

# 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링에 대한 기독교교육적 연구\*

신현호(장로회신학대학교 / 조교수)

hhshin@puts.ac.kr

## 한글 초록

코로나 팬데믹으로 인해 사회 각 영역에서 가속화되고 있는 디지털 전환은 기독교교육의 실천에도 지대한 영향을 미치고 있다. 디지털 전환을 대표적으로 보여주는 것은 메타버스(metaverse)로 명명되는 디지털 세계의 출현이다. 본 연구는 메타버스를 기독교교육이 실천될 수 있는 신앙교육의 확장된 공간으로 이해하고, 구체적인 방법으로서 디지털 스토리텔링 접근을 탐색한다. 디지털 스토리텔링이 메타버스 공간에서 실천될 때 참여자들은 자신의 이야기를 성찰하며 그것을 디지털화된 시청각 자료로 함께 하나의 디지털 스토리를 구성하고 공유함으로써 이야기의 의미를 발견하고 변화를 경험하도록 안내하는 실천의 가능성을 갖는다. 이러한 디지털 스토리텔링은 상호작용성, 주도성, 시청각성, 사회성, 개방성의 특징을 지니며, 이것이 기독교교육 방법으로 활용되기 위해서는 재개념화가 요청된다. 이를 위해 이야기 연결하기를 통한 자유와 소명의 발견과 열정적인 경정의 공동체 형성을 강조했던 앤 워벌리의 방법론을 고찰한다. 또한, 디지털 스토리텔링을 신앙형성의 한 방식으로 이해하며 권위와 진정성 있는 신앙, 그리고 주도성을 중심으로 디지털 공간을 기독교교육의 장으로 해석한 메리 헤스의 접근을 고찰한다. 이를 통해 메타버스에서 기독교교육이 변화와 소명 형성을 위한 기독교교육의 장으로서, 상호적 디지털 공간에서 하나님의

\* 이 논문은 2022년 장로회신학대학교의 지원을 받아 수행된 연구임

\* 이 논문은 2022년 한국기독교교육학회 춘계학술대회(2022. 4. 23. 아현감리교회)에서 발표한 논문을 수정·보완한 것임

은총에 대한 인간의 적극적 응답이 실천되는 공간이 되어야 함을 주장한다. 이는 참여자가 메타버스라는 디지털 공간 속에서 하나님의 주도성에 응답하며 놀이와 만들기 형태로 실천되는 체현적, 관계적인 교육에 참여하는 것을 의미한다. 본 연구는 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링이 신앙형성의 한 과정이 되기 위해서 확장된 세계 속 하나님 나라의 이야기에 참여하는 참여자의 이야기로 연결하고, 환대와 경청을 통해 상호적인 공간을 지향하며, 몰입적 참여와 전인적 성찰을 증진하는 실천이 되어야 할 것을 주장한다.

#### 《 주제어 》

메타버스, 디지털 스토리텔링, 기독교교육, 메리 헤스, 앤 워벌리, 상호작용성, 주도성

## I. 들어가는 말

코로나 팬데믹으로 인해 사회 각 영역에서 가속화되고 있는 디지털 전환(digital transformation)은 기독교교육의 실천에도 지대한 영향을 미치고 있다. 디지털 전환을 대표적으로 보여주는 것은 메타버스(metaverse)로 불리는 디지털 세계의 출현이다. 한국리서치 조사(2020)에 의하면, 응답자 83%가 코로나19로 인해 비대면, 디지털 사회 전환을 앞당길 것이라고 답했다. 디지털 네이티브(digital native)와 디지털 이주민(digital immigrants)이 공존하는 메타버스가 한국에서 본격적으로 논의가 된 것은 불과 약 1년 반 전에 불과하다. 2020년 12월부터 메타버스라는 제목으로 출간된 서적 및 연구들이 소개되면서 메타버스에 관한 관심은 산업, 경제, 문화 등의 영역으로 광범위하게 급속도로 확산하기 시작했다. 메타버스의 정의와 효용성에 관한 기술적, 문화적, 종교적 논의는 계속해서 이루어지고 있다. 메타버스가 인류의 미래를 바꾸는 전환 기술이 될 것이라는 전망이 있지만, 2003년에 개발된 가상현실(virtual reality) 플랫폼인 세컨드 라이프(Second Life)와

같이 잠시 주목받는 기술적 유행(fad)에 머무를 수도 있다는 지적도 있다(이지영, 2021). 그런데도 많은 사람이 예상하는 바는 메타버스를 가능케 하는 디지털 기술은 앞으로 더욱 발전하고 인류의 삶의 다양한 영역에 영향을 미칠 것이라는 점이다.

기독교 신앙에 뿌리내린 정체성과 가치관을 따라 살아가도록 돕는 기독교교육의 영역에서 메타버스를 장(context) 혹은 방법으로서 살피는 연구는 아직 초기 단계에 머무르고 있다. 디지털 공간을 통한 신앙교육의 함목적성과 가능성에 관한 기존의 연구는 주로 온라인 교육매체 연구 및 사례분석(전영미, 2012), 소셜미디어 활용(김세광, 2013; 김영래, 2010; 이준, 2011), ICT 중심의 이러닝(e-learning) 혹은 스마트러닝(smart-learning) 중심의 기독교교육(남선우, 2014) 등이 있으며, 이는 인터넷 기술과 스마트 기기를 중심으로 한 교육에 초점을 맞추었다. 최근에는 메타버스와 관련하여 가상 증강 세계(김희영, 2021; 양성진, 2021)와 아바타(서미경, 2021; 이화정, 2022)를 중심으로 한 상호작용과 실재감을 기독교교육에 적용하는 연구가 이루어지고 있다. 이러한 추세는 가상 증강기술 현실 및 다양한 플랫폼 개발과 맞물려 있으며, 교수-학습자 및 학습자 간의 상호성과 참여, 그리고 실재감 증대를 통해 신앙 경험의 확대 가능성을 엿보게 한다. 한편, 학교와 비교하면 메타버스로 인해 기독교교육 현장이 완전히 사라질 것이라는 명시적인 목소리는 미미하다. 오히려 이보다는 메타버스를 기독교교육의 대체가 아닌 확장으로 이해하는 관점으로 새로운 기술을 지혜롭게 사용하기 위한 기독교교육적 원리를 세우는 것이 우선되어야 한다(신형섭·신현호, 2022, 48-50).

참여자나 메타버스의 가상현실 세계에 참여하는 것은 자신의 세계를 구축하는 스토리텔러(storyteller)가 되는 것을 의미한다. 기독교 전통 안에서 스토리텔링은 하나님의 이야기에 뿌리를 둔 예수 그리스도의 복음을 통해 참여자가 자신의 삶을 성찰하고 공유하는 가운데 그리스도인의 정체성과 세계관을 세우며 기독교적 삶의 방식(a way of life)을 가꾸는 과정을 의미

한다. 이러한 스토리텔링이 메타버스라는 디지털 세계에서도 가능한지에 관한 질문은 매우 타당하다. 그런 점에서 기독교인을 포함한 수많은 사람의 삶이 긴밀하게 얽힌 디지털 공간을 배타적으로 바라보기보다는 ‘연결과 확장’의 공간’으로 보고자 하는 시각이 늘어나고 있다. 바뱅(Babin, 2000, 6)은 종교교육과 커뮤니케이션의 관점에서 인간이 아날로그 방식이나 문제 세대를 거부하지 않으면서 동시에 디지털의 사고를 적극적으로 수용하고 자기 삶의 방식에 적용할 때 더욱 풍요롭고 균형 잡힌 존재가 될 수 있다고 주장한다.

그렇다면 우리가 던져야 할 질문은 다음과 같다. 메타버스가 기독교교육을 위한 확대된 장(context)이 되기 위해서는 어떤 토대와 관점의 변화가 필요한가? 디지털 학습의 한 영역인 디지털 스토리텔링이 기독교교육의 한 수단이 될 수 있는가? 메타버스에서 디지털 스토리텔링은 신앙형성을 위해 어떻게 실천될 수 있는가? 디지털 스토리텔링을 위한 이론적 토대는 무엇인가? 메타버스에서 디지털 공간이 참여자들의 신앙형성에 미치는 긍정적인 영향은 무엇이며 한계와 보완점은 무엇인가?

본 연구는 위와 같은 질문을 가지고 메타버스 영역과 관련한 디지털 스토리텔링이 신앙교육에 갖는 함의를 살펴보고자 한다. 특히 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링이 신앙형성 과정에서 이바지할 수 있는 상호작용성(interactivity), 환대적 경청(hospitable listening), 주도성(agency)의 요소에 주목하며 이러한 요소가 메타버스로 대표되는 디지털 공간을 매개로 하는 기독교교육 방법론의 가능성을 탐색하고자 한다.

## II. 메타버스와 디지털 스토리텔링

### 1. 메타버스의 이해

메타버스(metaverse)는 ‘초월, 너머’를 의미하는 헬라어 어원을 갖는 접두어 ‘메타’(meta-)와 세계를 의미하는 ‘universe’의 합성어이다. 이 용어는 1992년에 출간된 닐 스티븐슨(Neil Stevenson)의 『스노우 크래시』(Snow Crash)에서 주인공의 아바타가 디지털로 구현된 3차원 가상세계로 처음 소개되었다. 메타버스에 대한 정의가 명확하게 합의된 것은 아니지만 보통 ‘현실 세계를 복제하거나 디지털 기술로 구현한 증강(augmented) 및 가상(virtual) 세계’를 지칭한다.

메타버스는 하나의 특정 기술을 의미하기보다는 디지털로 구현된 다양한 세계를 포함하는 것으로 이해되고 있다(김상균, 2020; 이승환, 2021; ASF, 2008). 메타버스의 개념이 등장하기 전 디지털 전환(digital transformation)에 관한 관심이 광범위하게 이루어졌지만, 메타버스가 기존의 디지털 공간을 지칭하는 개념과 가장 구별되는 점은 ‘현실 세계와 가상세계를 연결하는 융합 기술’이라고 할 수 있다. 예를 들어, 2000년대 초반부터 ‘메타버스’를 연구해 온 증강연구재단(Acceleration Studies Foundation, 이하 ASF, 2007)은 메타버스를 “가상적으로 확장된 물리적 현실과 물리적으로 지속 가능한 가상공간의 융합”이라고 정의한다. ASF에서 제공하는 연구공유 홈페이지 “Roadmap to metaverse”에서는 메타버스를 거울 세계, 라이프로그킹(life-logging) 세계, 가상 세계(virtual world), 증강현실 세계(augmented world)로 구분한다. 이를 모두 포괄하는 영역을 광의(廣義)의 메타버스라고 부를 수 있으며, 이는 기존의 사이버 세계(cyberspace)라는 개념과도 유사하다고 볼 수 있다. 반면, ASF를 비롯한 최근의 연구들은 가상융합기술, 즉 가상현실(VR, virtual reality)과 증강현실(AR, augmented reality)을 융합하는 혼합현실(MR, mixed reality)과 확장 현실(XR, extended reality)에 초점을 맞추며 메타버스를 ‘현실 세계와 가상세계의 상호작용’으로서 이해할 것을 제안한다(김성균, 2020; 고선영 외, 2021; 이승환, 2021; ASF, 2008). 메타버스에 관한 국내 연구에서도 이와 같은 정의들을 살펴볼 수 있다. 과학기술정보통신부(2021)는 메타버스를 “5세대(5G)와 가상융합기술이 만드는

초연결, 초실감 확장 가상세계”라고 정의하며, 고선영 외(2021)는 “현실의 나를 대리하는 아바타를 통해 일상 활동과 경제생활을 영위하는 3D 기반의 가상세계”라고 이해한다. 이승환(2021)은 가상과 현실이 상호작용하는 메타버스 속에서 사용자들의 사회·경제·문화 활동이 이루어지고 이곳에서 가치가 창출된다고 주장한다.

기독교교육을 포함한 교육 영역과 관련한 메타버스(metaverse)에 관한 관심도 급속하게 이루어졌다. 그러한 이유 중 하나는 2020년 1월부터 한국 사회에서 코로나 팬데믹이 직접적인 영향을 미치면서 교회교육과 학교 교육이 대부분 온라인을 통한 비대면 교육으로 전환되었기 때문이다. 문화, 경제, 산업 영역에서 제페토, VR, AR와 같은 영역을 중심으로 메타버스에 관한 관심이 높아진 반면, 공교육과 교회교육 영역에서는 쌍방향 소통기술을 탑재한 줌(Zoom)과 게더타운(Gather Town) 등 업무 회의용 플랫폼이 교육(education)과 기술(technology)의 합성어인 에듀테크(edutech)로서 주목을 받으면서 다양한 메타버스 플랫폼을 활용한 교육에 관한 연구가 이어지고 있다(계보경 외, 2020). 교육 영역에서는 디지털 전환(digital transformation)으로 인해 ‘교실이 없는 시대’를 예측하는 이들도 있으며 (Couch & Towne, 2020), 메타버스를 중심으로 학습자와의 연결을 통해 이루어지는 상호 학습을 연결주의(connectivism)라고 부르며 이러한 새로운 학습 방법을 통해 교육혁명까지 예측하는 목소리도 있다(박상준, 2021, 58-63).

## 2. 메타버스와 디지털 스토리텔링

이러한 메타버스의 디지털 공간을 통해 참여자들이 자신의 이야기를 상호적으로 공유하며 새로운 삶과 공동체적 삶의 질을 향상하기 위한 한 방법으로서 디지털 스토리텔링에 관한 연구와 실천이 이어지고 있다. 디지털 스토리텔링의 사전적 의미는 “디지털이라는 기술환경에서 멀티미디어라는

도구를 활용해 창조되는 모든 이야기 행위”로서 “컴퓨터를 매개로 일어나는 모든 서사 행위, 웹상의 상호작용적 멀티미디어 스토리를 모두 포함하는 개념”이다(황용석, 2013). 최근 이루어지고 있는 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링은 크게 두 갈래로 논의되고 있다. 한 영역은 문화, 게임, 예술, 전시, 건축 등의 영역에서 메타버스의 디지털 공간성(spatiality)을 통한 스토리텔링이다. 예를 들어, 이러한 입장은 어떻게 게임 혹은 공연 등에서 어떻게 서사 구조를 만들어 사용자들에게 의미 있는 스토리를 제공하고 가상증강 기술을 통한 이야기 체험을 제공하는 데 초점을 맞춘다(김희경, 2016; 이지영, 2021). 다른 한편으로는, 라이프로그 세계 혹은 다양한 디지털 플랫폼을 통해 참여자들이 주제에 따라 자신이 직접 이야기를 구성하고 의미 있는 스토리텔링을 하도록 돕는 접근이 있다(Alexander, 2017; Robin, 2008, 2016).

위와 같은 두 가지 흐름 가운데 후자에 영향을 직접 받은 디지털 스토리텔링은 1980년대 공동체 예술 운동으로 시작되어 현재는 저널리즘(박만수, 한동섭, 2017), 교육 및 교수학습(Benmayor, 2008; Robin, 2008, 2016; Wu, 2020), 종교교육(Hess, 2013, 2014) 등의 영역에서 관심을 받고 있다. 미국 샌프란시스코에 있는 디지털 스토리텔링 센터(The Center for Digital Storytelling, 이하 CDS)를 중심으로 시작된 디지털 스토리텔링은 ‘개인의 ‘목소리’를 끌어내고 권한을 위임하며(empower) 그것을 공유하도록 이끄는 과정’으로 정의된다(Lambert, 2017). 이러한 접근은 참여자가 자신의 주도성(agency)을 가지고 자신의 목소리와 경험담을 이야기로 구성하고 다양한 디지털 매체를 통해 전환적인 학습을 경험하도록 안내한다. 나아가 이 접근은 신앙형성을 위해 하나님의 이야기와 자신의 이야기를 성찰적으로 연결하고 공유하는 기독교교육자들에 의해서도 받아들여지고 있다(김영래, 2013; 전영미, 2011; Hess, 2012, 2013, 2014).

CDS에서 제안한 디지털 스토리텔링은 본래 학습자들이 구상한 이야기를 디지털 매체를 이용하여 3~5분가량의 영상에 담는 것이었다. 1990년대

CDS를 통해 디지털 스토리텔링이 제안되었을 때는 오프라인 시청각 기기(예: 사진기, 녹음기, 비디오카메라)를 활용하여 창작된 이야기를 디지털화했다면, 인터넷의 속도가 급진적으로 개선되고 휴대전화, 노트북과 같은 개인용 디지털 기기와 더불어 다양한 디지털 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 페이스북, 메타버스 등)이 광범위하게 보급됨에 따라 디지털 스토리텔링을 다양한 형태로 공유할 수 있는 발판이 마련되었다. 현재는 메타버스 영역 중 거울 세계(SNS)를 비롯해 가상현실 기술을 활용해 HMD(head mounted device) 용 VR기기 등을 활용하는 몰입적 요소와 디지털 스토리텔링의 융합이 이루어지고 있다. 또한 게더타운, 제페토, 이프랜드와 같은 가상세계 플랫폼의 등장은 디지털 스토리텔링에 참여하는 학습자가 자신과 세계의 이야기를 상호적으로 공유하고, 소통하며, 이전보다 시청각성과 실재감을 증대시키는 방식으로 창조적 성찰을 가능하도록 한다(서미경, 2021; 이화정, 2022).

디지털 스토리텔링은 이야기와 스토리텔링이 가지는 기본적인 요소, 즉 장소, 인물, 사건, 줄거리, 그리고 청자(audience)를 중심으로 삼으면서도 디지털의 요소를 활용하여 이야기의 의미를 증폭시키고 공유하는 특징을 지닌다. 디지털 스토리텔링 모델을 고안한 조 램버트(Lambert, 2013, 53-69)는 디지털 스토리텔링을 위해 소그룹의 스토리 서클을 조직을 한 후 다음과 같은 순서를 안내한다. 1) 자신만의 시각을 갖기 (내가 하고 싶은 이야기, 그리고 이야기를 구성하는 나의 관점은 무엇인가 질문하기), 2) 자신의 감정을 소유하기 (자신이 적은 이야기의 의미를 성찰하고 그 속에 담긴 자신의 감정을 확인하기), 3) 변화의 순간을 찾기 (이야기 속에서 변화의 변곡점이 되는 순간 혹은 사건을 확인하기), 4) 자신의 이야기를 바라보기 (청자들에게 이야기를 들려줄 뿐만 아니라 보여줄 시각 이미지를 숙고하여 준비하기), 5) 자신의 이야기를 듣기 (청자들에게 들려줄 이야기를 자신의 목소리로 녹음하고 그와 더불어 감정을 전달할 음악적 요소를 숙고하여 준비하기), 6) 이야기를 모으기 (스토리보드를 사용해 자신의 이야기와 시청



각 자료를 모으고 구성하여 하나의 디지털 스토리 만들기), 7) 이야기를 공유하기 (자신의 디지털 이야기를 청자들과 공유하고 나누기). 이 일곱 가지 단계를 살펴보면 구전 스토리텔링과 공통점을 지니는 동시에 시청각 자료를 통해 이미지의 의미 형성을 돕고 또한 디지털화된 이야기를 공유하게 된다. 이러한 디지털 스토리텔링이 메타버스 공간에서 실천될 때 갖게 되는 특징은 다음과 같다.

첫째, 디지털 스토리텔링은 상호작용성(interactivity)을 그 특징으로 갖는다. 이는 구전 스토리텔링 혹은 일방적인 이야기의 전달 혹은 송출을 삼는 웹(Web) 1.0 형식의 디지털 스토리텔링과 가장 큰 차별이 되는 지점이다. 디지털 스토리텔링에 참여하는 이들은 수동적 청자가 아닌 능동적인 청자이자 화자로서 자신들의 이야기를 구성하고 표현하도록 초대받는다(Alexander, 2017). 또한, 성찰과 창작의 과정을 통해 구성한 자신의 이야기를 디지털 공간을 통해 참여하는 참가자들과 공유하고 동감과 긍정의 피드백을 함께 나눔으로써 상호 학습과 교류의 기회를 얻게 된다.

둘째, 디지털 스토리텔링에서 주도성(agency)은 또 하나의 중요한 요소이다. 디지털 스토리텔링에서 자신의 관점과 목소리에 주목하는 것은 프레이리(Freire, 1968)가 말한 것 같이 자기 삶의 상황을 명명하는 과정이다. 메타버스에서는 아바타(avatar) 혹은 디지털 쌍둥이(digital twin)는 자아의 투사체(projection)라고 할 수 있는데, 메타버스 공간에서 참여자는 대개 아바타를 통해 자신의 생각, 욕망 등을 드러내고 이야기한다(Bingham & Conner, 2010, 233-239). 심지어 현실 속 자신의 모습과는 정반대의 이미지로 자신의 아바타를 꾸밈으로써 자신의 기대와 바람을 역으로 드러내기도 한다. 하지만 의도적인 디지털 스토리텔링 과정을 통해 자신의 아바타를 통해 표현하는 이야기가 자기 삶의 자리에서 경험하고 느끼는 자전적 이야기(autobiographical narrative)로 안내할 때 스토리텔링은 자신의 이야기에 대한 권한(authority)을 갖게 된다.

셋째, 디지털 스토리텔링의 또 하나의 특징은 시청각성이다. 구전 중심의

스토리텔링이 이미지 혹은 청각적 요소와 융합하는 것을 이미지텔링(imagetelling)이라고 지칭하는데, 메타버스는 다양한 시청각적 요소를 자신들의 이야기에 융합할 수 있는 플랫폼을 제공한다. 국내에서 가장 많이 사용하는 라이프로그 형태의 메타버스라고 부를 수 있는 페이스북(Facebook)과 인스타그램(Instagram)의 경우, 텍스트만 아닌 이미지, 동영상 등을 통해 자신의 이야기를 표현한다. 때로는 진술한 이야기를 풀어내기도 하고, 때로는 일상 속의 담담한 이야기를 텍스트와 이미지로 표출하기도 한다. 또한, 아바타를 통해 가상세계의 경우, 아바타를 꾸미는 것 또한 자신의 이야기를 풀어내는 수단이 되기도 한다. 이러한 디지털 스토리텔링은 이미지텔링(imagetelling) 혹은 융합적 스토리텔링으로 이해되기도 한다(김희경, 2016, 70-72).

넷째, 디지털 스토리텔링은 사회적 분별과 능력 부여의 기회를 가져온다. 벤메이어(2008)는 디지털 스토리텔링의 과정을 통해 학습자들에게 능력을 부여하고(empower) 그들을 지적으로, 창의적으로, 문화적으로 변화시키는 사회적 교수학(social pedagogy)이 될 수 있다고 주장한다. 그녀는 디지털 스토리텔링을 통해 학습자, 특히 인종차별이나 교육 기회의 소외 등으로 인해 변두리에 머물러 있는 이들이 자신의 목소리를 되찾고 그 목소리로 세상에 말할 수 있도록 능력을 부여한다고 주장한다(Benmayor, 2008).

다섯째, 쌍방향 소통을 강조하는 메타버스를 디지털 스토리텔링의 장(context)으로 고려할 때 중요한 요소는 개방성이다. 디지털 공간은 사용자의 직관적인 경험, 동기부여, 개방형 참여를 고려하며 디자인되고 있다. 메타버스를 교육의 공간으로 이해할 때 중요한 것은 스토리텔링 요소이다. 즉 사용자의 경험, 시각적 요소, 청각적 요소 등을 통해 자신의 이야기를 하는 동시에 다른 참여자의 이야기와 목소리에 경청할 수 있도록 개방적 환경을 조성하는 것은 중요한 부분이다.

정리하면, 디지털 스토리텔링이 메타버스 공간에서 실천될 때 참여자들은 자신의 이야기를 성찰하며 그것을 디지털화된 시청각 재료로 함께 하나

의 디지털 스토리를 구성하고 공유함으로써 이야기의 의미를 발견하고 변화를 경험하도록 안내하는 실천임을 살펴보았다. 메타버스에서 이러한 디지털 스토리텔링이 신앙교육의 방법으로서 한 접근으로 고려되기 위해서 기독교교육적인 프레임을 통한 전용(appropriation)의 과정이 필요하며, 특히 개인의 이야기를 안내하고 성찰하도록 돕기 위한 성서적 거울이 필요하다. 즉, 이야기의 핵심이자 메시지 그 자체인 예수 그리스도의 복음과 성서 이야기가 중심이 되지 않는다면 기독교적 정체성과 소명으로 안내하는 기독교교육 실천으로서의 정체성은 상실이 된다. 또한, 디지털 공간에 대한 기독교적 재개념화가 요청된다. 디지털 공간에서 교육을 적용하는 것을 넘어 변화와 소명 형성을 위한 기독교교육의 장(context)으로 바라보기 위한 새로운 이해가 요청된다. 나아가, 주도성이 단순히 인간 화자의 주도성(agency)으로 그치는 것이 아니라 하나님의 은총에 대한 인간의 적극적 응답이라는 차원의 주도성으로 이해되는 것이 합당하다. 다음 절에서는 신앙 형성의 한 방법으로서 메타버스 공간의 디지털 스토리텔링을 위한 이론적 고찰을 위해 기독교교육의 과정으로서 스토리텔링을 고찰하는 워벌리와 헤스의 모델을 살펴보고자 한다.

### III. 기독교교육적 디지털 스토리텔링의 가능성 탐구: 앤 워벌리와 메리 헤스를 중심으로

스토리텔링을 통한 신앙형성은 기독교 정체성 형성과 가치관과 세계관, 그리고 개인과 공동체의 삶의 양식을 기독교적으로 세우는 데 이바지한다. 많은 기독교교육자들은 ‘호모 나란스’(homo narrans), 즉 ‘이야기하는 인간’(storytelling human)이 자신의 일상과 역사 속에서 경험하는 이야기를 하는 가운데 기독교 이야기에 참여함으로써 기독교 정체성과 삶의 양식을 형성함을 강조하였다(양금희, 2021; Groome, 1981, 1991, 2011; Hess,

2005, 2013, 2014, 2015; Westerhoff, 1976; Wimberly, 1994, 2005). 이 중 앤 스트리트 워벌리는 하나님의 이야기와 참여자의 역사 속의 믿음의 선진의 이야기가 자신의 이야기가 연결될 때 얻게 되는 신앙 형성적 요소에 주목했으며, 메리 헤스는 온라인과 디지털 매체와 기기를 통해 실천되는 디지털 스토리텔링이 신앙형성의 과정이 될 수 있음을 강조했다. 본 절에서는 워벌리의 이야기 연결하기와 헤스의 디지털 스토리텔링 접근을 살펴봄으로써 메타버스에서 실천하는 기독교교육의 한 방법론으로서 디지털 스토리텔링의 가능성을 탐색하고자 한다.

## 1. 앤 워벌리: 이야기 연결하기와 경청의 공동체

앤 스트리트 워벌리(A. S. Wimberly)는 아프리카계 미국인(African American)의 역사적 경험과 경험된 신앙 이야기를 성서 속에 등장하는 하나님의 이야기와 연결하여 참여자들이 갈망하는 해방적 지혜와 희망을 세우는 소명을 향한 기독교 신앙과 정체성을 형성하도록 돕는 교육 방법론을 제시한다. 워벌리는 아프리카계 미국인 교단들의 연합 신학교육 기관인 ITC (Interdenominational Theological Center)에서 기독교교육을 가르치며 아프리카계 미국인들을 위한 기독교교육 실천과 예배에 관한 연구에 오랫동안 힘써왔다. 그녀의 대표작인 『영혼의 이야기』(Soul Stories)(1994, 2005)에서 워벌리는 이야기 중심의 기독교교육 방법론으로서 “이야기 연결하기”(story-linking) 모델을 제안하는데, 이 방법론은 아프리카 전통과 아프리카 미국인 문화 가운데 오랫동안 중요한 실천으로 자리 잡은 스토리텔링에 기반하고 있다.

워벌리(2005)는 이야기 연결하기 모델을 통해 참여자들이 세 종류의 이야기, 즉 자신의 일상 이야기와 성경 속에 나타나는 구속과 해방의 이야기, 그리고 아프리카계 미국인의 역사 속의 믿음의 유산과 삶에 관한 이야기를 만나도록(encounter) 도움으로써 기독교인으로 살아가기 위한 윤리적 판단

을 내리도록 돕는 것을 목적으로 삼는다. 워벌리는 해방의 지혜와 희망을 세우는 소명을 위한 기독교교육의 출발점은 우리가 매일 직면하는 일상의 이야기가 되어야 한다고 주장한다. 그 이유는 우리가 통찰력을 얻고, 선택에 대해 분별하며, 우리 자신과 타인의 자유를 증진하고 유지하기 위해 바른 결정을 내리는 일을 가능하게 하기 때문이다. 이 과정은 절망적인 상황들 가운데 다시 희망을 세우고 발견하는 소명에 참여할 수 있도록 통찰력을 주고, 분별과 올바른 선택을 할 수 있도록 안내할 수 있다고 워벌리는 역설한다(Wimberly, 2005).

워벌리(2005)에 의하면, 이야기 연결하기를 통해 참여자들은 온전함과 자유를 수여하는 하나님의 이야기에 참여하고 그 이야기를 자신들의 역사적 실존 가운데 살아가도록 초대받고 능력을 부여받는다. 그녀가 이해하는 기독교교육은 참여자들이 자신의 이야기를 공유하면서 그 이야기보다 더 커다란 하나님의 이야기가 자신들의 이야기를 형성하고 변형시키도록 하는 과정이라고 이야기한다. 즉 자신들의 이야기가 하나님이 역사하시는 이야기와 어우러지고 그것을 통해 계속해서 지혜와 소명의 삶을 살아갈 수 있도록 돕는 과정이 기독교교육의 역할이라고 본다.

워벌리(2005, 34)의 이야기 연결하기는 네 단계(phase)에 걸쳐 이루어진다. 첫 번째 단계는 ‘일상의 이야기에 참여하기’이다(P1). 이 단계에서는 참여자들이 자신이 경험하는 일상의 이야기를 나누고(활동1), 사례들 혹은 다른 시각화 자료를 비평적으로 성찰한 후(활동2), 그 성찰을 함께 확인하는 시간을 갖는다(활동3). 두 번째 단계는 성서 속 기독교 신앙 이야기에 참여하는 것이다(P2). 이 단계에서는 성경 이야기 혹은 본문을 읽고(활동1), 성서 이야기를 거울로 삼아 초점을 맞춘다(활동2). 성경 이야기의 배우들과 파트너로서 이야기에 들어간 후(활동3), 하나님이 오늘 어떻게 활동하는지 상상하며(활동4), 하나님에 대한 지속적인 응답을 예측한다(활동5). 세 번째 단계는 아프리카계 미국인의 역사와 유산에 나타나는 기독교 신앙 이야기에 참여하는 것이다(P3). 신앙의 유산에 관한 이야기를 살펴본 후(활동1),

해방의 지혜와 해방을 위한 사고방식을 기술하고(활동2) 자유와 소명을 추구하기 위한 전략을 기술한다(활동3). 마지막, 네 번째 단계는 기독교 윤리적인 삶의 결정을 내리는 일에 참여하는 것이다(P4). 구체적인 행동을 요청하시는 하나님의 부르심을 분별하고(활동1), 그 구체적인 행동을 하기로 결단하는 것으로 마무리된다(활동2). 워벌리는 이야기 연결하기의 실천이 결코 인간 개인의 역사 혹은 아프리카계 미국인의 역사에 종국적인 목적이 되는 것이 아니며, 예수 그리스도의 복음에 깊이 뿌린 기독교 이야기를 통해 이 실천에 참여하는 이들이 하나님의 이야기에 비추어 참된 해방을 경험하고 동시에 자신들이 살아가고 있는 현실 속에서 하나님께서 그들에게 주신 소명을 발견하며 기독교적으로 타인과 바른 관계를 맺는 삶의 결단을 내리는 것임을 강조한다.

워벌리는 이야기 연결하기의 장(context)을 면대면(face-to-face) 만남과 관계를 중심으로 하는 교회 혹은 가정을 전제로 한다. 흥미롭게도 그녀의 1994년 『영혼의 이야기』 초판이 출판되고 3년 뒤에 발표한 “사이버 스페이스 시대의 청자(listener)로서의 신앙공동체”라는 논문에서, 워벌리는 대면 신앙공동체와 사이버 스페이스(cyberspace) 공간을 통한 신앙교육이 참여자들에게 돌봄과 사랑의 관계를 경험할 수 있도록 돕기 위해서는 “경청”(listening)의 신앙공동체를 세워야 할 것을 역설한다(Wimberly, 1997). 그녀가 주장하는 경청의 신앙공동체란, 세 가지 활동에 참여하는 것이다. 먼저, 수용성(receptivity)을 가지고 증인을 길러내며 자아를 형성하기 위한 목적을 가지는 행위에 참여하는 것이다. 또한, 사이버 스페이스를 신앙형성을 위한 공간으로 활용할 가능성을 열어놓되 이 공간에 대한 비평적 관점을 반드시 견비하는 행위에 참여해야 한다. 왜냐하면, 이 공간이 비체화된 공간(disembodied space)이 될 수 있기 때문이다. 그리고 그에 대한 대안으로서 강력한 대면(face-to-face) 공동체를 강조하며, 그리고 서로의 목소리에 귀를 기울이고 인격적 만남을 회복하는 행위에 참여하는 것이다. 이러한 공동체를 세우는 것은 디지털 시대의 신앙공동체를 향한 소명임을 워벌

리는 강조한다. 하지만 워벌리(1997)는 그러한 소명을 지닌 공동체의 실천은 계속해서 확장하고 있고 우리의 삶의 일부가 되어가는 디지털 공간에서도 실천되어야 함을 주장한다. 워벌리는 이러한 ‘공감의 경청’(compassionate listening)이 곧 이야기 연결하기의 중요한 조건이자 배경임을 『영혼의 이야기』에서도 강조한다(Wimberly, 2005, 34).

기독교 신앙 및 정체성 형성을 위한 이야기 연결하기 모델은 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링을 기독교교육에서 실천하는 데 중요한 점을 제공한다. 첫째, 학습자들이 공동체적으로 성서 이야기와 공동체의 역사적 사건에 참여함으로써 자신의 신앙과 기독교 정체성을 형성한다는 점이다. 워벌리는 성서 이야기가 참여자들의 신앙과 삶을 비추는 거울(mirror) 역할을 함을 강조하고, 동시에 그 이야기 속에서 하나님의 행동과 더불어 역사 속의 믿음의 선조들의 신앙과 만남을 강조한다. 이는 참여자가 기독교인으로서 삶 속에서 자신의 신앙을 고백하고 실천하도록 도울 뿐만 아니라, 하나님의 이야기와 예수 그리스도의 복음에 의해 형성되고 변형되도록 자신의 삶과 신앙을 개방하는 것을 의미한다. 둘째, 이야기 연결하기는 참여자들이 이야기하는 스토리텔링 활동과 더불어 이야기를 돌봄의 실천으로 듣고 화자의 존재를 인격적으로 받아들이며 하나님의 이야기 안에서 공동체가 함께 소명을 듣고 숙고하며 의미를 추구하는 상호 의사소통적인 (communicative) 성찰을 강조하는 점이다.

## 2. 메리 헤스: 신앙형성으로서 디지털 스토리텔링

디지털 스토리텔링이 과연 신앙을 전수하고 공유하는 신앙교육의 방법이 될 수 있는가? 메리 헤스(Mary E. Hess)는 이 두 영역의 접목점을 매우 긍정적이고 창의적으로 다루고 있다. 미국의 루터 신학교(Luther Seminary)에서 미디어 리더러십과 온라인을 통한 종교교육과 신학교육 연구를 20여 년간 이어오고 있는 헤스는 온라인을 통한 디지털 세계 가운데

학습자들이 하나님의 주도성을 신뢰하면서 자신의 목소리를 통해 신앙형성에 참여함으로써 진정한 신앙을 형성하는 기독교교육의 가능성과 실천을 깊이 있게 다룬다. 헤스의 접근은 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링의 가능성을 살펴보는 데 이바지하고 있다.

헤스는 디지털 스토리텔링을 신앙형성의 수단으로서 주목한다. 그녀는 기본적으로 앞에서 언급한 CDS에서 제시하는 디지털 스토리텔링의 방식을 따르지만, 헤스가 제안하는 신앙교육의 접근으로서 디지털 스토리텔링의 중요한 특징은, 디지털 스토리텔링이 단순히 디지털 기기나 디지털 플랫폼을 통해 전달되는 ‘모든’ 영상이나 콘텐츠를 의미하기보다는, “사람들이 자신들의 목소리를 찾고, 그들의 경험으로부터 이야기를 추출하며, 그것을 디지털 기기와 공간을 통해서 자신의 이야기를 구성하고 공유하는 것으로 이해하도록 돕는 실천의 공동체(a community of practice)”로 이해를 한다는 것이다(Hess, 2013). 즉, 디지털 스토리텔링은 신앙의 공동체가 다양한 신앙 여정에 있는 이들의 존재를 인식하며 그들이 자신의 신앙 여정 가운데 경험하는 목소리에 주목하고, 거기로부터 신앙 이야기를 창조하여 디지털 기기 혹은 공간을 통해 공동체와 공유하여 서로 믿음의 성숙을 돕는 “공동체적 실천”이다.

디지털 스토리가 물리적인 학습 공간에서 공유되는 이야기들과 달리 같은 이야기를 다중의 상황에서 그리고 다중의 관점을 통해 공동체의 화자들이 여러 번 반복적으로 참여하며 공유할 수 있는 점을 헤스는 주목한다. 즉 디지털 스토리는 디지털 공간과 기기의 특성을 활용해 일방적인 교수(pedagogy)가 아닌 호혜적 성격을 띠게 된다. 이때 다양한 관점을 지닌 다수의 참여자가 소셜 네트워크 혹은 메타버스와 같이 하나의 디지털 공간에서 동일한 소통행위에 참여할 때 경험하는 불안과 혼란 상황, 즉 ‘문맥 붕괴’(context collapse)가 생길 수 있다. 이러한 상황에 대해 헤스는 신학적 성찰 안에 이야기를 내포시킬 때 불안과 혼란을 경감시킬 수 있다고 주장한다.



헤스는 디지털 스토리텔링이 개인의 이야기하기를 포함하고 상당수의 이야기는 참여자 자신들의 삶을 배경으로 하기 때문에, 이 과정은 개인의 영성을 지탱하고 계발하는 신앙형성 과정과 즉각적으로 연관된다고 주장한다(Hess, 2013, 175-176). 워벌리의 이야기 연결하기 방법이 해석학적, 성찰적 과정에 주목하는 반면, 헤스는 디지털 공간과 기기를 통해 공동체에 속한 개인의 목소리를 끌어내고 기능을 부여하는 데 관심을 둔다. 그 이유는 헤스의 주된 관심은 디지털 도구 및 공간을 통해 신앙형성으로서 스토리텔링이 어떻게 이루어지는가에 좀 더 천착하기 때문이다.

헤스는 디지털 스토리텔링의 과정을 다음과 같이 설명한다. 먼저, 이야기를 구성하는 과정—이야기의 기본 요소를 학습하기, 스토리 서클(circle)에서 이야기를 다듬고 정제하기, 여러 번에 걸쳐서 이야기를 편집하여 디지털화하기, 이야기의 공유—을 통해 학습자들은 더욱 비평적으로 자신의 삶을 반추하게 되고, 잠재적으로, 나아가 자신의 신앙공동체 이야기까지 반추하게 된다. 헤스가 제안하는 디지털 스토리텔링 방법은 CDS와 램버트가 앞서 제안한 방식과 큰 틀을 공유하지만, 디지털 스토리텔링이 신앙형성의 실천 방법이 되기 위해서는 신학적, 기독교교육적 요소가 포함되어야 함을 강조한다. 먼저, 디지털을 통한 신앙 양육에 있어서 “메시지, 방법, 그리고 미디어”(message, method, then media)라는 순서가 있음을 밝힌다. 이는 라이틀(Lytle, 2005)이 주장한 바와 맥을 같이 하는데, 즉 기독교교육이 기술적 혁신의 도움을 받더라도 매체 혹은 플랫폼 선택이 신앙공동체의 사명을 만나도록 돕는 최우선적 고려사항이 아니며, 메시지에서 시작해서, 방법을 선정하고 그다음으로 매체를 고려해야 함을 의미한다(Hess, 2013, 127). 여기서 메시지란 하나님의 주도성(God’s agency)을 다시 기억하고(re-member) 그 주도성을 우리 인간의 스토리에 다시 엮어가며(re-weave), 우리를 통해 하나님께서 회복하기를 원하시는 창조성을 끌어내는 기회를 포함한다(Hess, 2014). 즉, 워벌리와 마찬가지로 디지털 스토리텔링이 하나님의 이야기와 복음의 뿌리를 인식하면서, 놀이적인(playful) 그

리나 동시에 진지한 공간을 창조하는 것으로 이해한다.

특히 신앙교육으로서 디지털 스토리텔링에 대한 헤스의 주장 중 눈여겨 볼 지점은 디지털 문화와 공간에 대한 신학적 이해이다. 헤스(2013)는 인터넷과 온라인 문화를 참여적 문화(participatory culture)로 이해하면서, 이 디지털 문화 가운데 한 사람의 종교적 정체성을 구성하는 세 요소가 매우 빠르게 변화하고 있음을 지적한다. 그 세 요소는 권위(authority), 진정성(authenticity), 그리고 주도성(agency)이다. 이 세 요소는 또한 신앙교육에 있어서 공동체라는 장(context)과의 관계, 신앙교육의 내용, 그리고 신앙교육을 통한 참여자들의 경험에 관한 질문과도 연결된다고 볼 수 있다. 헤스에 의하면, 디지털 기술과 기기의 발달은 계층적(hierarchical) 구조를 가진 공동체가 유지해 온 '권위'의 위기를 일으키며 동시에 공동체적 권위를 새롭게 상상하는 가능성을 제공한다. 디지털 문화 가운데 신앙의 진정성(authenticity) 형성에 관한 질문도 높아지고 있는데, 이는 신앙형성을 지탱하는 공동체의 권위와 지위가 이전보다 약화하는 가운데 진정한 신앙형성을 위한 실천이 어떻게 가능한지 묻는다. 마지막으로, 주도성(agency)의 변화도 디지털 문화의 영향으로부터 간과할 수 없는 점인데, 하나님의 주도성과 종교 공동체가 가지는 주도성에 대한 집단적/공동체적 이해는 세속문화에서 강조하는 인간 개인의 주도성과 상충한다(Hess 2013, 170-171).

디지털 스토리텔링은 이러한 종교적 정체성의 요소가 변화하는 가운데 개인의 '목소리'를 끌어내어 권한을 위임하고 동시에 그것을 공유하는 실천으로 발전되어 왔다. 디지털미디어 문화 가운데 경험하는 이러한 종교적 정체성의 변화 가운데, 헤스는 더글러스 토마스스와 존 실리 브라운(2011)의 저서 "학습의 새로운 문화"에서 주장하는 디지털 스토리텔링과 관련한 세 가지 인식론적 변화에 주목한다. 이들이 주장하는 첫 번째 인식론적 변화는 '교수 기반'에서 '학습 기반'으로의 변화이다. 두 번째는 공적(public) 학습과 사적(private) 학습으로 구분 짓던 양태가 개인적(personal) 학습과 공동체적(collective) 학습의 구분으로 변화되었다는 점에 주목한다. 세 번째 인

식론적 변화는 마이클 폴라니(Michael Polanyi)가 주장한 것과 같은 명시적  
 앞에서 암묵적(tacit) 앎으로의 변화이다.

디지털 문화 속에서 이러한 앎의 변화가 기독교교육과 연계될 때는 생기는  
 역설적 긴장(paradoxical tension)은 불가피한 것인데, 그 가운데 기독교  
 적 정체성 형성에 있어서 하나님의 주도권에 의해 창조되고 동시에 그 안  
 에 내포된 인간의 참여를 끌어내는 일이 중요한 과제임을 헤스는 강조한다.  
 디지털 문화와 공간은 인간의 적극적인 참여와 주도성을 계속해서 강조하  
 지만, 그 공간을 조성하는 과정 가운데에는 하나님의 초월성과 주도성, 그  
 신적 주도성과 관계 맺는 인간의 겸허함 등은 자동으로 형성되지 않기 때  
 문이다(Hess, 2014). 그렇다고 해서 디지털 공간 속의 앎의 정황 속에서 요  
 구되는 인간의 참여가 무시되거나 희생되어서는 안 된다.

헤스는 위와 같은 인식론적 변화에 주목하며 어떻게 이러한 역동성을 가  
 지고 신앙공동체를 전방위적인 참여와 능동적인 주도성을 겸비하도록 하는  
 데 관심을 쏟는다. 이에 대한 대안으로써 신앙공동체는 참여자들에게 창조  
 적인 “놀이(play)”와 “만들기(making)”를 중시하는 공동체가 되기 위한 의  
 도적인 노력을 기울여야 한다고 주장한다. 이것은 새로운 앎의 형태, 즉 학  
 습 중심의 인격적(personal), 암묵적 앎을 통해 하나님의 주도성(God's  
 agency)을 깊이 깨닫기 위한 의도적인 신학적 노력을 가지고 기독교교육의  
 현장에 놀이하는 인간과 도구적 인간으로서 참여하는 것이 필요하다고 역  
 설한다(Hess, 2014). 이는 신앙교육이 단지 지식 전달 중심의 교육에 머물  
 러서는 안 되며, 놀이하고 만드는 일이 함께 어우러지는 과정을 의도적으로  
 창조함으로써 인격적, 암묵적 앎을 통한 학습과 신앙형성을 더욱 증진해야  
 한다는 것이다. 바로 이러한 배경 속에서 헤스는 디지털 스토리텔링이 하나  
 님의 주도성을 인정하는 가운데 영적 여정을 걷는 자신의 목소리를 공동체  
 가운데 찾고 공유하며, 동시에 그가 속한 공동체를 변화시키는 과정이 될  
 수 있음을 주장한다.

디지털 공간을 기독교교육의 장으로 바라보고자 하는 헤스의 관점도 눈

여겨볼 필요가 있다. 헤스는 디지털 공간이 기독교교육을 하기 위해 비체화(非體化, disembodied)된 공간만은 아니라는 점을 강조한다. 비체화된 공간이란 실재가 존재하지 않는 가상공간을 의미한다. 또한 하이퍼리얼(과실재, hyperreal) 세계, 즉 실재물이나 사실보다 더 사실과 같은 느낌을 주는 세계도 이에 포함된다고 볼 수 있다. 기독교교육과 관련해서 이러한 세계가 문제가 된다고 보는 영역은 온라인을 통해 통한, 특히 온라인을 통해 비동시적으로(asynchronously) 제공되는 온라인 교육이라고 헤스는 분석한다.

헤스는 디지털 공간이 비체화된 공간이며 그리고 그 이유로 인해 신앙형성/기독교교육에 결코 디지털 공간이 기독교교육의 장으로서 가능할 수 없다는 지적에 대해 디지털 공간들은 소위 “대면”(in-person) 공간들보다 덜 관계적이지 않다고 주장한다(Hess, 2005, 2013, 2014). 기독교교육의 역사는 시대에 따라 신앙 전수를 강조하는 전통으로부터 정서적인 변화와 부흥을 강조하는 전통에 이르기까지 다양한 형태와 강조점을 가지고 있었지만, 그 전통이 어떠한지 간에 “체화된”(embodied) 형태로 교육이 실천되었음을 헤스는 밝힌다. 하지만 추상적인 개념의 전달을 강조하며 가르침에 대한 실천이 상실된 교육은 그것이 설령 물리적인 교실에서 이루어진다고 할지라도 과연 체화된 교육이라고 부를 수 있는지 의문을 던진다(Hess, 2005, 67). 이는 종교교육이 본래 체화된 교육이며 관계적 교육이라는 전제를 재고해볼 것으로 요청하는 것이기도 하다. 그렇다면 기독교교육의 구현성과 관계성은 어떻게 담보될 수 있는가? 헤스는 디지털 공간이 기독교교육적으로 의미 형성이 이루어지고 변화(transformation)가 일어나는 체화된 그리고 구성적인(constructive) 공간이 되도록 하기 위해 하나님께서 성육신하신 것과 같이 인간과 소통(communicative)하신 것과 같은 “지지공간”(holding space)를 창조하는 것임을 주장한다. 지지공간이란 발달학자 로버트 키건(Kegan, 1982)의 표현을 빌려 “변화의 양면(兩面)에 존재하는 환경”을 의미하는데, 이는 앞에서 밝힌 인식론적인 역설의 긴장, 즉 온라인을 통한 디지털 스토리텔링에서 학습자를 배려하는 공간, 개인적-공동체적

학습의 공존과 분별, 명시적 앞에서 암묵적 앎이 실천되는 공간을 만들어갈 것을 제안한다.

#### IV. 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링에 대한 기독교교육 방법론의 함의

지금까지 메타버스에서 디지털 스토리텔링을 교육의 장과 방법으로서 이해하며 이를 기독교적 시각으로 새롭게 이해하기 위한 가능성을 앤 워벌리와 메리 헤스의 스토리텔링에 대한 교육적 관점을 살펴보았다. 지금까지 살펴본 워벌리의 이야기 연결하기와 헤스가 제시하는 신앙 양육으로서 디지털 스토리텔링 실천은 유사성과 연결 지점을 가지고 있다. 먼저, 하나님의 이야기와 주도성이 참여자들의 이야기를 연결하고 공유하여 이야기 혹은 사건의 의미를 발견하는 데 주목한다는 점이다. 또한, 이야기가 참여자의 사적 이야기에 그치는 것이 아니라 공동체적, 관계적 의미 짓기를 위한 공유(share)를 강조한다는 점이다.

한편, 디지털 스토리텔링과 관련해서 헤스의 접근은 디지털 공간을 비체화된 공간으로 보는 부정적인 견해에서 벗어나 관계적이고 체화된 교육환경으로 바라볼 수 있는 시각과 실천 방향을 제공하고 있다. 그러나 참여자들의 이야기가 하나님의 이야기-나아가 우리와 함께 하는 신앙-역사 공동체의 이야기와 역동적으로 엮이도록 안내함에 있어서 워벌리의 이야기 연결하기는 개인-공동체가 함께 성서의 이야기에 참여하도록 안내한다는 점에서 이야기를 엮는 스토리텔링의 방식에 차이를 보인다.

이러한 이론적 고찰을 통해 디지털 스토리텔링을 기독교교육 방법의 한 형태로 실천할 것을 제안하는 것은 메타버스라는 디지털 공간 속에서 하나님의 주도성에 참여하며 놀이와 만들기의 형태로 체현적, 관계적인 신앙형성의 가능성을 보여준다. 디지털 영역에 대한 비판적인 시각을 견지하며 그

속에서 신앙공동체가 수용성과 경청의 중요성을 강조한 워벌리의 주장은 헤스가 제안한 디지털 스토리텔링에서도 유효하며 이는 메타버스를 통한 성서와 신앙 경험의 공유 과정에서 고려해야 할 지점이다.

메타버스를 통한 스토리텔링을 기독교교육에서 실천할 때 따르는 한계도 존재한다. 첫째, 기술과 업무 효율성, 상업적인 문화산업의 융합 공간으로 개발된 메타버스는 신앙형성 과정을 강조하는 기독교교육 방법론을 위한 공간이 되기 위해서는 그에 대한 기독교교육적, 신학적, 기독교 윤리적인 성찰과 방향 제시가 필요하다. 둘째, 지적인 정보 전달 혹은 정서적인 즐거움과 실재감을 중심으로 하는 체험만으로는 인격적(personal)이고 다면적인 특징을 갖는 통전적 신앙형성을 하는 데 있어서 제약이 따를 수 있다. 그럼에도 불구하고, 메타버스 공간이 단순히 가상세계만을 지칭하는 것이 아니라 현실 세계와 가상세계의 연결(connection)을 강조하는 동시에 기독교 복음에 기초하여 관계적이고 개방적인 돌봄의 공동체가 설 수 있는 장으로 바라본다면, 이 디지털 공간은 신앙형성을 위한 확장된 학습 공간 혹은 장(context)이 될 수 있을 것이다. 셋째, 신앙형성을 위한 디지털 스토리텔링이 메타버스를 통해 원활하게 실천되기 위해서는 교수자를 포함한 참여자들이 이를 활용할 수 있는 기초적인 기술 지식과 준비가 요청된다.

위의 메타버스 논의를 바탕으로 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링을 위한 기독교교육의 목적과 내용, 장, 참여자에 대해 기독교교육적 함의 및 방향을 다음과 같이 제언하고자 한다.

## 1. 교육의 목적과 내용: 확장된 세계 속 하나님 나라의 이야기에 참여하는 참여자의 이야기

메타버스 가운데 실천되는 디지털 스토리텔링도 하나님 나라 이야기와 자신들의 이야기를 엮도록 돕는 것이 되어야 한다. 디지털 공간에서 공동체와 나누는 이야기가 자유와 소명을 찾아가도록 돕는 여정이라고 한다면, 이

여정은 곧 하나님 나라 이야기를 통해 의미를 찾고 소망을 발견하도록 돕는 것이 되어야 한다. 워벌리가 주장하는 바와 같이 하나님의 이야기는 우리의 이야기보다 더 커다란 이야기임을 발견하는 동시에, 메타버스라는 디지털 공간이 가상증강으로 우리의 상상을 뛰어넘는 세계를 제공하더라도 본질적으로 하나님 나라의 종말론적 이야기 안에 있음을 강조해야 한다. “이미 그러나 아직”의 사이에서 우리에게 선포된 하나님 나라의 이야기는 “하나님 나라의 표현방식일 뿐만 아니라, 하나님 나라가 변화되고 확장되는 통로요, 따라서 그것은 하나님 나라의 존재 방식”이다(양금희, 2021, 156-158). 이러한 기독교 이야기의 역동성을 개인의 신앙 이야기와 더불어 공동체가 함께 소명을 세워 가는 과정으로 삼기 위한 오프라인과 온라인의 융합적 노력이 이루어질 때 기독교교육적으로 풍성한 의미를 가질 수 있다.

메타버스에서 디지털 스토리텔링의 실천이 기독교교육 영역에 가져올 수 있는 또 한 가지 함의는 이 과정을 통해 소비주의와 물질주의에 대항하는 저항(resistance)을 실천할 기회를 가질 수 있다는 점이다. 이것은 첨단 디지털 기술로 구현되는 메타버스 속에서 기독교교육 실천을 고려할 때 역설적인 목소리로 들릴 수도 있을 것이다. 하지만 메타버스라는 디지털 세계 속에서 내재하는 소비중심주의의 가치와 삶에 대해 참여자들이 비평적으로 성찰하고, 하나님 나라 이야기에 비추어 대안적 삶에 관해 이야기하고 (storytelling) 그 대안적 이미지를 디지털 세계의 한복판에서 탐색하는 것은 디지털 종교적 리터러시(digital religious literacy)의 영역으로서도 고려할 지점이다.

## 2. 교육의 장: 환대와 경청을 통해 상호적인 공간을 창조하기

메타버스 속에서 디지털 스토리텔링을 통한 기독교교육은 상호작용성(interactivity)을 지향하는 돌봄의 경청과 호혜적, 관계적 공간을 창조하는 과정이 되어야 한다. 메타버스는 결코 가치중립적인 공간이 아니며 다양한

가치가 내재하는 공간이다. 특히 앞서 밝힌 바와 같이 소비주의와 효율성 및 상품성을 중시하는 공간은 흡사 우리가 현재 살아가고 있는 일상 세계 가운데 내재하는 가치를 반영하거나 증폭시키기도 한다. 기술적, 경제적 권력이 작동하며 사용자들이 ‘자발적인 감시’를 자청하며 자신의 생체적, 정서적, 개인적 정보를 제공하는 빅데이터 플랫폼의 어두운 면도 결코 간과해서는 안된다(이광석, 2020, 209-218).

메타버스라는 디지털 공간이 태생적으로 가지고 있는 기술적, 경제적 가치에 매몰되지 않으면서도 하나님의 주도권을 우리의 이야기하기에 다시 새기고 엮는 방법은 스토리텔링이 가지고 있는 놀이적 요소와 관계적인 친밀감을 그 속에서 실천하는 것이다. 코로나 팬데믹 이전에 전통적으로 기독교교육이 실천되어 온 물리적인 공간이 교수자-학습자의 친밀한 관계성을 상실한 채 놀이적 요소를 상실하게 될 때 신앙형성의 구현성(embodiment)이 담보되지 못한다. 그러나 헤스가 주장한 바와 같이 디지털 공간이 인격적인 만남(encounter)과 관계적인 공간으로 세워 가기 위해 참여자들이 서로를 환대하며 경청함으로써 메타버스에서 디지털 스토리텔링을 통한 상호작용을 해 나가는 과정 가운데 비체화된 공간이 관계적으로 체화된 공간으로 재개념화할 가능성이 있다. 이점에 대해서는 뎀벌리도 역설하듯이 사이버 시대를 살아가면서 얼굴과 얼굴을 마주하는 신앙공동체를 세워 가는 것, 나아가 메타버스와 같은 사이버 스페이스에서도 신앙공동체의 교육과 친교를 세우는 길은 돌봄과 배려와 사랑의 경청을 회복하는 공간을 창조하는 과정이 필요하다. 이는 예수 그리스도께서 하나님 나라 복음을 선포하며 피조물을 새롭게 하시는 하나님의 이야기에 뿌리내릴 때만이 가능하다. 또한 예수 그리스도께서 마을과 도시를 다니며 가르침과 치유 사역을 하신 동기인 “금휼”(compassion)의 마음(마 9:36)이 메타버스 공간을 통해 경험된 신앙의 이야기를 공유하며 소명을 새롭게 발견하도록 돕는 과정에서도 여전히 요청된다.

파커 팔머(Parker J. Palmer)는 교육을 관통하는 고통은 결국 “단절의



고통”이며, 교사가 다시 교육에 헌신하는 이유는 바로 교사 자신을 포함한 모든 교육공동체에 속한 참여자들이 진리 안에서 연결되는 열정 때문이라고 강조했다. 그렇기에 신앙공동체 안에서 실천하는 가르침은 “진리의 공동체가 실천될 수 있는 공간을 창조하는 것”이다(Palmer, 1993, 69). 메타버스 공간은 초연결을 가능하게 하는 공간이면서도 역설적으로 자아의 고통과 상실을 아바타 뒤로 혹은 다크룸 뒤에 숨기고 ‘자발적 단절’의 모습으로 참여하는 공간이 될 수도 있다. 그럼에도 불구하고 여전히 불특정 다수의 모임이 아닌 신앙공동체의 정체성과 소속을 가지고 참여하는 이들은 경험된 신앙을 공유하며 자신의 단절과 고통의 이야기를 경청하는 공동체를 갈망하고 있다. 메타버스가 흥미 유발 혹은 도피의 장소가 아닌 돌봄과 경청과 영적 여정에 대한 동기부여를 위한 신앙공동체의 ‘확장된 공간’이라는 관점의 전환은 디지털 세대를 위한 신앙교육의 새로운 가능성을 열 수 있을 것이다.

### 3. 교육 방법: 몰입적 참여와 전인적 성찰을 통한 디지털 스토리텔링 신앙교육

메타버스의 디지털 스토리텔링은 몰입적 참여와 전인적 성찰로 안내하는 실천으로 제공될 필요가 있다. 메타버스라는 매력적인 디지털 공간이 가지는 몰입적 요소가 존재하지만, 신앙형성을 위한 디지털 스토리텔링이 내포하고 있는 이야기의 역동성은 가시적인 몰입도보다 더 큰 영향력과 상상력을 제공할 가능성이 있다. 자신의 삶에 대해 하나님의 주도성 아래 적극적으로 주도적으로 자신과 공동체의 경험된 신앙을 반추하고 그 가운데 예기치 못한 정서와 감정을 깨닫도록 돕는 과정은 디지털 스토리텔링을 통해 경험할 수 있는 강점이 될 수 있을 것이다. 나아가 자신의 목소리와 디지털 공간에서 자신의 이야기의 의미를 증폭시킬 수 있는 이미지, 영상, 음악 등을 함께 접목하여 그 안에서 의미 만들기과 소명에 관한 결정을 내리게 될

때 이는 전인적인 성찰로 이어지는 배움의 과정이 될 수 있다.

한 발 더 나가, 메타버스에서 디지털 스토리텔링을 통한 신앙 이야기의 공유는 헤스가 주장한 바와 같이 사적(private)/공적(public) 앎을 넘어서 개인적-공동체적 앎을 병행하는 형태로 창작하고 공유하게 될 때 한국 역사 속에서 신앙 여정을 경험하고 있는 개인 그리스도인과 교회공동체가 하나님의 구속사에 비추어 역사적 사건을 반추하고 신학적 성찰에 참여하여 하나님 나라 사역을 위한 협업(collaboration)에 참여하도록 도울 수 있을 것이다. 이러한 상황적, 성찰적 이야기를 디지털 공간에서 드라마적 요소를 가지고 구현할 때 가상증강 현실 경험 및 시청각 매체를 통해 신체적, 정서적, 이야기적 깨달음과 앎의 기회를 제공할 수 있기 때문이다. 예를 들어, 최근 한국 교회가 경험하고 있는 공적 소명의 약화와 교회를 향한 사회적 비판에 자신의 경험된 신앙 이야기를 직성 스토리보드를 통해 구성하고, 사도행전에 나타난 초대교회와 초기 한국 교회사에서 어려움을 경험하면서도 신앙으로 역경을 극복한 믿음의 선배들의 이야기를 가상증강현실로 체험하며 우리의 신앙적 결단과 공적 소명을 위한 공동체의 실천에 관해 이야기를 나누도록 안내할 수 있다. 또한 지구공동체가 경험하고 있는 하나님의 창조 세계의 고통과 생태계 위기의 문제, 혹은 국제적인 경제적 양극화와 사회적 차별 등으로 인해 고통을 겪고 있는 이웃들과 난민들에 대한 실제 상황을 몰입감 있게 경험할 수 있도록 돕는 가상체험을 경험하며 억눌리고 약한 자에게 복음을 선포하신 이야기를 거울삼아 이웃의 이야기를 경청하고 환대와 돌봄의 공동체를 세워 가기 위한 스토리텔링의 교수학습과정을 생각할 수도 있을 것이다. 후자의 경우, 이미 몰입 저널리즘(immersive journalism)에서 적극적으로 활용하는 기법이다(박만수·한동섭, 2017).

## V. 나가는 말

코로나 팬데믹으로 인해 디지털 전환의 가속화를 경험하면서 메타버스와 더불어 살아가는 우리는 디지털 세대로서-디지털 원주민이든지, 디지털 이주인이든지-하나님 나라 백성으로 살아가기 위한 새로운 지도가 필요하게 되었다. 이전에 알던 경계가 희미해지고 새로운 길이 나고 있는 이때 기독교교육 영역은 다시 지도를 그려야 하는 상황 가운데 놓이게 되었다. 디지털 시대 속에서 다양한 가치와 확장된 경험을 하는 것은 이제는 낯선 것이 아니다.

그런 점에서 이 논문은 메타버스에 대해 비판적인 혹은 낭만적인 시각을 벗어나 새로운 공간 속에서 살아가고 있는 믿음의 순례자들이 여전히 하나님의 이야기에 뿌리내리고 자신들의 목소리를 새로운 언어로 옷 입히고 공유함으로써 기독교인의 삶과 정체성을 정립하고 살아가도록 안내하기 위한 하나의 방법론적 대안을 제안했다. 특히 메타버스에서 디지털 스토리텔링이라는 새로운 문법은 하나님의 주도성과 예수 그리스도의 복음의 빛 아래 돌봄과 환대의 관계로서 서로의 삶과 신앙의 이야기를 경청하고 신앙적 상상력을 가지고 살아가도록 능력을 부여하고 협업하기 위한 실천으로 제안되었다. 이는 마치 사도 바울이 자신이 개척했던 소아시아의 교회들에 편지를 보내며 “형제자매 여러분, 우리가 잠시 여러분을 떠난 것은 얼굴이요, 마음은 아닙니다. 우리는 얼굴을 마주하고 여러분을 볼 수 있기를 간절히 바라고 있습니다”(살전 2:17, 새번역)라고 자신의 고백과 이야기를 담은 진심 어린 편지를 띄우며 삶의 한복판에서 믿음의 이야기를 서로 나누며 격려하고 능력을 북돋는 가운데 소명을 발견하도록 돕는 과정이다.

본 연구는 기독교교육의 새로운 방법으로서 메타버스를 통한 스토리텔링이 소비주의적 가치와 기술중심주의에 정초하는 디지털 공간 속에서 자신의 목소리를 잃지 않기 위해 기독교교육의 교수 학습적 측면에서 디지털 환경 속에서 실천하는 방법으로서 다루었다. 따라서 메타버스에 과몰입 혹은 과의존으로 인해 야기될 수 있는 문제점들은 깊이 있게 다루지 못한 한계를 지닌다. 또한, 메타버스의 영역 중에서 디지털 스토리텔링을 실천할

수 있는 회의형 기반 플랫폼을 염두에 두었기 때문에 샌드박스(sandbox) 플랫폼과 같은 참여자들이 협업을 통해 공간을 만드는 게임 기반의 메타버스 공간에서 실천할 수 있는 디지털 스토리텔링에 대한 기독교교육적 함의를 살피는 것은 추후 연구에서 다룰 수 있는 주제이다.

## 참 고 문 헌

- 계보경 외. (2020). **메타버스(metaverse)의 교육적 활용: 가능성과 한계**. 대구: 한국교육학술정보원(KERIS).
- [Kye, B. K. et al. (2020). *The educational application of the metaverse*. Daegu: Korea Education and Research Information Service.]
- 고선영, 정한균, 김종인, & 신용태 (2021). 메타버스의 개념과 발전 방향. **정보처리학회지**, 28(1), 7-16.
- [Ko, S. Y., Jeong, H. G., Kim, J. I., & Shin, Y. T. (2021). The concept and developmental direction of the metaverse. *Korea Information Procoessing Society Review*, 28(1), 7-16.]
- 고원석 (2018). **현대 기독교교육 방법론**. 서울: 장로회신학대학교출판부.
- [Ko, W. S. (2018). *Cotemporary Christian education methodologies*. Seoul: Presbyterian University and Theological Seminary Press.]
- 김상균 (2020). **메타버스: 디지털 지구, 뜨는 것들의 세상**. 서울: 플랜비디자인.
- [Kim, S. G. (2020). *Metaverse*. Seoul: Plan-B Design.]
- 김영래 (2013). 디지털 스토리텔링과 기독교교육: “공감적 이야기 공유”를 통한 신앙교육의 모색. **신학과세계**, 78, 435-463.
- [Kim, Y. R. (2013). Digital storytelling and Christian education: Seeking faith education through “sharing empathetic stories.” *Theology and the World*, 78, 435-463.]
- 김희경 (2016). **테마 공간의 스토리텔링과 이미지텔링**. 서울: 커뮤니케이션북스.
- [Kim, H. K. (2016). *Storytelling and imagetelling of theme space*. Seoul: Communication Books.]
- 김희영 (2021). 4차 산업혁명시대의 기독교의 역할과 교육 방향에 관한 연구. **기독교교육논총**, 67, 377-414.
- [Kim, H. Y. (2021). A study on the role of Christianity and the educational direction in the Fourth Industrial Revolution. *Journal of Christian Education*, 67, 377-414.]
- 남선우 (2014). 스마트 PBL에 의한 교회교육 프로그램 개발 및 적용. **기독교교육논**

총, 40, 449-486.

[Nam, S. W. (2014). Developing and adapting church education program by smart problem-based learning. *Journal of Christian Education*, 40, 449-486.]

남선우 (2021). 에듀테크를 활용한 상호작용적 비대면 실시간 수업 설계 및 개발 연구. *기독교교육논총*, 66, 343-382.

[Nam, S. W. (2021). A study on the design and development of interactive non-face-to-face real-time classes using edutech: A case study of Christian education class. *Journal of Christian Education*, 66, 343-382.]

박만수 · 한동섭 (2017). VR (virtual reality) 저널리즘의 영상 텍스트 분석-뉴욕타임즈의 “난민 (THE DISPLACED)”을 중심으로. *한국콘텐츠학회지*, 17(9), 179-180.

[Park, M. S. & Han, D. S. (2017). VR journalism's image text analysis-based on the New York Times' <THE DISPLACED>. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(9), 173-183.

서미경 (2021). A Bible Didactical Approach to Bibliodrama on the Metaverse Platforms. *기독교교육논총*, 69, 45-75.

[Seo, M. K. (2021). A Bible didactical approach to Bibliodrama on the metaverse platforms. *Journal of Christian education*, 69, 45-75.]

서희경 (2019). 디지털스토리텔링 기법의 교육적 효과에 대한 체계적 문헌 고찰. *한국게임학회 논문지*, 19(1), 37-45.

[Seo, H. K. (2019). Educational effect of digital-storytelling technique: A systematic review. *Journal of Korea Game Society*, 19(1), 37-46.]

신형섭 · 신현호 (2022). *슬기로운 메타버스 교회학교*. 서울: 두란노.

[Shin, H. S. & Shin, H. H. (2022). *Wise metaverse church school*. Seoul: Duranno.]

양금희 (2021). *통합적 기독교교육 인식론*. 서울: 장로회신학대학교출판부.

[Yang, K. H. (2021). *Integral Christian education epistemology*. Seoul: Presbyterian University and Theological Seminary Press.]

양성진 (2021). 에듀테크 시대에서의 기독교교육: 연결과 공유, 개별 맞춤형, 체험과 실감을 중심으로. *신학과세계*, 101, 309-344.

[Yang, S. J. Christian education in the age of edutech: Centered on connecting and sharing, individualized customized learning, and experience and

- realization. *Theology and the World*, 101, 309-344.]
- 이광석 (2020). **디지털의 배신: 플랫폼 자본주의와 테크놀로지의 유혹**. 서울: 인물과 사상사.
- [Lee, G. S. (2020). *Betrayal of digital: Platform capitalism and the temptation of technology*. Seoul: IMSS.]
- 이병권 (2021). 메타버스 (Metaverse) 세계와 우리의 미래. **한국콘텐츠학회지**, 19(1), 13-17.
- [Lee, B. K. (2021). The metaverse world and our future. *Korea Contents Association*, 19(1), 13-17.]
- 이승환 (2021). **로그인(Log in) 메타버스: 인간X공간X시간의 혁명**. 소프트웨어정책연구소, IS-115.
- [Lee, S. H. (2021). *Log in the metaverse: the revolution of humanXspaceXtime*, IS-115. Seongnam: Software Policy & Research Institute.]
- 이지영 (2021). 메타버스에서의 이야기 문화. **구비문학연구**, 62, 5-32.
- [Yi, J. Y. (2021). Storytelling in metaverse. *Journal of Korean Oral Literature*, 62, 5-32.]
- 이화정 (2022). Palmer의 배움의 공간 개념과 메타버스 가상공간 연결을 통한 기독교교육 가능성 연구: '제페토'를 활용한 '가상공간 바이블드라마.' **복음과 실천신학**, 63, 105-139.
- [Lee, H. J. (2022). A study on the possibility of Christian education through Palmer's concept of learning space and the metaverse connection to virtual space: 'virtual space Bible drama' using 'ZEPETO'. *The Gospel and Praxis*, 63, 105-139.
- 전영미 (2011). 디지털 스토리텔링의 종교교육적 활용. **기독교교육정보**, 28, 143-166.
- [Jeon, Y. M. (2011). Using digital storytelling in religious education. *Journal of Christian Education & Information Technology*, 28, 143-166.]
- 전영미 (2012). 온라인 기독교교육 모델. **기독교교육의 새 모델들**. 서울: 장로회신학대학교 기독교교육연구원.
- [Jeon, Y. M. (2012). Online Christian education model. In Ko, W. S. et al. *New models of Christian education*. Seoul: PUTS Christian Education Research

Institute.]

한국리서치 (2020). [코로나19] 포스트 코로나-코로나19와 비대면, 디지털 사회 전환. <https://hrcopinion.co.kr/archives/15674> 에서 인출.

[Korea Research (2020). [Covid-19] The post Covid-19, Covid-19, and non-face-to-face, digital society transformation. Retrieved from <https://hrcopinion.co.kr/archives/15674>]

황용석 (2013). **온라인 저널리즘**. 서울: 커뮤니케이션북스.

[Hwang, Y. S. (2013). *Online journalism*. Seoul: Communication Books.]

Acceleration Studies Foundation (2022.3.29). Metaverse Roadmap Pathways to the 3D Web. <https://www.metaverseroadmap.org/overview/>에서 인출.

Alexander, B. (2017). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media* (Revised and updated edition). Westport: Praeger.

Barber, J. F. (2016). Digital storytelling: New opportunities for humanities scholarship and pedagogy. *Cogent Arts & Humanities*, 3(1), 1181037.

Babin, P. (2000). **디지털 시대의 종교**. 이영숙 편역. 서울: 한경PC라인. (원저 2001 출판)

[Babin, P. (2000). *Médias, chance pour l'Évangile: un dialogue* (Lee, Y. S. Trans.). Seoul: Hankyung PCline. (Original work published in 2001)]

Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 188-204.

Bingham, T., & Conner. M. (2011). **소셜러닝**. 이찬 역. 서울: 크레듀하우. (원저 2010 출판)

[Bingham, T., & Conner. M. (2011). *Social learning*. (Lee, C. Trans.). Seoul: Creduhow. (Original work published in 2010)]

Couch, J., & Towne, J. (2020). **교실이 없는 시대가 온다**. 김영선 역. 서울: 어크로스. (원저 2018 출판)

[Couch, J., & Towne, J. (2020). *Rewiring education*. (Kim, Y. S. Trans.) Seoul: Across Publishing Group Inc. (Original work published in 2018)]

Groome, T. (1991). *Sharing faith: A comprehensive approach to religious education and pastoral ministry: The way of shared praxis*. San



- Francisco: HaperSanFrancisco.
- Groome, T. (2011). *Will there be faith?: a new vision for educating and growing disciples*. New York: HarperOne.
- Hess, M. E. (2005). *Engaging technology in theological education: All that we can't leave behind*. Lanham: Rowman & Littlefield publishers, Inc.
- Hess, M. E. (2012). Mirror neurons, the development of empathy, and digital story telling. *Religious Education*, 107(4), 401-414.
- Hess, M. E. (2013). Digital storytelling: Empowering feminist and womanist faith formation with young women. In Mia Lövhem (Ed.), *Media, religion, and gender: Key issues and new challenges* (169-82). London: Routledge.
- Hess, M. E. (2014). A new culture of learning: Digital storytelling and faith formation. *Dialog*, 53(1), 12-22.
- Hess, M. E. (2015). Learning with digital technologies: Privileging persons over machines. *Journal of Moral Theology*, 4(1), 131-150.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.) New York: Routledge.
- Lambert, J. (2018). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (5th ed.) New York: Routledge.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press.
- Lytle, J. A. (2013). *Faith formation 4.0: Introducing an ecology of faith in a digital age*. New York: Church Publishing Inc.
- Miller, C. H. (2016). **디지털미디어 스토리텔링**. 변민주 외 역. 서울: 커뮤니케이션북스. (원저 2008 출판)
- [Miller, C. H. (2016). *Digital storytelling* (Byeon, M. J. et. al Trans.). Seoul: Communication Books. (Original work publisehd in 2008)]
- Palmer, P. (1993). *To know as we are known: A spirituality of education*. San Francisco: HarperSanFrancisco.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.

- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.
- Wimberly, A. S. (2010). *Soul stories: African American Christian education* (Rev. ed.). Nashville: Abingdon Press.
- Wimberly, A. S., & Parker, E. L. (2002). *In search of wisdom: faith formation in the black church*. Nashville: Abingdon Press.
- Wimberly, A. E. S. (1997). The faith community as listener in the era of cyberspace: in search of the listener: receptivity, bearing witness, and formation of self in the era of cyberspace; lecture one. *Journal of the Interdenominational Theological Center*, 25(2), 13-39.

## Abstract

# A Study on the Implications of Christian Education on Digital Storytelling in the Metaverse

Hyunho Shin

Assistant Professor, Presbyterian University and Theological Seminary

Digital transformation, which is accelerating in each area of society due to the COVID-19 pandemic, is also having a profound effect on Christian education. A representative example of digital transformation is the emergence of a digital world called the metaverse. This study understands the metaverse as an expanded space for Christian education and explores digital storytelling as a method for faith formation. It is argued that the characteristics of digital storytelling through metaverse spaces are characterized by interactivity, agency, audiovisuality, sociality, and openness, and that modification through Christian educational frames is necessary in order for this approach to be appropriated to Christian educational practice. To this end, this study examines Anne Wimberly's story-linking approach, and Mary Hess' approach on digital storytelling, which is understood as a way of faith formation for the liberation and Christian vocation through storytelling in a digital space, focusing on authority, authenticity, and agency. It is argued that Christian education on the Metaverse should be a place for change in the Christian life and formation of vocation, and a space where participants' active responses to God's grace be practiced in a digital space in a reciprocal way. This means that learners are encouraged to participate in expressive and relational education that is practiced in the form of play and creation, responding to God's initiative in

the metaverse.

This study argues that for digital storytelling through the metaverse to become a process of faith formation, it is necessary to connect stories of participants with the story of God's Kingdom in the expanded digital world, aim for a reciprocal space through hospitality and listening, and promote immersive participation and holistic reflection.

《 **Keywords** 》

Metaverse, digital storytelling, Christian education, Mary Hess,  
Anne Wimberly, interactivity, agency

- 투고접수일 : 2022년 5월 29일
- 심사완료일 : 2022년 6월 12일
- 게재확정일 : 2022년 6월 29일