Bible Storytelling*. Masters Dissertation. Chongshin University, Seoul, Korea.]

양금희 (2018). 성경 속의 스토리텔링을 통해서 보는 이야기하기 방법에 관한 고찰. **장신논단**, 50(2), 329-357.

[Yang, G. H. (2018). Study on Bible Storytelling through Storytelling in the Bible. *Korea Presbyterian Journal of Theology*, 50(2), 329-357.]

유광진 (2015). **성경적 스토리텔링을 활용한 내러티브 본문 설교의 원리 및 실제**. 박사학위논문. 총신대학교.

[You, K. J. (2015) *Principle and reality of preaching narrative texts, using biblical storytelling*. Doctoral Dissertation. Chongshin University, Seoul, Korea.]

유은영 (2014). **성경 스토리텔링 사례 분석을 통한 선교 방안: 필리핀 마닐라 지역의 성경공부교재를 중심으로**. 석사학위논문. 백석대학교.

[You, E. Y. (2014). *Mission Strategies through Biblical Storytelling Case Analysis: Focusing on Bible Study Materials in Manila, Philippines*. Masters Dissertation. Baekseok University, Seoul, Korea.]

유제상 (2017). 문화콘텐츠는 스토리텔링이다. **새로운 문화콘텐츠학**, 77-102, 서울: 커뮤니케이션북스.

[You, J. S. (2107). Cultural Content is Storytelling. *New Cultural Contents*. Seoul: Communication Books.]

이문원 (2012). 예수 드라마의 극적 사실주의에 관한 미학적 고찰: <마태복음>과 <패션 오브 크라이스트>를 중심으로. **신앙과학문**, 17(2), 147-174

[Lee, M. W. (2012). A Study on Dramatic Realism of Jesus Drama: Focusing on Il Vangelo Secondo Matteo and The Passion of the Christ. *Faith & Scholarship*, 17(2), 147-174.]

- 이삼출 역 (2003). **몰입의 기술**. Mihali Csikszentmihalyi (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. 서울: 더블어책.
- [Lee, S. C (2003). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. Seoul: Deobureo books. Trans. Mihali Csikszentmihalyi (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers]
- 이상길 역 (2015). **헤테로토피아**. Michel Foucault (2012). *Le Corps Utopique, Les Heterotopies*. 서울: 문학과지성사.
- [Lee, S. G. (2015). *Le Corps Utopique, Les Heterotopies*. Seoul: Moonji Publishing Company. Trans. Michel Foucault (2012). *Le Corps Utopique, Les Heterotopies*. Fecamp :Editions Lignes]
- 이상률 역 (1994). **놀이와 인간**. Roger Caillois (1958). *Les Jeux et les Hommes*. 서울: 문예출판사.
- [Lee, S. Y. (1994). *Les Jeux et les Hommes*. Seoul: Moonye. Roger Caillois (1958). *Les Jeux et les Hommes*. Paris: Gallimard]
- 이양숙 (2013). 어린이 설교의 효과적인 전달 방안 연구 : Storytelling 설교를 중심으로. 석사학위논문. 목원대학교.
- [Lee, Y. S. (2013). *A Study of Various Transfers of Children's Sermon: Focusing on Storytelling Sermons*. Masters Dissertation. Mokwon University, Daejeon, Korea.]
- 이희재 역 (2006). 몰입의 즐거움. Mihali Csikszentmihalyi (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. 서울: 해냄.
- [Lee, H. J. (2006). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. Seoul: Hainaim. Trans. Mihali Csikszentmihalyi (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books]
- 전영미 (2011). 디지털 스토리텔링의 종교교육적 활용. **기독교교육정보**, 28, 143-166.
- [Jeon, Y. M. (2011). Using Digital Storytelling in Religious Education. *Christian Education & Information Technology*, 28, 143-166.]
- 정희정 (2014). 교회학교에서의 스토리텔링 활용: 학령 전 어린이 중심으로. 석사학위논문. 백석대학교.
- [Jung, H. J. (2014). *Application of Storytelling for Preschoolers in Church School*. Masters

Dissertation. Baekseok University, Seoul, Korea.]

채진영 (2012). 디지털 스토리텔링의 기독교적 적용 가능성 탐색. 석사학위논문. 총신대학교.

[Chae, J. Y. (2012). *Exploring the Christian Educational Applicability of Digital Storytelling*, Masters Dissertation. Chongshin University, Seoul, Korea.]

최승희 (2010). 선교 목적 한국어 교육을 위한 성경 스토리텔링의 효과 연구. 석사학위논문. 경희대학교.

[Choi, S. H. (2010). *A Study of the Effect of the Bible Story-Telling on Korean Language Education with the Object of Missionary Work*. Masters Dissertation. Kyunghee University, Seoul, Korea.]

최영현 (2016). 스토리텔링과 프레지를 이용한 교양 성경 교수법 연구. **대학과 선교**, 31, 7-40.

[Choi, Y. H. (2016). A Study on Teaching Method of Liberal Arts Course Bible Using Storytelling and Prezi. *University and Christian Mission*, 31, 7-40.]

최인수 역 (2004). **플로우**. Mihali Csikszentmihalyi (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. 서울: 한울림.

[Choi, I. S. (2004). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Seoul: Hanulim. Trans. Mihali Csikszentmihalyi (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics]

최혜실 (2008). 스토리텔링 이론 정립을 위한 시론: 공간 스토리텔링으로서의 테마파크 스토리텔링. **국어국문학**, 149, 685-704.

[Choi, H. S. (2008). An Essay to Establish Theory of Storytelling: Focusing on Theme Park Storytelling as Spatial Storytelling. *The Korean Language and Literature*, 149, 685-704.]

최혜실 (2011). **스토리텔링 그 매혹의 과학**. 파주: 한울 아카데미.

[Choi, H. S. (2011). *Storytelling The Science of Fascination*. Paju: Hanul Academy.]

한영호·정진우 역 (2003). **도시환경디자인**. Kevin Lynch (1960). The Image of the City. 서울: 광문각.

[Han, Y. H., Jung, J. W. (2003). The Image of the City. Seoul: Kwangmoongak. Trans. Kevin Lynch (1960). *The Image of the City*. Cambridge: The MIT Press]

AIG (2017). *Journey through the Ark Encounter*. Green Forest: Mater Books.

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.

LA중앙일보 2012. 1. 31. 미주판 28면 “켄터키주 초대형 테마파크 ‘아크 인카운터’”

[http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art\\_id=1347155](http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=1347155) (검색일 2019. 9. 27.)

[“Kentucky’s mega theme park ‘Ark Encounter’”, Koreadaily (2012.1.31.). Retrieved from [http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art\\_id=1347155](http://m.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=1347155) (2019.9.27.)]

# 기독교교육을 위한 성서 스토리텔링 공간 기획 연구 - 미국 켄터키의 '아크 인카운터' 사례를 중심으로 -

## A Bible Storytelling Spatial Planning Study for Christian Education - Focused on 'Ark Encounter' Case in US Kentucky -

김태룡 (건국대학교)

### 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 파악된다. 그러나 실제로 스토리텔링을 활용한 교육방법론에 대한 연구는 다소 협소한 폭으로 이루어졌으며, 특히 공간콘텐츠와 관련한 연구는 진행된 바 없는 것으로 확인된다. 공간콘텐츠가 지니는 장점을 고려하였을 때 이는 교육에 활용할 필요가 있다. 따라서 노아의 방주를 테마로 한 공간인 '아크 인카운터'의 스토리텔링을 몰입의 관점에서 분석하여 성경교육을 위한 공간 스토리텔링 기획 방안을 제시 하였다. 그 결과로 성경 이야기요소들의 효과적 배치를 통하여 자발적인 목표설정을 유도할 것, 동선 구축에 있어 인과적인 이해를 유도하여 성취감을 획득할 수 있도록 의도할 것, 현실과 다른 성경 속 세계를 구현할 것, 교육대상자들이 성경 인물에 자기이입을 할 수 있도록 유도할 것 등을 제시하였다.

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