

주제발표 1

SNS사회와 한국교회의 미래

강진구 (고신대학교 컴퓨터영상선교학과 교수)

I. 교회의 변화를 촉구하는 징조들

한국의 가수 싸이의 뮤직비디오 '강남스타일'의 유튜브 조회수가 2012년 11월 2일 자로 6억1천900만건을 돌파함으로써 역대 유튜브 조회수 2위를 기록했다.¹⁾ 전 세계인들을 말춤 열풍으로 몰아넣은 이 뮤직비디오의 성공 원인으로서는 단순하면서도 중독성 높은 리듬과 멜로디, 코믹한 설정과 흥겨운 댄스 등 주목받기 쉽고 따라 하기 쉬운 내용으로 구성되어 있다는 콘텐츠 분석이 주를 이루고 있다. 그러나 한편으로 콘텐츠의 강한 대중성과 더불어 UCC와 트위터(Twitter) 같은 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service)의 기술적 뒷받침이 없었더라면 강남스타일의 세계적인 성공을 장담할 수는 없다는데 사람들은 동의하고 있다.²⁾ 싸이의 소속사인 YG엔터테인먼트(YG Entertainment)에 따르면 강남스타일 뮤직비디오는 처음부터 해외시장을 겨냥해서 만든 것도 아니었고, 단지 국내 팬들의 관심을 끌기 위한 제작사의 마케팅 관행상 유튜브에 올린 것에 불과했다. 초기에 이 뮤직비디오를 본 한국 사람들은 이것이 문화가 다른 외국인들로부터 큰 관심을 끌 수 있을 거라곤 아무도 생각하지 못했다. 즉 유튜브에 올라간 이 동영상은 수용자들의 자발적 홍보 덕분에 급속히 전 세계로 전파되기 시작한 것이다. 언론보도에 따르면 96만명 이상의 팔로워를 가진 미국의 배우 겸 가수인 티페인(T-Pain)이 자신의 트위터에 강남스타일 뮤직비디오를 공유하며 주목받았는가하면, 미국의 인기가수 저스틴 비버(Justin D. Bieber)를 발굴한 스쿠터 브라운(Scooter Braun)이 뮤직비디오를 트윗하면서 대중매체들이 관심을 갖고 보도하기 시작했다.³⁾ 톰 크루즈와 휘트니 휴스턴 같이 세계인의 사랑을 받는 연예인들이 자신의 트위터를 통해 강남스타일을 본 소감을 올리는 일은 이 스타들을 좋아하는 수많은 팬들의 호기심을 불러 일으켰고 뮤직비디오의 소비를 촉진시키는 원동력이었다.

싸이의 강남 스타일이 일으킨 사회현상은 궁극적으로 우리가 사는 사회변화에 새로운 미디어가 어떤 역할을 하고 있으며, 새로운 미디어 환경에서 살아가는 사람의 의식과 행동에 어떤 변화를 생성시켰는지에 대해 관심을 갖게 한다.

예를 들어 '강남 스타일'에 대한 관심을 증폭시킨 트윗은 스마트폰이라는 모바일 문화가 만들어낸 소통의 양식이며, 뮤직 비디오 '강남 스타일'을 단지 수동적으로 듣고 모방하는데 그치지 않고 이것을 자기 나름대로 재창조하는 '커버댄스(coverdance)'와 '플래시몹(flash mob)'을 통해

1) '로페즈도 제쳤다'...'강남스타일' 유튜브 조회수 역대 '2위' 등극, 스포츠서울닷컴, 2012.11.2, <http://news.sportsseoul.com/read/entertain/1100647.htm>

2) '강남스타일' 싸이가 주식 시장도 흔들었다! 'B급 문화'의 대반란?, 스포츠조선, 2012. 8.14, <http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=201208150100125640010519&servicedate=20120814>

3) '싸이 '강남스타일'에 "티페인도 빠졌다" 인기 어디까지?', 한국일보, 2012. 8.3, http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB_GSNO=10055030

유튜브에 올리고 즐기는 참여적인 문화의식은 모두 새로운 미디어 세상이 만들어낸 결과들인 것이다.

2012년 8월 21일을 시점으로 대한민국의 스마트폰 가입자가 3천만 명을 돌파했다.⁴⁾ 이같은 숫자는 스마트폰 가입자 2천만 명을 넘어선지 불과 10개월 밖에 지나지 않은 시간에 달성한 놀라운 기록이다. 2009년 11월 국내 처음으로 아이폰이 도입된 이후로 스마트폰이 1천만 명을 돌파하는데 걸린 시간이 1년 4개월임을 생각할 때 스마트폰이 한국사회를 장악하는데 걸린 시간은 채 3년이 되지 않으며 그 속도 또한 대단히 빠르다는데 놀라지 않을 수 없다.

문제는 SNS시대를 활짝 열어버린 스마트폰을 휴대폰의 연장선상에서 바라보는 시각이다. 스마트폰이란 휴대폰의 기능을 강화하고 외형을 새롭게 디자인한 것에 불과하다는 인식을 갖는다면 앞으로 전개될 새로운 미디어 사회를 이해하고 그 속에서 성장하는 새로운 세대들을 교육하는데 적절한 지식을 적용하기가 쉽지 않을 것이다. 스마트폰은 지금까지 역사에 없었던 새로운 미디어의 출현을 의미하며, 미디어가 바뀌면 사회가 바뀌고 인간이 바뀔 수 있다는 마셜 맥루한 식의 주장은 지금 당장 깊이 생각해야 할 커다란 도전 과제이기도 하다.

일반 휴대폰과 다른 스마트폰의 특성은 세 가지에 의해 이루어진다.⁵⁾ 첫째는 일반 컴퓨터와 같이 프로그램을 돌릴 수 있는 일정한 운영체제(OS)를 갖추고 있다는 점이며, 둘째는 이 운영체제 위에서 실행될 수 있는 다양한 소프트웨어인 어플리케이션(Application Software)을 쉽게 올리고 또한 쉽게 받아쓸 수 있는 시스템을 갖춘 일이고, 마지막으로 무선 인터넷을 통해 시간과 공간에 제약 없이 자유롭게 이용할 수 있다는 사실이다.

이것은 어쩌면 우마차시대를 끝낸 자동차의 발명과 같이 인간 역사를 바꿔놓을 수 있는 획기적인 사건일 수 있다. 스마트폰 사용자들은 스마트폰을 먹고 입고 그것을 덮고 살수는 없지만, 그것을 가능케 하는 모든 일들을 스마트폰 안에서 행할 수 있는 까닭이다.

그러나 우리 사회는 스마트폰이 빠르고 널리 한국사회에 보급된 사실에 대해서 경제적 관점⁶⁾ 혹은 정치적 활용에만⁷⁾ 관심이 있을 뿐 앞으로 스마트폰이 주도하는 한국사회의 변화를 예측하거나 기술적 가치에 대한 평가는 이루어지고 있지 않다. 특히 변화된 사회 속에서 성장하고 이 사회를 이끌어갈 새로운 세대가 어떤 모습으로 나타날지에 대한 기독교적 관점에서의 연구는 미비한 상태다. 가뜩이나 교회마다 젊은이들의 숫자가 줄어드는 현실에서 이들의 분신과도 같은 스마트폰이 이루어낸 인간의 의식과 행동에 대한 연구가 매우 적다는 사실은 한국교회가 미래에 대한 준비에 소홀할 수 있다는 생각에 이르게 한다.

따라서 본 논문 'SNS사회와 교회의 미래'는 스마트폰이 새롭게 형성한 사회에서 태어나 성장

4) '오늘 스마트폰 가입자 3천만 명 돌파할 듯', 연합뉴스 2012년 8월 21일,
<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2012/08/20/0200000000AKR20120820185100017.HTML?did=1179m>

5) 두산세계대백과사전 엔사이버 www.encyber.com

6) 한국언론들은 스마트폰에 대한 관심의 대부분을 경제적 관점에 치중하고 있다. 삼성과 LG등 주요 스마트폰 제조사들이 세계시장에서 얼마만큼의 점유율을 보이는가 하는 점은 마치 올림픽 메달수 경쟁 보도 만큼이 언론의 큰 관심영역이다. 삼성전자가 3분기 전 세계에서 스마트폰을 5천630만 대 판매하면서 판매량 1위자리를 지켰다고 시장조사기관 IDC가 밝혔다. YTN은 최근 인터넷뉴스보도를 통해 삼성전자가 3분기에 전 세계 휴대전화 시장 점유율 23.7%를 차지하고 노키아가 18.7%로 뒤를 이었고, 애플은 15%로 3위, 그리고 LG전자가 4위를 이었다고 크게 보도한바 있다.('삼성 스마트폰, 3분기 세계시장 점유율 1위', 연합뉴스, 2012년 10월 26일)
http://www.ytn.co.kr/_ln/0102_201210261357268343

7) 2012년 대통령선거를 앞두고 대선후보자들은 경쟁적으로 스마트폰을 통한 지지를 촉구했다. 스마트폰 가입자 대부분이 사용하는 '카카오톡'과 '카카오 플러스'의 경우 선거법과 무관한 것으로 알려져 있다. 문자메시지 선거 운동은 발송 횟수나 내용 등에서 선거법의 규제를 받지만, 카카오톡은 전자우편으로 분류돼 제약 없이 활용할 수 있다. ('대선 후보 카카오톡으로 모티즌과 소통', 전자신문 2012년 10.23),
http://www.etnews.com/news/contents/internet/2665218_1488.html

한 세대가 어떤 특성을 보이고 있는지를 중심으로 다름으로써 교회가 SNS사회를 어떻게 준비하며 미래를 맞으면 좋을지를 다룰 것이다.

새로운 미디어가 새로운 사회와 인간을 만들 수 있다는 생각은 본래 테크놀로지 결정론적 입장에서 분석하고 판단하는 경우가 적지 않았다. 이 글 또한 테크놀로지 결정론자로 분류되는 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 미디어의 변화에 따른 역사관에 근거해서 현재 진행 중인 스마트폰 사회와 그것이 만들어낸 SNS 독특한 커뮤니케이션 방식을 적극적으로 수용하는 세대의 특징을 연구할 것이다.

이를 위해서는 지금까지 연구된 신세대론을 이해하는 것이 중요하며, 스마트폰 세대를 비롯한 대부분의 신세대론이 새로운 미디어와의 어떻게 깊은 연관성을 맺고 있는지를 밝힘으로써 미디어 테크놀로지가 만드는 새로운 인간상에 대한 탐구가 보다 깊이 논의될 수 있다. 그러나 새로운 미디어가 만들어낸 인간과 사회에 대해 맹목적인 공정을 하기 보다는 성경적 시각에서 판단함으로써 교회가 스마트폰 세대를 어떻게 맞이할 것인지 방법론적인 제안을 시도할 것이다.

본론

II. 네트워크 사회에 대한 기대와 두려움

나카다 히데오와 다카하시 히로시가 만든 영화 ‘링(Ring)’은 한국은 물론 미국에서도 리메이크할 만큼 큰 주목을 끌었던 대표적인 일본의 공포영화다. 억울하게 죽은 소녀 사다코의 모습이 담긴 비디오테이프를 보면 1주일 안에 죽는다는 소문이 사실로 확인되면서 여주인공은 이 비디오테이프를 본 아들을 살리기 위한 결사적인 모험을 보여주었다. 이 비디오테이프 속에는 우물에서 기어 나오는 귀신의 모습만이 있는 것이 아니라, 이 귀신이 TV모니터 밖으로 흐느적거리며 현실의 세계로 들어온다는 점에서 관객이 받았던 충격은 매우 클 수밖에 없었다. 이것은 한 소녀가 억울하게 죽어 우물 속에 방치되었다는 원혼의 이유보다도 더 끔찍한 것이었다. 왜냐하면 영화를 보는 젊은 관객들에게 비디오테이프는 일상생활에서 항상 접하는 미디어였고, 귀신과 원한관계가 없는 불특정다수가 단지 비디오테이프를 봤다는 이유만으로 죽음이 전염될 수 있다는 독특한 설정에 몸을 떨었던 것이다.

시미즈 다카시 감독의 ‘주온(呪怨)’ 시리즈 역시 영화 ‘링’ 시리즈처럼 끔찍한 전염성을 동반한다는 특징을 보여주고 있다. 집주인이 원한을 품고 숨진 집을 매개체로 이 집을 방문했던 사람들이 하나둘 목숨을 잃게 되는 내용을 담고 있다. 이 역시 ‘링’처럼 검은고양이를 끌어안고 2층 벽장에 갇혀있는 소녀의 등장이란 점에서 어린 희생자를 설정시키고, 원한을 갖게된 주인공과 직접적인 관계없이 비디오를 보거나 집을 다녀갔다는 단순한 접촉 내지 접촉에 의해 죽음이 감염된다는 무차별적 희생을 보여주고 있는 것이다. 즉 ‘링’과 ‘주온’의 다른 점이란 다만 전염의 매개역할이 비디오 테이프에서 집으로 바뀌었을 뿐이다.

〈링〉에 이어서 개봉한 ‘착신아리(着信アリ)’ 시리즈에 가면 이제 일본귀신영화의 코드는 분명해진다. 첫째는 항상 사람들이 접하는 일상적 매개체 즉 미디어를 통해 죽음이 바이러스처럼 전염된다는 사실에 대한 두려움이 내포되어 있으며, 둘째는 죽음의 전염이 그 매개체에 접촉된 사람 누구에게나 일어난다는 점에서 불특정 다수와 그물처럼 연결되어 있는 오늘날의 SNS 사회의

특성과도 연결된다는 점이다. 미이케 다카시 감독의 ‘착신아리’는 휴대폰을 통해 죽음의 메시지를 미리 전달받은 사람은 반드시 죽게 되고, 더 나아가서 그 휴대폰에 저장된 전화번호의 주인들이 똑 같은 죽음의 메시지를 받게 된다는 사실이다. 불특정다수를 향한 죽음의 공포가 휴대폰을 가진 사람이라면 누구에게나 스며들게 되는 매우 독특한 영화가 아닐 수 없다.

이것은 한마디로 현대 전자미디어가 가장 발달한 사회에서 느끼는 잠재된 공포를 드러낸다는 점에 주목할 필요가 있다.

우리나라의 경우도 비슷하다. ‘개똥녀’ 사건을 비롯해서, ‘신상털기’와, ‘타진요 사건’ 등은 항상 손쉽게 정보를 포착하고 전달할 수 있는 스마트폰 시대가 낳은 1인 미디어 권력의 가공할 위력을 보여주었다. 정보통신이 결합된 디지털의 특성상 옳고 그름을 떠나서 대중의 이목을 끄는 정보들은 끊임없는 복사를 통해 확대 재생산 되며, 진실이 밝혀졌어도 인터넷에서 그 오류는 여전히 그리고 영원히 떠다닐 수 있다. 우리는 영화 ‘링’에서 귀신 사다코가 TV모니터 밖으로 기어나오는 이미지의 상징성을 읽을 수 있어야 한다. 미디어속에 머물러 있었던 정보들이 현실 세계로 나아 올 때 어떤 사람들은 실제의 삶을 붕괴시켜버릴 수 있는 것이다.

스마트폰과 SNS의 위력에 대한 판단은 긍정과 부정 모두 존재한다. 2011년 2월 이집트 무바라크 대통령의 30년 독재정치를 종식시킬 수 있었던 것도 SNS 덕분이었다. 기존의 제도적인 언론들이 독재정치를 옹호하거나 입을 다물고 있을 때 이집트의 군중들에게 사실을 알리고 대규모 정치 시위를 촉발한 일등 공신으로 페이스북을 꼽은 것이다. 사람들은 페이스북을 통해 의견을 교환하며 이집트가 나아가야 할 바른 길이 무엇인지를 생각을 모은 끝에 행동으로 나설 수 있었다.

이집트 무바라크 정권의 붕괴에 영향을 준 튀니지의 재스민 혁명 역시 SNS가 일으킨 소통과 정보의 혁명에 기인한다. 2010년에서 2011년 까지 계속된 튀니지 민중들의 반(反)정부 투쟁에 불길을 당긴 것은 부패한 경찰의 노점상 단속에 항의하기위해 분신자살한 청년의 죽음이었지만, 이 사건의 본질적인 문제를 알리고 시민들을 거리의 혁명가로 나서게 만든 것은 페이스북과 유튜브 그리고 트위터였다. 튀니지 전역으로 확산된 시민들의 혁명으로 제인 엘아비디네 벤 알리 대통령이 결국 사우디아라비아로 망명함으로써 24년간 계속된 튀니지의 독재정권은 막을 내리고 말았다.

소셜 미디어의 발달이 가져 온 참여, 공유, 개방의 가치가 인간 의식에 어떻게 관여할 수 있는지를 잘 보여주고 있는 것이다.

III. 세대론의 중심, 미디어⁸⁾

1990년대 초부터 일기 시작한 신세대론⁹⁾은 기성세대와는 다른 문화를 향유하는 새로운 세대에 대한 이해를 동반하며 발전해왔다. 88서울올림픽 이후 한국정부는 세계를 향해 개방화 조치를 취하기 시작했고¹⁰⁾, 민주주의라는 정치적 발전과 경제성장을 동시에 달성한 대한민국은 문화

8) 이 장을 포함해서 내용의 일부는 2012년 11월 3일에 발표한 한국기독교유아교육학회 추계학술대회 기조강연인 ‘기독교 세계관으로 바라본 소셜 미디어 네트워크 세대 진단 및 과제’의 내용을 수정, 포함하고 있다.

9) ‘신세대’에 대한 사회문화적 분석은 소장파 문화연구가들로 이루어진 현실문화연구회에서 1992년에 발간한 『신세대, 네 멋대로 해라』로 비롯되었다. 이데올로기 중심으로 활동한 운동권들의 엄숙주의와 금욕주의를 강요하는 자세를 비판하고 개인의 문화취향을 존중하는 전향적인 시각의 변화를 엿볼 수 있다.

를 향유할 만한 경제적 여유를 가지게 되었다. 특히 언론과 표현의 자유를 동반하며 1980년 대 이전과는 다른 문화풍속도를 생성시키기 시작했다. “십대들의 대통령”이라 불리며 랩과 힙합, 록을 넘나들며 음악으로 가요계를 평정한 ‘서태지와 아이들’의 등장은 신세대 문화가 기성세대와 어떻게 다를 수 있는지를 보여준 문화적 사건이었다. 기성세대가 발라드와 트로트 가요를 즐겼던 반면에 서태지와 아이들의 음악에 열광하는 세대는 개방적 세계관을 보여주며 서구의 젊은이들과 유사한 문화소비 형태를 보여주었다. 자신의 좋아하는 감정을 숨김없이 드러내며, 사회에 대해서 자신의 생각을 거침없이 말하는 자기주장이 강하다는 것은 당시 기성세대들에게는 자신의 세대에는 없었던 새로운 인간의 출현을 목격하는 일과 다름없었다.

매스컴들은 사회전문가들을 내세워 신세대 분석에 나섰다 서구의 기성세대와 다른 이질적인 특징을 보이며 ‘마땅하게 정의할 용어가 없다는 뜻’으로 사용한 ‘X세대¹¹⁾’는 신세대를 용어로 정의내리기 시작한 첫 출발점이 되었다. 한국사회의 문화소비 주체로 등장한 신세대를 이해하고 이들을 규정지으려는 시도는 그 후로도 계속되었다. 이것은 그만큼 한국의 사회문화가 지난 20년간 급격한 변화를 겪고 왔으며, 그 속에서 이전과는 다른 새로운 유형의 한국인이 성장해왔음을 뜻하는 일이기도 하다.

가장 대표적인 세대론의 중심에는 W세대론과 N세대론이 있다.

W세대(World Cup Generation)는 2002년 한일 월드컵 당시 붉은악마 응원단을 앞세워 거리응원에 나선 젊은이들의 모습으로부터 신선한 충격을 받아 탄생한 신세대론이다. W세대가 이전과는 다른 새로운 세대로서 인식될 수 있는 이유는 기성세대와 다른 가치관을 보여주었기 때문이다. W세대는 남북대치상황의 역사 속에서 자연스럽게 습득된 레드 콤플렉스 탈피했고, 길거리에 나선 군중은 당연히 시위대일 것이라는 고정관념을 거부했는가 하면 태극기를 자기표현의 도구로서 패션에 활용함으로써 엄숙주의를 타파하는 등¹²⁾ 기성세대가 과거 불편해했을 법한 일들을 개성있는 새로운 문화로 승화시켰다. 그러나 무엇보다도 개인주의성향에 빠져있을 것이라고 생각한 신세대에 대한 편견을 불식시키고 공동체를 이루어 자발적으로 참여하고 표현하는 세대로서 국제사회를 향한 한국인의 자신감으로 무장한 개방적 세대의 특징을 보여주었다는 데 큰 의미를 부여할 수 있을 것이다.

N세대(Net Generation)는 1970년대 후반부터 1990년대 후반 사이에 태어난 세대로 디지털 기술과 함께 성장해서 디지털 기기를 능숙하게 다룰 줄 아는 디지털 문명 세대를 말한다.¹³⁾

1995년부터 인터넷이 본격적으로 상용화되어 한국인의 일상적인 삶을 움직이는 동력으로 작용한 만큼 N세대들은 컴퓨터의 마우스를 광선검 처럼 사용하고, 휴대폰을 바지주머니에 넣고도 문자메시지를 자유롭게 보낼 수 있을 정도의 디지털 기기 사용 능력을 갖췄다. 동네마다 PC방이 우후죽순처럼 생기고, 청소년들 사이에서 게임중독이란 말이 나오기 시작한 것도 N세대가 등장한 이후부터다.

10) 대한민국 정부는 1989년 1월 1일자로 해외여행자유화 조치를 발표했다. 그 전까지 해외여행을 다닐 수 있는 사람들은 외교관이나 항공승무원, 대기업상사원 등 극히 소수의 사람들로 한정되어 있었다. 해외여행자유화 조치 이후 대학생들 사이에서 배낭여행열풍이 불기 시작했다.

11) ‘X세대’는 1971년에서 1984년 사이에 출생한 연령층을 말하는 것으로 캐나다의 대중 작가 더글러스 쿠퍼랜드(1961~)가 1991년 출간한 데뷔작의 제목에서 유래한다. 이들은 베이비붐세대와는 달리 성(性)에 대해서 차별적 가치관을 두지 않고 사회공통의 문제보다는 개인적으로 어떻게 살아가는가의 방법에 더 큰 의미를 두고 있는 특징을 보인다. 동아일보사편집부(2004), 『현대시사용어사전』, 동아일보사:서울

12) “W세대, 고정관념은 가라”, 시사뉴스 2002.07.22, <http://www.sisa-news.com/news/article.html?no=881>

13) 동아일보사편집부(2004), 『현대시사용어사전』, 동아일보사:서울

그러나 N세대의 가장 큰 특징은 능동적 참여성과 자기개방성으로 요약된다. 기성세대와 달리 인터넷의 쌍방향적 소통방법이 몸에 익은 세대인 까닭에 권위주의적인 지시와 명령 같은 일방향적인 커뮤니케이션에는 거부감을 갖지만, 인터넷 네트워크를 통해 메시지와 사진, 동영상 등을 주고받는 쌍방향적이며 평등적인 소통방식에는 대단히 능숙하다. 트위터와 페이스북을 통해 사이버상의 네트워크를 형성함으로써 손쉽게 대화하고 UCC로 자신을 드러내는 개방성과 모바일 기술이 인터넷과 연동하며 손쉬워진 참여문화의 속성은 새로운 세대의 특성을 보여주는 일이다.

일찍이 개그콘서트의 인기 코너인 ‘골목대장 마빡이’로부터 최근 싸이의 ‘강남스타일 패러디’가 붐몰을 이루고 있는 현실에 이르기까지 N세대에게 UCC는 예전과는 생산과 소비의 일방향적 양태가 아닌 상호 교통하는 쌍방향적 소통과 생산구조를 누리고 있음을 의미하는 일이다. 즉 과거에는 방송사들이 제작한 프로그램은 시청자들은 단지 소비하는 것으로 그쳤지만, 이제는 방송 프로그램의 일부분을 담당할 만큼 제작자로서의 기능도 인터넷 유저들이 담당하고 있는 상황이다. 이는 문화생산자와 소비자가 일치하는 프로슈머(producer+consumer) 세상을 보여주고 있는 것에 다름아니다.

그런데 이러한 세대론을 자세히 들여다보면 그곳에는 항상 미디어가 중심적 역할을 하고 있음을 알 수 있다. W세대가 2002년 월드컵의 거리응원을 계기로 탄생했다고 하지만, 모여서 응원을 할 수 있었던 것은 대형전광판으로 축구중계가 가능했었기 때문이었다. 시내 중심가 건물 옥상마다 자리 잡고 있는 대형전광판은 평소 상업광고를 내보내는 용도로 쓰였지만, 월드컵 때는 TV중계를 시청하는 모니터 역할을 특특히 했었다. 조직적인 거리응원이 이루어진 이후에는 대형 모니터를 탑재한 트럭들이 안방의 TV역할을 하곤 했다. 2002년 한일 월드컵이 탄생시킨 거리응원문화는 이제 전세계인들에게 널리 퍼져서 활용되고 있고, 사람을 모이게 하고 응원을 가능하게 하는 힘의 중심에는 위성통신기술을 접목한 대형시청각미디어가 자리하고 있는 것이다.

W세대의 특징을 부여받고 성장한 디지털 N세대 역시 거리 응원에 나서기는 마찬가지다. 그러나 스마트폰을 적극 활용하는 면에서 이전과 다르다. 현실의 공간에서 단 한 번도 만난 적이 없는 사람들도 SNS를 적극 활용하여 응원을 계획하고 모임하며 전략적인 응원문화를 생성하는데 주저함이 없다. 2010 남아공월드컵을 맞아 한국 대표팀 응원을 위해 출시된 응원 스마트폰 앱(App)은 스마트폰이 거리응원을 어떻게 발전시켰는지를 보여준다. 예를들어 ‘필승! 코리아’라는 이름의 앱은 화면을 터치할 때 마다 ‘대~한민국’ 응원 소리가 울려 나온다. 특히 ‘나의 응원’ 기능을 통해 자신의 목소리로 응원구호를 녹음에서 쓸 수 있어서 목이 쉬도록 응원하지 않아도 스마트폰이 내 대신 힘차게 응원해준다. 거기가 태극기 이미지와 야광봉 기능이 추가되어 있어서 한밤중에 거리응원에 나서는데 이 보다 좋을 수 없다. 그러나 우리가 주목하는 것은 스마트폰의 응원도구화가 보여주는 스마트폰의 끊임없는 변신과 다양한 활용도가 아니라, 스마트폰처럼 시간과 공간의 벽을 넘어서서 어느 세계, 어느 누구와도 쉽게 친숙해질 수 있는 개방된 인간관계를 이루는 새로운 세대의 의식을 발견하게 된 일이다.

IV. 스마트폰 세대의 탄생

캐나다의 미디어 사상가인 마샬 맥루한은 미디어가 인간의 사회 문화를 변화시키는데 있어서 매우 중요한 역할을 해왔다는 점을 강조했다. 그는 먼저 미디어를 인간의 확장(extension of

man)이라고 생각했다.¹⁴⁾ 즉 인간은 자신의 감각기관의 제한 적인 기능을 극복하기 위해서 새로운 미디어들을 개발해왔다는 것이다. 그의 이론에 따르면 전화기는 가까운 사람들의 목소리밖에 듣지 못하는 귀의 기능을 확장시켜서 먼 거리에 있는 사람의 목소리까지 듣기 위한 수단이고, 텔레비전은 우리의 눈이 보지 못하는 다른 세계의 움직임을 보여줌으로써 눈의 한계를 극복하려는 의지의 결과라는 것이다. 그는 또한 인간이 발명한 미디어가 사실은 인간의 삶을 돕는 효과적인 도구에 그치는 것이 아니라 인간의 삶의 움직이고 지배할 수 있다는 사실에도 주목하고 있다. 그래서 그는 ‘미디어는 메시지(the medium is the message)’이며 동시에 ‘미디어는 마사지(the medium is the massage)’라는 주장을 했다. ‘미디어는 메시지’란 맥루한의 명제는 미디어의 내용이란 그것을 전달하는 미디어의 기술과 분리하여 생각할 수 없음을 말한다.¹⁵⁾ 즉 미디어는 그것이 쏟아내는 내용물이 무엇인가 하는 점에 앞서서 미디어의 특징이 고스란히 그것을 수용하는 인간의 삶을 주물러서 해당되는 미디어의 특징을 드러나게 만든다는 것이다.

책과 신문이라는 인쇄미디어가 중심인 시대에는 이성적이며 사고하는 인간 유행을 낳았다면, 영화와 텔레비전 같은 영상미디어의 시대에는 보다 감성적이고 직관적인 능력이 발달한 인간이 출현할 수밖에 없다는 얘기가.

이러한 그의 이론에 따르면 우리는 오늘날의 새로운 스마트폰 세대들에게 ‘멀티미디어적 인간’이란 새로운 명칭을 붙이고 그들의 삶을 해석할 수 있을 것이다. 즉 신세대들이 애용하는 미디어는 그들의 부모세대가 사용하던 ‘모노미디어(monomedia)’와는 전혀 다른 ‘멀티미디어(multimedia)’가 주류를 이루고 있다. ‘멀티미디어’의 사전적 의미는 컴퓨터를 매개로 하여 정보를 문자·사진·동영상·소리 등의 다양한 형태로 전달하는 다중매체(多重媒體)를 일컫는 것이지만, 이 안에는 여러 기능들이 한 곳에 모아져있을 뿐 만 아니라 이 기능들이 동시에 또는 연차적으로 계속 발휘될 수 있음을 뜻하는 것이기도 하다.

과거 라디오나 TV는 오직 라디오나 TV로서의 단선기능밖에는 갖고 있지 못했지만, 오늘날의 컴퓨터는 라디오와 TV의 기능을 포함해서 신문과 잡지, 우편과 통신, 전축과 영화 등의 전반적인 미디어들을 모두 한 곳에 모아놓고 있을뿐 만 아니라 음악을 들으며 동시에 채팅을 하는 등의 동시다발적 행위를 가능케 만들고 있다.

이것은 전화와 스마트폰과의 차이를 가지고 설명할 수 있다. 전화는 전형적인 모노미디어의 특징을 가지고 있는 반면에 스마트폰은 멀티미디어의 성격을 고스란히 담아내고 있다. 즉 일반 전화기는 절대적으로 전화를 걸고 받는 한가지의 용도로 사용하고 있는 반면에, 스마트폰은 단순한 통화기능 외에 채팅과 쇼핑에서 게임과 영화감상, 정보의 획득과 대금 결제 등의 다양한 목적을 이루는데 편리하게 사용한다. 얼핏 보자면 스마트폰이란 단지 전화의 연장선상에서 이해될 수 있는 것 같이 보이지만 그것이 세대 간에서 이해되어지는 차이는 하늘과 땅 만큼이나 간격의 차이가 크다는 것을 알 수 있다. 기성세대에게 스마트폰은 개량된 휴대폰으로 단지 움직이면서 받을 수 있는 전화(기계)에 불과하지만 신세대들에게는 또 다른 자기 자신화한 존재(분신)에 가까운 것이다. 즉 스마트폰은 자신의 존재를 연장시키고 있다는 점에서 맥루한의 미디어 이해가 적절하게 맞아 떨어지는 것을 볼 수 있는 것이다. 신세대들로서는 자신의 생존을 확인하고 문화

14) 1964년 처음 출간된 맥루한의 책의 원제목은 ‘Understanding Media: Extensions of Man’으로 그의 미디어 사상의 출발점이 바로 ‘미디어를 인간의 확장’이라고 보는 시각에 있음을 나타낸다. 그러나 그의 사상은 과학적 이론이 아니라 문학적 비유로 받아들일 때 가장 잘 이해된다는 점에서 출간 당시부터 식자층의 논란을 일으켰다. Haper’s의 편집장을 지낸 미국의 저명한 비평가인 루이스 레팸의 맥루한의 사상을 이해하는 글이 민음사간 한국판 번역서에 서문으로 실렸다. (Lapham, H. Lewis, ‘영원한 현재’, 『미디어의 이해』, 김성기·이한우 역, 민음사, 2002)

15) 강준만(1994), 『커뮤니케이션 사상가들』, 서울:한나래, 126쪽

적인 삶을 영위하는데 사용하는 손발과 감각기관의 역할들의 일부가 스마트폰을 통해서 이루어진다고 보면 된다. 그리고 이 역할의 비중은 의심할 나위 없이 점차 커갈 것이다. 따라서 스마트폰이 가지고 있는 멀티미디어적 특징이란 인간 몸의 기관들이 가지고 있는 다기능적 요소를 본따 만든 것이지만, 그것은 어느새 우리 행동양식을 또한 멀티미디어화 하는 방향으로 이끌고 있는 것이다.

마셜 맥루한의 기술결정론은 그의 미디어 역사관을 통해 보다 분명히 드러난다. 그는 커뮤니케이션 테크놀로지의 변화를 인류 역사의 원동력으로 이해했다. 인류의 역사는 중심된 소통의 도구로 구분될 수 있는데 ①문자가 탄생하기 이전의 구어문화 ②고대 그리스의 호머 이후 2000년간 지속된 문자시대 ③구텐베르크의 활판인쇄술이 발명된 1500년에서 1900년까지의 인쇄시대, 그리고 ④1900년에서 지금까지의 전자 미디어 시대 등의 네 단계로 구분했다.¹⁶⁾

맥루한의 미디어 역사관에 따르면 인류의 역사의 중심에는 언제나 미디어가 있었다. 우리가 과거를 알 수 있는 것도 사실은 미디어 덕택이다. 이러한 미디어의 발전은 미디어 자체의 변화에 머무르지 않고 종교 영역을 포함한 사회전반과 인간 의식에 이르기까지 광범위한 영향을 미친다는 점이다. 우리가 유아들의 양육과 그들의 미래를 논할 때는 반드시 그 시대의 중심 미디어가 무엇인지를 살펴보아야만 하는 것도 이런 이유에서다. 왜냐하면 미디어의 본질은 인간과 인간, 인간과 사회를 이어주는 다리 역할을 하는 까닭에 어떤 미디어를 많이 사용하는가에 따라서 인간과 사회에 대한 의식이 달라질 수 있기 때문이다. 이것은 미디어가 무엇을 전달하는가 하는 내용적인 면 이전에 미디어 자체가 가지고 있는 형식 자체가 그것을 사용하는 인간에게 어떤 힘을 발휘할 수 있다는 뜻이기도 하다.

‘미디어는 메시지다’라는 명제는 스마트폰 사회가 만들어낸 인간들의 모습 안에서도 확인가능하다. 스마트폰과 SNS사회에서 성장한 사람들의 의식구조, 즉 새로운 미디어가 만들어낸 새로운 인간의 모습을 이해할 수 있는 특성을 우리는 ‘PANTS 증후군’¹⁷⁾에서 찾을 수 있다.

‘PANTS’란 Personal(개인화), Amusement(향락), Natural(자연추구), Turns-Border(벽이 없음), Service(서비스 중시)의 약자들을 일컫는 말의 앞 글자를 따서 사용하는 조어지만, 이를 스마트폰과 스마트폰이 만들어 낸 SNS사회에 접목 시킬 때 우리는 새로운 세대의 특성을 보다 잘 이해할 수 있을 뿐만 아니라, 기독교교육의 관점에서 대안을 마련하는데도 보다 효율적일 수 있다.

〈표1〉 PANTS증후군과 미디어 관련성

16) 강준만(1994), 앞의 책, 125쪽

17) 신세대의 특성을 함축적으로 표현한 ‘PANTS증후군’이란 용어를 처음으로 사용한 사람에 대해서는 의견이 부분하다. 『N세대의 무서운 아이들』을 쓴 돈 탭스콧을 용어의 시원자로 여기는 사람들이 있으나 그의 저서에서는 발견되고 있지 않다. 대신 시인 하웅백이 1997년에 쓴 것으로 알려져 있으며, 이후 많은 신세대를 논하는 사람들이 이를 재이용한 것으로 알려져 있다. 김태섭, ‘신세대 문학, 그리고 새로운 글쓰기’, 오마이뉴스, 2000. 4.2일,

http://www.ohmynews.com/NWS_Web/view/at_pg.aspx?CNTN_CD=A000006078

기독교계에서 ‘PANTS증후군’을 언급한 기록으로는 이성희 목사의 책 『미래 사회와 미래 교회』 안에 수록된 글을 통해서 처음으로 알 수 있다. 이 책은 1997년에 초판이 인쇄되었고, 머리말을 쓴 날자가 1995년으로 되어 있어서 돈 탭스콧의 책(1997)보다 앞선 것으로 추정할 수 있다. 이성희(1997), 『미래 사회와 미래 교회』, 서울:대한기독교서회, 92-93쪽 참조.

신세대 특징	미디어 연관성	교회의 대안
Personal(개인주의적)	개인주의 및 신부족주의 경향	공동체교육 강화
Amusement(오락지향적)	재미중심가치	재미와 의미의 공유
Natural(자연적,충동적)	광고와 자극문화	느림과 기다림의 문화
Trans-border(모호한 정체성)	크로스오버문화	창조론과 질서의 세계
Self loving(강한 자기에)	자기만족을 추구	이웃 사랑과 자기 희생

〈표1〉은 PANTS증후군이라 불리는 신세대의 특성이 스마트폰과 같은 새로운 미디어와 어떻게 관련지어 해석할 수 있으며, 또한 교회공동체 안에서 보완되어야 할 점이 무엇인지를 제시하고 있다.

1. Personal-개인주의적 경향과 신부족주의 경향의 공존

휴대폰은 전화기의 연장선에서 보자면 철저한 개인미디어다. 우리는 자신의 휴대폰을 타인과 공유하지 않는다. 신세대들을 포함한 현대인들은 스마트폰과 홀로 마주 대하여 적지 않은 시간을 보내고 있다. 지하철과 쇼핑센터의 수 많은 군중들 속에서도 스마트폰을 든 사람은 여전히 혼자 일 수밖에 없다. 인쇄매체가 서구사회에 끼친 개인주의문화는 휴대폰이 보급되면서 일면 가속화하는 경향을 보이고 있다. 거실에 함께 앉아있는 가족이라 할지라도 모두 자신의 휴대폰을 들여다보고 있는 풍경은 가족공동체란 말을 무색케 만든다. 여러 사람과 함께 어울리는 공동체 문화와의 경험이 적어질 수 밖에 없는 것은 자명한 일이다. 어려서부터 휴대폰과 휴대폰 보다 더욱 다양한 놀이문화를 제공하는 스마트폰을 손에 쥐고 노는 아이들이 기성세대 보다도 개인주의적 성향을 심화시키는 방향으로 성장할 수 있다.

그러나 흥미로운 사실은 개인주의적인 성향이 있으면서도 자신이 관심있는 분야에서 만큼은 나름대로의 응집력을 보인다는 점이다. 즉 전통적인 의미의 공동체, 즉 혈연중심의 종족이나 부족의 공동체성은 사라지고 있지만 대신 취향이나 삶의 스타일이 비슷한 사람들의 대중적 결집력이 순간순간 돋보이는 ‘신부족주의(Neo-Tribalism)’의 경향을 보이고 있는 것이다. 질베르 뒤랑(Gilbert Durand)의 제자이자 현재 파리5대학 사회학과 교수인 미셸 마페졸리(M. Maffesoli)는 현시대가 거대담론이 상실되는 시대이면서도 어느 순간 명백히 대중적인 결집력을 드러내는 특징을 ‘신부족주의’란 개념을 사용해서 설명한 적이 있다.¹⁸⁾ 팬카페를 통해 동일한 연예인을 좋아하는 사람들끼리 교류한다던지, 프로야구의 관중석에서 같은 팀을 응원하는 사람들 사이에 나타나는 응집력은 바로 인터넷 네트워크가 만들어낸 새로운 신부족주의인 것이다.

2. Amusement- 재미 중심적 가치관 소유

스마트폰의 가장 주목할 만한 역할 가운데 하나는 그것이 놀이를 통한 재미를 제공한다는 점이다. 뜻이 맞는 익명의 사람들과의 관계와 소통에서 오는 즐거움도 있지만 음악과 카메라, 인터

18) Maffesoli, Michel (1996), *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. London: Sage

넷 게임 등을 통한 놀이문화를 일상화, 편리화 시켰다는 점에 주목할 필요가 있다. 이것은 근본적으로 즐거움을 제공하는 오락의 기능이 일과 학습, 사회관계 등 전 분야에 걸쳐서 복합적으로 작용할 수 있음을 뜻하는 일이기도 하다. 항시 오락적 즐거움을 제공하는 휴대폰을 몸에서 떼놓지 못하는 세대에게 학습은 재미있어야 하고, 좋은 사람이란 재미있는 사람이며, 즐겁지 않은 일은 당장 그만두어야 하는 것으로 여겨지기 쉽상이다.

따라서 신세대가 추구하는 가치란 오직 재미있는 것은 좋은 것이며, 재미없는 것은 철저히 외면될 뿐이다. 이것은 자칫 윤리적인 문제를 일으킬 위험이 있다. 게임물의 선정성이나 폭력성, 채팅 중에 발생하는 욕설과 인신공격 등에 대해서 비판적 의식을 가지지 못하고 재미의 논리에 빠져 윤리성을 자칫 상실할 수 있는 것이다. 재미가 없더라도 가치와 의미가 있는 것이라면 귀 기울이는 자세를 요구하기가 쉽지 않은 세대인 것이다.

3. Natural- 자연성 증가와 인내력의 상실

오늘날 스마트폰은 터치 하나로 원하는 사람과 세상을 연결시키는 선(線)이며 창(窓)이다. 단축 버튼 하나로 사람과 연결이 되고 나에게 관심있는 모든 사람과 실시간으로 동시에 메시지를 전송할 수 있어서 시간과 공간의 제약을 넘어서는 요술램프 같은 동화 속 마법의 도구와도 같다. 공중전화 앞에서 줄을 서다가 사용자의 통화가 길어지는 바람에 시비가 붙어서 싸웠다는 얘기는 이제 우리 사회 어디서도 불가능한 일이 되었다. 원하는 즉시 어디서나 바로 연결이 되어야 하는 스마트폰에 대한 기대와 현실은 그것을 사용하는 새로운 세대들에게 두 가지 특성을 부여할 수 있다.

첫째는 자연성의 증가다. 여기서 자연성이란 타인이나 외부의 시선을 의식하지 않고 자기 본래의 모습이나 성향을 감추지 않고 표현하는 것을 말한다. 즉 자신을 둘러싸고 있는 문화와 관습에 매이지 않고 자신이 하고 싶은 것을 하려고 하는 의지가 과거 어느 세대보다도 강하다. 성실과 인내심과 같은 과거에 칭송 받던 덕목들이 신세대들의 자연적인 욕망 앞에서 별다른 가치를 발휘하지 못할 가능성이 높다.

둘째는 기다린다는 것에 대한 경험과 가치를 인식하지 못한 세대로서의 특성도 나타날 수 밖에 없다. 손 글씨로 편지를 쓰고 답장이 오기를 기다리거나, 사진을 찍고 현상소에 가서 필름을 맡기고 인화되기를 기다리는 과거의 문화는 사라져 버렸다. 약속 시간에 늦어도 더 이상 기다릴 필요가 없다. 약속에 늦을 경우 현재 위치를 알려주고 도착시간을 조정할 수 있는 것은 물론 기다리는 입장에서도 스마트폰으로 할 수 있는 일이 무궁무진하다.

과연 앞으로 스마트폰이 더욱 발전한 유비쿼터스 세상에서 기다림이란 것이 존재할 수 있을지 의문이다. 인터넷과 휴대폰을 자유자재로 쓰고 있는 한국의 10대와 20대 신세대들의 자살률이 OECD국가 가운데 상위에 올라있는 것은 휴대폰과 인터넷 강국인 대한민국의 미디어 상황과 무관치 않다. 휴대폰과 리모콘의 버튼을 누르고 컴퓨터 마우스 클릭이 곧 생활인 삶 속에서 인생이 마음에 들지 않거나 부담스러우면 인생을 리셋(reset)하고 TV채널 바꾸듯 목숨을 버리는 일이 손쉽게 인식될 가능성은 매우 높은 것이다.

4. Trans-border -크로스오버 혹은 탈경계화된 경향

오늘날 스마트폰을 통신기기로만 인식하는 사람은 아무도 없다. 오늘날 스마트폰은 사실 무엇이라 딱 정의내릴 수 없을 만큼 다양한 영역을 넘나들며 사용할 수 있다. 통신기기인 동시에 오락기기이고 사무기기인 동시에 응원도구이기도 하다. 스마트폰의 정체를 말하기란 결코 쉽지 않다. 스마트폰에서는 전화와 카메라의 경계가 불분명하고, 사적인 편지와 공적인 발언의 구분이 명확하지 않다. 단순한 기능의 융합은 사회문화에 대한 사고와 행동에도 적지 않은 영향을 준다. 크로스오버의 문화는 이를 대표한다.

크로스오버란 서로 다른 영역을 넘나드는 것을 말한다. 경계가 무너진 것이다. 음악의 장르가 무너지듯이 신세대들이 삶과 세상을 바라보는 인식에도 경계가 무너지고 있음을 보게 된다. 놀이와 학습의 경계가 무너지고 있는가 하면, 어른과 아이, 남자와 여자의 명확한 구분과 역할이란 개념도 의미가 없어지고 말았다. 미디어 전문가들이 예견하듯이 가까운 미래는 영화 ‘매트릭스’나 ‘토탈 리콜’처럼 현실과 가상의 경계구분도 모호해질 것이다. 스마트폰은 포스트모던적인 문화와 어울리며 모든 것과 아무 것도 아닌 것 사이에서 새로운 신념을 형성하게 될 것이다.¹⁹⁾

5. Self loving- 자기만족적이며 자기중심적 사랑

스마트폰은 자기만족의 도구로 활용되는 경향이 짙다. 내가 원한다면 시간과 장소에 구분없이 메시지를 보내고 통화연결이 가능하다. 그러나 타인의 전화나 메시지를 받는 일에서는 태도가 얼마든지 바뀔 수 있다. 상대방이 누군지 불분명하거나 내가 원하지 않는 전화일 경우 우리는 쉽게 거부할 수 있다. 할 수 없이 전화를 받거나 어쩔 수 없이 통화할 가능성은 매우 적다. 항상나 중심적으로 스마트폰은 사용된다.

게임은 저주기 위해 하지 않는다. 낮은 점수나 레벨에 만족을 얻으며 게임을 하는 사람은 없다. 자신이 이기고 만족할 때 까지 게임하기를 쉬지 않는다.

인증샷을 찍고 자신의 모습을 수시로 찍는 셀카문화는 자신에 대한 사랑을 드러내는 디지털시대의 표현방식인 셈이다.

맥루한의 부활을 말하는 것은 디지털 미디어가 새로운 세상과 인간을 만드는 현실을 목도하고 있는 까닭이다. 스마트폰을 장난감처럼 유아들 손에 쥐어주는 세상에서 미래의 주역들이 보여줄 특성들을 이해하고 이에 대한 교육적 대안이 필요한 것도 미디어환경이 사람에게 미치는 영향이 절대적임을 아는 까닭이다.

V. 새로운 자세를 요구받는 미래교회

지구상에 나타난 미디어는 새로운 것이 출현했다고 해서 묶은 것들이 사라진 적은 단 한 번도 없었다. 전자영상매체가 지배하는 시대가 도래했다고 해서 필사본의 문화가 사라지지는 않는 것이다.²⁰⁾ 디지털 미디어가 움직이는 사회가 된 것은 분명하지만 아날로그의 특별함은 교회가 결

19) 보수적인 그리스도인들에게 자신의 교회에 출석해서 주일 예배를 드리는 일은 신앙의 모든 것이라 부를 만한 일이었다. 그러나 스마트폰으로 중계되는 예배 실황은 모바일문화가 전개되면서 주일성수의 의미를 바꾸며 아무것도 아닌 것이 될 수도 있다. 과거 트위터나 페이스북에 농담 삼아 쓴 아무것도 아닌 글 하나가 현지점에서 누군가에게는 정치 인생의 모든 것이 될 수도 있는 것이다.

코 놓쳐서는 안되는 부분이기도 하다.

이어령 교수의 책 ‘디지로그’는 아날로그문화와 디지털문화 가운데 하나를 강조하는 극단성을 배제하고 세대간의 통합과 진정한 인간이 숨 쉬는 네트워크로 가는 길을 제시했다고 평가받고 있다.

그러나 이미 2천년 전에 이 땅에 인간의 몸을 입고 오신 예수 그리스도야말로 디지털 혁명 가운데서 미래로 가는 길에 방황하는 현대인들이 따라야 할 모범을 제시했다고 볼 수 있다. 즉 성육신 사상이야말로 구속사에 나타난 디지로그의 실체인 셈이다.

하나님은 우주 어디에나 계신 만유의 주시다. 마치 시공의 초월해서 소통과 활동이 가능한 스마트폰의 특성은 ‘유비쿼터스’사회의 실현을 통해서 보다 발전될 것이다. 그런데 이 유비쿼터스(Ubiquitous)는 라틴어 ‘ubique’를 어원으로 하는 영어의 형용사로 ‘동시에 어디에나 존재하는, 편재하는’ 하나님의 속성을 표현할 때 썼던 말이다. 즉 시간과 장소에 구애받지 않고 언제나 정보통신망에 접속하여 다양한 활동을 할 수 있는 지금의 스마트 시대는 유비쿼터스적인 의미의 실현인 셈이다.²¹⁾

그런데 그런 하나님께서 아들을 세상에 보내셨고 죽기까지 죄인을 사랑하신 성육신의 의미란 바로 아날로그의 가치를 새삼 대변하고 있는 것이다. 인간이 사는 세상을 향해 정보나 신호로 구원의 역사를 펼치신 것이 아니라 직접 인간의 몸을 입고 세상에 오신 일이야말로 아날로그적이라 하지 않을 수 없다.

성육신의 아날로그적 특성은 앞에서 언급한 신세대와 미디어와의 다섯 가지 관련성에 대한 대안으로 제시될 수 있다. 즉 예수 그리스도가 몸수 취하신 행동들이야말로 디지털이 움직이는 세상에서 대안으로 실행되어야 할 교육적 지침으로 이해될 수 있는 것이다.

첫째는 제자양육과 더불어 공동체를 형성케 하신 일이다. 현대 교회는 개인주의를 옹호하지 않는다. 예수 그리스도를 머리로 하여 한 지체를 이루는 유기체적인 공동체가 교회의 본래 모습이다. 이것은 교육에 있어서 사이버상의 인간관계의 가치를 외면하라는 뜻이 아니라, 현실사회 속에서 깊이있고 두터운 사귀의 사회적 관계 가치를 조성해야하는 일의 중요성을 뜻한다.

둘째는 예수 그리스도는 다양한 사역과 더불어 십자가의 죽음을 통해 구속의 의미를 가르쳤다. 성만찬은 아날로그적 행위였으며 그것은 제자들에게 평생 잊지 못할 경험이었고, 초대교회 공동체가 예수를 믿고 따르게 하는 소통의 중심 역할을 해왔다.²²⁾ 의미있는 아날로그적 행동은 디지털 세대에게도 여전히 유효할 수 있다.

셋째는 예수 그리스도의 공생애는 3년이었지만 30년 간의 삶을 통해 준비하며 기다렸다. 모든 것은 단 번에 이루는 것이 가능했지만, 참고 견디며 인내하셨다. 예수의 성품을 본받기 원하는 현대 그리스도인을 포함한 제자들 역시 다시 오실 그리스도를 기다리는 사람들이다. 기도하고 기다림의 훈련은 디지털 문명 가운데서 가장 빛을 발할 수 있는 영역이다.

넷째는 하나님은 세상을 질서있게 창조하셨다. 하나님의 창조질서 가운데 혼돈은 물러가버리고

20) 개신교에서 나타나는 ‘성경필사문화’는 노트에 신구약 성경 말씀을 필사함으로써 신앙성장을 도모하려는 신앙행위로서 받아들여지고 있다.

21) SNS기술에 대한 기독교적 안목이 필요하다. SNS는 없어야 할 것이 아니라 그 존재성이 인정되어야 할 것이다. 그 유용성과 위험성을 어떻게 기독교적으로 이해해야 할 것인가.

인간을 창조한 하나님은 인간의 창조까지도 포함하고 있다(김영한 외, 1999)245, 247

22) 김진년 목사(영락교회)는 “가상현실의 도전과 교회의 준비”에서 교회의 대응전략으로 (1)성례전의 강화 (2)공동체식의 강조 (3)새로운 신학의 정립 (4)적극 활용 (5)인재 양성 (6)가상현실 저작물의 생산과 보급 (7)신학 교육을 들었다. (김영한 외, 1999)

만다. 예수 그리스도는 창조주 하나님 아버지께 죽기까지 순종하셨다. 예수님은 하나님이 만드신 창조와 질서를 결코 부인하신 적이 없다.

다섯째는 예수님의 사랑과 자기 희생은 말로만 하지 않고 몸소 실천한 사항들이다. 예수님의 말씀은 오늘날 정보와 되어 스마트폰으로 받아볼 수 있지만, 그 말씀은 아날로그적 실천을 요구한다. 언제 어디서든 예수님을 만날 수 있도록 예수를 정보화 하는 디지털 작업과 예수님의 삶을 사는 아날로그적 행동 모두 그리스도인 디지털로그적 삶에서 필요한 일들인 것이다.

결론

VI. 움직이는 교회가 희망이다

성경적으로 교회는 예배당 건물이 아닌 ‘그리스도의 몸’이며 ‘하나님이 거하시는 성전’으로서의 성도를 뜻한다.²³⁾ 오늘날 그리스도를 주로 고백하는 성도들의 생활방식을 보면 예배당 건물 안에 머물러 있는 시간은 일주일에 단 몇 시간에 지나지 않는다. 그들은 움직인다. 자신의 생활을 영위하기 위해 움직이는 교회(성도들)가 성장할 수 있도록 네트워킹을 통해 자신이 교회 공동체의 일원임을 인식하며 살게 하는 일이 무엇보다도 필요한 시점이다. 유기적인 관계를 통해 사람은 혼자서 아님을 깨달을 수 있다.

페이스북과 트위터를 통해 사람들은 몇시간 씩 메시지를 주고받지만 그렇다고 친밀함을 느끼거나 외롭지 않다고 생각하는 것은 착각일 수 있다.²⁴⁾ 이 점이야 말로 그리스도인들이 움직이면서 세상과 소통하고, 교회 공동체 안에서 참다운 관계를 형성할 수 있도록 움직이는 세상 사람들을 만나야 하는 이유이기도 하다. 즉 미래가 요구하는 성도들의 모습은 공간중심적 사고에서 벗어나 언제 어디서나 소통할 수 있는 움직이는 공동체, 거룩한 모바일 커뮤니티를 형성할 수 있어야 한다.

디즈니의 만화영화로 더욱 유명한 ‘아기 돼지 삼형제’ 속에 담긴 문화의식을 분석해보면 재미 있는 사실을 발견할 수 있다.

엄마돼지의 권유에 따라 집을 나와 독립하려는 세 마리의 아기돼지들이 각자 자신이 살 집을 짓게 된다. 늘기만 좋아하는 첫째 돼지는 근처에 있는 짚을 모아서 금방 집을 지을 수 있었다. 둘째 돼지 역시 나뭇가지를 주워서 서둘러 집을 짓고는 첫째 돼지와 어울려 춤을 추며 놀았다. 그러나 셋째 돼지는 형들이 노는 것에 아랑곳하지 않고 벽돌로 공을 들여 집을 짓는 중이었다. 시간이 오래 걸리고 힘든 일이었지만 셋째 돼지의 집은 튼튼해졌다. 그 다음은 우리가 아는 대로 늑대가 나타나 첫째 돼지와 둘째 돼지의 집을 입으로 불어 날려 보낼 수 있었지만, 셋째 돼

23) ‘너희 몸은 너희가 하나님께로부터 받은 바 너희 가운데 계신 성령의 전인 줄을 알지 못하느냐 너희는 너희 자신의 것이 아니라’(고전6:19)

교회가 예배당 건물이 아닌 교회 공동체이며, 하나님이 거하시는 성전으로서의 성도로 이해하는 것이 교회론의 시작이다. 이승구(2012), 『교회란 무엇인가?』, 서울:나눔과 섬김, 57-61쪽

24) MIT에서 과학기술과 인간관계를 연구하는 셰리 터클은 SNS사회에서 외로워 지는 사람들의 존재를 파악했다. 커뮤니케이션 테크놀로지가 지배하는 현대 사회에서는 친밀함 속에 새로운 고독이 있고, 고독 속에 새로운 친교가 있음을 말하고 있다. 그래서 ‘디지털로그’적인 교회의 발상이 더욱 필요한 시점이다. Turkle, Sherry (2012), 『외로워지는 사람들』, Alone Together; 이은주 역, 서울:청림출판

지만큼은 실패하고 굴뚝으로 들어가려다 오히려 펄펄 끓는 솥가마 속에 빠지게 된다는 내용이다.

이 동화책을 읽은 아이들은 당연히 셋째 돼지를 통해 인생의 교훈을 배우게 된다. 시간이 걸리더라도 위험에 흔들리지 않는 튼튼하고 안전한 집을 지을 줄 알아야 한다는 것을 말이다. 게으름을 피우며 놀기 좋아하다가 인생을 망칠 수 있다는 ‘개미와 베짚이’식의 교훈도 얻을 수 있다. 그에 비해서 늑대는 무지하고 야만적인 존재로 인식된다. 다 큰 돼지도 아닌 어린 돼지를 잡아먹기 위해 호시탐탐 주변을 맴돌고 있는 입으로 거센 바람을 불러일으켜 웬만한 집들은 모두 날려 보내는 늑대란 야생과 야만을 상징한다. 늑대가 벽돌집마저도 숨을 헐떡이며 입으로 계속 부는 것은 또한 무지함의 소치이기도 하다.

그러나 이 동화가 지닌 문화의식을 가만히 들여다보면 이것은 전형적인 농사를 짓거나 공장을 지어 열심히 무언가를 생산해 내는 농경사회 혹은 산업사회의 사회가 지닌 의식을 표출하고 있음을 알 수 있다.

첫째는 안착의 심리를 반영한다. 안정된 어딘가에 딱 달라붙어서 움직이지 않으려는 생각을 쉽게 가질 수 밖에 없다. 따라서 비바람에도 거뜰히 견딜 수 있는 튼튼한 집이 요구되는 것이다. 그러나 창조적이지는 못하다. 창조는 만족과 안락함 가운데서는 일어나기가 쉽지 않은 까닭이다. 불만스럽고 불안한 것이 있어야지 그에 대한 대응으로 창조가 이루어지는 것이다.

둘째는 폐쇄적인 사회의 특징을 보여주고 있다. 세 마리 아기돼지들은 늑대를 겪은 이후로 웬만해선 낯선 동물들에게 문을 열어주는 일이 없을 것이다. 더 중요한 것은 과연 이 아기돼지들이 집밖을 나서서 새로운 곳으로 모험을 하는 일은 기대하기 어렵다는 것이다.

그렇다고 늑대의 이기적인 탐심마저도 옹호할 생각은 없지만, 오늘날 정보화 시대 속에서 아기돼지와 늑대를 풀어놓는다면 늑대가 생존할 가능성이 높은 것은 사실이다. 늑대에게는 신속한 이동성과 변화를 두려워하지 않는 모험성이 있기 때문이다. 여기에 윤리적인 바른 선택과 판단을 내릴 수 있는 지혜를 겸비한다면 금상첨화겠지만 말이다.

정보화 시대에는 산업시대의 미덕과 악덕을 뒤집어 생각하는 지혜도 필요하다. 장점이 영원한 장점이 될 수 없고 단점 또한 제거해야 할 부분이기보다는 보완하고 발전시켜야 하는 대상으로서의 의식의 전환이 필요한 것이다. 튼튼한 예배당 건물 중심의 신앙생활에 익숙한 한국의 그리스도인들이라면 더욱 그러하다.

예수 그리스도의 공생애 사역에서 우리가 이동의 가치를 알 수 있는 눈여겨볼 대목이 하나 있다.

예수께서 모든 도시와 마을에 두루 다니사²⁵⁾ 그들의 회당에서 가르치시며 천국 복음을 전파하시며 모든 병과 모든 약한 것을 고치시니라 (마9:35)

성서학자들은 예수의 공생애 사역을 세 가지로 정리하고 있다. 첫째는 ‘회당에서 가르치셨고’, 둘째는 ‘천국복음을 전파하셨으며’, 그리고 셋째는 ‘모든 병과 모든 약한 것을 고치신’ 치유의 사역이다. 그러나 이러한 사역을 가능하게 했던 것은 ‘두루 다니셨기’ 때문이다. 예수는 어느 한 곳

25) 신약성경에는 ‘두루 다니신’ 예수의 행적을 언급하는 구절이 두 번 더 있다.

‘그들이 믿지 않음을 이상히 여기셨더라 이에 모든 촌에 두루 다니시며 가르치시더라’ (막6:6)

‘예수께서 온 갈릴리에 두루 다니사 그들의 회당에서 가르치시며 천국 복음을 전파하시며 백성 중의 모든 병과 모든 약한 것을 고치시니라’(마4:23)

에 머물러 계셨던 분이 아니었다. 하나님 나라를 전하기 위해서라면 당시 유대인의 편견도 거부하고 사마리아 땅에 들어가셔서 소외된 사마리아 여인을 만나주시기 까지 하셨다.

예수 사역의 초점이 두루 다녔다는 것 자체에 맞춰진 것은 아니다. 그러나 예수가 두루 다녔기 때문에 사람들은 복음을 경험할 수 있었다. 대부분의 성경주석가들이나 학자들은 ‘두루 다님’에 대한 깊은 성찰을 하고 있지 않다. 인터넷이나 휴대폰, 그리고 매스미디어도 존재하지 않았던 시절에 ‘새로운 뉴스, 좋은 소식’을 전하는 방법은 오직 걸어서 방문하고 들려주는 일인 만큼 당연하다고 여기고 있는 것이다. 하지만 조금 세밀하게 살펴보면 ‘두루다니신 예수’는 바로 오늘날 정보통신기술의 발달에 기초한 디지털 미디어의 특징을 그대로 보여주고 있는 것이 아닐까?²⁶⁾ 우리는 여기서 두 가지의 의미를 깨달을 수 있다.

하나는 특정 지역이나 사람에게만 복음을 전하신 것이 아니라, ‘모든 도시와 마을’을 다니셨다는 점에서 온 지역을 대상으로 하는 광역성(廣域性)이다. 예수 한 사람이 온 지역의 주민을 대상으로 하는 사역의 특징은 오늘날 인터넷과 스마트폰을 통해 더 넓은 세상 사람들에게 다가갈 수 있다는 점에서 그 어느 때보다도 실현 가능성이 높아졌다.

또 한 가지는 제자들 또한 스승인 예수처럼 그렇게 두루 다녔다는 사실이다.

‘제자들이 나가 각 마을에 두루 다니며 곳곳에 복음을 전하며 병을 고치더라’(눅9:6)

성경이 역사를 초월하여 오늘날 그리스도인에게 주시는 말씀이란 점에서 ‘두루 다님’의 가치는 현대 그리스도인들에게도 요구된다고 볼 수 있다.

스마트폰으로 인해 더욱 디지털 유목민 문화가 주목받고 있는 시대에 교회가 새로운 세대를 수용하기 위해 알아야 할 지식이 있다.

첫째는 유목문화란 근본적으로 개방형의 열린사회라는 사실이다. 광야나 초원에서 생존하기 위해서는 드문드문 만나는 여행객이나 낯선 사람으로부터 전해 듣는 정보는 필수적이다. 항상 새로운 환경을 대해야 하는 유목민들에게 어디에 가면 물이 있고 풀이 있는지를 알아두어야만 한다. 또한 이동 중에 만난 새로운 집단과도 잘 어울릴 줄 알 필요가 있다. 나와 다르다고 적대적으로 대하지 않고 항시 다른 사람들의 말과 문화에 관심을 기울일 줄 아는 열린 사고야말로 유목민 생활에는 꼭 필요했던 것이다. 성(城)을 쌓고 문을 걸어둔 채 살아가는 민족에게 문화의 보존은 가능할지 모르지만 발전은 기대할 수 없는 법이다. 중국은 만리장성을 쌓아서 오랑캐의 침입을 막아보려 했지만 그것조차 쉽지 않았을 뿐만 아니라 오히려 최근까지도 중국문화의 폐쇄성만을 키워왔을 뿐이었다. 그러나 로마는 길을 닦았고 로마제국이 멸망한 뒤에도 서구문명의 기초를 제공하며 지금까지 세계를 움직이는 힘의 한 축이 되었다는 사실을 기억해야 한다.

둘째, 유목문화는 네트워크가 살아있는 시스템을 가졌다는 사실이다. 유목 사회에서 혼자만 잘 살겠다는 유아독존식의 생존방법은 대단히 위험하다. 서로 언제든지 커뮤니케이션이 가능하고 필요에 따라서 도움을 주고받을 수 있는 연계체계가 있어야 한다. 중국이 만리장성의 폐쇄적 문화를 가지고 있음에도 불구하고 쉽게 세계의 중심이 다가갈 수 있었던 것은 전세계에 흩어진 화교들 간에 네트워크가 잘 구성된 까닭이다. 이는 유대인도 마찬가지였고 칭기스칸의 몽골제국 역시

26) 1996년 11월, 대한민국 최초의 초고속 인터넷 서비스를 제공한 회사의 이름은 뜻밖에도 두루넷(Thrunet 스루넷)이란 이름을 가지고 있었다.

다르지 않았다.

오늘날 언제 어디서든지 네트워크에 접속해서 필요한 일들을 볼 수 있다는 ‘SNS의 모바일’ 시대는 신유목민적인 삶의 또 다른 모습이다. SNS 사회의 현대인들의 손에는 양떼를 치는 지팡이 대신에 스마트폰이 들려 있을 뿐이다. 이들의 생존전략 역시 개방항의 열린사고와 다른 사람과 연계된 네트워크에 달려있다. 이들은 고정된 건물과 사무실에 안주하고 있지 않다. 끝없이 새로운 희망과 행복의 초원을 향해 움직이고 있는 것이다. 이제 우리의 삶과 우리 교회에 적용할 때가 온 듯하다.

참고문헌

- 강준만(1994), 『커뮤니케이션 사상가들』, 서울:한나래
 _____(2004), 『대중매체의 이론과 사상』, 서울:개마고원
 김균, 정연교(2006), 『맥루언을 읽는다』, 서울:궁리
 김성도(2008), 『호모 모빌리쿠스』, 서울:삼성경제연구소
 김영한 외(1999), 『사이버문화와 기독교문화전략』, 서울:쿰란출판사
 김재연(2010), 『소셜 웹이다』, 서울:네시간
 김종래(2005), 『유목민 이야기』, 서울:꿈앤들
 김찬호(2008), 『휴대폰이 말한다:모바일 통신의 문화인류학』, 서울:한국방송통신대학교출판부
 송태현(2005), 『이미지와 상징』, 서울:라이트 하우스
 양윤직(2011), 『TGIF 스토리』, 서울:커뮤니케이션북스
 유근원(2005), 『인터넷 게임, 우리 아이 해치는 끈질긴 유혹』, 서울:배영교육
 이상호, 김선진(2011), 『디지털 미디어 스마트 혁명』, 서울:(주)엠에스디미디어
 이성희(1997), 『미래 사회와 미래 교회』, 서울:대한기독교서회
 이승구(2012), 『교회란 무엇인가?』, 서울:나눔과 섬김
 이어령(2006), 『디지로그』, 서울:생각의 나무
 최인식(1996), 『미래 교회와 미래 신학』, 서울:대한기독교서회
 _____(2001), 『예수, 그리고 사이버세계』, 서울:대한기독교서회
 최창섭(1993), 『교회커뮤니케이션』, 서울:성바오로출판사
 황상민(2008), 『디지털 괴짜가 마래소비를 결정한다』, 서울:미래의 창
 Babin, Pierre (1993), 『종교 커뮤니케이션의 새시대』, *The New Era in Religious communication*, 유영난 역, 왜관:분도출판사
 _____ (2000), 『디지털 시대의 종교』, www.internet.God 이영숙 편역, 서울:한경PC라인(주)
 Koch, Christoph (2010), 『아날로그로 살아보기』, *Ich bin dann mal offline*, 김정민 역, 서울:올리시스
 Maffesoli, Michel (1996). *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. London: Sage.
 McLuhan, Marshall (1997), 『미디어의 이해』, *Understanding Media*, 박정규 역, 서울:커뮤니케이션북스
 McLuhan, Stephanie. Staines David 편저 (2007), 『매클루언의 이해:그의 강연과 대답』, *Understanding Me:Lectures and Interviews*, 김정태 역, 서울:커뮤니케이션북스
 Reynolds, Glenn (2008), 『다윗의 군대 세상을 정복하다』, *An Army of David*, 광미경 역, 서울:베이스캠프미디어(주)
 Tapscott, Don (2009), 『디지털 네이티브』, *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*, 이진원 역, 서울:비즈니스북스
 Turkle, Sherry (2012), 『외로워지는 사람들』, *Alone Together*, 이은주 역, 서울:청림출판