

문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 지도

- 성경 구약의 「에스더」를 활용한 수업안을 중심으로 -

임춘택(서울대학교 교육종합연구원, 객원연구원)

논문초록

본 논문의 연구 목적은 대학 강좌에서 활용 가능한 대중적인 기독교문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 수업안을 제시하는 데 있다. 먼저 문화와 문화원형 개념에 대한 정의를 「에스더」와 연계하여 논의한다. 두 번째로, 구약 「에스더」가 문화(원형)콘텐츠개념에서 논의될 수 있음을 밝힌다. 세 번째로, 독자 중심 문학 연구 이론 관점에서 성경 해석이 어떻게 독자의 상상력으로 이루어질 수 있는지를 제시한다. 네 번째로, 「에스더」를 이미 대중문화콘텐츠화한 뮤지컬과 영화 등을 소개하고 「에스더」를 문화콘텐츠화 할 수 있는 장점들을 이어 제시한다. 마지막으로 콘텐츠 창작을 위한 창의적 글쓰기(스토리텔링) 수업에서 「에스더」본문을 중심으로 한 교수-학습 과정과 방법을 설계하고자 한다.

대학에서의 기독교문화콘텐츠 개발 수업은 신학과, 기독교문화학과, 기독교 대학 교양과정에서 전공 선택 또는 교양 선택 과목으로 지정하여 진행할 수 있어 보인다. 기독교문화콘텐츠 개발은 기독교세계관학자, 기독교인 문화콘텐츠 개발 전문종사자, 기독교 대학(원)생들이 문화시대에 대한 신앙적 소명감을 갖고 지속적으로 감당해야 할 영역이다. 그러므로 논문에 대한 집필 의도는 신앙인으로서, 기독교인 학자로서 행해야 할 마땅한 믿음의 행위라는 당위성에서 나왔다. 논문에서 제시하는 문화(원형)콘텐츠 개념, 독자중심 문학연구방법 그리고 무엇보다도 「에스더」를 활용한 창의적 글쓰기 수업안이 기독교문화콘텐츠개발 창작에 유용하게 활용되기를 희망한다.

주제어 : 성경 「에스더」, 문화(원형)콘텐츠, 독자(수용자) 중심 문학 연구, 창의적 글쓰기 수업, 스토리텔링

1. 서론

기독교 영화의 정수라 할 수 있는 대작 『벤허 Ben-Hur』의 스토리는 성경적 상상력을 발휘해 창

작되었다. 『벤허』는 영화사적으로나 기독교 신앙적 관점에서 매우 탁월한 작품에 속하는데 영화에서 제일 인상적인 볼거리로 로마의 경주마 경기장에서 사마차가 달리는 웅장한 장면은 TV 매체에서 다양한 목적과 기능으로 사용되는 것을 현재까지도 지속적으로 볼 수 있다. 그러나 이러한 웅장한 장면 연출이 영화를 대중들에게 널리 전하는 데는 가장 큰 역할을 한다고 볼 수 있지만 이 영상을 영화의 중심 또는 핵심이라 말할 수는 없다. 할리우드 영화가 가볍게 보기 편 하면서 비주얼에 비중을 두고 있는 요즘의 경향과는 달리 『벤허』의 무게중심은 진지한 내용으로 짜인 구성(Plot)에 있는 것이다. 즉 ‘용서와 사랑의 메시지’, 주인공 벤허와 메살라의 갈등 관계가 영화 끝부분에서 주님의 보혈이 땅을 적시고 비를 타고 강에서 바다로 흘러 온 인류를 향한 사랑, 속죄, 구원을 전달하는 장면과 함께 결말을 맺음으로, 감독은 영화 『벤허』에서 예수님의 용서와 사랑이라는 메시지를 전달하려고 영화 제작을 위한 모든 것들을 동원한 듯하다. 『벤허』를 가능하게 했던 성령충만으로부터 나온 창의적 상상력, “세례 받은 상상력 baptized imagination”(추태화, 2005 : 145)은 영화, 음악, 드라마, 뮤지컬, 서적 등과 같은 문화콘텐츠(특히 스토리텔링 영역과 관련하여)로 형상화되어 기독교문화 전파와 구원 사역의 도구로 훌륭하게 사용될 수 있다.

국가적 차원에서 문화콘텐츠 육성을 위해 문화체육관광부 산하 한국콘텐츠진흥원을 중심으로 콘텐츠 기획, 창작, 상품화를 위한 사업 공모를 매년 시행하고 있다. 기획만화창작지원, 문화원형디지탈화, 대중음악창작기반강화, 게임콘텐츠창작활성화 사업 공모를 실시하여 개인과 업체 대상 입찰을 통한 차세대 국가 성장의 동력인 문화콘텐츠의 창작, 발굴, 제작 지원을 아끼지 않고 있다(참조, 한국콘텐츠진흥원 홈페이지, 2010). 이렇듯 정부가 문화콘텐츠 개발 노력과 투자에 박차를 가하는 시점에서 교계와 기독교학문계에서는 기독교문화콘텐츠 개발에 얼마나 관심을 갖고 투자를 하고 있는가를 재고해야 할 것이다. 홍수처럼 밀려드는 세속적이고 인본주의적 가치관에 기반 한 문화상품화의 시대에 기독교 세계관 구현과 구원사업을 위해 소명감, 말씀, 기도로 준비된 기독교인들의 헌신으로 기독교문화콘텐츠 개발이 이루어져야 할 것이다. 성경적이지 못한 다양한 방식과 형태의 ‘그릇된 상상력’과 인본주의적 상상력이 난무하는 오늘날의 문학, 영화, TV드라마, 음악 등에 맞서 대학 교육에서 신앙적, 학문적, 직업적 수양과 자질을 갖고 담은 전문적인 문화콘텐츠 창작자들이 콘텐츠 제작과 문화산업에 적극 진출하여 성경의 메시지를 전달하는 사역에 힘써야 할 것이다.

본 연구자는 기독교문화콘텐츠 창작을 위한 대학 강의의 수업안을 「에스더」를 중심으로 제시하고자 한다. 신학, 기독교문화학, 교양 강의에서 선택 과목으로 지

정하여 진행될만한 ‘기독교문화콘텐츠 창작’ 수업의 교수-학습 방법을 구안한다. 이를 위해 먼저 이론적인 작업으로, 구약 「에스더」를 문화와 문화원형콘텐츠 관점과 연계하여 분석하고 문화(원형)콘텐츠로의 개발 가능성을 제시한다. 두 번째로 독자(수용자)중심 문학연구 방법을 근거로 삼아 학습자(독자)가 「에스더」를 활용하여 ‘새로운 에스더’ 작품을 생산하는 창작 가능성을 확인하려 한다. 세 번째로 「에스더」서를 (활용하여) 이미 제작, 출판한 문화콘텐츠를 확인-분석한다. 마지막으로 「에스더」를 활용한 창의적 글쓰기 수업안을 제시한다. 수업에서의 주요 교수-학습 활동을 다섯 가지로 구분-요약할 수 있다. 문화콘텐츠와 스토리텔링에 관해 개괄적으로 소개하고 이해하는 시간을 갖는다. 「에스더」를 해석, 분석, 토론, 이해하는 과정을 거친다. 「에스더」서의 전체 구성적 틀을 유지하면서 학습자의 상상력을 기반 한 서사, 대화, 심리 묘사 방법 등으로 본문에 나타난 “빈자리 Leerstelle”를 학습자의 상상력을 동원하여 채우는 글쓰기 연습 시간을 갖는다. 다양한 장르의 문화콘텐츠 스토리텔링의 예들을 교수자가 사전에 준비-제시하여 이것들의 글쓰기 기법을 확인하고 연습한다. 학습자들의 창작 역량과 창작 장르 선호도를 고려하여 조별로 이루어지는 공동 창작 작업을 통해 콘텐츠를 창작한다. 이렇게 생산된 학습자 창작 콘텐츠는 개인의 필요에 따라 졸업 후 직업과 학업 활동을 위한 포트폴리오로써 유용하게 활용될 수 있다.

II. 문화(원형)콘텐츠로서의 「에스더」

II 장에서는 본 연구를 위한 이론적 작업을 다지려 한다. 「에스더」를 문화콘텐츠로 제작/출판한 사례들을 확인하는 것과 이를 활용한 창의적 글쓰기 수업안을 제시하기에 앞서서 문화문화원형 개념과 「에스더」서를 연관하여 논의하고 문화선교용 콘텐츠로서의 「에스더」의 특징을 소개한다.

문화(Culture) 개념에 대한 논의는 그 의미 규정에 있어 사회적·역사적 변화와 함께 지속적이고 활발하게 진행되어 왔고 앞으로도 그러할 것으로 예상된다. ‘문화란 무엇인가?’ 라는 질문은 ‘문학이란 무엇인가?’ 또는 ‘역사란 무엇인가?’ 등과

같은 질문에 대해 답하기보다도 난해해 보이는데, 이에 대해 문화 학자인 윌리엄스(R. Williams)도 문화를 “영어 단어 가운데 가장 어려운 몇 개의 단어 중 하나”라고 언급할 정도였다(R. Williams, 1983 : 87). 윌리엄스의 견해를 증명하듯 문화 이론은 수많은 학자들 간의 각기 다른 세계관과 규정 방식에 따라 넓은 스펙트럼을 형성하며 논의되어 왔다. 그 중에서 본 연구의 기저와 연관한 문화개념을 선정한다면 테일러(E. B. Tylor)의 정의를 꼽을 수 있다. 그는 문화란 “지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습과 사회의 구성원으로써 획득한 어떤 능력과 습관을 포함하는 복합적인 전체”라고 정의하였다(E. B. Tylor, 1958 : 1). 이러한 문화 정의를 어떤 시대의 현실 세계적 특수성과 연관하여 정의하면 ‘한정된 또는 특정한 역사적인 시·공간에서 이루어진 집단적이고 지속적인 유무형의 총체적인 삶의 양식’이라 말할 수 있다.

이러한 문화의 관점에서 「에스더」서를 논의해 보면, 유대 민족의 삶이라는 “복합적인 전체”를 배경으로 기술된 구약 「에스더」는 지금의 중동 지역, 당시 페르시아와 시대적으로 B. C. 470년 전후의 실제 인물들의 삶을 중심으로 기술된 유대인의 문화 산물이다. 또한 「에스더」를 포함한 성경은 이스라엘 민족의 역사를 기술한 종교 문화 산물이면서 나아가 로마 제국 시대와 서구 중세 이후 지속적으로 세계 역사에 영향력을 넓힌 세계적인 서적 유산이다. 특히 구약 성경에는 유대 민족의 역사와 생활양식에 대해 기술한 유대인의 문화가 담겨 있다. 마치 조선왕조실록, 삼국유사처럼 한민족(韓民族)의 전통과 역사를 기술한 한국 역사서가 한국인의 문화유산인 것과 유사하다. 성경은 우선적으로 십자가를 통한 하나님의 인류 구원서로서의 가치와 함께 역사적 사실을 근거한 유대 민족의 집단적 사고와 행위가 기저된 인류의 문화유산이다.

현재로부터 대략 2500년 전에 일어난 사건을 기술한 유대인의 서적 문화유산인 「에스더」를 현시대 문화원형콘텐츠의¹⁾ 개념 범주에서 논의해 볼 때 「에스더」

1) 한국콘텐츠진흥원의 홈페이지에서는 Daum 사전과 연결(link)하여 문화원형을 “의식주, 건축, 의례, 신앙, 교통, 통신, 군사, 외교, 역사, 민족, 예술, 과학기술, 문학, 문헌에 이르기까지 선사시대부터 현대에 이르는 오랜 역사 속에서 형성된 우리 민족 문화의 모든 것”이라 정의하고 있다.

는 기독교문화원형콘텐츠이자 그 개발 가치가 높은 서적임을 뒷받침하는 여러 장점들을 내재하고 있다.

문화콘텐츠를 그 하부 유형별로 영화, 연극, 음악, 뮤지컬, 드라마, 축제, 애니메이션 등의 장르를 통칭하는 용어라 정의하고, “원형 Archetype”이라는 개념에 대해 구약 「에스더」와 연관하여 확인해보려 한다. 우리나라 문화산업진흥기본법에서 “원형”이라는 개념을 사용하기 이전에 이 단어를 처음 정의한 학자는 심리학자 융(C. G. Jung)에 의해서였다. 융은 특정 문화 또는 민족 공동체의 구성원들은 “집단 무의식 Kollektives Unbewußtsein”이라는 원형적 가치관에 지배를 받는다고 보았다(참조, 차봉희, 1985 : 34). 융이 정의한 “원형”이란 인류 또는 어떤 집단에게 무의식적이고 자동적으로 작용하는 힘과 전통 또는 어떤 무조건적인 행위 지침/규범이었다. 이러한 원형 개념은 유대민족에게 있어서 성경에서 시종일관 하나님에 대한 믿음(하나님의 보호하심과 인도하심 그리고 구원자를 보내심)이라는 당시로서는 특별하고 유일한 종교 방식으로 나타났다. 유대민족이 자신들을 구원할 메시아를 기다림은 유대 집단의 의식·무의식에서 표출되는 믿음, 신앙이라는 종교적 형태로 유대 민족 역사와 함께 현재까지도 지속되고 있으며 물론 「에스더」서에 등장하는 모르드개와 그 당시 유대인들에게서도 민족적 문화원형으로 나타나고 있다.

문화콘텐츠학에서 규정하는 문화원형 개념을 구약 「에스더」와 연관하여 본다면, “지역 또는 민족 범주에서 그 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성”, “다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성”을 문화원형 개념으로 정의하고 있다(김교빈, 2006 : 11 ~ 12). 「에스더」는 구약 39권 성경 가운데 하나이다. 성경은 인류 구원의 책이면서 유대 민족의 역사서이고 그들의 전통과 종교예식 그리고 민족적 성향과 특징들이 담긴 책으로, 신앙적으로 다른 민족과의 구별성이 뚜렷이 강조되어 있다. 하나님만을 섬겨야 하고 섬겼던(때로는 섬김을 저버려 징계를 받았던) 신앙은 이전부터 지금까지도 유일한 유대 민족의 특징이자 다른 민족과 구별됐던 것으로 이들의 특별한 역사와 종교 그리고 민족성은 문화콘텐츠학에서 형성된 문화원형에 관한 학문적 담론에서 논할 수 있는 특징들을 지니고 있다²⁾

문화원형콘텐츠로서의 특징이 짙은 구약 성서 「에스더」가 아직 예수를 영접하지 않은 이들에게 다가가기에 장점이 되는 세부 내용적 특징으로는, 성경 전체 범주에서 나타나는 하나님, 제사장, 천사, 기도 등과 같은 기독교의 핵심 단어와 내용이 빠져 있지만 유대민족의 고유한 문화원형적 특징들, 즉 하나님을 향한 믿음과 간구, 유일신주의, 믿음의 결단 등이 저자의 의도적인 문학적 표현 기법 사용이라고 봐야 할 정도로 매우 간접적으로 「에스더」에 스며들어 있다는 점이다. 이에 대해 박윤선은 “본서에 하나님의 성호는 한 번도 나오지 않지만 하나님의 의로운 섭리가 시종일관 흐르고 있어서 하나님의 의(義)와 구원이 어떠한을 보여준다.”라고 서술하였다(박윤선, 1979 : 180). 이렇듯 「에스더」서를 문화콘텐츠로 제작한다면 하나님을 거부하는 자들이나 무신론자들에게 종교적인 용어를 사용하지 않고도 하나님의 공의로움, 역사 안에서의 편만함, 주도면밀한 역사 상황으로의 개입, 인류를 향한 하나님의 사랑과 구원의 메시지를 보여줄 수 있어서 “문화적 완충지대, 화해지대 같은 선교적 제로지대(Zero Zone)”로써 충분히 활용될 수 있다고 본다(추태화, 2001 : 13).

이렇듯 민족적으로 다른 민족과 구별되는 특징들은 원형콘텐츠 개발을 위한 전제조건이다. 민족적 구별됨의 관점에서 구약의 「에스더」는 다른 민족들과 구분되는 유일신 사상을 절대적 신앙 조건으로 삼는다. 유대 민족이 다른 민족으로부터 핍박을 받거나 제거되는 풍전등화와 같은 상황에서 언제나 하나님의 도우심이 개입됨을 「에스더」뿐만 아니라 성경 전체를 통해 확인할 수 있다. 역사적으로 볼 때 유대민족이 보여주는 믿음의 행위가 그들의 생존 위기를 극복하고 민족적 번영을 누리는 열쇠가 되어 왔다는 사실이 이를 증명한다. 이는 구약시대 유대 민족만의 특별한 모습으로서 다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성을 띠는 것이었다. 이러한 논의 과정을 결론적으로 볼 때 구약 「에스더」서는 다양한 문화콘텐츠로 창출될 수 있는 ‘기독교문화원형콘텐츠’의 원천에 해당한다.³⁾

2) 루터(M. Luther)의 성역 초기에는 「에스더」서가 너무 유대인 중심이어서 「에스더」를 성서에 포함하는 데 반대했다고 한다(참조, 박윤선, 1979 : 189).

3) 한국 사람은 유대민족은 아니지만 유대인의 유산인 「에스더」를 문화원형콘텐츠로 개발할 수 있다. 그 이유는 유대인들이 구약 당시 하나님과 오실 메시아 예수 그리스도를 믿었던 하나님

III. 독자중심 문학연구 이론과 적용

현재 국내 문학 연구와 교육에서도 문학 작품 자체 분석과 작가에 의해 작품에 감춰진 ‘숨은 의미 찾기’보다는 독자이자 문학 수용자 그리고 문학 수업 학습자의 적극적인 문학으로의 개입을 수용하고 중시하는 경향이 하나의 주된 흐름을 이루었다. 이렇게 독자의 의미와 역할을 강조하게 된 계기 가운데 하나는 독일어권의 문학연구방법이 국내에 소개된 영향이 적지 않았기 때문이라 본다. 1960년대 야우스(H. R. Jauss)와 이저(W. Iser)의 “수용미학 Rezeptionsästhetik”, 철학 영역에서는 가다머(H. G. Gadamer)의 “철학적 해석학 Philosophische Hermeneutik” 그리고 독일 중등학교 문학교육을 현재까지도 지배하고 있는 “행위 및 생산 지향 문학 교수법 Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht”에 관한 연구와 다양한 서적들이 국내에 소개된 영향이 컸기 때문이다.⁴⁾ 수용미학적 문학연구방법 관점에서 문학텍스트는 단지 독자에게 작가의 의도를 전달하기 위한 매개체가 아닌 독자에 의한 의미 구성과 재생산이 가능한 언어기호구성체로 여긴다. “문학텍스트의 언어기호는 규범의 통제에서 벗어나 심미적 이탈을 행함으로써 그 자체로서 완결된 의미를 부여하지 못하고 항상 독자가 생산적으로 개입할 빈자리를 남겨둔다.” 이러한 문학텍스트 해석 방법의 관점 변화와 그로 인한 의미생성방식의 전환으로 문학텍스트의 활용 방법에 대한 다양한 논의가 가능해졌다(임춘택, 2009 : 46). 후기 구조주의 시대의 문학은 더

의 민족이었던 것처럼 한국인 크리스천도 하나님과 오신 그리고 다시 오실 예수님을 믿는 하나님 나라의 민족이기 때문이다.

4) R. Warning(Hrsg.), Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis, München, Wilhelm Fink, 1979. / H. R. 야우스, 장영태 역, 도전으로서의 문학사 Literaturgeschichte als Provokation, 서울, 문학과 지성사, 1983. / 차봉희, 수용미학, 서울, 문학과 지성사, 1983. / 권오현, 문학소통이론 연구 -문학텍스트의 소통구조와 교수법적 기능, 서울대학교 박사학위논문, 1992. / 차봉희 편저, 독자반응비평, 서울, 고려원, 1993. / W. 이저, 이유선 역, 독서행위 Der Akt des Lesens, 서울, 신원문화사, 1993. 등 다수

이상 고정되고 작가만이 절대적으로 의미를 부여할 수 있는 ‘작품 Werke’이 아니라 독자에 의해 다양한 방식으로 해석, 수용, 변형, 가공, 확장, 전환될 수 있는 ‘텍스트 Text’의 의미로 확장된 것이다. 그러므로 문학의 진정한 완성자는 작가가 아니라 독자이고 일련의 문학 행위에서 독자의 역할과 행위가 문학 연구의 주요한 대상이 되었다.

문학 연구에서 독자의 반응을 중시하는 수용미학 문학연구가 활발히 진행되면서 국내 신학계에서도 성경 해석을 수용미학적 관점에서 연구한 사례가 나왔다. 천사무엘은 구약성서에 대해 수용미학 이론을 기반으로 한 독자 중심 해석 방법에 관한 「수용미학적 구약성서해석에 관한 연구」를 수행하였다. 그는 “독자가 지닌 경험, 전이해 그리고 상상력을 통해 (성경에 관한) 독자만의 의미를 생산할 수 있으며 독서를 통해 성경의 잠재성은 독자의 의식 속에서 하나님의 말씀으로 활성화되고 구체화될 수 있다.”고 보았다(천사무엘 2001 : 23). 그는 인문학적 관점에서의 문학 수용 방법과 신학적 관점에서의 성경 수용 방법의 차이점으로 후자의 경우 성경 해석의 전통 그리고 성령의 깨우침에 의한 해석의 올바른 방향성 설정이 필수적이라는 점도 간과하지 않았다. 연구에서는 독자의 성경해석과 관련한 구체적인 예들도 제시하고 있다. 창세기 19장 26절에서 롯의 아내가 하나님의 명령을 어기고 뒤를 돌아보아 소금 기둥이 된 사실과 그 이유를 누가복음 17장 31-32절에서 두고 온 재산에 대한 욕심 때문이라는 사실과의 연결이 전통적인 해석 방식이자 빈자리 채우기 방법이라면 이 외에도 독자의 상상력에 의해 성경을 다양하게 해석할 수 있음을 제시하였다. 두고 온 가족이나 친구에 대한 연민, 자기 뒤를 따라 오는 어린 딸 때문이라는 롯 아내의 마음에서 그 당시 일어났을 지도 모를 가능한 경우들을 독자의 상상력으로 열어 둘 수 있다고 보았다. 수용미학 문학 연구 방법 관점에서 성서는 독자의 상상력이 작용될 수 있는 여지를 충분히 내포하고 있음을 논문에서 강조하고 있다(천사무엘 2001 : 20 이하).

수용미학 문학 연구의 영향으로 문학 행위에서 독자의 역할과 행위가 강조되면서 문학 수업 활동(각종 다양한 장르를 표현하기)을 위한 학습자들의 기본적인 자질로 자연스럽게 상상력이 주요한 가치로 부상하게 되었다. 이에 대해 추태화는

“상상력이란 사물을 바라보는 시각과, 거기에 존재하는 대상관계에서 연관되어지는 상관성(Correspondence)으로 확장하는 것으로, 문학적 상상력은 어떤 내용의 이야기를 어떻게 풀어가는냐 하는 점과 씨름하는 것”이라고 정의하고 있다(추태화, 2005 : 146). 이 정의에서 볼 때 문학적 상상력의 구현은 한 편으로 두뇌의 인지 작용 과정에서 형성되며 다른 한 편으로 우수한 수사학적 글쓰기 표현 능력과 직결된다. 즉 문학적 상상력의 구체화는 머릿속에서 작동함과 동시에 글쓰기 행위 과정에서 이루어지는 것이다. 그러므로 문학 수업에서 학습자들이 창작 행위를 효과적으로 수행하기 위한 방법으로는 책을 읽고 감상하는 인지 과정에서의 상상력 구성과 함께 이를 구체화할 수 있는 수사학적 글쓰기 능력이 필요하다. 수사학적 글쓰기 능력은 문학적 상상력을 효과적이면서 의도한대로 표현하기 위한 기술이므로 문화콘텐츠 창작 수업의 학습자들은 기본적으로 수사학적 글쓰기 방법을 학습하여 콘텐츠를 미학적으로 형상화하는 연습을 해야 한다. 콘텐츠 창작을 위한 수사학적 글쓰기 능력을 기르는 방법으로는 우선 대중문화콘텐츠 가운데 미학적, 대중적, 윤리적 관점 등에서 탁월하다는 가치를 인정받은 콘텐츠가 어떤 것들인지 확인한다. 창작 목표로 정한 콘텐츠, 영화, 연극, 드라마 등을 가능한 많이 접하고 분석해야 있다. 콘텐츠에서 전달하고자 하는 의미, 주제 등을 어떠한 수사학적 표현 기법과 구성 방식(Plot), 기술적 효과(CG effect, 각종 기술과 장비 지식 등) 등을 사용하여 완성했는지 작품의 세밀한 부분까지도 분석하는 과정이 많을수록 좋다. 또한 ‘문예 창작 이론과 실습’에 관한 서적을 개인적으로 섭렵하면서 콘텐츠 창작과 관련하여 개설된 강의를 전문가로부터 듣고 직접 실습하는 기회를 가져야 콘텐츠를 창작할 수 있다. 콘텐츠 창작은 대부분의 경우 오랜 연습과정을 거쳐 습득된 능숙한 문학적 글쓰기 능력으로 이루어지기 때문이다.

다양한 방법들을 통해 숙련된 글쓰기 기술의 능력으로 콘텐츠 창작자는 상상력의 날개를 펴고 무한한 가공의 세계에 문학적 형상화를 일구어 낸다. 경우에 따라 작품의 미학적 탁월성은 높은 독창성을 담고 있고 기존 담론에 대해 파격적인 입장을 제시하며 때로는 인간의 잔혹한 폭력성, 정욕적인 선정성, 비윤리성 등과 같은 현실 세계와 역사에서 드러난 인간의 사고와 행위들을 가감 없이 미학적으로

드러냄으로 주위로부터 인정을 받는다. 때로는 사악하고 퇴폐적인 극에 달한 인간의 비윤리적인 모습을 표현하고 이에 대한 해결점을 성경적인 방법과 세계관이 아닌 인본주의적 관점, 하나님 없는 세계, 이신론(deism)과 같은 입장에서 ‘세상에 속한 콘텐츠’들은 존재한다. 나아가 다양성이 인정되어야 하는 상대주의 시대에 살고 있다는 이유, “작품이 미학적이고 독창적이다.” 라는 평가를 강조하고, 콘텐츠의 영향력으로 인한 직접적인 눈에 보이는 피해가 없다는 점, 물리적 폭력이 아니라는 점, 가상 세계에서는 당연히 무엇이든 용인될 수 있다는 공동의 암묵적 합의하에, 콘텐츠를 접하고 그 영향을 직간접적으로 받은 피해자들에 대해서는 책임을 지지 않는다. 이러한 창작자와 콘텐츠 제작 관련자들은 자신들이 시대의 선구자이자 탁월하고 독특한 상상력의 구현자라는 생각으로 서로에게 면죄부를 부여한다.

기독교세계관에 기초하지 않는 콘텐츠 창작자들이 생각하는 신, 인간, 사회, 우주 등에 대한 시각 그리고 물과 성령으로 거듭나지 않은 창작자의 죄성이 존재하는 한 세속화된 콘텐츠 개발은 안타깝게도 지속될 것이다. 이에 맞서 기독교세계관으로 훈련된 문화콘텐츠 창작자들은 시대적 책임감과 소명 의식을 가져야 한다. 자유로운 상상력과 능숙한 수사학적 글쓰기 능력만 갖고 창작 작업을 마칠 순 없다. 미학적으로 높은 수준의 완성도와 함께 콘텐츠에 대한 기독교 윤리적 책임을 모두 충족시켜야 한다. 그러므로 콘텐츠 창작 수업에서 반드시 거쳐야 하는 과정으로 학습자들의 상상력이 선한지, 성경에 비취 볼 때 수용 가능한지, 성경적인 세계관에 배반되지 않는지를 점검해야 한다. 기독교문화콘텐츠는 성경적 조명과 검증 과정을 거쳐야만 하는 것이다. 이에 대해 추태화는 최선의 상상력으로 “신학적으로 선한 것(옳은 것)”이면서 “미학적으로 선한 것(작품의 인기, 쉬운 가독성, 흥미유발 등)”을 최선의 전형으로 꼽았다. 이에 해당하는 세계적인 수준의 문화콘텐츠로 C. S. 루이스의 『나니아 연대기』, 영화 『반지의 제왕』을 들었다. 도서와 영화 콘텐츠인 이것들은 “신학적으로 수용하기 무리가 없으며 (미학적으로 선한 것이고) 상상력과 플롯에 있어서도 고전적인 통일성을 갖추고 있다.”고 보았다. 이에 반하여 『다빈치 코드』는 “신학적으로 약하지만(기독교적으로 수용할 수 없

는 것) 미학적으로 선하게 수용될 수도 있는(대중적인 인기를 누릴 수 있는)”(추태화, 2005 : 166) 것으로 기독교문화콘텐츠 창작 수업에서는 지양해야 할 사례로 제시/분석될 만한 콘텐츠에 해당한다.

IV. 대중문화콘텐츠로서의 「에스더」

문화콘텐츠 산업에서 특별히 캐릭터 산업은 성공한 해당 캐릭터와 그 캐릭터를 주인공으로 한 스토리의 연속물을 통해 지속적이고도 다양한 영역으로의 확장적인 발전을 계속할 수 있다. 이는 캐릭터가 해당 콘텐츠의 확장에 있어서 핵과 같은 역할을 하며 ‘크게 성공한’ 캐릭터는 특정 연령대나 소비 계층의 아이콘(Icon)으로 부상하는 경우도 있기 때문이다. 스토리에서의 캐릭터들은 해당 콘텐츠 소비자들에게 동경스럽고, 환상적이고, 이상적인 희망을 품게 하는 가상의 소유주를 형성하는 데 주요한 역할을 한다. 콘텐츠 산업에서 캐릭터 개발과 성공은 자연스럽게 TV 프로그램으로의 편성, 영화, 뮤지컬, 도서, 음반 제작, 각종 다양한 상품에서 쓰이는 캐릭터 사용권으로 연결될 수 있다. 본 연구에서처럼, 대학(원)에서 진행될 수 있는 기독교문화콘텐츠 창작에 있어서도 선교와 직업을 충족시킬 수 있는 캐릭터 개발과 스토리텔링에 관심을 가질 필요가 있다. 이와 관련하여 「에스더」서는 캐릭터(에스더)와 스토리텔링 개발의 한 예가 될 수 있다. 이미 다양한 영역의 기독교문화콘텐츠로 개발되었고 새로운 콘텐츠로의 개발 가능성이 풍부한 「에스더」서는 OSMU(One Source Multi Use)를 가능하게 하는 원천 텍스트에 해당한다.

「에스더」를 문화콘텐츠로 개발한 사례는 많고 장르도 다양하다. 영화, 뮤지컬, dvd와 video용 성경 시리즈, 도서(해설서, 신앙 서적, 동화, 만화) 등에 이르기까지 지속적이고 폭넓게 콘텐츠가 개발되고 있다. 먼저, 영화의 경우 마이클 O. 사벨(Michael O. Sajbel) 감독, 티파니 듀폰트(Tiffany Dupont) 주연의 『왕과의 하룻밤 One Night With The King』이 있다. 토미 테니(Tommy Tenney)의 원작 『

하사다 : 왕과의 하룻밤, Hadassah : One Night With the King』이라는 문학을 영화화(die Literaturverfilmung)한 것으로 믿음의 눈으로 보면 기독교 영화로서의 가치를 충분히 지니고 있다. 영화의 대사에서는 기독교 신앙에 관한 부분들이 주를 이루고 있고 하나님의 유대 민족 사랑과 구원 사역을 인물들을 통해 나타내고 있다. 『왕과의 하룻밤』은 주인공 에스더를 통한 아름다움의 진정한 모습에 대해서도 제시하고 있는데, 왕후란 얼굴과 외모만 아름다운 것이 아니라 내적 아름다움, 이를 테면 바른 신념, 중용, 윤리, 절개 등의 가치를 목숨과도 바꿀 수 있어야 함을 보여준다. 문학적 상상력으로 원문에 추가된 새로운 내용으로는 왕궁으로 들어가기 이전에 에스더에게 사랑하는 남자가 있었고 그가 왕후 에스더를 궁에서 돕기 위해 내시가 되었고 밀사의 역할을 담당하는 설정 부분이다. 하지만 영화에서 아쉬웠던 점도 있다. 하만이 왕에 의해 처형 명령을 받는 장면, 에스더가 왕의 마음을 사로잡는 과정과 계기 등 영화 전개 상 주요한 큰 사건들이 너무 급작스럽고 사전 작업을 충실하게 다져 놓지 않아 개연성이 약한 상태에서 진행된다는 점이다. 또한 인물들의 치열하고 극적이고 사건의 극한 한계 상황에서 보여줘야 하는 배우들의 현실감 있는 연기, 어떤 절실한 모습들에 대한 연출과 연기가 약했다. 관객으로 하여금 긴장감을 유발시키기에 부족했다.

뮤지컬 콘텐츠의 경우도 제작되어 공연된 사례가 있다. 국내인들이 제작한 것으로 연구자가 직접 관람하지는 못했고 인터넷 검색으로 확인할 수 있었는데 조사 결과 여러 교회와 공연장에서 대략 2005년부터 국내에서 공연을 했었고 현재는 해외에서 공연하고 있는 것을 확인할 수 있었다. 2010년 미국 뉴욕의 한 한인 교회에서 소규모 오케스트라 연주에 맞춰 뮤지컬 『에스더』를 공연했던 정보(사진과 글)를 해당 교회의 한 성도가 사진을 찍고 글을 써서 자신의 블로그에 올린 것을 통해 확인할 수 있었다.⁵⁾ 대본과 안무, 작사/작곡, 역사적 상황, 의상 등도 모두 「에스더」서 본문 그대로를 재현한 것처럼 보였다. 사진에서 출연진만 대략 40명이 넘어 보였고 음악 연주는 10여명 정도, 스태프까지 합하면 뮤지컬로서 많은 인원 구성에 속했다.

5) [http : //blog.dreamwiz.com/estherwoo/12309015](http://blog.dreamwiz.com/estherwoo/12309015)

세계적으로 유명한 성경 영상 시리즈인 The Bible Collection은 전체 20편으로, dvd와 video 그리고 TV 방송용으로 제작되었다. 그 중에서 9편이 『에스더 Esther』이다. 9년 동안 제작비 1,200억 원을 들였고, 세계적인 유명 배우들이 출연하였다. 9편 『에스더』의 감독은 라파엘 메르테스(Raffaele Mertes), 루이스 롬바드(Louise Lombard)가 주연을 맡았다. 전반적으로 성경 본문에 충실하게 이야기가 전개되었고 「에스더」서 통독만으로는 알기 어려운 텍스트 이면의 상황들을 연출하여 ‘역사적 사실로서의 생생한 성경 읽기’에 도움이 된다. 인상적인 부분으로는 왕의 칙령은 왕이 반포했어도 다시는 철회할 수 없다는 아하수에로 왕의 말에 모르드개와 에스더는 이 문제에 대한 해결책으로 적대 민족에 대한 역공격이라는 방안을 작품에서 부각시킨 점, 유대 민족도 전쟁 과정에서 인적 피해를 당했는데 이를 모르드개가 슬퍼하는 모습 연출이 인상적이다. The Bible Collection의 『에스더 Esther』는 dvd와 TV 방송용으로는 무난하게 제작된 콘텐츠이다.

도서로는 찰스 스윈들의 『믿음과 기쁨의 여인 에스더』, 지명수의 『성경 속에서 걸어 나온 미스터리 여인 에스더 왕후』, 어린이 책으로는 장수민 저, 해파리 그림의 『아름다운 왕비 에스더』등 어린이 대상 동화책은 다수가 출판되어 있다. 스윈들은 『에스더』에서 역사 고증, 본문 해설, 인물 분석, 신앙적 가르침을 균형 있게 서술하였다. 교수자와 학습자가 수업에서 참고할 만한 좋은 도서라 할 수 있다. 지명수의 『에스더 왕후』 또한 스토리텔링 작업을 위해 교수자와 학습자가 가장 눈여겨보아야 하는 도서에 해당한다. 하만이 아말렉의 후손이라는 관점, 모르드개의 증조부 기스는 사울의 아버지 기스가 된다는 관점은 일반적인 학계의 주장이지만 그 가능성이 부족하다는 의견을 설득력 있게 제시하였다. 「에스더」에 대해 문학적 상상력을 동원하면서도 사실적이고 논리적으로 역사적 정황을 밝힘으로 가능한 신빙성 있고 정확하게 서술하려 하고 있다.

이 외에도 주목할 만한 국내 도서로는 신앙 수기 형식으로 쓴 안이숙의 『죽으면 죽으리라』를 들 수 있다. “죽으면 죽으리라. If I perish, I perish.”(4 : 16) 「에스더」서의 가장 주옥같은 구절을 도서명으로 정해 에스더적인 삶을 산 저자의 신앙 수기를 저술한 책이다. 앞서 소개한 문화콘텐츠와 같은 「에스더」서의 문학적

형상화에 해당하는 요소와 서사 방법으로 쓴 책은 아니지만 신앙 수기로 국내에서 큰 반향을 일으켜 베스트셀러가 되었고 영화로도 제작되었다.

왜 이렇게도 「에스더」서가 여러 문화콘텐츠로 제작될 수 있었는가? 문화콘텐츠로서의 장점은 무엇인가? 어떤 매력이 있기에 가능한 것일까? 이러한 물음에 대한 답으로 구약 「에스더」서를 문화콘텐츠화하기에 좋은 이점들을 몇 가지 측면에서 제시하였다.

먼저 「에스더」서는 역사적 배경이 되는 제국의 모습을 제공한다. 앞서 살펴 본 문화콘텐츠들(영화, 뮤지컬, 성경 시리즈 영상물)로 제작된다는 점에서 알 수 있듯이 「에스더」서는 흥미 있게 볼만한 내용들이 다수 들어있어서 영상화할 수 있는 조건이 갖춰진 성경이다. 시대적으로 「에스더」서는 페르시아라는 거대 제국의 역사적 배경으로부터 영상의 웅장함을 전달할 수 있다. 수산 궁의 아하수에로 왕은 세계 최대인 전체 127도를 관장하는 페르시아의 왕이었다.(1 : 1)⁶⁾ 영화나 뮤지컬에서 역대 제국의 넓은 영토와 절대 왕권과 도시의 웅장함은 가장 큰 볼거리로 제공될 수 있는데 예를 들어 『벤허』는 로마제국의 웅장함을, 『반지의 제왕』은 CG(Computer Graphic)로 중간세계를, 『글래디에이터』 또한 로마제국을 보여 주었고 많은 할리우드 영화에서는 미국의 영향력과 힘이 세계적으로 얼마나 막강한지를 확인할 수 있다. 이와 같이 영화를 비롯하여 많은 문화콘텐츠들에서 제국 이미지를 바탕으로 웅장한 장면을 연출하여 역사적 배경을 제공함은 물론이고 당시 국내외 정치적 파벌 간의 역학 관계도 제시하고 거대 제국의 화려함 뒤에 숨은 인간의 잔인한 폭력성도 확인할 수 있다.

다음으로 아래 제시한 「에스더」서에서 나오는 사건들은 「에스더」서를 시각화했을 경우에 수용자들에게 볼거리 제공 이상으로 극적 효과를 낼 수 있고 콘텐츠에 몰입하도록 만들 수 있는 단초로 사용될 수 있는 부분들이다.

- 180일 동안 나라의 부함과 위엄의 혁혁함을 나타내는 의식과 이어지는 7일

6) ‘도’는 히브리어로 ‘세금’이란 뜻으로 다리오 왕이 세금 징수를 용이하게 하기 위해 민족 혹은 언어에 따라 나누었다. 민족이나 언어로 127개로나 나눌 수 있었다는 것은 영토적으로만 보아도 당시로서는 굉장한 지배력을 행사했음을 짐작할 수 있게 만든다.

동안의 거대한 잔치를 화려하고 웅장하게 이미지화할 수 있다(1:3~9). 잔치에 참석한 왕과 모든 방백·신복들에게 찬물을 끼얹는 것과 동일한 왕후 와스디의 왕명거절은 시각적인 볼거리와 함께 스토리의 전환점이 되는 극적인 반전 효과를 낼 수 있다.

· 에스더가 궁녀로 선택될 수 있었다는 것은 당시 궁녀들을 주관했던 신하들의 눈에도 에스더가 분명 아름다운 여성이었기 때문일 것이다. 그러나 단지 에스더의 아름다움은 외적인 것에 불과 하지 않았다. 에스더는 분명 외적으로 아름다운 여성이면서 신령스럽도록 아름다운 내면적인 모습도 있었다(2:7). 에스더의 미는 현시대의 여성들의 미적 기준(소위, S 라인과 V 라인, 청순한 글래머, 쪽쪽빵빵과 같은 속어에서처럼 외모만을 우상화하는 세속화된 세계의 미)에 대한 비판으로 사용할 수 있다. 성경 속에서 에스더는 요즘 영화, TV 드라마, 광고 속 여성들에게서 비춰지는 외모적인 아름다움 같은 것에는 관심이 없었기에 자신을 치장하고 왕에게 잘 보이기 위해 특별히 노력하지도 욕심이 있지도 않았다(2:12~15). 오히려 자신의 안위와 쾌락 대신에 오직 거룩한 믿음으로 풍전등화의 유대 민족을 구하겠다는 희생정신으로 충만하였다(4:16). ‘거룩한 아름다움’이라 할 수 있는 에스더 캐릭터를 통해 상품화된 여성의 미용 행위와 미의 기준에 대한 이성적이고 신앙적인 반성의 기회로 삼을 수 있다. 따라서 영화, 연극, 뮤지컬, TV 드라마, 음악 문화콘텐츠에서 구현되는 현대의 세속적인 여성미의 기준에 새롭고 신선한 예가 될 수 있고 나아가 이러한 세속화된 미의 기준을 정화시키는 작용 역할을 할 수 있는 모델로 제시될 수 있다.

· 「에스더」서의 스토리에서 핵심적인 플롯이 되는 부분이 하만의 왕권 침탈 음모와 유대인 학살 계획이다. 하만의 역적과 이를 뒤집는 과정은 극적 반전 효과를 낼 수 있다. 하만이 왕권 침탈의 야욕을 드러낸 구절은 6장 6~9절까지이다. “하만이 들어오거늘 왕이 묻되 왕이 존귀케 하기를 기뻐하는 사람에게 어떻게 하여야 하겠느냐. 하만이 심중에 이르되 왕이 존귀케 하기를 기뻐하시는 자는 나 외에 누구리요. 하고(6) 왕께 아뢰되 왕께서 사람을 존귀케 하시려면(7) 왕의 입으시는 왕복과 왕의 타시는 말과 머리에 쓰시는 왕관을 취하고(8) 그 왕복과 말을 왕의

방백 중 가장 존귀한 자의 손에 붙여서 왕이 존귀케 하시기를 기뻐하시는 사람에게 옷을 입히고 말을 태워서 성중 거리로 다니며 그 앞에서 반포하여 이르기를 왕이 존귀케 하시기를 기뻐하시는 사람에게는 이같이 할 것이다. 하게 하소서(9)” 6~9절까지 하만은 “왕”이라는 단어를 무려 10번이나 반복하여 사용하고 있다. 일반적으로 사람이란 자신이 관심을 갖는 것을 지속적으로 생각하고 고민하고 다른 사람과의 대화중에서 말하기 따름이다(참조, 지명수, 2006 : 69~71). 하만은 본문에서 기술한대로 모르드개와 유대인 몰살 계획과 함께 내적으로 음밀하게 왕권 침탈 야욕이 있었던 것이다. 이것은 에스더의 극적인 개입으로 물거품이 되었고 모르드개를 처형하려고 세웠던 장대에 자신이 달리는 결과를 초래하게 된다. 하만과 관련한 플롯은 악의 축을 형성하고 이들이 제거되는 과정에서 긴장감을 조성하는 효과를 드러낼 수 있다.

· 기타로는 와스디 왕후 폐위 사건(1장 중·하반부), 하만이 장대에 달리는 장면(7 : 10), 왕의 조서를 전하기 위해 급히 달리는 파발마 장면(8 : 9, 14), 유대민족이 대적들을 응징하는 장면(9 : 5~16), 아리따운 에스더가 뜰에 앉아서 왕의 선택을 기다리는 장면(5 : 2), “죽으면 죽으리라.” 에스더의 결심장면(4 : 16), 왕의 내시 빅단과 테레스가 아하수에로 왕을 모살하려다 미수한 사건(2 : 21) 등을 꼽을 수 있다.

그러나 이렇게 제시한 「에스더」에서 일어나는 사건들이 아무리 화려하고 극적 효과를 내기에 탁월하고 CG에 많은 자본을 투자하는 등 스토리를 구성하는 소재와 기반 조건이 조성되었어도 구성면에서 문제가 있거나 영성하게 짜이면 좋은 기독교문화콘텐츠로서 완성되었다고 말하기 힘들다. 즉, 콘텐츠의 구성력(Plot)이 떨어지면 온전한 작품이 될 수 없다. 그러므로 창의적 글쓰기 수업에서는 탄탄한 구성력을 갖춘 콘텐츠 창작이 이루어질 수 있도록 글쓰기에 심혈을 기울여야 할 것이다. 또한 현시대에 맞는 문화콘텐츠로 형상화하기 위해서는 「에스더」의 플롯에 변화와 확장이 전제되어야 한다고 보는데 이미 「에스더」서는 이를 위한 조건들이 대부분 갖춰진 인물 구성도를 갖고 있다.

「에스더」서를 스토리텔링하기 위해서는 플롯 진행의 주 원동력이 되는 인물들

을 주요 인물군과 보조 인물군으로 분류할 수 있다. 주요 인물들은 에스더, 모르드개, 아하수에로 왕, 하만으로 구성한다. 보조 인물들은 궁녀를 주관하는 헤개, 와스디 왕비, 왕을 모살하려 한 빅단과 테레스, 역졸, 유대민족, 잔치에 참여한 각국 방백 등이 있다. 「에스더」서의 전체 이야기는 대부분 아하수에로 왕, 하만, 모르드개, 에스더 왕후 네 명에 의해 전개할 수 있다. 하지만 네 명으로 엮이는 메인 플롯(Main-Plot)만으로는 이야기 전개 구성이 매우 단조로울 수 있다. 「에스더」서의 창의적 글쓰기(스토리텔링) 작업은 네 명으로 구성된 메인 플롯과 기타 인물들의 사건들로 이루어진 서브 플롯으로 나누어 전자를 위한 후자의 보조 역할 관계, 상호 간의 영향관계를 고려한 스토리텔링 작업이 이루어져야 한다(참조, 김정희, 2007 : 213 ~ 216). 이러한 구성을 확인할 수 있는 콘텐츠로는 영화 『왕과의 하룻밤』을 들 수 있고 수업에서 활용하여 그 방법을 학습할 수 있다.

스토리텔링의 정형화된 방식이 존재하지 않는다는 사실은 누구나 알고 있다. 「에스더」서를 활용한 스토리텔링 창작 수업에서 학습자는 주도적으로 인물 간의 대화를 상상력으로 창작하거나 심리묘사를 통해 텍스트의 빈자리를 채운다든지, 플롯을 변형하는 작업을 할 수 있다. 「에스더」서의 전체 스토리 구성을 유지하는 상태에서 글쓰기 작업을 실시할 수도 있고, 학습자의 의도와 성향에 따라 「에스더」서의 전체 구성을 변형하여 새로운 스토리를 구성하고 다양한 콘텐츠 장르로 전환할 수도 있다. 학습자는 자신의 의도와 능력 그리고 조별 작업 동료와의 협력 하에 자유롭게 상상하고 창작하는 작업을 진행할 수 있다.

V. 창의적 글쓰기⁷⁾ 수업

1. 수업 목적과 상황

7) 창의적 글쓰기의 개념 정의로, 자기 인식으로서의 창의적 글쓰기, 유희로서의 창의적 글쓰기, 문제 해결로서의 창의적 글쓰기(임춘택, 2009 ; 2010) 등을 들 수 있는데 본 연구에서의 창의성 및 창의적 글쓰기 개념은 전통적인 ‘문예 창작 Creative Writing’을 주개념으로 하며 대중 문화콘텐츠 분야의 ‘스토리텔링 Storytelling’ 개념과 유사한 의미로 사용한다.

본 수업의 목적은 「에스더」서와 관련하여 이미 제작 / 출판된 다양한 콘텐츠들을 확인한 후 새로운 콘텐츠를 창작하기 위한 글쓰기를 연습하고 학생 작품을 완성하는 데 있다. 「에스더」서를 문화콘텐츠로 개발하기 위해서, 가칭 ‘문화콘텐츠와 창의적 글쓰기’, ‘문화콘텐츠 창작 실습’, ‘문화콘텐츠와 스토리텔링’ 등과 같은 강의 명칭이 가능할 수 있다. 강의 계획서에서 제시하는 수업의 세부 사항에 있어 수강 대상자는 학년 구분 없이 대학(원)생들 중에서 문화콘텐츠 스토리텔링에 관심 또는 소질이 있는 학습자들이 참여할 수 있도록 한다. 강의 개설 학과(부)로는 신학, 기독교문화학 전공 대학(원)생들 그리고 기독교 대학 교양 학부 과목에서 진행될 만하다. 강의 시간은 주당 3시간(3학점) 이상으로 정한다. 수업 상황은 크게 세 부분으로 나누어, 기독교문화콘텐츠에 관한 이해, 「에스더」서 본문 분석 그리고 성경 주해서·해설서 등 각종 참고가 될 만한 자료 확인 작업, 집단적 상상력을 발휘하는 조별 창작 작업으로 진행된다. 결과적으로 수업을 통한 학습 효과로 학습자들은 문화콘텐츠 분야에 대한 이해와 콘텐츠 창작을 위한 글쓰기 능력 배양 및 작품 완성을 기대할 수 있다.

「에스더」서는 문화(원형)콘텐츠로 개발하기에 필요한 좋은 조건들을 갖추었음을 확인할 수 있었다. 「에스더」서의 경우 원문에 대한 다른 변형 없이 본문 그대로를 문화콘텐츠로 개발하여도 훌륭한 창작물이 될 수 있는 조건을 갖춘 성격으로, 역사적인 사실 텍스트 그리고 문학 텍스트로의 조건을 충족시키고 있기 때문이다. 이 외에도 「에스더」에서 찾을 수 있는 가치들, 예를 들어 민족 사랑, 희생, 지혜 등을 주제로 삼아 다양한 장르와 구현 방식(Platform)을 고려·선택하여 콘텐츠로 만들 수 있다.⁸⁾ 콘텐츠 장르 선정 이후에는 수업에서의 콘텐츠 제작 순위, 즉 글쓰기 연습 목적인지, 특정 장르 콘텐츠 창작인지 등을 수강 학습자의 역량에 따라 결정해야 한다. 콘텐츠 제작 수업은 학습 대상자, 교수자가 설정한 학습 목표, 창작 제반 기술적 여건 등을 고려하여 개설 과목 급수(기초과정, 중급과정, 고급과정)를 구분하여 개설할 수도 한다. 수업에서 창작된 생산물은 학습자의

8) 「에스더」서는 글쓰기 자극제 역할만 할 뿐이고 전적으로 인물구성을 새롭게 할 수도 있고 「에스더」서의 내용과는 다른 콘텐츠로 창작할 수 있다.

포트폴리오가 되어 졸업 후 대학원 진학이나 사회와 직업 생활에서 활용될 수 있다.

2. 수업 진행

수업은 먼저 기독교문화콘텐츠 및 스토리텔링 소개로 시작한다. 이 분야에 대한 학문적 학습 필요성을 수강 대상 대학(원)생들에게 밝힌다. 문화콘텐츠 분야 이해와 창의적 글쓰기 능력 계발을 통한 직업적 유용성을 제시한다. 문화선교자로서 갖추어야 할 소명의식의 당위성을 언급하고 이에 대해 학습자들이 공감대를 형성하도록 지도한다. 다음으로 수강생을 대상으로 ‘콘텐츠 창작 역량 및 선호도 조사’를 실시한다. 문화콘텐츠에 대한 이해 정도(서술식), 대회 수상 경력, 공모전 출전 여부, 개인적인 창작 작업 경험 여부, 창작 장르 선호도 등을 조사한다. 이를 참고로 학습자와 협의 하에 수업 방향성과 수업 진행 방법을 1차적으로 설정한다.⁹⁾ 이러한 수업 준비 과정이 마무리되면 문화콘텐츠 분야에 대한 전반적인 상황을 소개하고 그 중에서도 스토리텔링의 역할과 중요성을 각인시킨다. 그 다음은 아래에 제시된 한 학기 강의의 주요한 교수-학습 활동을 중심으로 수업을 진행한다.

- 「에스더」서를 교독하여 읽기, 교수자가 설정한 질문 제시와 학습자 답변, 개별적으로 의문점 발표와 답변
- 성경 주해서, 해설서, 신앙서 등을 기반으로 한 서적을 확인
- 개별 학습자들에게 다양한 장르의 콘텐츠 창작 연습을 실시 및 「에스더」서의 특정 내용을 선택하여 글쓰기(극화, 서사, 묘사 등)와 개별 첨삭 지도; 학습자들은 「에스더」서를 읽으면서 특정 상황을 이미지화하기 위해 상상하는 시간을 갖거나 역으로 자신이 이미지화한 것을 글로 표현
- 기존 「에스더」관련 대중문화콘텐츠 확인과 문제점 발견, 보완점 제시
- 전체 구성을 이룰만한 주요 사건 설정

9) 수업을 진행하는 과정에서 수업 상황에 맞게 방향성과 방법이 다소간 수정될 수 있다.

- 빔 프로젝트(또는 노트북 사용)가 설치된 공간에서 집단 글쓰기(Collective Writing) 작업 : 각 조별로 독립된 공간을 확보하여 공동 작업
- 조별 작업 과정에 대해 교수자가 점검, 확인, 보완 과정을 수 주간 동안 진행
- 작업 결과물에 대한 전체 발표와 피드백 그리고 보완 작업으로 마무리
- 우수한 결과물의 경우 콘텐츠 창작 대회 출전 시도¹⁰⁾

문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 수업의 강의 계획서는 ‘1. 수업 목표와 상황’, ‘2. 수업 진행’을 기초하여 아래와 같이 제시할 수 있다.

강의 개요	강의의 목적은 기독교문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 능력 배양과 학생 작품 완성에 있다. 수업에서 학생들은 복음주의 신앙에 근거한 기독교문화콘텐츠 개념을 이해하고 창작 방법을 학습하며 나아가 창작자 및 기획자로서의 직업적 가능성을 확인하는 기회를 갖는다. 「에스더」서를 다양한 형태의 대중문화콘텐츠로 완성한 작품들을 확인한다. 「에스더」서를 관련 주석서, 해설서 등을 참고하여 해석하고 문학적 상상력과 분석력을 기른다. 다양한 장르의 문화콘텐츠 스토리텔링 기법을 확인하고 이 중에서 특정 장르를 조별로 선정하여 콘텐츠를 창작한다.
학습목표	기독교문화콘텐츠의 이해 문화콘텐츠 창작 능력 개발 및 작품 완성
참고문헌	성경 구약 「에스더」 지명수, 『에스더 왕후』, 서울, 나눔사 박윤선, 『성경주석 -에스라 느헤미야 에스더』, 서울, 영음사 찰스 스윈돌, 『에스더 : 믿음과 기쁨의 여인』, 서울, 생명의 말씀사 영화 『왕과의 하룻밤』 The Bible Collection's 『에스더』 뮤지컬 『에스더』의 영상화 자료 안이숙, 『죽으면 죽으리라』, 경기도, 기독교문사 영화 『벤허』 C. S. 루이스, 『나니아 연대기』 영화 『반지의 제왕』 인문콘텐츠학회, 『문화콘텐츠 입문』, 서울, 북코리아

10) 교수자는 문화콘텐츠 창작/기획 관련 전문가에게 수업에서 완성된 3~4 편 이내 정도의 우수한 콘텐츠들을 의뢰하여 평가를 받고 점검 작업을 거쳐 대회에 출전할 수 있도록 돕는다.

	<p>정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 서울, 북코리아 최혜실, 『문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다』, 서울, 삼성경제연구소 외</p>
<p>평가 방법</p>	<p>중간시험 20% : 기독교문화콘텐츠 이해 기말시험 20% : 콘텐츠 창작 기법 이해 과제(조별 활동) 50% : 창작 작품 출석 10%</p>
<p>강의 계획</p>	<p>1주 - 오리엔테이션(강좌, 진행내용, 수업방식 소개) - 기독교문화콘텐츠 소개와 필요성</p> <p>2주 - 기독교문화콘텐츠 이해 - 「에스더」교독</p> <p>3주 - 「에스더」서 이해 ① (참고 자료들을 중심으로 다양한 해설 확인, 콘텐츠 기법 분석, 학습자 토론과 의견 수렴 등) - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백¹¹⁾</p> <p>4주 - 「에스더」서 이해 ② (참고 자료들을 중심으로 다양한 해설 확인, 콘텐츠 기법 분석, 학습자 토론과 의견 수렴 등) - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백</p> <p>5주 - 「에스더」서 이해 ③ (참고 자료들을 중심으로 다양한 해설 확인, 콘텐츠 기법 분석, 학습자 토론과 의견 수렴 등) - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백</p> <p>6주 - 다양한 형태의 문화콘텐츠로 제작된 『에스더』확인 ① - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 방법 이해와 실습 그리고 피드백</p> <p>7주 - 다양한 형태의 문화콘텐츠로 제작된 『에스더』확인 ② - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 방법 이해와 실습 그리고 피드백 - 조 구성과 개발 계획 작성 및 교수자에 의한 점검 ①</p> <p>8주 중간평가</p> <p>9주 - 개발 계획 작성과 교수자에 의한 점검 및 확정 ② - 전체 학습자에게 조별 콘텐츠 창작 계획 소개 - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백</p> <p>10주 - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 조별 콘텐츠 창작 실습과 점검
	11주
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백 - 조별 콘텐츠 창작 실습과 점검
	12주
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백 - 조별 콘텐츠 창작 실습과 점검 및 중간발표
	13주
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백 - 조별 콘텐츠 창작 실습과 점검
	14주
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백 - 조별 콘텐츠 창작 실습과 점검
	15주
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백 - 조별 콘텐츠 완성과 발표 그리고 평가
	16주 기말평가

3. 수업에서 「에스더」해석과 콘텐츠 창작을 위한 한 지침

영·유아, 어린이용 콘텐츠(도서, 영상 등)는 예외로 하고 앞서 「에스더」 관련 콘텐츠에서 발견된 아쉬운 부분은 「에스더」서의 역사적, 사회적 상황을 다소 가볍게 다뤘다는 점이다. 당시 페르시아 수산 궁의 분위기는 영화 『왕과의 하룻밤』이나 dvd 『에스더』 등에서 연출된 분위기와는 사뭇 다른 것이었다. 당시 페르시아 왕궁의 분위기는 그야말로 살벌하고 가혹했고 왕의 지위와 권력을 유지하기 위한 조치들은 절대적인 것을 넘어 잔인할 수도 있었다. 왕정 안뜰에 아무도 나올 수 없으며 혹시나 누군가 나오게 되면 왕의 즉각적인 부름이 떨어지지 않는 이상 그 자리에서 경비병에 의해 무참히 살해당할 수 있었다(4 : 11). 그러므로 「에스더」

11) ‘문화콘텐츠 창작(스토리텔링) 이해와 실습 그리고 피드백’ 과정은 교수자가 다양한 장르의 대중문화콘텐츠에서 학습자들에게 창작 실습으로 활용할 만한 예들을 선정하여 창작 이론, 기법을 소개하고 실습하는 시간이다. 영상, 사진, 문학텍스트, 음악, 미술 등에서 다양한 콘텐츠를 소개하고 해당 문화콘텐츠로의 스토리텔링 연습을 지속적으로 진행한다.

콘텐츠를 접하는 이들은 죽음의 두려움을 체험할 수 있어야 하며 에스더가 살아 남지 못할 수도 있다는 생각이 강하게 들 정도로 긴장감을 콘텐츠를 통해 경험해야 한다.

지명수는 『에스더 왕후』에서 「에스더」서 스토리의 주축을 페르시아 왕권 침탈과 왕권 강화라는 관점에서 분석했다. 정략적 결혼을 한 왕후 와스디의 왕명 거절, 빅단과 데레스의 아하수에로 왕 암살 시도에 하만의 연루 짓기, 왕 암살 시도 계획이 모르드개에 의해 평정됨과 왕권이 강화됨, 왕후 에스더에 의한 하만 제거 그리고 아하수에로 왕권 강화라는 관점은(지명수, 2006) 앞서 소개한 「에스더」관련 콘텐츠들의 해석 관점 보다 더 신빙성이 높아 보이며 현실성 있고 극적이다.

또한 『왕과의 하룻밤』에서 보여주는 것처럼 하만의 선조로 아말렉 족속과 아각 왕을 설정하여 영화 처음부터 이 관계를 제시하고 스토리를 진행하는 것 보다는 하만의 교만한 태도와 교활한 모습을 먼저 부각시킨 다음, 유대 민족 학살 계획 과정에서 그의 조상이 하나님이 멸하시려고 했던 아말렉 족속이었다는 사실을 밝히는 것이 보다 자연스럽게 하만이라는 인물의 사악함을 드러내는데 더 효과적이라 할 수 있다.

조별 창작 작업 이전에 「에스더」서 읽기를 통한 분석과 이로부터 발생하는 학습자들의 의문점과 교수자가 준비해 온 질문들을 해결하는 과정이 진행되어야 한다. 이러한 과정을 통해 학습자들은 텍스트를 분석하고 토론하는 능력을 길러야 한다. 동료 학습자의 상이한 관점을 확인하고 텍스트의 의미를 다양하게 접근하여 사고력을 확장/활성화 시켜야 하기 때문이다. 또한 문학적 서술 방식으로 볼 때 「에스더」서는 3인칭 시점에서 이야기를 전개하였고 아래와 같은 주요 사건들이 발생한 이유를 제공하지 않고 있다.

- 수산궁 잔치에 왕후 와스디는 무슨 이유로 나오지 않았을까? 이렇게 큰 잔치에 왕명을 어기고 나오지 않은 이유는 무엇인가? 와스디의 현명한 선택이었나?(C. 스윈돌, 2005), 와스디의 정치적 의도였나?(지명수, 2006)
- 모르드개는 에스더에게 왜 민족을 밝히지 말라고 당부했나?

- 아하수어로 왕은 에스더 왕후의 말 한 마디에 자신이 가장 신임하던 신하 하만을 어떻게 단번에 처형 시킬 수 있었을까?
- 에스더는 얼마나 아름다웠고 그녀의 미는 어떤 종류의 것이었을까?
- 왕을 모살하려는 두 내시의 음모를 모르드개는 어떻게 알 수 있었을까? (창작작업에서 상황 설정을 어떻게 할 것인가? 즉, 모르드개가 둘의 음모를 듣기까지의 개연성을 만드는 방법은?)
- 하만은 단지 미디어와 페르시아 국가를 부강하게 하고자 일편단심 충성했음에도 불구하고 왕을 잘못 만난 탓에 뜻을 펴지 못한 개혁자였을까? 과연 하만은 역모를 꾀했을까?(참조, 지명수, 2006) 등, 이 외의 의문점들을 찾아 설정한다.

이러한 질문들은 학습자의 호기심을 자극하고 자신의 상상력을 발휘하여 그 이유들을 생각해 볼 수 있도록 만들고 「에스더」서에 관한 연구 서적을 찾아보게도 한다. 하지만 한 편의 구성력을 갖춘 콘텐츠를 개발하기 위한 스토리텔링 작업 시 주의할 점으로는 이러한 질문들에서 나온 다양한 관점의 의견들이 임의적이며 창작할 콘텐츠의 주제를 고려하지 않고 선정한다면 전체 구성에 문제가 생길 수 있다는 점이다. 따라서 「에스더」서에 대한 다양한 의견 제시와 분석 과정을 거치면서 콘텐츠의 주제를 어디에 놓을 것인지를 고민해야 할 필요가 있다. 주제를 하나님의 구원 사역으로 정할지, 왕권 강화와 왕권 침탈을 부각시킬 것인지, 에스더의 아름다움과 그녀의 행위에 중점을 둘 것인지, 하만의 사악한 음모와 행위를 중심으로 이를 제거하는 과정을 부각시킬 것인지 등을 정해야 한다.

이와 같이 창작 그룹에 따라 자율적으로 다양한 주제를 선정하여 그 용도에 맞는 콘텐츠를 창작할 수는 있다. 그러나 기본적으로 수업 지도 시, 성경 「에스더」를 활용한 콘텐츠 창작에서 궁극적으로 나타나야 하는 주제는 유대인(에스더와 모르드개)의 공헌을 통한 아하수어로 왕권 강화와 이 과정 모두를 감싸 안고 역사하시는 하나님의 자기 백성 구원과 사랑으로 정해야 한다. 이는 복음주의 신앙의 관점에서 성경 기술의 본질적이고 궁극적인 목적이기 때문이다. 따라서 여러

사건 전개와 인물 소개, 묘사, 유대 민족을 구원하기 위해 목숨을 바치는 에스더, 이를 돕는 모르드개, 아하수에로 왕, 하만의 음모와 유대민족 학살 계획, 왕권 침탈과 강화 등 모든 일련의 과정 속에 역사하신 하나님의 공의, 사랑, 구원을 콘텐츠에서 부각시켜야 할 것이다. 이 외의 것들, 즉 에스더의 내외적인 미(美)라든지 악한 하만의 음모과정 진행 등은 하나님의 구원 사역에 부수적으로 따르는 모양새가 되어야 한다.

VI. 맺음말

기독교문화콘텐츠 개발 수업은 단순히 상업적인 이득을 얻기 위한 취지에서 진행되어서는 곤란하다.¹²⁾ 기독교문화콘텐츠를 발굴하고 창의적으로 생산하는 일련의 수업 과정은 학습자들에게 기본적으로 믿음의 상상력을 발휘할 수 있도록 도와주는 연습 역할을 해야 한다. 성령께서 함께 하시는 창의적인 상상력을 기르는 일련의 수업을 통하여 학습자들은 하나님의 구원 사역을 위해 그리고 문화 영역이 하나님의 뜻에 합당하게 쓰일 수 있도록 문화 사역의 방향성을 스스로가 정립하는 내적 함양의 기회가 되어야 한다. 문화가 하나님의 영광을 위해 그리고 사회정화와 개인 구원을 위해 쓰일 수 있도록 기독교문화콘텐츠 개발과 기독교문화원형발굴 수업이 진행되어야 할 것이다. 이러한 수업을 통해 학습자들은 졸업 후 문화콘텐츠 창작과 문화 정책 실무자로서 해당 업무 수행 시에 몸으로 체화된 문화콘텐츠개발 능력을 기반으로 문화 산업 기획, 문화 정책의 올바른 방향성을 제시·실행하는 역할을 담당할 수 있다.

기독교 신앙인으로 4년간 공부한 학생들이 졸업 이후 문화 산업 관련 직업 현장에서 실제로 문화콘텐츠를 생산하고 나아가 발전시킬 수 있는 기본적인 자질을

12) 이러한 주장은 인문학 분야에서도 언급된 사항으로 “문화원형 디지털콘텐츠의 활용도 증진사업은 산업적, 경제적 차원 뿐 아니라 문화적, 사회적 차원에서 통합적으로 추진될 필요가 있다.”는 것이다. 즉 산업적 가치와 교육적 효과 그리고 장기적인 안목으로의 문화 정책을 모두 고려한 문화원형 발굴/개발 사업이 되어야 한다는 주장이다(참조, 임학순, 2005 : 183).

수업을 통해 갖추고 신앙적, 학문적, 직업적으로 갈고닦은 능력을 발휘하여 주님의 제자로서, 교회의 사역자로서 그리고 사회에서 문화관련 전문인으로서 그 본분을 다해야 할 것이다. 이를 위해서는 기독교문화콘텐츠 창작 수업을 통해 크게 다음의 세 가지가 필요해 보인다. 신앙인 또는 신학(기독교문화학) 전공자로서의 인격적 자질 함양, 학문지식에서의 탁월한 우위성 유지 그리고 문화콘텐츠개발의 실질적 능력 함양, 이 세 가지 능력을 갖출 수 있도록 수업을 구성해야 한다. 본 연구는 전공 관련 학습 과정의 측면에서 위 세 가지 능력 가운데 특히 세 번째 능력인 문화콘텐츠 창작과 개발 능력 함양을 강조하는 수업안을 제시하고 있다. 문화콘텐츠 창작을 위해 창의적 글쓰기 수업이라는 구체적인 방법에 초점을 맞추어 집중적으로 훈련하여 학습자의 글쓰기 능력 향상을 도모하기 위한 이론과 방법을 시도하였다. 기독교문화콘텐츠를 개발하고 육성하여 문화 선교 영역을 내실 있고 다양하게 만드는 것이야말로 문화의 시대에 걸맞은 실질적인 문화 선교 활동이라고 본다.

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

참고문헌

- 권오현(1992). “문학소통이론 연구 - 문학텍스트의 소통구조와 교수법적 기능”. 교육학박사학위논문, 서울대학교.
- 김교빈(2006). “문화원형의 개념과 활용”. 『인문콘텐츠』 6호, 인문콘텐츠학회.
- 김정희(2007). “멜로 영화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 분석”. 『인문콘텐츠』 10호, 인문콘텐츠학회.
- 박윤선(1979). 『성경주석 -에스라, 느헤미야, 에스더-』. 서울 : 영음사.
- 임학순(2005). “문화원형 디지털콘텐츠의 교육콘텐츠 창작소재 활성화를 위한 정책 모델 연구”. 『인문콘텐츠』 6호, 인문콘텐츠학회.
- 임춘택(2009). “문학텍스트를 활용한 창의적 글쓰기 지도 -F. 카프카의 「변신 Die Verwandlung」을 글쓰기 자극제로 한 수업을 중심으로”. 교육학박사학위논문, 서울대학교.
- 임춘택(2010). “자기 인식과 문제 해결로서의 창의적 글쓰기 지도 -F. 카프카의

- 「법 앞에서 Vor dem Gesetz」를 글쓰기 자극제로 활용한 수업을 중심으로”. 『독어교육』 47집, 한국독어독문교육학회.
- 지명수(2006). 『성경 속에서 걸어 나온 미스터리의 여인 에스더 왕후』. 서울 : 나눔사.
- 차봉희(1985). 『수용미학』. 서울 : 문학과 지성사.
- 천사무엘(2001). “수용미학적 구약성서해석에 관한 연구”. 『한국기독교신학논총』 21집, 한국기독교학회.
- 추태화(2001). “기독교 아동문학의 가능성 : C. S. 루이스의 동화적 상상력을 중심으로”. 『어린이 문학교육 연구』 제 2권 제 1호, 한국어린이문학교육학회.
- 추태화(2005). “대중문화의 상상력에 대한 신학적 성찰 -4가지 소설을 중심으로-”. 『신학지평』 제 18집, 안양대학교 신학연구소.
- Iser. Wolfgang(1994). Der Akt des Lesens. München : W. Fink.
- Jauss, Hans. R.(1970). Literaturgeschichte als Provokation. Frankfurt am Main : Suhrkamp.
- Swindoll, Charles R.(1997). Esther : A woman of strength and dignity. Nashville : The W publishing group. 조계광 역(2005). 『에스더 : 믿음과 기쁨의 여인』. 서울 : 생명의 말씀사.
- Tylor, Edward. B.(1958). Primitive Culture. New York : Harper.
- Warning, Rainer(Hrsg.)(1979). Rezeptionsästhetik -Theorie und Praxis. München : W. Fink.
- Williams, Raymond(1983). Keywords : a vocabulary of culture and society. London : Fontana.

인터넷 자료

- 뮤지컬 『에스더』 관련 블로그 자료, <http://blog.dreamwiz.com/estheryoo/12309015>.
 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(2010), <http://www.kocca.kr>.

Abstract

Creative Writing for Developing Culture Contents :
A teaching method taking advantage of The Bible 「Esther」 in a college.

Chun-Taek LIM (Seoul National University)

The purpose of this study is to suggest a teaching method of the creative writing for developing culture contents in a college. First, this study discusses the definition about the notion of culture and the origin of culture relate with 「Esther」. Second, I explore that The Bible, 「Esther」 can be discussed in the notion of culture content. Thirdly, I present how the interpretation of Bible can be linked with the Readers' imagination in the viewpoint of reader-oriented literature studies. Fourthly, I introduce a musical, a movie, and etc., based on the story of 「Esther」 which have already performed successfully as a culture contents.

According to this, I suggest some advantages to make 「Esther」 as a culture content. Lastly, I make some plans some methodology of teaching and learning focusing on the text of 「Esther」 in creative writing and storytelling classes for creating contents. In many colleges, developing the courses for christian culture contents can be selected as a major or an optional course in theological colleges, Developing culture contents should be dealt continuously by christian scholars, christian experts of making culture contents and christian undergraduate and graduate students with a faithful vocation. Therefore, this study is based on the deed of belief which should be done as a christian and scholar. I hope that the notion of culture, the reader-oriented literature studies and, most of all, taking advantage of Esther suggested in this study will be used to develop and create christian culture contents in many ways.

Key words : The Bible 「Esther」, Christian culture content, reader-oriented literature studies, creative writing course, storytelling