# 코로나시대의 비대면 세계유산교육

## -청년 유네스코 세계유산 지킴이 활동 사례를 중심으로-

김남국 (충남대학교)

## 1. 머리말

유네스코에서는 1972년 세계유산협약을 채택한 이후 세계의 유산 중 탁월한 보편적 가치(Outstanding Universal Value), 즉 국경을 초월할 만큼 독보적이며, 현재와 미래세대의 전 인류에게 공통적으로 중요한 문화 또는 자연적 중요성을 지닌 특별한 유산들을 유네스코 세계유산으로 선정하여 다음 세대에 전달하기 위해 노력하고 있다.

세계유산을 다음 세대에 전달한다는 것은 단순히 유산을 보존·보호하여 현상(現狀)을 유지시키는 것에 그치는 것이 아니라, 세계유산의 의미와 가치를 알리고 세계인과 공유해야 한다는 것이다. 그러한 세계유산의 취지를 살리기 위해서 학교, 지자체, 봉사단체 등에서 다양한 세계유산교육이 이루어지고 있다. 세계유산교육의 궁극적인 목표는 전세계의 일원으로서 유산에 관심을 가지고 유산 보호·보존 활동을 실천하는 것이지만, 세계유산을 보존해야 하는 이유를 알려준다는 측면에서 세계유산의 의미와 가치에 대한 교육이 선행되어야 할 것이다.

하지만 2020년부터 시작된 코로나19의 세계적 유행으로 인해 세계유산교육이 위축되었다. 전염병의 확산을 막기 위해 정부가 단체 활동을 제한하면서 다수를 상대로 하는 교육이 어려워졌기 때문이다. 이러한 특수한 상황에서 세계유산교육을 지속하기 위해서는 비대면(Untact) 교육의 활성화가 필요하다. 본 글에서는 비대면 세계유산교육의 구체적인 사례를 통해 코로나시대는 물론, 포스트 코로나시대에 비대면 세계유산교육의 가능성을 조명하고자 한다.

## 2. 비대면 세계유산교육의 사례

필자는 지난 2020년에 문화재청(文化財廳)에서 주최하고 한국문화재지킴이단체연합회 (韓國文化財守り団体連合會)에서 주관하는 청년 유네스코 세계유산 지킴이(青年ユネスコ 世界遺産の守り人) 활동에 참여한 경력이 있다. 당시 백제역사유적지구(百濟歷史遺跡地區) 지킴이 백새로이[1] 팀의 팀장으로 참여하였는데, 지킴이 활동을 본격적으로 시작한 2020년 6월은 코로나19가 한창 확산되고 있는 시기였다. 기존 지킴이 활동계획 단계에서 초등학교 4~5학년 학생들을 주 대상으로 하는 세계유산교육을 주요 방향으로 설정했던 우리 팀으로서는 다른 방법을 모색할 수밖에 없었고, 결국 코로나19 상황에 맞는 비대면 세계유산교육으로 방향을 전환하였다.

우선 SNS(Social Networking Service)에 카드뉴스를 개재하여 백제역사유적지구가 가지고 있는 세계유산적 가치에 대하여 알렸지만, 그러한 단순한 활동으로는 대중들의 많은 반향을 일으키기 어려웠다.

가히 '디지털 대전환의 시대'라고 할 수 있는 오늘날이기에 직접 피교육자와 대면을 하지 않고도 다양한 디지털 매체를 통해 내용을 전달할 수 있지만 피교육자의 집중도와 참여도에서 큰 차이가 있기 때문에 아직 완전히 대면교육을 대체하지 못하고 있다. 교육자와 피교육

1) 백제를 새로이 조명한다는 뜻의 팀명으로, 당시 유행하던 드라마의 주인공 이름에서 모티프를 얻었다.

자 간의 상호작용 없이 단순히 글이나 영상을 통해 일방적으로 교육 내용이 전달된다면, 집중도가 떨어질 수밖에 없기 때문이다. 특히 지킴이 활동 당시 세계유산교육의 주요 대상으로 설정했던 초등학교 4~5학년의 경우, 성인보다 집중력이 부족하다. 백새로이 팀은 이러한 비대면 교육의 단점을 보완하기 위해 비대면 체험을 할 수 있는 교육키트를 기획하였다. 교육자가 영상과 교구를 제공함으로써, 피교육자가 영상을 통해 교육 내용을 습득할 뿐만 아니라 제공된 교구를 통해 교육에 능동적으로 참여하게 만들어 교육자와 피교육자 사이의 단절을 최대한 해소하고자 한 것이다.

교육키트를 완성하기 위해서는 백제역사유적지구의 특성에 맞는 교육을 고안할 필요가 있었다. 가장 먼저 고민한 것은 교육목표, 즉 교육 전체를 관통하는 메시지였다. 백제역사유적지구는 고대국가 백제의 도성, 왕궁, 왕릉, 사원에 해당하는 9개의 유적으로 구성되어 있다.[2] 각 유적들은 백제가 수도를 옮기고, 도시를 구획하는 모습을 통해 백제의 고유한 문화, 종교, 예술미를 보여주는 탁월한 증거들인 것이다. 하지만 공주시(公州市), 부여군(扶餘郡), 익산시(益山市)에 9개 유적이 흩어져 있어서, 일반인이 보기에 연결성이 떨어진다는 단점이 있다.[3] 이러한 백제 유적 간의 단절을 해소하고, 일반인들의 인식을 개선한다는 교육목표를 설정하였다.

‘유적 간의 연결성 향상’이라는 방향이 정한 후에는 백제 유적들이 위치한 공주, 부여, 익산에 넓게 분포되어 있다는 특성을 활용하여 일종의 ‘보물찾기’를 기획하였다. 거기에 더해 백제의 유적지와 유물을 바탕으로 전해 내려오는 설화나 전설을 연결 지어 세부적인 스토리를 구성하였다. 공주, 부여, 익산이 모두 금강 유역에 있다는 점에 착안하여 금강을 따라 내려오며 백제의 보물을 찾으러 떠난다는 스토리텔링을 구상한 것이다.

교육의 분량과 지역별 유적 분포를 생각하여 공주 공산성, 공주 무령왕릉과 왕릉원,[4] 부여 왕릉원,[5] 익산 미륵사지를 무대로 하는 4개의 미션으로 나누었으며, 각 미션의 스토리에 맞게 블록(block), 플레이콘(playcorn) 등의 만들기 재료와 입체퍼즐 같은 기성품을 교구로 활용하여 피교육자가 직접 체험할 수 있는 4가지 활동들을 고안하였다.

교육의 내용을 요약하면 다음과 같다. 비대면 교육키트에는 4개로 조각난 보물지도가 포함되어 있다. 각 조각 뒷면에는 미션이 적혀 있으며, 미션을 수행하면서 보물을 찾는다는 것이 중심 스토리다.

보물찾기 첫 번째 미션은 웅진기 백제의 중심지이자 의자왕(義慈王)이 마지막으로 항전하였던, 공주 공산성에서 시작된다. 피교육자가 과거로 돌아가 백제의 마지막 모습을 보며 찬란했던 백제의 모습을 찾아가는 스토리가 시작되는 것이다. 공산성의 서문인 금서루(錦西樓)를 중심으로 전투가 벌어지고 있는 상황이 묘사된 종이입체퍼즐이 교구로 제공되어 만들면서 백제의 마지막 모습을 상상할 수 있도록 하였다.

두 번째 미션의 배경은 공주 무령왕릉과 왕릉원이다. 백제의 왕릉 중 유일하게 피장자가 확인된 무덤인 무령왕릉에서는 특이하게도 진묘수(鎭墓獸)가 발굴되었다. 진묘수는 악귀를 쫓고 죽은 자를 지키기 위해 무덤의 안팎에 두는 것으로, 일종의 수호신이라고 할 수 있다.

---

2) 공주 공산성(公山城), 공주 무령왕릉과 왕릉원(武寧王陵과 王陵園), 부여 관북리유적과 부소산성(官北里遺蹟과 扶蘇山城), 부여 정림사지(定林寺址), 부여 왕릉원(王陵園), 부여 나성(羅城), 익산 미륵사지(弥勒寺址), 익산 왕궁리유적(王宮里遺跡)

3) 물론 고창, 화순, 강화의 고인돌 유적(高敞、和順、江華の支石墓群)이나 조선왕릉(朝鮮王陵)처럼 유적 간 물리적 거리가 더 먼 사례도 있지만, 각 유적의 성격이 비슷하기 때문에 같은 유적군으로 묶인다는 것을 비교적 쉽게 인식할 수 있다.

4) 구(舊) 공주 송산리 고분군(宋山里古墳群)

5) 구(舊) 부여 능산리 고분군(陵山里古墳群)

교구로 다양한 형상을 만들 수 있는 플레이콘이 제공되어 '나만의 진묘수'를 만들어보는 활동을 기획하였다.

세 번째 미션은 부여 지역에서 이어진다. 부여 왕릉원에 축원을 빌기 위한 사찰이라고 할 수 있는 능산리 사지(陵山里寺址)에서 출토된 백제금동대향로(百濟金銅大香爐)에 대한 미션이다. 백제금동대향로는 백제를 대표하는 유물로, 백제의 찬란했던 과거를 잘 보여준다. 그에 맞추어 화려한 교구를 제공하였다. 스크래치페이퍼에 향로의 도안을 따라 그리면 무지개색으로 빛나는 향로를 만날 수 있다. 또한 향로에 표현된 동물과 악사(樂士)의 도안까지 총 2장을 동봉하였다.

마지막 미션은 익산 미륵사지를 배경으로 한다. 백제에서 가장 유명한 설화라고 할 수 있는 서동설화를 스토리텔링에 활용하였다. 서동설화는 서동(薯童)과 신라 선화공주(善花公主)의 사랑이야기로, 결혼 후 서동은 백제의 왕이 되었으며, 미륵사를 건립하였다고 전해진다. 블록을 이용하여 서동과 선화공주 캐릭터를 만들어 서로 만날 수 있게 해주는 미션이다. 픽셀아트(ドット繪) 처럼 블록을 하나하나 끼워 평면 형태를 만들기 용이한 디폼블록(deforme block)과 도안을 제공하여 선화공주와 서동 캐릭터를 만들 수 있도록 하였다.

교육키트는 이러한 4가지의 체험교육으로 구성하였다. 각 체험이나 스토리의 세세한 부분은 교육영상으로 업로드하였다. 영상도 마찬가지로 '보물찾기'라는 체험교육의 콘셉트에 맞추어 대본을 구성하였다.

그 결과 완성도 높은 비대면 교육키트가 제작될 수 있었으며, 클라우드 펀딩 또한 원활히 이루어졌다. 제작된 교육키트의 일부는 부여 용당초등학교(龍塘初等學校)에 배포되어 전교생을 대상으로 한 체험활동에 활용되었다. 그 과정에서 SNS를 통한 피드백도 지속적으로 수집하였다. 백새로이 팀은 이러한 교육키트 제작에 대한 일련의 성과를 인정받아 연말에 개최된 세계유산 지킴이 우수활동 경진대회(世界遺産を守る優秀活動 コンテスト)에서 문화재청장상을 수상하였다.

## 3. 비대면 세계유산교육의 가능성

코로나 시대에 적합한 비대면 세계유산교육의 사례를 살펴보았다. 그 결과 크게 세 가지의 가능성을 확인할 수 있었다.

첫째, 세계유산 교육의 효율성 향상이다. 기존 세계유산 교육은 박물관, 유적지, 학교 등에서 대면으로 이루어지는 경우가 많았다. 대면 교육의 경우, 직접 상호작용할 수 있다는 장점이 있지만, 교육 한 번에 상대할 수 있는 인원이 한정된다는 단점이 있다. 반면 앞장의 사례와 같이 세계유산교육이 비대면으로 이루어질 경우, 단 한 번 영상을 제작함으로써 지속해서 다수한테 교육할 수 있다.

둘째, 세계유산 교육의 접근성 향상이다. 기존 대면 방식의 세계유산교육의 경우 시공간적 제약으로 인해 접근이 제한되었다. 반면 비대면 교육의 경우 시공간적 제약에서 자유로워 언제 어디서나 교육이 진행될 수 있다는 강점이 있다.

셋째, 지속해서 발전이 가능한 교육방식이라는 것이다. 이미 제작된 교육프로그램도 SNS를 통해 지속적으로 피드백을 받을 수 있으며, 다음 교육프로그램 제작과정에서 그러한 피드백을 신속히 반영할 수 있다. 그리고 비대면 교육프로그램 제작은 백제역사유적지구에 한정되지 않고 다른 한국과 일본의 세계유산을 소재로 해도 충분히 제작할 수 있다. 앞으로 역사·고고학 분야의 연구 성과와 과학기술의 발전에 따라 비대면 교육의 콘텐츠도 다양해질 것이다.

## 4. 향후 과제

전세계의 비대면 교육은 코로나시대를 맞아 양과 질 모두 크게 성장하였다. 비대면 세계유산교육도 그러한 변화에 맞추어 태동했다고 할 수 있다. 장차 코로나19의 확산을 막기 위한 방역규제가 완전히 해제되면서 찾아올 포스트 코로나 시대에는 다시 이전처럼 대면 교육이 원활하게 이루어지겠지만, 비대면 세계유산교육 프로그램 개발은 지속되어야 한다. 비대면 세계유산교육은 지속해서 불특정 다수에게 언제 어디서나 교육할 수 있다는 큰 장점이 있기 때문이다. 각 지자체나 문화유산 유관기관에서 세계유산을 활용한 연령별 맞춤 콘텐츠를 개발하여 가능한 접근이 용이한 플랫폼에 업로드 하는 한편 그에 맞는 교육키트를 제작하여 배포한다면 세계유산에 대한 대중들의 관심을 재고하고 세계유산의 가치를 알리는 것에 큰 소득을 얻을 수 있을 것이다.

비대면 교육의 한계인 집중력 저하는 최근 엔터테인먼트 분야뿐 아니라 일상영역까지 확장되고 있는 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality) 등의 디지털 콘텐츠 생산 수단이 발달함에 따라 생생한 체험이 가능하도록 함으로써 해소할 수 있을 것이다.

한편 세계유산교육은 역사영역에 다소 치우친 교육이 이루어지고 있는 것이 사실이다. 하지만 세계유산은 미술, 과학, 수학 등의 교육에도 충분히 활용될 수 있다. 이러한 세계유산의 다양한 활용방안을 교육 기획 단계에서부터 인식하고, 교육을 구체화하는 과정에서 다양한 학문이 활용되어야 할 것이다.

## 참고문헌

한송이(2017)「세계유산교육의 연구 및 실천 동향과 최근 쟁점」, 『기전문화연구』38(2), 기전문화연구소.

이지혜·김미경·신동희(2016)「세계유산의 교육적 활용 경향과 가치 탐색」, 『학습자중심교과교육연구』16(7), 학습자중심교과교육학회.

설연수·주정민·유종원(2021)「디지털 문화유산의 메타버스 활용방안 연구」, 『스마트미디어저널』10(4), 한국스마트미디어학회