

유용한 해석적 도구인 ‘비블리카버스’(bilibicaverse) 구축을 위한 제언-ID drroma의 아가 연구 가상체험기

이유미(루터대학교)

1. 서론

‘10년이면 강산도 변한다’는 옛 속담이 무색하게, 지금 우리가 살고 있는 시대는 그 속도를 따라 잡을 수 없을 만큼 빠르게 변화하고 있다. 과거의 경험에 근거한 신앙을 가지고서, 고대의 작품을 연구하는 신학자들에게 이러한 템포의 흐름에 발맞추어 간다는 것이 참으로 벅차고 어려운 일이 아닐 수 없다. 그러나 되돌아보면 성서 해석은 전환기에 ‘언제나’ 시대적 요청에 따라 변화해 왔다. 변화의 시기마다 성서를 해석하는 사람들은 어떻게 이 시대에 ‘성서’를 설명하고 설득하며, 그 안에서 고백되는 ‘신’을 보여줄 것인가를 고민하고 그 결과를 제시해 왔다. 성서 자체에서 뿐만 아니라,¹ 종교개혁,

1 구약과 신약시대의 포로기, 페르시아 시대, 헬라 시대, 로마 시대, 예수님의 출현, 기독교의 출현 등의

계몽주의, 모더니즘, 포스트모더니즘에 이르기까지 변화하는 세계 속에서 해석자들은 끊임없이 성서를 새로운 방식으로 읽고 해석하고자 시도해 왔다.² 따라서 변화한 세상에서 새로운 방법론을 찾고, 그것을 통해 성서를 해석하고 동시대인들과 소통하고자 하는 것은 신학자들의 숙명이라 할 수 있겠다.

지금 우리는 어떤 시대를 살고 있는가? 단언컨대, 우리가 현재 변화의 시점에서 있는 것은 분명하다. 그 변화가 특별히 가시화되고 구체화된 것은 2020년 초 시작된 ‘코로나바이러스감염증-19’ (COVID-19)과 밀접하게 관련이 있다. 곧 종식될 것이라는 기대와는 달리 2년이 지난 지금까지도 우리는 여전히 이 새로운 바이러스와 싸우고 있는 상황이다. 이를 통해 최근 몇 년간 전 세계의 사람들은 ‘비대면’ (untact)이라는 형태의 소통에 익숙해질 수밖에 없었으며, 이와 관련한 아이디어와 산업들이 물밀 듯이 쏟아져 나오고 있다. 그러므로 우리는 이른바 ‘팬데믹’ (pandemic) 시대를 살고 있으며 또한 ‘포스트팬데믹’ (post-pandemic) 시대를 준비해야 하는 위치에서 있다.

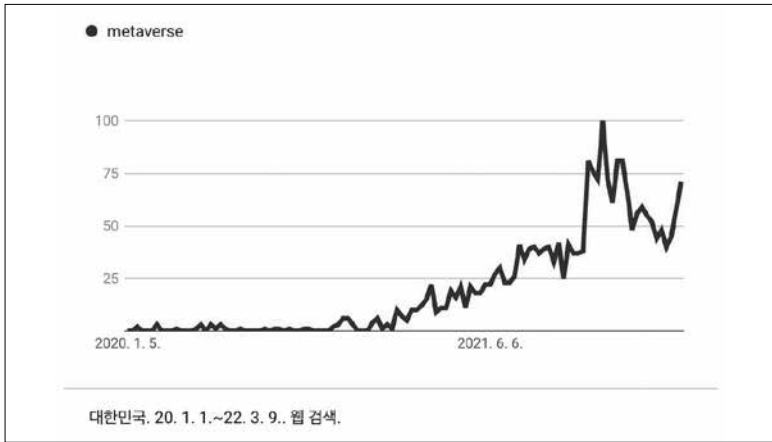
비대면 팬데믹 시대에 가장 주목 받는 개념이 바로 ‘메타버스’ (Metaverse)이다. 2020년 전 세계를 패닉에 빠트렸던 코로나19는 모든 인류에게 ‘고립’과 ‘디지털을 통한 연결’이라는 공통된 경험을 선사하였다.³ 오프라인에서 사람들과의 대면 만남은 줄어들고, 디지털을 통한 연결은 다양한 방식으로

주요한 시대적 변화점이 되는 시기에 저작된 책들은 그 시대가 요구하는 신학적 주제들을 발굴하고, 새롭게 성서를 해석하고 있다.

2 각 변환점에서 알레고리적 해석에 반한 성서 중심의 해석, 통시적 해석 그리고 공시적 해석으로의 방법론상의 변화를 꾀하며 해석자들은 그들이 살고 있는 세상에서 성서를 소개하고 이해하려 하였다.

3 이입북, 「메타버스: 이미 시작된 미래」 [전자책], (서울: 천그루숲, 2021), 「머리말」. <https://millie.page.link/ZwNjZ> (pdf 형태가 아닌 전자책으로 출판된 책을 인용하는 경우, 종이책의 페이지 넘버와 다르다. 전자책은 독자가 선택한 폰트 크기, 화면 크기에 따라서 페이지가 유동적으로 변화한다. 그러므로 본 논문에서 전자책의 내용을 인용할 경우에 부득이하게 페이지 넘버가 아니라 인용 내용이 포함되어 있는 챕터를 표기한다. 또한 인용한 전자책의 URL을 함께 표기한다.)

이루어졌다. 이러한 상황에서 ‘메타버스’라는 것에 주목하기 시작했다.



Google Trends 2020년~22년 3월 9일까지 대한민국 Metaverse 관심도 변화 그래프⁴

메타버스 시대에서 가장 중요한 변화는 바로 ‘소통과 경험의 방식’에서의 변화이다. 소통 방식의 변화는 인간 삶 모든 부분에 변화를 가져왔다. 이러한 변화에 반응해야 하는 것은 이 시대를 살아가는 ‘신학자’들에게도 중요한 당면과제이다.

메타버스 시대에 성서 신학자로서 어떠한 것을 할 수 있을까? 코로나 19의 유행으로 빚어진 삶 전반에 걸친 변화는 신학계 안에서도 피해갈 수 없는 문제였다. 최근 1-2년 사이에, 급변한 삶의 방식에 맞추어 교회와 신학을 재정비하려는 노력이 많이 등장한다.⁵ 그러나 대부분의 논문이 새로운 시대

4 대한민국에서 메타버스에 대한 관심은 그래프에서 볼 수 있듯이 2020년 중반부터 서서히 시작되어 2021년 11월 중순에 최고점을 찍는다. 그러나 최근 2022년 2월에 이 메타버스에 대한 관심도가 떨어지고 있는 것을 볼 수 있다. 관심도가 하락한 이유에 대해서는 결론 부분에서 간략히 다루도록 하겠다.

5 2021년 10월에 개최된 한국기독교학회 정기 학술대회는 “뉴 노멀 시대 빛을 만나다”라는 주제로 열렸다. 코로나 사태, 그리고 비대면과 온라인을 통한 삶의 변화 등에 신학적으로 어떻게 대응해야 하는지에 대해 다양한 견해들이 제시되었다. 또한 최근에 메타버스 시대의 신학을 고민하는 논문과 책이 출판되고 있다. 장성배, “만인사명자직과 메타버스 선교 모델 연구”, 『신학과 세계』 제101호 (2021),

에 신학도 변화를 피해야 한다는 점을 강조하고 있는 것으로 결론을 내고는 있지만, 구체적인 방식에 대해서는 제시하고 있지 않다. 또한 신학에서의 관심은 실천신학이나, 기독교교육학 분야에 집중되어 있다. 성서학 분야에서 메타버스와 관련한 최근의 논문은 찾아보기 어려웠다. 그런데 놀랍게도 구약논문 가운데, 20년 전에 현재의 상황을 ‘예견’ 한 듯한 논문 하나를 발견할 수 있었다. 정중호 교수의 “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구-에스겔을 중심으로” (2002)라는 논문이다.⁶ 이 논문은 가상현실이 곧 급속도로 빠르게 개발될 것이 자명해 결국 기독교도 그 흐름을 피해갈 수 없음을 지적하며, 기독교 경전인 성경도 이른바 ‘가상성경’으로 개발해야 할 단계에 들어섰음을 제안한다. 이 논문의 특이점 중 하나는 가상성경에서 독자들이 단순히 수신자의 역할만을 하는 것이 아니라 그 가상현실의 한 부분으로 역동적으로 활동하고 영향을 미칠 수 있는 존재가 된다는 점⁷을 제시했다는 것이다. 저자는 글자를 읽는 독자가 해석하는 것과는 다른 차원의 이러한 해석방식에 ‘가상참여자 비평’ (virtual participant criticism)⁸이라 이름을 붙인다. 열린 텍스트, 가변성을 지닌 미완성의 공간으로서의 가상성경이라는 점에서는 현재의 메타버스적 사고방식과 일맥상통한다고 할 수 있다. 그러나 결론에서 저자도 지적한 것처럼, 성서 자체를 ‘이미지화’하는 것은 매우 많은 위험이 뒤따른다. 저자는 이 논문이 저작된 2002년의 가상현실 기술 수준이 아직 미미한 상황이지만, 그것이 곧 개선될 것이고, 그렇기에 가상성경이

139-180; 남성혁, “가상세계와 증강현실에 상주하는 디지털 세대에 대한 전도 가능성” 「복음과 선교」 제51권 제3호 (2020), 89-120; 김정형, “디지털 세계의 출현에 대한 창조신학적 성찰” 「한국조직신학논총」 제63호 (2021), 165-197; 김상일 외, 「메타버스 시대의 신학과 목회」, 연세신학문고 11 (서울: 도서출판 동연, 2022).

6 정중호, “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구-에스겔을 중심으로”, 「구약논단」 제 13집 (2002), 7-33.

7 정중호, 앞글 19.

8 정중호, 앞글 18-19.

현실화 될 수 있으리라는 기대로 논문을 마무리한다.⁹ 그러나 아무리 기술이 발전해서 표현의 영역이 넓어진다고 하여도, 성서를 시각화하는 작업은 여전히 논쟁의 여지가 있다. 성서를 시각화 하는 작업 역시 하나의 ‘해석’의 영역이기 때문이다. 오히려 관점을 달리해 성서의 또 다른 버전을 만드는 것보다, 성서를 해석할 수 있는 방법론의 또 다른 버전을 개발하는 것이 더 실질적이고 구체적인 대안이 될 것이다.

위 논문이 저작된 2002년은 저자가 지적했던 바와 같이 가상현실 기술의 수준이 아직 미미한 상황이었지만, 현재 참으로 이것이 실현될 수 있는 기술이 마련되고 있고 꾸준히 발전하고 있음을 부인할 수 없다. 또한 이른바 MZ세대¹⁰로 불리는 청소년과 청년층은 문자 형태의 미디어 보다는 휴대폰, 인터넷 등 디지털 환경에 친숙하다. 이제 그들을 중심으로 세상은 나아갈 것이다. 그러므로 지금 우리는 구체적으로 이런 세상에서 신학 한다는 것을 고민해야 할 시기를 맞이한 것이다.

본 논문은 먼저 메타버스라는 개념에 대한 정확한 이해를 제시한다. 메타버스에 대해 표면적 지식만으로 막연한 두려움이나 막연한 거부감, 혹은 근거 없는 희망을 갖는 것은 우리에게 조금도 도움이 되지 않는다. 새로운 흐름에 대해 제대로 이해해야만 이 흐름을 어떻게 활용할 수 있는지에 대한 실마리를 얻을 수 있다. 즉, 메타버스의 장점과 더불어 한계에 대한 이해를 통해 우리가 활용할 수 있는 영역, 보완해야 할 영역을 분명하게 할 수 있는 것이다. 다음으로 구체적으로 성서와 관련한 가상공간을 실제로 만들 수 있는지 그 가능성을 찾아보고, 초보적인 단계이지만 성서 해석을 위한 가상공간

9 정중호, 윗글 31-33.

10 MZ세대는 1980년대 초~2000년대 초 출생한 밀레니얼 세대(M)와 1990년대 중반~2000년대 초반 출생한 Z세대를 통칭하는 말이다. 이들은 디지털 환경에 익숙하고, 모바일을 우선적으로 사용하며, 최신 트렌드와 남과 다른 이색적인 경험을 추구하는 특징이 있다.

구축을 위해 구체적인 청사진을 그려보고자 한다. 이를 위해 특별히 메타버스의 대표적인 장르라고 볼 수 있는 게임의 형식을 가져와서 적용한다. 이로써 제시한 가상공간이 성서 해석을 하는데 매우 유용하고 효과적인 도구로서 활용될 수 있음을 주장한다. 이를 위해 drroma라는 아이디의 ‘나’가 아가를 해석하기 위해 이 디지털 세상을 어떻게 활용할 수 있는지 탐험기의 형식으로 선 보인다. 본 논문의 주된 목적은 성서 해석에 있기 보다는 메타버스가 성서 해석에 유용한 도구로서 활용될 수 있다는 가능성을 보이는 데에 있다. 그러므로 아가와 관련한 성서 분석은 디지털 세상에서 연구 리서치를 하는 과정에서 언급되며, 본문과 각주를 통해서 연구의 방향과 목적, 그리고 방법론을 간략하게 소개하는 것으로 그친다.

2. 메타버스(metaverse) : 소통을 위한 새로운 도구(tool)

메타버스가 붐을 일으킨 것은 최근의 일이지만, 이 용어가 처음 등장한 것은 지금으로부터 30년 전의 일이다. 메타버스 개념의 유래는 SF 작가인 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)이 1992년에 발표한 소설 「스노우 크래쉬」(*Snow Crash*)에서 었다. 메타버스라는 용어는 ‘~넘어’를 의미하는 메타(meta)와 ‘세상/우주’를 의미하는 유니버스(universe)의 합성어로, 이 용어 자체는 학문적인 연구에서 나온 개념어라기보다는 소설 속 이야기를 위해 작가가 만들어 낸 신조어로 출발한다.¹¹ 스티븐슨이 묘사하고 있는 메타버스는 ‘아바

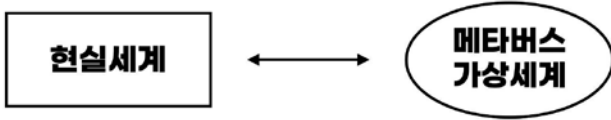
11 이시한, 「메타버스의 시대」 [전자책], (서울: 다산북스, 2021), ‘1강 1. 메타버스, 도대체 뭐가요?’ 과학이나 기술 용어가 SF소설에서 비롯된 것은 메타버스가 처음이 아니다. ‘로봇’이라는 용어도 1920년 체코슬로바키아 극작가인 카렐 차페크(Karel Capek)의 희곡 「로봇의 유니버설 로봇」에서 처음 사용한 용어이다.

타’ (Avatar)들이 활동하는 우리 현실 세계와는 다른 세계이다. 작가는 메타버스와 아바타라는 개념을 가지고 가상현실세계 속의 또 다른 자아의 삶을 다루고 있다. 이후 이 소설은 각종 소설과 영화, 게임 등에 많은 영향을 미쳤다.

「스노우 크래쉬」에 등장한 메타버스를 시각적으로 구현해 낸 최근의 영화가 2018년 개봉한 [레디 플레이어 원] (Ready Player One)이다. 이 영화는 현실세계와 가상세계가 구분 되어 주인공이 또 다른 모습으로 게임 ‘오아시스’ 속에서 활약하는 이야기를 다루고 있다.



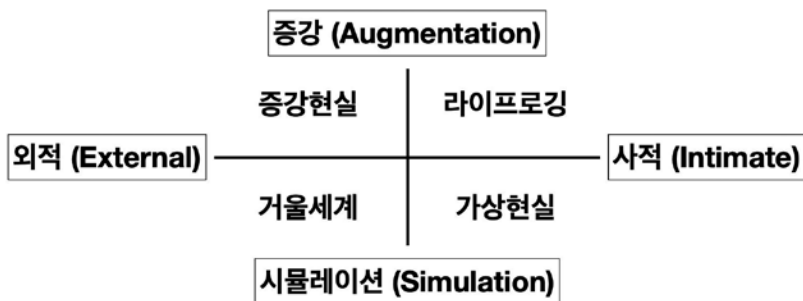
「스노우 크래쉬」와 [레디 플레이어 원] 두 작품은 우리가 메타버스를 이야기 할 때에 반드시 등장하는 예시이다. 이 작품들은 메타버스 개념을 설명하기 위해 자주 인용되고, 이를 통해 메타버스라는 모호한 개념을 보다 구체적으로 보여주는 중요한 샘플이기도 하다. 그러나 메타버스에 대한 개념을 오해하게 하는 데에도 이 두 작품이 주요한 역할을 한다. 이 두 작품에서 메타버스는 현실과 고도의 기술로 구현된 가상현실 세계가 분리된 ‘이분법적인 아이디어’를 제공한다. 우리가 사는 유니버스에 대척점에 있는 것이 곧 메타버스, 가상현실이라고 생각하게 만든다.



[그림 2] 메타버스에 대한 일반적 인식

그러나 현재 실제로 상용되는 메타버스 사례들을 보면, ‘메타버스가 곧 가상현실이고, 이것은 현실과 분리된다’는 개념으로 정의한다면 혼란을 가져온다. 왜냐하면 완벽한 가상현실 세상을 구현하지 않았는데도, 또한 현실

세계와 거의 차이가 없는데도 메타버스라는 표현을 사용하고 있기 때문이다.¹² 완벽한 형태의 가상세계는 소설이나 영화에서는 가능하지만, 현재의 기술로 완전히 구현해내기 어렵다. 결국 메타버스란 것이 곧 ‘가상현실’이다 리는 정의는 현재 유행하고 있는 메타버스에 대해 잘 알지 못하는 단순 정의에 불과하다.



[그림 3] ASF의 메타버스 분류¹³

2007년에 가속연구재단(ASF/Acceleration Studies Foundation)에서 메타버스를 기능별로 네 가지로 구분하고 있다. 이 정의에서도 볼 수 있듯이, 가상현실은 메타버스가 추구하고자 하는 하나의 모습에 불과하다. 그러나 ASF의 분류 역시 당시 발전하지 않았던 기술들을 바탕으로 ‘메타버스가 이렇게 발전할 것이다’라는 상상과 예측을 기반으로 한 것이기 때문에, 실질적인 현재

12 이재원, 「나의 첫 메타버스 수업」 [전자책], (서울: 메이트북스, 2021), ‘part 1 메타버스란 무엇인가, 영화 <레디 플레이어 원> 속의 메타버스’.

13 ① 증강현실 (Augmented Reality) : 현실세계에 있는 물리적 대상에 디지털 데이터를 겹쳐 보여주는 기술 (예: 스마트폰 고); ② 거울세계 (Mirror World) : 현실세계를 디지털 세상에 투영시킴 (예: 구글 어스, 네비게이션); ③ 라이프로그 (Lifelogging) : 경험하는 일상 정보를 데이터화하여 수집, 저장, 묘사함 (예: 인스타그램, 페이스북 등 소셜미디어); ④ 가상현실 (Virtual Reality) : 실제처럼 느끼도록 컴퓨터로 시뮬레이션 한 온라인 디지털 가상 세상 (예: 세컨드 라이프, 호라이즌 등).

의 메타버스는 이 유형들처럼 정확하게 구분되기 보다는 서로 교차하여 나타난다.

‘메타버스는 바로 이것이다’라고 정의내릴 수 없다는 것이 최근 전문가 대부분의 견해이다. 동시에 메타버스가 곧 가상현실이라는 편견에서 벗어나야 한다는 것 역시 대부분의 전문가들이 동의하고 있다. 메타버스가 상상한 것들을 마음껏 펼치는 가상의 공간인 것은 맞지만, 현실과 단절된 도피처나 탈출구는 아니며, 메타버스가 곧 가상세계라는 지나친 단순화는 벗어나야 한다는 것이다.¹⁴ 이렇듯 메타버스에 대해 정의내리는 것이 쉽지 않은 이유는 기준이 될 만한 완전한 형태의 메타버스 예시가 아직 없고, 그것을 구현할 만한 기술 또한 미완성의 상태이기 때문이다. 우리는 현재 가지고 있는 ‘기술적 한계’를 절대 간과해서는 안 된다. 사람들은 기술적 한계에 대해서는 생각하지 않고 오로지 머릿속에서 ‘상상하는’ 높은 수준의 그 무언가를 그린다. 그러다 보면 메타버스 자체를 왜곡하게 되고, 더 나아가 실제 메타버스를 통해서 우리가 취할 수 있는 효용성을 깨닫지 못하게 된다.

그러므로 현재의 메타버스가 기술적으로 얼마나 실제와 구분할 수 없을 정도로 잘 구현해 내는가에 관심을 두기 보다는, 무엇을 위해 사용되고 어떤 측면에서 활용되고 있는지에 관심을 두어야 한다. 한마디로 말하자면, 메타버스는 하나의 소통의 ‘도구’이다. 메타버스는 자신들이 구현해 내고 싶은 것들을 실현해 내고, 그것으로 그치는 것이 아니라 그곳에서 다른 이들과 소통하기 위해 사용되는 도구이다. 즉, 메타버스는 현실을 대체하는 공간이 아니라, 현실을 새롭게 표현하는 공간이라고 할 수 있다. 이는 무조건 현실을 초월한 것이 아니라 현실에 발을 딛고, 가상의 요소와 결합해 만들어진 새로운 세계를 나타낸다. 현실의 ‘참여자’는 자신이 표현하고 싶고 소통하고 싶

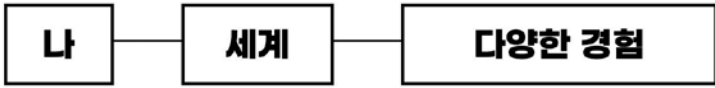
14 이재원, 윗글 ‘메타버스를 다시 정의한다면?’.

은 방식의 메타버스에 참여하며, 참여자의 필요에 따라 메타버스는 (게임의 형태든, 다양한 소셜 네트워크 서비스 형태든) 다양한 모습을 가질 수 있게 된다. 결국 메타버스는 하나로 정의되어 완성되는 세계가 아니라, 참여자들에 의해서 지속적으로 채워져 가는 미완성의 세계로 기능한다고 말할 수 있겠다.

또한 메타버스는 전혀 새로운 기술이 아니다. 이것을 새롭고 혁신적이라고 말하는 것은 기존의 여러 기술들을 결합해서 폭발적인 효과를 내기 때문이다. 지금까지 사람과 사람을 연결하기 위해서 생겨난 여러 가지 방식들을 함께 모아서 새로운 방향으로 그것을 활용하여 만들어 낸 세계가 바로 메타버스이다. 그 새로운 방향은 코로나 19로 인해 이른바 ‘소통 방식의 변화’가 필요한 시대에 맞추어 결정되었다.

현재 상용되는 메타버스를 가장 잘 설명한 것은 로블록스의 CEO인 데이비드 바스주키(David Baszucki)이다. 그는 메타버스의 기본적인 특징에 대해 다음과 같이 8가지를 제시하였다: 1) 정체성(Identity), 2) 친구(Friend), 3) 몰입감(Immersive), 4) 저마찰(Low Friction), 5) 다양성(Variety), 6) 어디에서나(Anywhere), 7)경제 (Economy), 8) 안전/예의(Safety / Civility).¹⁵ 이 특징은 크게 메타버스 세상을 이루는 ‘필수적 요소’와 메타버스적 특성을 만들어 주는 ‘기술적 요소’로 나눌 수 있다. 먼저 메타버스를 구성하는 필수적인 내용요소를 세 가지로 압축하면, 바로 1) 정체성(Avatar / Digital Me), 2) 세상(World), 3) 다양한 경험들(Millions of Experience)이다. 기술적 요소들은 메타버스를 구현하는 방식에서 프로그램마다 정도의 차이를 허락하지만, 이 내용요소 세 가지는 메타버스에서 반드시 존재해야 하는 핵심 요소이다.

15 자오귀등 외, 「디지털 신세계 메타버스를 선점하라」 [전자책], (서울: 미디어숲, 2022), ‘포스트휴먼사회의 도래.’



[그림 4] 메타버스의 기본 3요소

메타버스에는 모든 이용자가 아바타의 형태로 고유한 신원을 갖게 된다. 이를 통해 자신이 원하는 방식으로 스스로를 표현할 수 있으며, 디지털 속 ‘나’는 현실의 ‘나’와는 달리 반드시 하나일 필요는 없다. 아바타는 여러 경험에 걸쳐 이동 가능한 특징이 있다. 또한 디지털 세계 속 ‘나’는 활동할 세계가 필요하다. 그 세계에서 ‘나’는 수백만 가지의 다양한 경험들을 할 수 있다.

메타버스의 독특한 특성을 부여해 줄 기술적인 요소 역시 다음과 같이 크게 세 가지로 압축할 수 있다: 1) 자유도, 2) 소셜, 3) 수익화.



[그림 5] 메타버스의 기술적 요소

결말이 정해져 있는 세계는 자유도가 부족하다. 하지만 메타버스가 되기 위해서는 ‘높은 자유도’가 필수적이다. 이 세계는 그 곳에서 활동한 유저(user)로 하여금 다양한 활동을 가능하게 해 주는 공간이다. 이러한 높은 자유도 안에는 대신 ‘안전’ (safety) 장치 역시 프로그래밍 되어야 한다. 높은 자유를 주되, 자유가 왜곡되지 않을 안정장치가 설정되어야 한다.

둘째, 메타버스는 ‘소셜에서의 소통’의 요소를 가져야 한다. 그러나 메타버스 세계에서 소통은 일반적인 형태의 소통과 다르다. 이 세계에서 소통

은 ‘언제나, 어디에서나, 누구든지’ (whenever, anywhere, whoever)의 특징을 가지고 있다. 이 세계에서 국경과 시차는 사라진다. 언제 어디서 접속하든지 그 세계에 참여할 수 있고, 그 사회는 지속적으로 활동을 유지하고 있다.

셋째는 ‘수익화’다. 수익화는 크게 두 가지 수익 구조로 설명해야 할 것이다. 첫째, 경제적인 수입을 전제하는 ‘관리자의 수익 구조’와 둘째, 반드시 경제적 수익화로 이해하지 않아도 되는 ‘유저의 수익구조’이다. 먼저, 제시하는 비블리카버스를 구현하기 위한 초기 비용은 상당히 많이 필요할 것으로 예상된다. 수많은 자료 웹사이트와 기존 툴들을 사용하기 위해 라이선스(license)를 사들이는 일부터, 비블리카버스의 디자인과 구조화, 그리고 호스팅 및 관리 등의 비용이 필요하기 때문이다. 그렇기 때문에 비블리카버스가 실현되었을 때, 반드시 경제적인 수익이 있어야만 이것이 운영될 수 있다는 점은 자명하다. 이러한 수익은 관리자에게 돌아가야 하는 수익구조로서, 지속적인 수익이 보장되어야만 비블리카버스 프로그램을 운용할 수 있다. 지속적인 수익을 얻기 위한 한 가지 제시할 수 있는 방식은 바로 ‘구독 서비스’를 실시하는 것이다. 현재 많은 애플리케이션이 구독 서비스를 실시하고 있다. 구독 서비스는 기본적으로 지속적인 업데이트가 되는 앱에서 활용되며, 이러한 측면에서 볼 때 비블리카버스 역시 지속적인 업데이트 및 확장이 주된 성격이므로 구독 서비스를 시행하는 데 문제가 되지 않는다. 이러한 구독 서비스를 통해서 꾸준한 수익이 보장될 수 있다.

두 번째 수익 구조인 ‘유저의 수익구조’의 경우에는 반드시 경제적인 수입의 의미로 해석할 필요는 없다. 여기에서 ‘수익화’는 자유도가 정해진 게임 속에서 자유롭게 도시를 만들고 게임 속에서 또 다른 게임을 유저들이 만들어 유저가 크리에이터(creator)가 되어 수익을 창출하는 것을 보통은 말한다. 이것은 단순히 경제적인 수입을 의미하기도 하지만, 더 큰 의미로는 이 세계에서 활동한 유저가 결과물을 만들어 내고, 그것을 다른 유저들과 얼마

나 많이 공유하느냐와 관련이 있다. 이는 어떤 목적으로 만들어진 세상에서 유저가 활동하느냐에 따라서 그 '수익'의 내용이 결정된다. 학문적인 결과물을 만들어 내고 공유하는 것 자체가 하나의 개인적인 커리어로서 인정받을 수 있는 세상이라면, 그것이 경제적으로 환원되지 않는다 하더라도, 분명 유저에게 '수익'의 기능을 하게 될 것이다. 결국 메타버스 세상 안에서 유저는 단순히 사용자가 아니라 크리에이터가 되어, 각기 참여한 세상에 알맞은 '수익'을 창출한다.

메타버스라는 '도구'는 단순히 과학기술이나, 공학, 게임산업 등과만 관련된 것이 아니다. 사람 간의 소통 방식의 확장을 꾀하는 이 도구는 결국 인문학 전 분야에서도 역시 활용가능하며, 반드시 필요한 것이기도 하다. 메타버스가 지배하는 세상은 신학을 위협하는 시대가 아니라, 신학과 인문학에 새로운 길을 열어주는 시기이다. 메타버스라는 새로운 도구가 성서를 해석하는 데에 매우 유용하게 사용되며, 이를 통해 성서 해석 기술의 확장이 이루어 질 수 있을 것으로 기대한다. 실례로 미국의 밴더빌트 대학 영문과 수업에서 J. R. R. 톨킨의 「반지의 제왕」을 다루면서 게임 「반지의 제왕」에 접속해 수업을 진행한다고 한다.¹⁶ 이는 메타버스 기술이 문학을 연구하고 교육하는데 하나의 도구로서 사용된 좋은 사례이다. 이제 성서를 기반으로 하는 메타버스적 도구의 가능성을 타진해 볼 시간이 왔다.

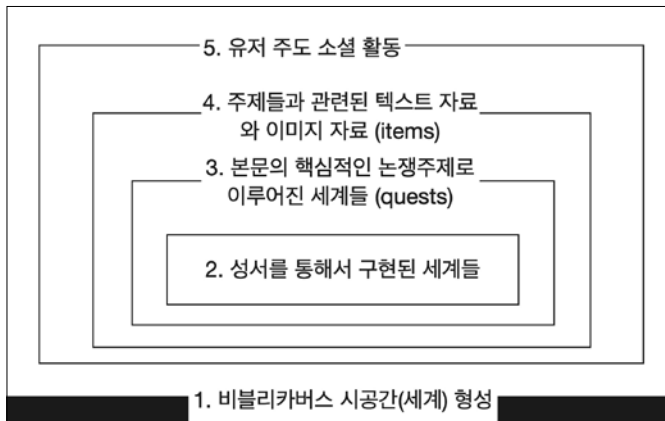


CBS라디오 한관승부

16 CBS 라디오 [한관승부, 2022년 2월 11일 방송. 정지훈 “메타버스가 뭔지 모르겠다? 그게 정상입니다.” 짧지만 메타버스에 대해서 잘 설명하고 있다. 위 본문의 QR code로 들어가면 유튜브로 직접 볼 수 있다. 밴더빌트 대학의 예는 영상의 25:10 부분에서 언급된 것을 인용한 것이다.

3. '비블리카버스' (biblicaverse) : 성서해석과 소통을 위한 통합적 도구(tool)

앞서 설명한 메타버스를 구성하는 주요 요소들은 실제로 성서학에 이미 다 마련되어 있다. 성서를 해석하고자 하는 독자들은 모두 그 프로그램에 참여하는 '나'가 될 수 있고, 성서는 아주 구체적인 세계 및 배경을 가지고 있으며, 지금까지 성서에 대해 연구해 온 모든 연구 결과들(고고학적 연구, 본문 연구, 문학적 연구 등)은 이 메타버스 속 '나'가 참여할 수 있는 다양한 경험의 데이터베이스를 제공한다. 이러한 자료들을 가지고서 이른바 성서를 기반으로 하는 메타버스를 구현하는 것은 충분히 가능해 보인다. 새로운 성서 해석 틀에 이름을 붙이자면 '비블리카버스' (biblicaverse)¹⁷라고 부를 수 있을 것이다. 이제 이 세상을 구축하기 위해 기술적 요소들이 적용가능한지를 살펴보아야 한다. 먼저, 비블리카버스라는 새로운 세상을 구체적으로 만들기 위한 구조도를 그리면 다음과 같다:



[그림 6] 비블리카버스 구조도

17 '비블리카버스' (biblicaverse)라는 용어는 본 저자가 만들어 낸 용어로, 성서와 관련한 메타버스는 의미로 '성서'를 나타내는 *biblica*와 '세계/우주'를 나타내는 *universe*를 합성해 만든 용어이다.

이제 이 비블리카버스라는 또 다른 세상에 유저로서 참여할 때의 경험을 함께 체험해 보자! 유저(id: drroma)는 위의 구조로 형성된 비블리카버스 세계에 들어가서 이를 성서해석의 도구로서 활용하고 참여해 볼 것이다. 이 참여기를 통해 메타버스의 기술적인 요소인 자유도, 소셜, 수익화가 비블리카버스에서 어떻게 실현될 수 있는 지를 보여 줄 것이다.

① 비블리카버스 시공간(세계) 형성 : 유저가 로그인해서 해야 할 일은 자신이 참여할 세상에 입장하는 것이다. 비블리카버스 세상의 출입구가 될 이 단계에서 유저는 첫 화면으로 지도를 보게 된다. 단, 그 시각화된 그림은 반드시 현실적일 필요는 없다. 만화적이거나 캐리커처의 형식이어도 그것이 무엇을 의미하는 지에 대한 상징성만 전달되면 된다.



그림 1 <반지의 제왕> 게임의 중간계 지도

비블리카버스의 지도는 이스라엘과 직간접적으로 영향관계에 있는 고대 근동지역을 포괄하는 지도를 사용한다. 지도의 형태는 그것이 고대근동지

역을 나타낸다는 것을 알 수 있으면 충분하다. 공간이 마련되었다면, 그 공간은 반드시 시간과 연동되어야 한다. 세상은 공간으로만 이루어져 있지 않기 때문이다. 시간 단위는 큰 단위에서 작은 단위로 선택해 들어갈 수 있도록 성서에 근거해 링크를 만든다. 예를 들면, 유저인 drroma는 아가와 관련한 연구를 위해 팔레스타인 땅 이스라엘에 페르시아 시대로 링크를 타고 입장한다. 만일 유저가 연구하고자 하는 본문이 저작 연도와 관련해서 여러 견해가 있을 경우, 논의되는 모든 연대와 그 책을 각각 다 연결해 두어서, 어느 시대로 들어가도 그 본문의 세계로 입장할 수 있도록 한다.¹⁸

② 성서를 통해서 구현된 세계들 : 페르시아 시대에 입장한 drroma는 이 시기에 기록된 것으로 보이는 성서 본문, 페르시아 시대와 관련된 수많은 주제들을 마주하게 된다. 예를 들면, 페르시아 시대에 저작된 성서본문들과 관련한 세계들, 제2성전 재건 주제의 세계, 페르시아 제국과의 정치적 관계에 대한 주제 세계, 이 시기의 고고학적 연구 주제의 세계, 이 시기의 성서 저작과 관련된 주제 세계, 유대 공동체와 관련된 주제 세계 등 다양한 주제들 다

18 아가의 저작 연대에 대해서는 여러 논쟁이 있다. 전통적으로 아가는 솔로몬이 기록한 책으로 이해되어 왔으며, 미드라쉬 랍바는 솔로몬의 세 개의 주요 작품으로 아가, 잠언, 전도서를 꼽고 있다. 이 책이 솔로몬 시대인 기원전 10세기의 저작으로 보는 학자들도 있다; J. B. White, *A Study of the Language of Love in the Song of Songs and Ancient Egyptian Poetry*, Society of Biblical Literature dissertations Series 38 (Missoula: Scholars Press, 1978), 17; S. D. Goitein, "The Song of Songs: A Female Composition," in *A Feminist Companion to the Song of Songs*, Feminist Companion to the Bible 1, A Brenner, ed., (Sheffield: JSOT, 1993), 63-65. 이렇듯 저작 연대에 대한 논쟁이 있는 성서 본문은 제시되는 연대에 이 본문을 모두 연결시켜 둔다. 아가의 경우도 기원전 10세기에 들어가도 아가 본문에 입장할 수 있게 한다. 그러나 본인(drroma)는 아가에 아람어의 영향을 받은 이른바 아람화 현상(Aramaism)이 많이 등장하고, 페르시아와 그리스어에서 차용한 단어들과, 후기 히브리어의 증거가 많이 나타나는 것으로 페르시아 시대나 그 이후에 저작되었다는 관점을 채택한다. 이유미, 「아가」, 연세신학백주년기념 성경주석 제20권, (서울: 대한기독교서회, 2014), 11; 페르시아 시대에 저작되었다는 주장은 다음의 책을 참고하라. F. W. Dobbs-Allsopp, "Late Linguistic Features in the Song of Songs," in *Perspectives on the Song of Songs*, A. C. Hagdorn ed., Beihefte zur Zeitschrift für die alttestamentliche Wissenschaft 346 (Berlin: de Gruyter, 2005), 27-77.

루는 세계를 만날 수 있다. 이런 주제 세계로 들어 갈 수 있는 입구의 형식은 다양하게 만들 수 있다. 아래 그림 6은 게임 [로블록스에서 유저들이 참여할 수 있는 세계를 아이콘으로 카테고리화 해서 모아 둔 홈 화면이다.



그림 8 (로블록스) 메인 화면

이렇듯 유저 자신이 선택한 시기와 관련한 많은 주제들이 각각 하나의 세상이 될 수 있고, 그 세상에 유저가 참여하는 것이다. 유저가 선택한 세상에 들어가면 그 세상의 주제에서 파생된 논쟁들을 만나게 된다. 이제 drroma는 아가 연구를 위해 성서본문 카테고리 중 아가 부분을 클릭한다.

③ 파생 논쟁주제로 이루어진 세계들(quests) : 파생 논쟁으로 이루어진 세계들은 유저가 참여하는 논쟁 세계에 각각의 임무들(quests)이 존재한다. 퀘스트는 유저가 달성해야 할 임무를 의미한다. 퀘스트 세계에 입장하는 모든 유저들은 자유롭게 자신의 ‘연구실’을 만들 수 있다. 그 방에 자신만의 자료와 논문 진행 과정의 모든 자료들을 업로드 할 수 있다.

아가 카테고리에 들어온 drroma는 아가와 관련된 여러 논쟁 주제들 가운데서 구조 분석 및 장르와 관련된 주제에 관심이 있다. 최근 drroma가 아가 연구에서 관심을 갖는 것은 아가에서 서사를 찾아내는 것이기 때문이다. 사실 아가는 서사시(epic)로 보기 보다는 서정시(lyric)로 읽혀 왔다. 그러나 drroma는 과연 아가에서 서사를 찾을 수 없을까에 대한 의문으로 시작해서, 이 시의 장르를 다시 살펴보고자 한다. drroma는 아가와 관련한 여러 퀘스트 중에서 ‘장르’ 퀘스트에 입장한다.

drroma는 아가에서 새로운 장르적 해석을 시도해 보고자 한다. 그의 목적은 아가가 ‘영웅서사시’로도 읽힐 수 있음을 밝히는 것이다. 이를 위해 이 유저는 이에 유용한 연구 방법론을 찾기 위한 자료 탐색에 들어간다.

④ 관심 자료 탐색(items) : 아이템은 게임 안에서 플레이어가 습득하여 사용할 수 있는 모든 물건을 말한다. 플레이어에게 능력을 부여하거나 능력향상을 더해 주거나, 캐릭터의 외형을 꾸미는 등, 그 용도는 천차만별이다. 비블리카버스에서 아이템은 지금까지 축적되어 온 텍스트 자료와 이미지 자료들이 될 것이다. 전자도서관 형식으로 프로그래밍하거나, 기존에 있는 전자도서관과 연계하여 자료를 검색할 수 있게 한다.



[그림 1] 대한성서공회 전자자료실 / Archaeologyillustrated.com 메인화면 / Bibleplaces.com 메인화면

www.kci.go.kr

비블리카버스 안에서는 제휴 학회에서 진행되었던 학술대회 영상이나, TED¹⁹와 같은 강연 영상, 저자의 동의가 있다면, 유명 학자의 강연 및 수업 영상들도 아이টে으로 활용할 수 있다. 이와 같이 비블리카버스는 '통합 시스템' 으로서의 역할을 제대로 해야 한다. 산발적으로 흩어져 있던 자료와 필요 사이트들 등을 이 한 곳에 모두 연결하는 것이 관건이다.

유저는 자신의 퀘스트를 완수하는 데에 필요한 아이টে을 얻어, 자신의 아이টে 참고에 소장한다. 필요한 자료들을 수집하고 연구하면서 유저의 퀘스트를 완성하기 위한 초안(draft)을 작성한다.

[유저 drroma의 연구 초안]

제목: 여성 영웅 서사시로서의 아가 (가제)

목적: 아가에 대한 새로운 해석을 시도. 아가는 다름 아닌 주인공 여성의 영웅 서사시임을 밝히는 것이 목적이다.

방법론: 철저한 본문 분석과 더불어 그레마스의 서사이론 모델을 적용

간략 내용:

아가 연구에서 '장르' 논쟁²⁰은 매우 중요하다. 아가를 어떠한 장르로 규정하는가에 따라서 이 시에 대한 해석이 완전히 달라지기 때문이다. 아가가 과연 어떤 책임가에 대한 물음의 역사가 곧 아가의 해석사라고 해도 과언이 아니다. 상징과 비유로 가득한 시, 그리고 역사적인 정황이나 배경이 전혀 등장하지 않고, 또한 신앙적 고백의 흔적도 찾아 볼 수 없는 노골적이고 육감적인 시, 게다가 그 안

19 TED (Technology Entertainment Design) : 재능기부, 지식, 경험 공유체계. 주제를 제한하지 않고 모든 지적 호기심을 함께 충족하는 것을 목표로, 이 강연은 18분 안에 마무리해야 하는 것이 특징이다.

20 아가의 장르와 목적에 대한 논의는 아가와 관련한 주요한 미스터리이다. 아가는 1) 알레고리(allegory) 2) 희곡(drama) 3) 제의시(cultic poetry) 4) 사랑시(love poetry) 5) 지혜시(wisdom poetry) 등의 장르들로 논의 되어 왔다. 어떤 장르로 아가를 해석하는 지에 따라서 아가의 목적, 그리고 아가에서 등장하는 인물들에 대한 설명이 모두 달라진다. 이유미, "아가의 알레고리적 해석 역사 연구", 「Canon & Culture」 제8권 2호 (2014, 가을), 41-70; 이유미, 「아가」, 14-26.

에 흐르는 명확한 서사조차도 파악하기 어려운 아가는 여전히 논쟁의 책이고 해석하기 어려운 시이다.

본 연구는 아가를 새로운 장르인 ‘영웅 서사시’로 읽어보고자 한다. 전체 아가에서 가장 중요한 인물이 ‘여성’이며, 이 여성이 이 시를 전반적으로 이끌고 있다. 또한 여성이 노래하는 부분에서 이 시의 주제를 구체적으로 다루고 있는 반면, 남성이나 나머지 등장인물들의 노래는 대부분 여성에 대한 찬미로 이루어져 있다. 그러므로 아가 연구를 위해서는 초점이 다른 어떤 것도 아닌 ‘여성’에게 맞추어져야 한다.²¹ 이를 위해 서사 분석을 위한 방법론이 필요하며, 특별히 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)와 알지르다스 줄리앙 그레마스(Algirdas Julien Greimas)의 서사 이론에 관심을 가질 것이다.²² 이 기호학자들의 방법, 특별히 그레마스의 방법론을 사용한 것은 그의 이론적 모델이 작품의 구조와 주제를 파악하는데 매우 유용하게 사용되고 있기 때문이다. 그레마스의 이론은 시와 문학 등 텍스트 분석에 국한되지 않고, 영화, 애니메이션, 광고, 게임 등 스토리텔링이 존 재하는 어떤 분야에라도 적용할 수 있는 매우 효과적인 방법이다.²³

-
- 21 여성에 초점을 두고 아가를 또다른 방식으로 연구한 논문은 다음과 같다. 박지은 “이상한 여자를 찾아서: 아가와 잠언의 여성읽기를 통한 이원론적 여성관의 재조명”, 『구약논단』 19/1 (2013): 157-182.
 - 22 주된 모델로 그레마스의 서사이론을 사용하지만, 그레마스의 서사 이론의 기반이 된 것이 프로프의 기능이론이기에 프로프의 이론도 함께 설명한다. 그레마스는 프로프가 제시했던 기능 목록을 재편하고 체계화 하였다. 프랑스 파리를 중심으로 기호학계를 선도하는 파리학과와 기호학 이론의 역사를 이해하기 위해서는 박인철, 『파리 학파의 기호학』, (서울: 민음사, 2003), 특히 그레마스에 대한 프로프의 영향에 대해서는 129-149를 참조.
 - 23 송치만, “기호학과 문화콘텐츠”, 『한신인문학연구』 5 (2004), 81-100; 임운주, “그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석—장편 애니메이션 ‘슈렉’을 중심으로”, 『한국콘텐츠학회논문지』 제9권, 5호 (2009), 99-106; 손형전, “게임 캐릭터의 죽음과 부활에 대한 기호학적 분석”, 『한국컴퓨터게임학회논문집』 19 (2009), 107-116; 루이 빠니에/안영주, “기호학과 성경 연구: 방법론의 발전과 인식론의 관점”, 『신학전망』 170 (2010), 44-73; 장미숙/남용현, “스토리에 근거한 그림책 캐릭터의 시각적 정체성 연구—그림책 ‘구름빵’의 기호학적 분석”, 『일러스트레이션 포럼』 30 (2012), 47-56; 장미숙/남용현, “스토리 분석을 통한 그림책의 시간성 연구”, 『일러스트레이션 포럼』 37 (2013), 185-194; 이영현, “애니메이션의 서사 구조에 관한 연구: 그레마스의 기호학을 중심으로”, 『애니메이션연구』 12/1 (2016), 84-98; 주형일, “그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제: 〈겨울왕국〉을 중심으로”, 『한국언론정보학보』 76호 (2016), 7-30; 김화림/김한일, “행위소 모형을 통한 문학의 게임시나리오 변용 양상 분석—‘햄릿’과 ‘마비노기’를 중심으로”, 『스마트미디어저널』 제6권, 3호 (2017년

특별히 본 연구는 아가의 서사적 흐름을 잘 보여 주기 위해서, 그레마스가 체계화해서 보여주는 기능 모델과 ‘기호사각형’(semiotic rectangle), ‘행위소 모델’(actant model)을 적용하여 아가의 서사시로서의 구조를 분석하여 제시한다. 이러한 행위소 모델을 근거로 아가의 시에서 초반의 상황이 후반의 상황으로 어떻게 변화하는지에 대한 서사를 찾아 나갈 것이다. 아가 시 분석을 통해서 여성이 통과했던 자격시련, 결정시련, 영광시련을 제시하고, 그 시련들을 통해서 랑데부로 나아가는 여성 영웅의 이야기를 제시할 것이다.

drroma는 완벽하게 구성된 논문은 아니지만 초안의 형식으로 논문의 목적과 방식, 그리고 필요한 서지 목록을 모두 자신의 ‘연구실’에 저장한다. 퀘스트와 아이템들을 어느 정도 확보한 유저는 자신의 ‘연구실’에 ‘설정’ 메뉴 [⚙]로 들어간다. 이 설정 메뉴로 들어가서 유저가 지금까지 진행해 온 것을 어느 정도까지 사람들에게 공개할 것인지를 설정한다. 퀘스트 제목과 아이템들까지만 공개할 것인지, 혹은 초안까지 모두 공개할 것인지를 결정한다. drroma는 퀘스트와 아이템들, 그리고 초안까지 모두 공개하고 이 임무에 대해 사람들과 공유하고 그들의 견해도 듣고 싶다. 이 논문을 학술 논문으로 발전시키고 싶으므로 메뉴 중 ‘학술 논문’에 체크한다(만일 교회의 설교를 위한 것이라면, ‘설교’에 체크한다).

⑤ 유저 주도 소설 활동 : 비블리카버스의 활동 중에서 이 다섯 번째 활동

9월), 64-67; 권승태, “영화분석 방법론으로서 기호학과 해석학의 접목: 영화 <레미제라블>의 시각 정체성과 서사 정체성을 중심으로”, 『영상문화』 35 (2019), 115-143; 정유연/이태규, “그레마스 기호학을 이용한 서사분석: <파리의 자살가게>를 중심으로”, 『영상문화콘텐츠연구』 16 (2019), 309-323; 김형래, “그레마스 기호학으로 본 <기생충>—장르, 의미, 재현의 문제를 중심으로”, 『문학과영상』 21/2 (2020), 279-305; 왕인순/최은경, “그레마스 기호학으로 본 영화 <기생충>의 내러티브 연구”, 『애니메이션연구』 17/1 (2021), 75-97; 원호혁, “애니메이션 ‘주토피아’에 재현된 에텐동산 모티브 분석: A. J. 그레마스의 기호학을 중심으로”, 『인문콘텐츠』 60 (2021), 211-228.

이 가장 메타버스적인 특징이 두드러진 영역이라고 할 수 있다. 이 영역에서 유저는 자유롭게 사람들과 소통할 수 있다. 자신의 퀘스트와 아이템 등을 오픈함으로써, 이에 관심을 갖는 다른 사람들과 실시간으로 토론할 수 있는 장을 만든다. 이 곳에서 유저는 자신의 퀘스트와 관련한 방을 개설할 수 있으며, 그 방에 2~4단계에서의 퀘스트와 아이템, 그리고 초안 등을 오픈한다. 유저는 그 방에 '게시판'을 열 수 있으며, 또한 언제나 실시간 대화를 통해 토론을 할 수 있고, 더 나아가 특정 시간대를 정해 토론의 장을 열 수도 있다. 그리고 유저와 같은 관심으로 '친구'가 된 다른 유저들에게 '초대장'을 보낼 수도 있다.

게시판은 시간과 관계없이 언제든지, 누구든 업로드 할 수 있다. 다른 유저들은 이 방을 주도한 유저에게 필요할 것 같은 아이템과 아이디어를 공유해 주거나, 초안에 대한 개인적인 견해를 전달할 수 있다. 실시간 대화와 토론은 '채팅'의 방식을 활용하거나, 혹은 줌과 같이 비디오와 오디오로 실시간 참여하는 방식을 활용한다. 단, 비블리카버스에서는 줌과는 달리 자신의 '아바타'의 모습으로 참여한다.

drroma 역시 자신의 퀘스트와 아이템들, 그리고 작성한 초안을 공개하고 게시판과 대화 공간을 마련한다. 구약학회 회원들에게 초대장을 보내 같은 관심을 가진 유저들이 참여할 수 있게 독려 한다. 아가를 '여성 영웅 서사시'로 해석하고자 하는 퀘스트에 대해 함께 토론하고, 자료를 공유한다. 대화와 토론, 게시판을 통한 소통을 통해서 수정 발전시킨 원고를 비블리카버스의 제휴 학회 중 하나인 '구약학회'에 투고한다. 투고한 원고는 심사의 과정을 거쳐서 게재가 확정되면, 「구약논단」 온라인 저널에 게재되고, 이렇게 게재된 논문은 비블리카버스의 아이템이 된다. 이로써 drroma는 비블리카버스에서 유저이면서 동시에 크리에이터가 된다.

결론

지금까지 살펴본 비블리카버스에서 메타버스의 주요 요소들인 ‘나-세상-수많은 경험들’ 그리고 ‘자유도-소셜-수익화’가 어떻게 실현되었는지를 살펴보았다. 이를 통해 메타버스라는 것이 어마어마한 가상의 세계, 미지의 세계, 그리고 우리로써는 접근하기는 힘든 세계라는 막연함을 걷어내고 구체적이고 현실적으로 접근하여, 충분히 성서 해석 분야에서도 실행 가능하고 매우 효율적인 도구로 사용될 수 있음을 보여주었다.

물론 성서를 해석하기 위한 유용한 틀은 이미 많이 존재한다. 성서 관련 여러 웹사이트들은 물론이고, ‘바이블 워크스’(BibleWorks)와 ‘어코던스’(Accordance), ‘로고스 성경 소프트웨어’ 같은 프로그램도 있다. 이 프로그램들은 기본적으로 성서 본문을 분석하고 주석하는 데 유용하게 활용된다. 사전과 역본들, 용례 분석 등을 편리하게 사용할 수 있어서, 성서 연구자들에게 아주 큰 도움을 주고 있다. ‘로고스 성경 소프트웨어’는 전자책 형태로 모든 자료에 태그를 입력해 자료검색을 하는 일종의 전자도서관으로서의 기능도 가진다. 이 프로그램에는 필요에 따라 지도와 그림 등도 확인해 볼 수 있다.

그러나 이러한 틀을 모두 사용하기 위해서는 우선 이 도구에 개별적으로 다 접근하여 등록하여야 한다. 사이트 그리고 해석적 도구들이 현재 너무나 많고, 그 많은 것들을 다 활용하기 위해서는 찾고, 등록하고, 구입하고 등의 수많은 과정을 거쳐야 한다. 반면, 통합 시스템으로서의 비블리카버스가 실현이 된다면, 통합 아이디 개념으로 한 번의 등록과 로그인으로 이 모든 유용한 틀을 사용할 수 있게 된다. 통신 방식의 혁신을 가져왔던 아이폰은 완전히 새로운 기술이 아니라 현존하는 모든 기술들을 통합하여 한 곳에 집중한 데서 새로움을 보여주었다. 전화기, 음악재생기(아이팟), 인터넷 장치를 사용하기 위해서 각기의 도구로 따로 접근해야 했다면, 아이폰은 이 모든 기능을

하나의 장치에 통합하여 사용하게 하였다. 이러한 통합의 기술이 지금까지의 기술 혁신을 이루는 데에 중요한 밑바탕이 되었다. 이러한 의미에서 비블리카버스는 완전히 새로운 것은 아니지만, 신학 연구에 있어서 매우 편리한 기술적 도구로서 활용될 잠재성을 충분히 가지고 있는 것이다.



무엇보다도 해석적 도구로서 비블리카버스가 다른 해석 도구와 차별화 되는 것은 바로 공간에 제약이 없다는 점과, 일방적이지 않고 쌍방 간의 소통을 가능하게 해 준다는 점이다. 코로나 19가 발발한 2020년 이후 진행된 학회와 수업은 우려했던 바와는 달리 생각보다 많은 성과와 효과를 보여 주었다. 2년 간 개최되었던 학회에는 대면학회 때 못지않은, 그리고 그보다 더 많은 수의 회원이 줌을 통해 학회에 참여하였다. 또한 작년 구약학회나, 한국기독교학회의 정기 학술 대회에서는 전 세계의 다양한 국가의 학자들의 발표를 가까이서 접할 수 있기도 했다. 이것이 대면 학술대회였다면, 초빙하기 위한 시간, 비용 등에서 많은 제약이 있었을 것이다. 만일 비블리카버스가 실현이 된다면, 국내외 유수의 학자들과 직접 소통할 수도, 그리고 그들의 강연을 손쉽게 접할 수도 있게 될 것이다.

이 비블리카버스는 또한 성서해석자 뿐 아니라 신학을 포함한 다른 분야에서 쉽게 접근할 수 있는 장을 마련해 준다. 2021년 온라인으로 진행된 한국기독교학회의 정기학술대회에서 구약분과에서 서명수 교수가 “포스트 코로나시대에 구약학이 지향해야 할 방향에 대한 고찰”이라는 제목으로 발표한 바가 있다. 발표자는 뉴노멀 시대의 새로운 해석적 방향 중 하나로 ‘응용성서학’ 적 성찰을 강화할 것을 주장하며, 효과적인 장치이자 수단으로써 ‘앱’(application)의 필요성을 피력한 바 있다.²⁴ 비블리카버스가 이 ‘앱’의 효과적인 대안이 될 수도 있을 것이다.

메타버스에 대한 관심은 앞서 [그림 1]에서 본 바와 같이 하락하고 있는 상

황이다. 왜 이러한 하락세가 이어지고 있을까? 이 하락세는 사람들이 메타버스에 ‘기술적 한계’에 대해서 제대로 인식하지 못한 상태에서 메타버스 열풍이 불었던 탓이 크다는 것이 전문가들의 분석이다.²⁵ 이 프로그램을 만드는 측에서 메타버스라는 도구를 어떤 방식으로 추구하는 목적에 맞게 효과적으로 활용할까를 고민하지 않은 상태에서 프로그램을 만든다면, 이는 이용자들에게 외면을 받을 수밖에 없다.²⁶ 또한 이용자 측에서도 메타버스를 제대로 이해하지 못하고 완벽하게 현실 세계를 구현해 내는 그러한 메타버스만을 상상한다면, 실제로 접한 메타버스는 그들에게 많은 실망감을 안겨 줄 수밖에 없다. 그러므로 지금 우리가 해야 할 일은 메타버스가 가지고 있는 기술적 한계를 정확하게 인식하고 할 수 있는 것이 무엇인지를 구체화하여, 우리에게 주어진 메타버스라는 도구를 우리들의 추구하는 목적을 위해 어떻게 유용하게 활용할 것인가를 고민해야 하는 것이다. 그래야만 메타버스 이후에 다시금 만나게 될 새로운 세상에 우리가 대응할 수 있게 될 것이

24 서명수, “포스트 코로나시대에 구약학이 지향해야 할 방향에 대한 고찰”, 『뉴 노멀 시대 빛을 만나다』 한국기독교교회 제50차 국제/국내 정기학술대회 자료집, 146-147.

25 다음의 신문 기사들을 참조. 이 신문 기사들은 메타버스에 대한 관심이 하락하기 시작했던 지난 2월 말부터 3월초까지 게재된 기사들이다. 전자신문, “메타버스는 없다”, <https://n.news.naver.com/article/030/0003000186>; ZDNet Korea, “‘메타버스’ 단어 없어지는 세상 올 것”, <https://n.news.naver.com/article/092/0002249560>; 머니투데이, “‘스치기만 해도 오른다’ 대세라던 메타버스, 관심 ‘뚝’ ... 왜?”, <https://n.news.naver.com/article/008/0004717775>; 전자신문, “가장 현실적인 메타버스”, <https://n.news.naver.com/article/030/0003002936>

26 가장 최근의 예로 “KBS 2022년 대통령선거 메타버스 개표방송”이 있다. KBS는 지속적으로 대선개표 방송으로 메타버스를 선보이겠다고 광고해 왔다. 그러나 실제로 공개된 메타버스는 실소를 금치 못하는 수준이었다. 개표 방송 중 갑자기 ‘댄스타입’, ‘OX퀴즈’ 등이 실시되었는데, 이것이 비대면 속 자유로운 소통을 보여주기 위한 상징적인 의미로 들어 간 것이라고 보이긴 하지만, 실제로 개표방송의 메타버스와 이 컨셉이 어떤 연관성이 있는지 분명치 않다. 메타버스는 단순히 다른 세계를 만드는 것으로 그치는 것이 아니라 분명한 ‘목적성’이 제대로 전달되어야 한다. KBS의 개표방송은 메타버스 기술을 어떻게 활용하여 자신의 목적을 효과적으로 실현할 수 있게 해 주는가에 대한 깊이 있는 고민과 분명한 목적성 없이, 단순히 ‘이런 걸 할 수 있어’ 식의 메타버스는 유저가 외면할 수밖에 없다는 것을 매우 잘 보여준 예이다. 실제로 이 방송은 개표 초반에만 등장하고, 이후에는 거의 등장하지 않는다. 아마도 실시간 시청자들의 평가가 좋지 않아서 그것이 반영된 것으로 보인다.

다. 그러므로 메타버스는 더 이상 우리에게 위협이 아니라 신학적 미래에 항상 새로움을 보여줄 기회가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 권승태, “영화분석 방법론으로서 기호학과 해석학의 접목: 영화 〈레미제라블〉의 시각 정체성과 서사 정체성을 중심으로”, 『영상문화』 35 (2019), 115-143.
- 김상일 외, 『메타버스 시대의 신학과 목회』, 연세신학문고 11 (서울: 도서출판 동연, 2022).
- 김정형, “디지털 세계의 출현에 대한 창조신학적 성찰”, 『한국조직신학논총』 제63호 (2021), 165-197.
- 김화림/김한일, “행위소 모형을 통한 문학의 게임시나리오 변용 양상 분석—「햄릿」과 「마비노기」를 중심으로”, 『스마트미디어저널』 제6권, 3호 (2017년 9월), 64-67.
- 김형래, “그레마스 기호학으로 본 〈기생충〉—장르, 의미, 재현의 문제를 중심으로”, 『문학과영상』 21/2 (2020), 279-305.
- 남성혁, “가상세계와 증강현실에 상주하는 디지털 세대에 대한 진도 가능성”, 『복음과 선교』 제51권 제3호 (2020), 89-120.
- 루이 빠니에/안영주, “기호학과 성경 연구: 방법론의 발전과 인식론의 관점”, 『신학전망』 170 (2010), 44-73.
- 박인철, 『파리 학파의 기호학』, (서울: 민음사, 2003).
- 박지은, “이상한 여자를 찾아서: 아가와 잠언의 여성읽기를 통한 이원론적 여성관의 재조명”, 『구약논단』 19/1 (2013): 157-182.
- 블라디미르 프로프, 『민담형태론』 (어진주 역), (서울: 지식음반드느지식, 2013).
- 서명수, “포스트 코로나시대에 구약학이 지향해야 할 방향에 대한 고찰”, 『뉴 노멀 시대 빛을 만나다』 한국기독교학회 제50차 국제/국내 정기학술대회 자료집, 129-149.

- 손형전, “게임 캐릭터의 죽음과 부활에 대한 기호학적 분석”, 『한국컴퓨터게임학회 논문집』 19 (2009), 107-116.
- 송치만, “기호학과 문화콘텐츠”, 『한신인문학연구』 5 (2004), 81-100.
- 왕인순/최은경, “그레마스 기호학으로 본 영화 〈기생충〉의 내러티브 연구”, 『애니메이션연구』 17/1 (2021), 75-97.
- 원호혁, “애니메이션 ‘주토피아’에 재현된 에덴동산 모티브 분석: A. J. 그레마스의 기호학을 중심으로”, 『인문콘텐츠』 60 (2021), 211-228.
- 이시한, 『메타버스의 시대』 [전자책], (서울: 다산북스, 2021).
- 이영현, “애니메이션의 서사 구조에 관한 연구: 그레마스의 기호학을 중심으로”, 『애니메이션연구』 12/1 (2016), 84-98.
- 이유미, 『아가』, 연세신학백주년기념 성경주석 제20권, (서울: 대한기독교서회, 2014).
- _____, “아가의 알레고리적 해석 역사 연구”, 『Canon & Culture』 제8권 2호 (2014, 가을), 41-70
- 이임복, 『메타버스: 이미 시작된 미래』 [전자책], (서울: 천그루숲, 2021).
- 이재원, 『나의 첫 메타버스 수업』 [전자책], (서울: 메이트북스, 2021).
- 임운주, “그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석—장편 애니메이션 “슈렉”을 중심으로”, 『한국콘텐츠학회논문지』 제9권, 5호 (2009), 99-106.
- 자오귀둥 외, 『디지털 신세계 메타버스를 선점하라』 [전자책], (서울: 미디어숲, 2022).
- 장미숙/남용현, “스토리에 근거한 그림책 캐릭터의 시각적 정체성 연구—그림책 ‘구름빵’의 기호학적 분석”, 『일러스트레이션 포럼』 30 (2012), 47-56.
- 장미숙/남용현, “스토리 분석을 통한 그림책의 시간성 연구”, 『일러스트레이션 포럼』 37 (2013), 185-194.
- 장성배, “만인사명자직과 메타버스 선교 모델 연구”, 『신학과 세계』 제101호 (2021), 139-180.
- 정유연/이태구, “그레마스 기호학을 이용한 서사분석: 〈파리의 자살가게〉를 중심으로”, 『영상문화콘텐츠연구』 16 (2019), 309-323.
- 정중호, “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구-에스겔을 중심으로”, 『구약논단』 제13집 (2002), 7-33.

조은진/전형연, “시나리오 창작을 위한 내러티브 생성 기본 모형 제안: 프로프의
기능 이론과 그레마스의 서사 이론을 중심으로”, 『인문콘텐츠』 52 (2019):
191-222.

주형일, “그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제: 〈겨울왕국〉을 중심으로”,
『한국언론정보학보』 76호 (2016), 7-30.

Dobbs-Allsopp, F. W., “Late Linguistic Features in the Song of Songs,” A. C. Hag-
dorn (ed.), *Perspectives on the Song of Songs*, Beihefte zur Zeitschrift für die
alttestamentliche Wissenschaft 346 (Berlin: de Gruyter, 2005), 27-77.

Goitein, S. D., “The Song of Songs: A Female Composition,” A Brenner (ed.), *A
Feminist Companion to the Song of Songs*, Feminist Companion to the Bible
1, (Sheffield: JSOT, 1993), 58-66.

Lugt, P. van der, “The Form and Function of the Refrains in Job 28”, W. van der
Meer and J. C. de Moor (eds.), *The Structural Analysis of Biblical and Can-
aanite Poetry*, Journal for the Study of the Old Testament Supplement
Series (Sheffield: JSOT Press, 1988), 265-293.

Raabe, P., *Psalms Structures: A Study of Psalms with Refrains*, Journal for the Study of
the Old Testament Supplement Series (Sheffield: JSOT Press, 1990).

White, J. B., *A Study of the Language of Love in the Song of Songs and Ancient Egyp-
tian Poetry*, Society of Biblical Literature dissertations Series 38 (Missoula:
Scholars Press, 1978).

〈신문기사〉

전자신문, “메타버스는 없다”, <https://n.news.naver.com/article/030/0003000186>

ZDNet Korea, “‘메타버스’ 단어 없어지는 세상 올 것”, [https://n.news.naver.com/
article/092/0002249560](https://n.news.naver.com/article/092/0002249560)

머니투데이, “‘스치기만 해도 오른다’ 대세라던 메타버스, 관심 ‘뚝’ ... 왜?”, [https://
n.news.naver.com/article/008/0004717775](https://n.news.naver.com/article/008/0004717775)

전자신문, “가장 현실적인 메타버스”, <https://n.news.naver.com/article/030/0003002936>

검색어

메타버스

비블리카버스

성서해석도구

아가서

그레마스

여성영웅서사

A Suggestion for Constructing the *Biblicaverse* as a Useful Hermeneutical Tool - The Virtual Experience Report in the Study of Song of Songs by ID drroma

You-Mee Lee

Luther University

Due to COVID-19, humankind has experienced ‘isolation’ and ‘connection through digital’ since early 2020. It is ‘Metaverse’ that was under the spotlight in the untact pandemic period. This paper shows the potential that Metaverse can be utilized as a useful hermeneutical tool in biblical study. First, it proposes an accurate understanding of Metaverse. Understanding the new trend properly, we can get a clue to how to use it. Then, it explores the

www.kci.go.kr

possibility of creating a specific virtual space related to biblical study (*biblicaverse*) and sets out to draw up a blueprint of it. It applies the format of game, which is one of typical genres in Metaverse, to *biblicaverse* for this purpose. ‘Digital Me,’ called ID drroma, explores the *biblicaverse* and shows how to use this digital world for interpreting the Song of Songs.

The existing Metaverse is not another world which replaces the reality, but a world of communication which newly expresses the real one. Metaverse consists of three indispensable elements (Avatar/Digital Me, World, and Millions of Experience) and three technical elements (degree of freedom, social, and monetization). These elements can apply for constructing the *biblicaverse*. Drroma 1) enters the *biblicaverse*, 2) participates the worlds embodied through the Bible, 3) chooses a quest among the subjects for discussion, 4) utilizes the data (items), provided in this world, for accomplishing the quest, 5) leads the social communication about own quest, and finally completes and publishes the quest in an affiliated academic journal. Then, the user can be a creator in the *biblicaverse*.

Through the virtual experience by ID drroma, it shows that *biblicaverse* is a very effective, convenient, and integrated tool. Metaverse is a tool, nothing more and nothing less. Considering how to use Metaverse as a tool, we can successfully handle other new trends which we may encounter in the future.

Keywords

Metaverse

biblicaverse

hermeneutic tool

Song of Songs / Song of Solomon

Greimas

heroine epic

- 투고일: 2022년 4월 21일
- 심사일: 2022년 4월 25일
- 게재 확정일: 2022년 5월 19일

www.kci.go.kr