

## 사이버 공간의 인간과 성서적 관점<sup>154)</sup>

정기목 (장신대학교 교수)

### I. 서론

한국인터넷진흥원의 최근 통계에 따르면 2011년 10월 기준으로 대한민국의 인터넷 이용 자수는 만 3세 이상의 인구의 78%인 3,718만 명이며 스마트폰 사용자수도 3천만 명을 넘어섰다고 한다. 실로 대한민국 국민의 대부분이 사이버 공간에서 활동하는 시대에 들어선 것이다. 세계적으로도 22억의 인구가 인터넷을 이용하고 있으며 스마트폰을 사용하는 인구도 10억 명을 넘어섰다. 이제는 단순히 가정이나 사무실에 놓여 있는 고정된 컴퓨터로만 네트워크에 연결되는 것을 넘어서서 노트북과 스마트폰 등의 스마트 기기를 이용하여 장소 구분 없이 어디에서나 접속하고 소통하는 시대가 열린 것이다. 세계는 맥루한(Mashall McLuhan)이 제안했던 '지구촌'(global village)의 방향에 들어섰으며, 과거에 확실하게 그어졌던 국가, 문화, 가치관 사이의 경계선은 점차 희석되고 있다. 그리고 이러한 경향은 더욱 가속되고 있다. 인터넷망 안에서 이루어지는 사이버 공간은 현실보다 더 현실적인, 증강된 현실로 우리 앞에 다가오게 되었다. 이러한 변화는 우리에게 공동체성을 강화하고 시공간과 다양한 경계를 넘어서 소통과 만남을 가능하게 하여 우리의 삶의 폭을 넓혀주고 복음 선교의 다양한 기회를 제공하지만 동시에 현실로부터의 도피, 중독 현상 그리고 익명성에 의한 악성 댓글과 사이버 왕따 등의 문제점을 드러내기도 한다.

사이버 공간은 사람과 사람 간의 관계에서 발생하는 다양한 사회적·심리적 현상을 배태하고 있으며 이러한 현상으로 인해 사이버 공간은 더 이상 기술적 공간으로 머물지 않는다. 사이버 공간은 하나의 사회적 상호 작용의 장으로서의 의미를 가지게 되는 것이다. 인터넷은 정보를 공유하고 검색하는 하나의 도구로 시작되었지만 인터넷에 의하여 시작된 사이버 공간은 사람과 사람 사이의 만남에 중요한 한 부분이 되었다. 개념상의 구분을 떠나 이미 사이버 공간은 우리의 삶에서 떼어 낼 수 없는 하나의 실제적인 공간으로 자리를 잡았다. 따라서 이제는 사이버 공간을 도구의 차원에서 접근하는 것을 넘어서 사이버 공간에서 만나는 인간 본질에 대한 관심을 가지고 사이버 공간을 바라보아야 한다. 사이버 공간이 이제 우리 삶의 영역이자 사람이 만남과 삶을 영위하는 곳이 되었다면 우리는 사이버 공간의 인간에 대해서 성서가 무엇이라고 말씀하고 있는지 살펴볼 필요가 있다고 본다.

### II. 사이버 공간에서의 인간

154) 이 논문은 2010년 “1910년 에딘버러 세계선교사대회 100주년 기념 2010 한국대회”에서 발표한 내용을 상당 부분 수정 보완한 것임을 밝힌다.

사이버 공간은 사회적 공간의 기능을 가지고 있다. 사이버 공간의 참여자들은 가상적 실체들과 더불어 가상공동체(virtual community) 또는 가상사회(virtual society)를 구성한다. 그러나 사이버 공간에서 행위는 일상적 물리적 환경과는 다른 가상환경에서 펼쳐지기 때문에 실제 공간에서 일어나는 행위유형과 구별되는 측면을 가지고 있다. 사이버 공간에서의 만남도 인간의 만남이므로 인간과 인간의 만남이라는 기본적인 성질은 현실 세계와 동일하다고 할 수 있지만 몸이 없는 사이버 공간의 만남은 그것이 가진 차이를 만들어낸다. 사이버 공간의 행위자는 자연 상태의 인간이 아닌, 아이디(ID)와 아바타(Avatar)로 표현되는 일종의 정보인(infonauts, cybernauts)으로 사이버 공간에 참여한다. 사이버 공간에서 만남과 대화를 가지는 ‘나’와 상대방은 몸이 없는 자아이다. 예를 들어 사이버 공간의 상담 사이트에서 상담을 진행할 경우, ‘나’는 상담 사이트라는 대화방을 매개로하여 내담자와 키보드를 통하여 대화를 나눈다. ‘나’뿐만 아니라 상대방도 아이디와 아바타로 만날 뿐 사실은 인간임을 증명할 수 있는 그의 몸을 확인할 수 없다. 그럴 때 지금 대화를 나누고 있는 상대방이 인격을 가진 존재인지 아닌지 확인이 불분명해진다.<sup>155)</sup> 그렇다면 아이디와 아바타로 만나는 사이버 공간의 자아는 원래 자아와 어떤 관계인가? 그리고 그 자아는 현실의 인간에게는 어떤 영향을 미치는가? 이를 위하여 먼저 인격과 자아에 대한 전통적인 이해를 살펴보고 사이버 공간의 자아에 대하여 파악해 보고자 한다.

### 1. 인격과 자아에 대한 이해

사이버 공간에서의 삶이 우리의 현실 세계로 들어오기 전까지는 인격과 자아는 언제나 같이 있었으므로 굳이 구분할 필요가 없었다. 하지만 사이버 공간에서는 이에 대한 구체적인 확인이 필요하다. 인간은 행위의 자유로운 선택과 결과에 대한 책임이 귀속되는 주체로서의 인격(person)과 자아(self)를 지니고 있다. 인간은 인격적 존재이다. 인격의 사전적 의미는 ‘사람의 품격’을 뜻하는 것으로 ‘건강과 도덕과 지능의 삼자를 갖추어야 완전한 인격을 지닌 것’이 되며 윤리적으로는 도덕 행위의 주체, 심리학적으로는 지정의의 주체, 법률적으로는 권리·의무의 주체, 사회적으로는 공동생활의 주체, 곧 한 개인으로서 독립할 수 있는 자격이다(한글학회, 1992:3368). 인간이 세계 안에서 발견되는 다른 무생물이나 식물 또는 동물과 구별되는 존재인 것은 그 인격성 때문이다(심상태, 1989:108). 그리고 인격적 존재로서의 인간은 항상 자신을 증명할 수 있는 개별적 몸을 통하여 자신을 증명한다. 인격과 자아의 특질은 나와 타인을 구별하는 원리로 시공간에 있는 개별자들의 육체적·정신적 변화에도 불구하고 자기 동일성을 지속한다. 인격은 결코 순수하게 대상화할 수 있는 객체가 아니라 객관화가 불가능한 하나의 원천인 것이다.

자아는 타인과 구별되는 고유한 자신을 의미한다. 인간은 자신을 다른 사람과 구분되는 개별적이고 특징적인 모습으로 성장 발달하는 존재로 인식하기 위하여 다른 사람과 구분되는 자신의 고유한 모습을 찾기를 원한다. 그렇지 않은 경우 다른 사람과 자신을 구분할 수 없을 뿐 아니라 자신의 존재 기반 자체가 부정되기도 한다. 즉 자아는 인격 자체가 아니라 인격체로서의 인간 행위를 ‘다른 사람’(others)이 아닌 ‘나’(I)의 것으로 인식하며, 내적 경험

155) 실제로 시리(Siri)와 같은 인공지능을 가진 프로그램이나 로봇이 있지만 이들은 인간이 아니므로 논의에서 제외한다.

과 외적 경험을 통일시키고 일관적으로 유지시키는 자기 반성적 주체이다(여명숙, 1998: 89-90). 자아는 나에게만 귀속되는 고유성(unicqueness)과 아울러 주관성(subjectivity)의 특성을 지닌다.

자아의 형성과 변화는 다른 사람들과의 사회적 상호 교류를 통해서 이루어진다. 상호 교류를 통해 타인을 아는 것이 바로 자신을 아는 것이다.<sup>156)</sup> 그러므로 자기 자신은 가정, 학교, 직장, 사회에서 어떤 사람이라고 자신을 규정하거나 또는 나는 누구라고 구별하며 살아간다. 나는 시간과 장소에 따라 다른 자아로서 행위를 하지만 결국은 '나'는 '나'다. 모든 사람은 이와 같이 자아 개념을 가지고 있다. 나는 나의 인식과 감정과 행위의 주체자다. 다시 말하면 나는 나의 인식의 주체이며 감정의 주관자이자 행위의 결정자이기도 하다. 모든 나의 인식과 감정은 나를 통해 발현되고 또한 나의 모든 행위는 나를 통해 표출된다.

그런데 인터넷의 등장과 확산은 자아 정체성의 형성과 발달에 심대한 영향을 초래하였다(김종길·김문조, 2006:234). 정보 사회에서 개인의 정체성은 점점 더 사이버 공간에서 창출되고 변형되며 재구성된다. 컴퓨터 통신 기술의 발달은 인간으로 하여금 시공간의 물리적 한계를 극복할 수 있는 토대를 제공해 주었다. 이러한 기술적 발달로 말미암아 사람들은 직접적 접촉을 넘어서서 다양한 간접 접촉이 가능하게 되었다. 개인은 새로운 사람들을 새로운 방식으로 만나게 되었으며 사회적인 만남 또한 새롭게 정의되기에 이르렀다(Meyrowitz, 1985:379). 우리는 끊임없이 사이버 공간을 통하여 사람들을 만나고 정보를 교환하면서 이러한 것들로부터 우리 자신을 드러내게 된다. 현대 사회를 살아가면서 가지게 되는 한 개인의 역할은 수없이 많고 다양하며 끊임없이 빠른 속도로 변화해 나가는 환경에 적응하기 위해 한 개인은 다양한 정체성을 소유하게 됨으로써 자신의 선택에 따라 다양한 변화를 주어야 하는 상황에 처하게 되었다. 그리하여 현실 세계에서 이루어지는 정체성과 사이버 공간에서 이루어지는 정체성 간에는 괴리가 생겨나고 있다.

## 2. 사이버 공간의 자아(Cyberself)

사이버 공간에서는 현실과 달리 신체적 대면이 없고 시공간의 제약이 없으며 자신을 원하는 만큼만 드러낼 수도 있어서 현실과는 다른 상황이 벌어질 수 있다. 개인의 모습이나 사회적 역할이 비교적 고정적인 현실 세계에 비하여 사이버 공간은 자신의 모습이나 역할을 무한정으로 변화시킬 수 있다. 성별, 인종, 신분을 초월한 새로운 자아를 만들어 낼 수 있는 것이다. 그리고 현실과는 완전히 다른 세계의 구성원이 되어 현실에서 경험할 수 없는 다양한 일을 할 수 있게 된다. 현실의 정체성은 제한되어 있고 현실에서는 자신의 모습을 급격하게 변화시킬 수 없다. 하지만 사이버 공간에서는 자신의 모습이나 역할을 원하는 것으로 변형시킬 수 있으므로 정체성이 가변적인 속성을 가지게 된다. 즉 물리 세계의 본래 행위자와 더불어 사이버 공간의 대리 행위자인 정보화되고 몸이 없는 행위자가 함께 존재하게 된다. 전자를 본래 자아, 후자를 사이버 자아(cyberself)라고 부를 수 있다.

인격적 존재로서의 인간은 항상 개별적 몸을 필요로 함을 앞에서 밝혔다. 그리고 이러한 인격적 존재가 선교의 대상이다. 정신과 분리될 수 없는 몸은 책임 주체의 신분을 확인하는

156) 기독교 신앙의 관점에서 본다면 결국에는 나와 하나님과의 관계에서 하나님을 알게 될 때, 내가 누구인가를 진정으로 파악하게 된다.

주된 요소이다. 그러면 사이버 공간에서 우리를 대신하고 우리를 표상하는 사이버 자아는 우리와 어떤 관계인가? 사이버 공간에서 행위가 이루어질 때 본래 자아인 나와 나의 대리인인 사이버 자아와의 관계는 무엇인가?

### 3. 사이버 자아와 인격의 관계

사이버 공간에서 구성된 사이버 자아의 인격성은 물리 세계의 개별적 몸을 가진 인격(즉 개별 인격)에 대응하지 않는다. 즉 사이버 자아는 물리 세계의 본래 자아와 일대일(一對一)로 대응하지 않으며 일치된 속성을 지닐 필요도 없다. 예를 들어 물리적 현실 세계에서 필자는 여성의 생물학적 속성을 지닐 수도 없으며 백인이 될 수도 없다. 그런 속성은 필자의 몸에서 체현될 수 없기 때문이다. 하지만 사이버 공간에서는 탈육체성, 비대면, 익명성으로 인해 실제의 이름과 모습과는 다른 정체성을 만들고 활동할 수 있다. 신체를 초월하는 사이버 공간에서 필자는 얼마든지 여성이 될 수도 있고, 실제로 내가 갖지 않은 여러 가지 속성을 지닐 수도 있다. 물리 공간의 개별자와는 달리 사이버 자아에게 부여하는 속성은 허구적으로 구성될 수 있다. 사실상 사이버 공간 내에서는 실제의 속성과 허구적 속성의 구분이 없다. 개별자가 존재하지 않는 세계에서 속성들은 어디에 귀속되든 어떤 방식으로 결합되든 상관이 없기 때문이다(김선희, 2004:234). 이렇게 하여 우리는 사이버 공간에서 자신이 가진 속성과 갖지 않은 속성을 결합하거나 개조할 수 있으며 현재의 나와 전혀 다른 사이버 자아를 만들어 낼 수도 있다. 이는 사이버 공간에서 자아가 좋은 의미이든 나쁜 의미이든 간에 본래의 인격을 그대로 반영하는 것이 아닐 수 있음을 보여준다. 진짜 나와 나의 아바타 사이에는 근본적인 두 가지 차이점이 존재한다(신광은, 2004:305). 첫째로 실제 ‘나’는 부모로부터 물려받은 유전 형질을 내 의지와 상관없이 물려받아야 한다. 하지만 아바타와 아바타는 내가 나를 직접 만들어 갈 수가 있다. 둘째로 현실 세계의 ‘나’는 일단 한 번 생겨나면 내 모습이 변화되기는 하지만 근본적으로 바꿀 수는 없지만 아바타는 수시로 바꿀 수 있다. 이 두 가지 특성은 현실 세계의 ‘나’의 자아 정체성을 구성하는 중요한 외적 조건이다. 사이버 공간에서는 이 두 조건이 제거되거나 무시된다.

어떤 의미에서 사이버 공간의 가장 큰 매력은 ‘내가 원하는 나’가 될 수 있다는 것이다. 이로 인하여 현실의 약자가 보다 동등한 위치에서 사회적 정체성을 형성할 수도 있다. 하지만 이것도 허상인 것이다. 이런 시도가 현실 세계에서 드러날 때 도리어 절망감을 느낄 수밖에 없다. 따라서 사이버 공간에서 자아 정체성의 문제를 해결하기 위해서는 몸의 규범성의 문제를 다루어야 한다. 그리고 하나님께서 우리를 어떻게 보시는가를 깨닫게 해 주어야 한다. 그렇게 할 때 사이버 공간의 자아도 자신의 존재감을 느낄 수 있다.

### 4. 가언적<sup>157)</sup>(假言的) 인격으로서 사이버 자아

157) (영)hypothetical 일정한 조건을 가정하여 성립되는, 조건부로만 올바른. 반대말은 ‘정언적’(定言的)이다. 참고로 가언 명제란 전통 논리학에서 두 명제가 ‘만일...라면, ~이다’(영 if...then~)라는 명제 논리의 상항(常項)으로 결합되어 만들어진 복합 명제를 말한다. 이러한 명제는 그것의 둘째 부분을 이루는 명제(후건)가 첫째 부분을 이루는 명제(전건)에 의하여 제약되어 있기 때문에 다시 말해서 그 후건이 전건의 타당성을 전제(가정)할 때만 타당하기 때문에 가언 명제라고 불린다. 한국철학사상연구회편, 1992: 9.

사이버공간에서 활동하는 사이버 자아는 ‘나’라는 인격의 대리인이 될 수 있는가? 사이버 자아의 인격적 지위는 본래 자아와 관계 속에서 해명되어야 한다. 먼저 사이버 자아가 인격과 어떤 관계가 있는지를 밝히려면 인격의 두 조건인 인격성과 신분 확인 가능한 인격적인 몸과 연결되어 있는지 살펴보아야 한다(김선희, 2004:249). 먼저 사이버 자아가 본래 자아의 인격성을 반영하거나 구성한 것이라면 사이버 자아도 그에 비례하는 인격적 속성을 지닌다고 보아야 한다. 실제로 우리는 사이버 공간의 대리 자아와 만날 때 마치 인간적 존재를 만나는 것과 같은 경험을 한다.<sup>158)</sup> 사이버 자아도 본래 인간과 같은 정도의 인격적 속성과 능력을 지닌다는 점에서 그들에게 인격성을 부여할 수 있다. 즉 사이버 자아는 인격의 두 가지 조건 중의 하나인 인격성의 조건을 만족한다.

그러면 사이버 자아는 인격의 나머지 조건, 즉 신분 확인이 가능한 몸의 조건을 만족시킬 수 있을 것인가? 사이버 자아는 개별적 몸이 결여된 속성적 존재이다. 만일 사이버 자아가 독자적 신분 확인이 불가능한 존재라면 독립적 인격의 지위를 가질 수 없다. 즉 사이버 자아는 개별적 몸을 가진 본래 자아로부터 구성된 인격성은 부여받지만, 본래 자아로부터 독립적인 개별 인격은 될 수 없는 것이다. 사이버 자아는 특정한 인격성의 구조물이지 개별적 인격은 아니다.

그러나 사이버 자아 단독으로는 인격이 될 수 없을지라도 사이버 공간의 구성 원리상 사이버 자아는 본래 자아와 연결되어 있다. 우리가 사이버 공간에서 행동할 때, 원리적으로 두 자아가 함께 상호 작용한다. 즉 사이버 공간에서 이루어지는 행동의 배후에는 본래 자아가 있어서 사이버 대리자에게 행동하도록 조종하고 지시한다. 예를 든다면 원격 회의가 이루어지는 사이버 공간을 생각해 보자. 사이버 공간의 나의 대리 자아는 아바타일 수도 있고 그보다 정교한 실물 영상일 수도 있다. 그러나 그것이 본래의 나 자신은 아니다. 하지만 나의 대리 자아는 나의 생각을 반영하며 본래 자아가 원하는 것을 표현한다. 이처럼 사이버 자아는 본래 자아의 몸과 모종의 연관을 맺고 있으며, 그러한 연결로 인해 사이버 자아는 책임 주체(=인격)가 될 가능성과 여지를 지닌다.<sup>159)</sup> 우리가 사이버 공간의 행위자들에 대하여 도덕적 판단과 평가를 서슴지 않으며 도덕적 책임의 소재를 묻기도 하는 것은 사이버 대리인의 배후에 그와 연결된 본래 자아의 몸이 있다고 단정할 수 있는 때인 것이다.

그러므로 비록 사이버 행위자가 독자적으로 인격이 될 수는 없지만 신분 확인의 차원에서 개별적인 몸을 가진 본래 자아와 연관되어 있는 한 인격의 지위를 가질 수 있다. 즉 ‘본래 자아의 물리적 몸과 연결되어 있는 한’ 사이버 자아는 책임 주체로서의 인격이 될 수 있다는 의미에서 사이버 행위자는 ‘조건부 인격’ 혹은 ‘가언적 인격’이다. 그것은 본래 자아와 독립하여 독자적으로 혹은 그 자체로는 인격이 될 수 없고, 단지 본래 자아의 몸과 연결되는 한 인격일 수 있다는 점에서 가언적 인격이다.<sup>160)</sup> 그러한 조건 하에서 본래 자아의 인

158) 메신저나 트위터에서 ID를 통하여 나누는 대화를 생각해 보라.

159) 사이버 공간에서 타인에 대한 잘못된 정보를 퍼뜨리거나 비방을 했을 때 본래의 인격이 처벌을 받게 되는 것도 그러한 이유 때문이다.

160) 이와 같이 본래 자아의 움직임이나 조종 및 명령대로 움직이는 사이버 자아의 경우는 본래 자아의 의도를 직접적으로 그림자처럼 반영한다는 의미에서 ‘반영적 대리 자아’라고도 부른다. 이 경우 사이버 대리 자아는 인간 본래 자아의 몸과 직접 연결되어 있다. 가령 나의 사이버 자아는 내가 컴퓨터 키보드를 두드리는 대로 말하고 행위하고 있는 경우이다. 이 때 그의 행위는 나(본래 자아)의 행위 의도를 직접 반영한다. 대리 자아가 인간이 아닌 다른 것(예를 들면 인공 지능과 같은 프로그램)에 연결되어 있을 수도 있다. 철학에서는 이런 부분에 대한 많은 논의가 있지만, 선교는 인간에 대한 것이므로 이 논문에서는 인간이 아닌 다른 대리 자아의 문제는 다루지 않기로 한다.

격적 지위가 사이버 자아로 연장될 수 있다. 결국 사이버 공간도 현실로부터 출발하고 이해되어야 하는 것이다. 사이버 공간은 현실을 대체하는 새로운 미지의 공간이 아니라 현실의 연장선이자 현실과 상호 작용하는 공간이 되는 것이다. 사이버 공간에서 우리는 새로운 역할을 경험하고 자기를 표현할 뿐 현실과 구분되는 초현실적인 경험을 하는 것은 아니다(이성식, 2008:234). 사이버 공간에서 자아의 모습에 부정적인 모습과 악함이 있고, 그러한 것이 우려할 만한 것이기도 하지만 사이버 자아의 그런 속성은 그럴수록 본질적인 인간의 악함과 구원의 필요성을 드러낸다고 볼 수 있다.

사람들은 사이버 공간에서 익명의 이름이나 아바타를 여러 개 사용하여 나를 표상하고 각기 독립적인 자아처럼 행동할 수 있다. 사이버 세계에서 나는 그야말로 원하는 대로 어떤 존재라도 될 수 있으며, 각기 개성이 다른 여러 명의 행위자로 행세할 수 있기 때문이다. 하지만 다중 자아의 경우에도 하나의 몸에서 분출되기 때문에 그 몸이 지닌 물리적이고 생물학적인 제약을 벗어나기 어렵다. 한 개체에서 분리된 여러 마음(다중 자아)은 하나의 몸에 거처하므로 공적으로는 한 개체이자 한 행위자로 간주된다. 즉 다른 사람들은 다중 자아를 한 개체(한 몸)에게서 드러나는 특별한 현상으로 간주하지 독립적인 자아로 간주하지 않는다. 그 결과 다중 자아의 행위와 책임 귀속은 다중 자아들이 거처하는 개별적 몸(개체)에게 귀속되며 그런 의미에서 그 개체가 책임 주체이자 인격체가 된다.<sup>161)</sup> 따라서 사이버 다중 자아의 경우도 사실상(다중적이지 않은) 사이버 자아의 인격적 지위와 다를 바 없다는 것을 알 수 있다. 사이버 공간 안에서만 본다면 사이버 자아는 각기 독립적 자아일 뿐이기 때문이다.

### Ⅲ. 성서적 인간 이해

과학과 기술이 발달한 이 시대에도 인간 자체의 본질은 바뀐 것이 아니다. 우리가 오늘의 이 시대를 진단하고 관심을 가지는 것도 그 중심에는 인간이 있기 때문이다. 기술의 발전은 인류에게 엄청난 영향력을 미쳤다. 전통적 가치관의 변화와 인간의 정체성에 대한 새로운 관점이 논의되고 있다. 하지만 그것은 인간 자체가 변화되었다고 하는 것이 아니라 인간에 대한 관점의 확장이라고 보아야 할 것이다. 하나님의 관심은 지금도 인간에 있다. 사이버 공간의 인간을 이해하기 위해서는 철학의 관점에서 인간 이해로 끝나서는 안 된다. 다시 성서로 돌아가 하나님께서 인간에 대하여 무엇이라고 말씀하시는지 이해해야 할 필요가 있다.

#### 1. 이원론적 인간관과 성서적 인간 이해

신학적 인간론에서 가장 먼저 부딪히는 것은 이원론 사상이다. 오늘날까지도 이원론적 인간 이해는 여전히 기독교의 인간 이해에 영향력을 행사한다(최인식, 1999:100). 이원론적 인간 이해는 영혼과 육체를 분리시킨다. 영혼과 육체를 계층적으로 파악하고 양자를 상호 의존적이지 아닌 상호 대립적으로 설정한다. 마침내 육체를 영혼에 의하여 극복되어야 할 어

161) 물론 정신 질환으로 치유의 대상인 다중 인격은 여기에서 제외한다.

편 것으로 보게 한다.

이러한 이원론적 인간론에 기초하게 될 때 영혼과 육체의 조화를 전제로 해야 하는 ‘인격’이라는 실재 이해가 흔들리게 된다. 육체가 무시된 영혼 차원에서 인간을 바라보게 되면 인격의 존엄성도 왜곡될 수밖에 없다. 성서에서 ‘육’은 영혼과 구분된 육체를 의미하지 않는다. 오히려 “약하고 죽게 되어 있고 유혹을 받고 죄를 범하는 전제로 본 인간”을 의미한다 (Jose Comblin, 1988:93). 이원론이 지배하는 문화 아래서는 무엇보다 육체가 철저히 소외될 수밖에 없다. 이것은 결국 정신과 육체 모두를 파괴시킨다. 어떤 의미에서 익명성의 가면에 숨어 잘 알지도 못하는 상대에게 인격적으로 모멸감과 상처를 주는 것도 그 근본에는 이러한 이원론적 생각이 있다고 볼 수 있다.

성서는 하나님이 물질적인 모든 것의 창조자이시며(시 89:11), 물질적인 존재를 선택한 것으로 묘사하고 있다. 우리는 몸이 고통을 느낄 때 그것이 몸이 느끼는 것 이상이라는 것을 알고 있다. 동시에 영혼이 상처를 입으면 몸도 그것을 느낀다. 우리의 삶은 전통적인 이원론의 생각보다 많은 몸과 영혼의 상호 접촉으로 채워져 있다. 성서는 영혼이 육신으로부터 분리된 실재로 파악하지 않는다. 육신성을 내포한 인간의 생명 자체로 보는 통합적 인간관을 보여 준다.

복음서의 많은 부분에서 예수님은 죄와 장애와 질병의 문제로 하나님의 안식에 동참하지 못하는 사람들에게 찾아가셨다. 자신이 이 세상에 오신 목적도 치유와 자유를 주고 은혜의 해가 왔음을 전파하기 위하여 오셨다고 하셨다(눅 4:18-19). 사이버 공간에서도 사이버 자아를 통하여 복음이 제시되고 그들이 그것을 듣게 될 때 상대 인격에 성령이 역사하실 수 있다. 예수님께서 세리와 죄인과 함께 하시는 것을 비난하는 바리새인들에게 예수님은 자신이 병을 고치기 위한 의원으로 왔다고 하셨다(막 2:17). 병자가 찾아오기를 바라는 의원이 아니라 병에 걸려 움직이지 못하는 병자를 살리려 찾아가시는 예수님의 모습을 보여 주셨다. 바리새인들은 세리와 죄인을 가까이하면 자신들이 부정하게 된다고 생각하고 그들을 멀리하였다. 하지만 예수님은 자신이 그들에게 감으로써 그들이 치료되고 깨끗하게 된다고 말씀하시고 실제로 그렇게 하셨다. 사이버 자아와의 만남도 마찬가지다. 사이버 공간에서 만나는 자아는 여러 가지 문제점을 내포한 자아일 수 있다. 인간의 죄성을 사이버 자아도 마찬가지로 가지고 있으므로 사이버 자아도 현실 세계의 인간과 동일한 죄와 장애와 병적 요소를 가지고 있다. 그리스도인은 예수 그리스도의 보내심을 받아 그들에게 복음을 나누어 주는 역할을 감당할 수 있어야 한다. 중요한 것은 내가 그리스도의 사랑과 순수한 복음을 가지고 상대방에게 신뢰를 주고 복음을 깨달아 회심에 이르게 할 수 있느냐 하는 것이다. 복음의 메시지를 들고 찾아가는 우리의 자세가 중요한 것이다. 사이버 공간에서도 우리는 복음을 전해야 하고 우리가 전할지라도 자라나게 역사하시는 분은 하나님이심을 기억해야 한다(고전 3:6).

## 2. 본래 자아의 확장으로서 사이버 자아

기독교는 영의 종교이면서 동시에 몸의 종교이다. 성서는 몸과 영혼을 불가분리적으로 상호 관련하여 전체적으로 다룬다. 몸과 영혼의 근본적 분리는 성서의 개념이라 할 수 없다. 인간은 언제나 ‘전체’로 나타난다. 영혼과 몸은 사람의 구성 요소로 분리되지 않는다(김

영한, 2007:223). 구약성서는 인간을 사람의 행위 속에서 생각하고 있으며 인간 존재를 사유나 의욕으로 제한하거나 사람의 행위를 영혼이나 뇌 속에 있다고 보지 않는다. 사람은 전적으로 몸과 영의 통일체로 다루어진다. 바울은 몸을 영과 분리하지 않고 너희 몸은 하나님의 성령이 거하시는 전(고전 3:16)이라고 하였다.

인격은 인간을 나타내는 분리될 수 없는 존재이지만 자아는 행위의 형태에 따라 다른 모습으로 나타날 수 있는 것이다. 따라서 원래 인간의 자아는 다양하게 나타날 수 있으며 시간에 따라 변화한다. 하지만 자아의 어떤 모습도 원래의 인격과 분리된 것이 아니라 불가분리의 관계를 가지고 서로 긴밀히 연관되어 있다. 때로 인간은 자신을 감추거나 다른 사람을 속이기 위하여 가면과 같은 다른 자아의 형태를 가장할 수도 있다. 또는 병적인 다중 자아의 증상을 가질 수도 있다. 하지만 그러한 때도 그 자아는 원래의 인격과 따로 분리된 존재가 아니다.

사이버 공간에서 나타나는 자아도 마찬가지다. 사이버 공간에서 자아는 다중적 형태가 두드러진다고 할 수 있다. 사이버 공간의 자아는 자신을 감추기가 쉽다는 장점 때문에 자아의 다중적 현상이 더 드러난다. 어떤 의미에서는 현실 세계에서는 이성과 체면 때문에 자제하던 죄악성을 가진 육체의 현상이 가감 없이 드러나는 것이라고도 볼 수 있다. 그러한 경우에도 그 자아도 원래의 인격과는 분리된 존재가 아니다. 사이버 공간의 자아는 현실 세계의 인격과 긴밀히 연결되어 있다.

맥루한은 인간이 만든 모든 매체(media)가 인간 감각의 확장이라고 보았다.<sup>162)</sup> 그에 의하면 네트워크를 통한 의사 전달은 의식의 확장인 것이다. 노영상은 멀티미디어가 음성, 영상, 문자, 데이터 등의 정보를 포괄하는 특징을 가진다고 하면서 이러한 멀티미디어가 인간의 감각 채널을 모두 동원하여 인간의 감각을 통전적으로 확장하는 데 성공하였다고 한다. 즉 멀티미디어의 기술은 인간의 감각 기관의 확장(extension)이라고 설명한다(노영상, 2000:72-80). 미디어를 통하여 인간의 몸과 감각 기관을 확장하는 것처럼, 현실 세계의 자아는 사이버 공간을 통하여 확장된 자아, 즉 다양한 사이버 자아의 형태로 활동하는 것이다. 사이버 공간에서 우리가 사이버 자아로서 다른 사이버 자아를 만날 때, 우리는 그 자아가 다중적인지 아닌지를 구분할 수는 없다. 하지만 구분할 수 없다고 하여 내가 만나는 자아가 본래 자아와 관련이 없는 것은 아니다. 지금 내가 만난 그 자아가 본래 자아의 대리자아라면, 우리는 내가 만나는 사이버 자아를 통하여 본래 자아가 변화될 수 있음에 관심을 가져야 한다. 사이버 공간에서도 선교의 사명을 감당해야 할 이유가 여기에 있는 것이다. 만일 내가 만나는 자아가 인격적으로 문제가 있는 상태임을 알게 되었다면 그런 자아야말로 좀 더 조심스럽게 그 상처를 치유해 주어야 할 대상임을 인식해야 한다.

#### IV. 사이버 공간의 인간과 구원

사이버 공간이 성서에 언급되지 않은 것이라 해서 무조건 비성서적으로 간주할 수 없다. 왜냐하면 성서에 언급되지 않았지만 기독교 세계관에 의해 인정받을 만한 개념 내지는 행

162) 맥루한은 인간이 만든 모든 도구를 매체라고 본다. Marshall McLuhan, 2011:57.



위는 얼마든지 있기 때문이다(김영한, 2007:246). 물론 성서에서 사이버 공간을 직접 지칭하며 서술한 부분은 없다. 하지만 인간의 삶이 현실 세계에서 사이버 공간으로 확장된 것이므로 하나님의 모든 창조와 통치하심 그리고 예수 그리스도의 진리와 성령의 사역도 사이버 공간으로 확장된다고 보아야 한다고 본다. 인간이 사이버 공간에서 삶을 영위한다면 성령계서도 사이버 공간에서 활동하신다고 볼 수 있다. 사이버 공간은 인간이 만든 것처럼 보이지만, 그 인간을 창조하신 분은 하나님이시다. 따라서 인간이 만들고 발견한 것들도 하나님의 창조의 일부분으로 보아야 할 것이다(김영한, 2007:247). 그러므로 사이버 공간은 하나님의 피조 세계에 들어오는 것이다. 사이버 공간이 전자 문명 속에서 새로이 개척된 공간이라면 그것도 창세기에서 받은 문화 명령에 따라 하나님의 뜻으로 다스려야 할 대상이다. 타락 이후에 인간이 만들어 내는 문명은 유용성과 위험성을 동시에 지니고 있다. 그것은 하나님의 사람에 의해 유용하게 다루어질 수 있는 반면에 악한 용도로 다루어질 수 있다. 따라서 우리는 사이버 공간이 하나님의 선한 목적에 의해 사용되도록 전략을 개발하고 노력해야 하며 이에 관한 선교적 탐구를 계속해야 한다.

### 1. 사이버 공간에서 죄성을 가진 인간

역사적인 상황 안에 존재하는 인간은 모두가 죄인으로 실존한다(롬 3:10). 이렇게 죄 가운데 있는 인간으로부터 출발함으로써 우리는 인간을 부르시고 예정하시는 하나님의 은총의 무한하심을 보다 명백하게 접할 수 있다. 사이버 공간의 자아가 몸의 참여가 없다고 하여 본성적인 죄와 관계없다고 할 수 없다. 관계성에서 볼 때 사이버 자아는 본래 자아와 긴밀히 연결되어 있으므로 본래 자아의 죄성은 사이버 자아에게도 그대로 적용된다. 사이버 공간에서는 자신의 신분을 드러내지 않음으로 말미암아 제어되지 않는 인간의 적나라한 본성이 표현되는 것을 볼 수 있다. 본래 자아가 하나님과 단절되었기 때문에 본래 자아의 확장인 사이버 자아도 역시 하나님과 깨진 관계로 존재할 수밖에 없는 것이다.

사이버 자아는 어떤 의미에서 인간의 이러한 죄성을 더 잘 드러낸다고 볼 수 있다. 왜냐하면 익명성 속에 자신의 몸과 체면을 감추고 있기 때문이다. 실제로 사람들은 사이버 공간에서 더 폭력성과 과격함을 보이는 경우가 많이 있다.

### 2. 실존 전체의 구원 필요성

구원을 정의함에 있어서 어떤 사람들은 기독교론과 구원론을 존재론적인 이원론으로 번역하여 우리 영혼의 구원만 중요하다고 주장한다. 따라서 그리스도는 우리의 이 세상에서 삶에 대해서는 아무런 작용을 하지 않고 오로지 하늘나라에서 우리 영혼만 구원하는 구원자라고 생각하거나 시간적 이원론으로 번역하여 그리스도는 이 세대와는 관계가 없고 오는 세대의 구원만을 확보하는 분이라고 이해한다. 그것은 구원에 대한 잘못된 이해이다. 예수 그리스도의 구원은 절대적 구원, 절대적 자유, 절대적 정의이다(김세운, 1997:143). 예수 그리스도가 가져오는 구원은 우리의 실존 전체에 대한 구원이다. 그것이 우리 육신과는 소용없고 영혼에만 소용 있는 구원이 아니다. 그것이 이 세상은 관계없고 내세에만 관계되는 구원도 아니다. 예수 그리스도의 구원은 우리 피조물을 다시 한 번 창조주 하나님께 접합시키

는 총체적인 구원으로서 이 구원은 그분의 재림 때 완성될 것이지만 지금 우리가 벌써 그 첫 열매를 누리고 있다.

그 첫 열매는 우리 실존 전체를 통하여 나타난다. 따라서 그것은 이 세상에서 보다 많은 정치적 자유의 형태로도 나타나야 하고 보다 큰 풍요로도 나타나야 한다. 예수 그리스도의 구원은 빈곤으로부터 해방으로도 나타나고 사회 정의와 평화로도 나타나고 육신의 건강으로도 나타난다. 예수 그리스도는 죄악과 죽음으로 통치하는 사단을 결정적으로 꺾고 의와 생명으로 다스리는 만유의 주가 되셔서 지금 우리에게 그분의 절대적 구원 곧 신적(神的)인 온전한 삶인 '영생'을 베푸신다. 그러나 사단은 아직도 굴복하지 않고 우리로 하여금 죄를 짓도록 하고 우리는 죽음으로 그 대가를 치르고 있다(롬 6:23). 그래서 우리는 아직도 사단의 죄악과 죽음의 통치에 노출되어 고난을 받고 있으며 예수 그리스도가 주시는 온전한 삶을 제대로 누리지 못하고 있다. 오직 믿음으로 그것을 부분적으로만 누리고 있을 따름이다(김세윤, 1997:145). 우리는 구원의 본래 의미를 누려야 한다. 그것은 우리의 육체로부터 분리된 우리의 영혼만의 구원이나 자아의 한 부분만이 아니라 사이버 자아를 포함한 우리의 실존 전체의 구원이다.

### 3. 사이버 공간의 구원자이신 예수 그리스도

하나님에 의해, 하나님으로부터 구원받는 사실은 기독교 신앙의 가장 큰 역설이자 아이러니이다(R. C. Sproul, 2003:50). 하나님은 예수 그리스도의 구속 사역을 통해 위대한 구원을 이루셨다. 그리스도의 구속 사역이야말로 구원 역사의 정점인 것이다. 현실 세계뿐만 아니라 사이버 공간에서조차도 하나님과 만나는 길은 예수 그리스도의 십자가의 길 외에는 없다. 예수님께서서는 자신이 길이요, 진리요, 생명이시며 아버지께로 가는 유일한 통로임을 선언하셨다(요 14:6).

2천 년 전에 예수님은 유대 문화 가운데 오셨지만 예수님께서 그의 제자들에게 그가 가르치신 모든 것을 가르쳐서 지키게 하라고 그 명령(마 28:20)은 시간과 공간을 넘어 오늘의 문화에 사는 우리에게도 동일하게 적용된다. 그리스도는 특수 문화인 유대 문화를 입고 오셨지만 세계적 보편성을 가지시며 초문화적으로 전 세계의 주님이시기 때문이다(현요한, 1995:417-19). 하나님은 모든 존재의 근원, 모든 이성적인 것의 근원이다. 이것이 그의 보편성의 근거이다. 선재하는 그리스도의 초월적 요소는 초문화적 세계적 요소이다. 그러므로 예수 그리스도는 사이버 공간에서도 그리스도가 되신다. 또한 예수님께서 우리에게 명하신 선교의 대위임령은 사이버 공간에서도 동일하게 적용되어야 한다.

하나님께서서는 우리 인간들에게 말씀을 전하실 때, 우리가 그의 눈높이 맞출 것을 기대하지 않으셨다. 오히려 자신을 우리의 눈높이에 맞추셨다. 예수 그리스도는 친히 육신을 입고 이 세상에 오셨다. 그의 커뮤니케이션 방법은 수신자 중심(receiver-centered)의 방법이었다(노영상, 2009: 255-57). 그는 수용자가 이해할 수 있는 말로, 수용자의 문화적 맥락에서 그의 계시를 전하셨다. 선교에 있어서 현장화의 주체는 선교사가 아니며 선교를 받는 대상이어야 한다. 복음을 전하는 입장에서 그들의 문화를 보는 것이 아니라, 복음을 받아들이는 자의 입장에서 그들의 문화를 보는 것이 중요하다. 복음이 유대인만을 위한 것이었다면 타문화권으로 복음 전파는 문제시되지 않았을 것이고 선교란 용어 자체도 필요하지 않

았을 것이다. 그러나 복음은 만민을 위한 하나님의 메시지이다(이광순·이용원, 1993:225). 사람들은 각기 다른 문화 속에서 살고 있다. 하나님께서는 그 각기 다른 문화를 가진 사람들에게 문화의 전적 변혁을 요구하지 않고 복음이 전해지기를 원하신다(Charles H. Kraft, 1963:486). 복음이 현장화하려면 단순히 어떤 문화에 뿌리를 내리기만 해서는 안 되고, 그 토양을 판단하여 바르게 그 현장에 심겨야 한다. 복음의 메시지는 영감으로 되었으나 그 표현 양식은 그렇지 않기 때문에 적어도 그 표현 양식은 현장화라는 과정을 거쳐야 하며, 또 그 문화적 토양도 정적인 것이 아니라 늘 새로운 것을 찾아나가는 것이기 때문에 개방적이고 미래 지향적 현장화가 실현되어야 한다(이광순·이용원, 1993:227).

#### 4. 사이버 공간에서 전도와 회심

선교는 죄로 인해 타락한 인간을 구원하시려는 삼위일체 하나님의 구원 계획을 실현하는 것이다(이광순, 2002:5). 이러한 구원은 예수 그리스도를 구주로 고백하고 믿는 것을 통해 이루어진다. 선교적 관점에서 회심은 삼위일체 하나님의 구원 계획의 실현인 예수 그리스도를 구세주로 영접하고 믿는 것에 핵심이 된다(이광순, 2002:5). 선교는 회심이라는 구체적인 결과를 통해서 완수되는 것이다. 회심은 그 사람으로 하여금 삶의 방향을 바꾸게 하며 새로운 세계관으로 살도록 결단하게 한다(한국일, 2002:51). 회심은 하나님께로 돌이키게 하는 것이다. 회심은 선교에서 필수적인 사항이며 선교 사역의 중심이다. 사도 바울은 그의 선교 정의를 인간 회심에 두고 “너희에게 복음을 전하는 것은 이 헛된 일을 버리고 살아 계신 하나님께로 돌아오라 함이라”(행 14:15) 하였다(이광순, 1987:577).

오늘날과 같은 복합 사회에 있어서 예수 그리스도를 구주로 믿는다는 것은 무엇을 의미하며 그를 믿기로 작정하고 ‘회심한다’는 것은 무엇을 전제로 한 것인가? 먼저 회심이란 하나님을 향한 인간적인 방향의 재정립으로 하나님과의 관계를 맺는 개인적인 전환점이라고 할 수 있다(박근원, 1983:61). 만일 우리가 회심을 살아 계신 인격적인 하나님께로 돌아가는 것이라는 사실을 받아들인다면, 그것은 하나님께서 이 세계 안에 세우신 믿음의 공동체 안에서 또 그것을 통해서만 가능하다. 회심의 결단은 이 교회 공동체를 통해서 그리고 그 안에서 하나님의 행위에 의해서만 가능한 것이다. 회심은 결코 스스로 선택하는 지적이고 개인주의적인 성격의 것이 될 수 없고, 영적이고 내면적인 성격의 것만일 수도 없다. 한 개인의 회심은 교회 공동체 내에서 역사하시는 성령에 의해서 확증되어야 하는 것이다(박근원, 1983:169). 그러므로 회심은 돌이키는 것으로 끝나는 것이 아니라 복음을 깊이 이해하고 자신의 삶을 변화시키는 영적인 성장과 성숙의 과정으로 나아가서 책임 있는 그리스도인이 되는 것까지를 포함한다(Paul G. Hiebert, 1987:149).

사이버 공간에서의 회심의 결단이 현실 세계에서의 그것과 다르다고 볼 수는 없다. 이 두 가지가 모두 한 인간의 구체적인 결단인 것이다. 따라서 사이버 공간에서의 회심이 정신적인 각성으로 끝나서는 안 된다. 돌아섬과 변화는 인격을 가진 온전한 인간의 회심이 되어야 한다. 사이버 공간에서 하나님을 발견하고 구원의 필요성을 느낀 자아는 현실 세계로 돌아와 자신의 온전한 모든 것을 하나님께 제물로 드릴 수 있어야 한다.

#### 5. 사이버 공간에서 선교의 특수성과 보편성

기독교는 흔히 보편주의에 기초하고 있다고 한다. 하나님이 구원은 인종과 지역, 민족과 성을 초월하여 세계 만민에게 차별 없이 주어진다. 그런 관점에서 본다면 기독교는 보편주의를 지향하고 있다. 그러나 다른 한편으로 기독교는 유일신 하나님을 믿으며, 예수 그리스도를 통해서만 구원에 이를 수 있다는 편협한 특수주의도 동시에 가지고 있다(이광순, 2000:69).

기독교 선교는 경계를 넘어서는 것이라는 의미에서 보편성에 기초한다. 선교는 인종적 민족적 경계, 문화적 언어적 경계, 지리적 경계, 정치적 사회적 경계를 넘어가는 것이다(이광순, 1993:474-78). 따라서 그러한 경계를 초월하는 것 자체가 보편주의에 입각하고 있으며, 특수주의의 한계와 틀을 벗어나는 것이다. 그러나 동시에 기독교 선교는 예수 그리스도의 복음이라는 특정의 신앙을 전파한다. 특히 기독교적 복음은 기독교 이외에는 구원이 없다는 배타적인 교리를 전파한다. 그런 의미에서 기독교 선교는 특수주의의 성격을 띤다. 교와 기독교 선교는 그러한 진보 과정을 거쳐서 보편주의와 보편성을 얻게 되었다.

기독교 선교는 오직 예수 그리스도라는 특수성과 누구든지 예수 그리스도를 구주로 믿는 모든 사람에게 구원이 주어진다는 보편성의 양 측면의 요구에 부응하는 것이다. 바꾸어 말하면 기독교 선교는 기독교의 특수성을 보편 대상 곧 보편 세계에 적용하는 것이다. 따라서 기독교와 기독교 선교는 특수성 속에서 보편성을, 보편성 속에서 특수성을 추구하며 특수주의를 보편주의화하고 보편주의를 특수주의화 함으로써 기독교적인 보편 세계를 전설하고 확장해 가고 있다. 또한 기독교는 유대 민족의 민족 종교적인 규정성을 벗어났으며 유대인만이 아니라 모든 이방인 곧 세계 만민에게 구원을 베푸는 보편주의로 나아갔다. 이러한 역사를 되돌아볼 때 기독교와 기독교 선교는 보편성-특수성과 보편주의-특수주의의 상호 교차 및 침투 과정을 거쳐서 특수성에서 보편성으로 그리고 특수주의에서 보편주의로 발전해 왔다고 할 수 있다.

사이버 공간은 시간과 공간의 제약을 넘어서지만, 어떤 의미에서 인종과 민족, 문화와 사회적 경계의 문제는 더 첨예하게 나타난다. 복음이 사이버 공간에서도 모든 민족과 문화에 전파되기 위하여서는 보편성을 가지고 나아가야 할 것이다. 사이버 공간의 공동체에 들어오는 모든 세대와 모든 민족에게 예수 그리스도가 전해질 수 있어야 한다. 동시에 예수 그리스도만이 구원의 유일한 길임을 선언해야 한다. 사실 사이버 공간이야말로 눈에 보이지 않지만 모든 종교가 다양한 방법으로 자신들을 전하는 선교의 현장이다. 불교나 이슬람과 같은 다른 종교도 교단 차원의 지원을 바탕으로 인터넷을 통한 홍보와 선교에 적극적으로 나서고 있다. 사이버 공간에서 예수 그리스도만이 진리임을 선포함과 동시에 타종교의 인터넷 사이트를 통한 왕성한 포교 활동과 이단, 사이버 종파의 기독교에 대한 심각한 도전에 대해서 기독교는 진지하게 대응해야 할 필요가 있다. 이미 인터넷을 통해 세계적으로 그 활동 영역을 삼고 사탄의 도구로 활용하고 있는 상황을 기독교회는 간과해서는 안 되는 수위와 있다.

## 6. 사이버 공간을 선교의 장으로 적극 활용

교회는 모든 족속에게 복음을 전하라는 임무에 순종해야 한다. 사람들은 자기가 사용하는

어떤 물건에 문제가 생겼을 때, 과거에는 그 물건을 만든 회사에 전화를 해야 했지만 인터넷을 자유롭게 사용하는 사람들은 그 회사의 FAQs 사이트에 접근한다. 거기에는 이미 자신과 동일한 문제를 가진 사람들이 남겨 놓은 문제와 그 해답들을 발견할 수 있다. 교회는 사람들이 복음에 대해서 무엇인가를 묻고자 할 때, 이미 많은 사람들이 물었던 동일한 주제에 대하여 대답할 수 있는 공간을 만들어 둘 수 있다. 국제 CCC 본부가 사영리를 각 나라의 언어로 번역하여 제공하는 것처럼 모든 방언으로 그 대답을 만들어 둘 수 있다. 사람들은 검색 엔진이나 주변의 도움을 받아 이런 사이트에 접속하여 자기가 필요한 것을 얻게 될 것이다. 그리고 더 많은 것을 알고싶어 하는 사람들을 위하여 지역의 교회 지도자나 선교사에게 연결해 주고 그들을 교회로 인도하게 할 수 있다. 여러 가지 언어로 번역된 성서 사이트는 성서를 살 돈이 있어도 성서를 구할 수 없는 지역에 사는 사람들에게 그들의 언어로 된 성서를 제공할 수 있다.

사이버 공간은 하나님께서 21세기를 사는 기독교인에게 주신 나눔과 봉사, 선교를 위한 공동체의 공간이다. 나아가 다양함을 인정하는 가운데 이해와 일치와 대화를 위한 교류의 공간이다. 우리가 마음을 열고 하나님께서 우리에게 주신 문명과 지식을 바라보면 하나님께서 이것들을 통하여 무엇을 하기를 원하시는가를 발견할 수 있다. 복음은 매체의 발전과 더불어 그 매체를 적절히 선교의 도구로 사용하였다. 신약의 시대에는 설교와 편지 그리고 필사된 양피지와 파피루스가 복음의 전달과 선교의 도구로 사용되었다. 1445년 구텐베르그에 의해 활판 인쇄술이 발명된 이후로는 인쇄물에 의해 복음이 전하여졌으며 오늘날과 같은 정보화 시대에서는 컴퓨터로 대변되는 멀티미디어와 인터넷에 의한 사이버 공간을 통하여 복음이 전파되어야 한다.

물론 사이버 공간에서 만남도 장점과 함께 단점이 있다. 하지만 그것들을 냉정히 분석해 보면 그것을 사람이 어떻게 사용하는가 하는 문제이지 도구의 문제는 아닌 것이다. 도구는 선과 악이 없으며 그것을 사용하는 사람에 따라 달라지는 것이다. 인터넷도 마찬가지이다. 인터넷이 가지고 있는 여러 가지 장점에도 불구하고 인터넷 중독, 인터넷 게임의 폐해 등 여러 가지 부정적인 요소가 많이 있다. 어떤 의미에서 이제는 교회가 이런 것들에 대하여 올바른 기준을 제시하고 사람들이 이러한 문제로부터 자신을 방어할 수 있도록 해 주어야 한다. 현대인에게 있어 사이버 공간은 단순한 선택의 문제가 아니다. 특별히 젊은 세대에게 있어서는 더욱 그러하다.

## V. 결론: 사이버 공간은 새로운 선교 현장

선교를 주도하시는 분은 성령이시다. 성령께서는 베드로를 고넬료의 집으로 보내셨다(행 10:19-20). 그리고 베드로와 함께 온 할례 받은 신자들에게 고넬료의 집 사람들에게도 동일한 성령이 임하심을 보여 주셨다. 이를 통하여 성령께서는 모든 나라에서 하나님을 경외하는 사람들을 부르시는 분이라는 것을 알게 하셨다(행 10:35). 성령께서는 오늘도 우리를 선교의 현장으로 보내신다. 사이버 공간이 현실의 생활이 된 사람들에게 이곳은 우리의 선교 현장이다. 인터넷과 사이버 공간에도 문제는 있다. 대표적으로 인터넷 중독, 사이버 포르노 등과 같은 문제는 과거에는 생각할 수도 없던 문제였다. 그렇다고 사이버 공간에 발을

끊고 살 수 있는 시대가 지났다. 오히려 사이버 공간으로 인한 문제까지도 선교의 차원에서 해법을 모색해 보아야 할 것이다. 성령은 오늘도 우리를 사이버 공간으로 보내시며, 사이버 공간에서 살고 있는 사람들에게 그리스도를 알게 하시고 구원의 빛을 보내시며 선교를 주도하신다.

요나서의 이야기는 선교의 주체가 누구인지 명확하게 드러난다. 요나는 니느웨에 가서 하나님을 말씀을 전해야겠다는 생각을 가져 본 적이 없다. 심지어는 하나님께서 니느웨로 가라고 명령하심에도 불구하고 다시스로 도피하려고 하였다(욘 1:3). 하나님께서는 폭풍우와 물고기를 사용하시기까지 하시면서 요나를 다시 니느웨로 보내신다. 여기에서 우리는 선교와 관련된 중요한 교훈을 얻을 수 있다. 이광순은 이를 다음과 같은 두 가지로 요약하였다(이광순, 2000:101-09). 첫째, 하나님의 구원 역사인 선교는 이스라엘 백성이라는 선택된 대상에게만 국한된 것이 아니라 진정으로 회개하는 모든 인간에게 열려 있다. 둘째, 선택하시고(choosing) 부르시고(calling) 보내시는(sending) 분은 하나님이라는 것이다. 요나는 자발적으로 선교사가 되겠다고 헌신하지 않았다. 오히려 하나님의 선택에 불만을 품고 거역했지만 하나님께서는 끝까지 요나를 강제하셔서 선교사로 보내셨다. 여기에서 선교사는 선교사 개인의 의지와는 상관없이 어디까지나 하나님께서 택하시고 사명을 부여하시는 것이라는 점을 분명히 밝혀 주고 있다.

어떤 의미에서 사이버 공간에 오늘의 니느웨가 있다고 본다. 그곳에는 다른 종교를 가진 사람들뿐만 아니라 기독교에 대한 수많은 안티 그룹도 존재한다. 익명성이라는 방패막이 뒤에서 그들은 여론을 주도하며 현실의 교회를 공격한다. 하나님께서 그들에게까지도 가서 복음을 전하라고 말씀하시면 우리는 어떻게 해야 할 것인가? 요나처럼 가지 않겠다고 고집을 부리는 고집쟁이로 남을 것인가? 하나님께서는 자신의 선한 목적에 대하여는 자신의 의지를 굽히지 않는, 어떤 의미에서는 우리보다 더 고집이 세신 분이 아닐까? 이왕에 부르심에 순종하여 가야 한다면 충분히 준비하고 연구하여 사이버 공간에서도 제대로 복음을 전하는 자가 되어야 할 것이다.

## 참고 문헌

- 김선희 (2004). 『사이버시대의 인격과 몸』. 서울: 아카넷 대우학술총서.  
 김세운 (1997). 『구원이란 무엇인가?』. 서울: 도서출판 제자.  
 김영한 (2007). 『21c 문화변혁과 개혁신앙』. 서울: 예영커뮤니케이션.  
 김종길·김문조 (2006). 『디지털 한국 사회의 이해』. 서울: 집문당.  
 노영상 (2000). 『기독교와 미래사회』. 서울: 대한기독교서회.  
 사이버문화연구소 (2001). 『Cyber is ... 네트에서 문화 읽기』. 서울: 역사넷.  
 심상태 (1989). 『인간: 신학적 인간학 입문』. 서울: 서광사.  
 이광순·이용원 (1993). 『선교학개론』. 서울: 한국장로교출판사.  
 이광순 (2000). 『선교의 특수성과 보편성』. 서울: 미션아카데미.  
 이광순 (1993). “선교와 문화의 관계 분석,” 『교회와 신학』 제25집. 서울: 장로회신학대학교.  
 이종성 (200). 『(春溪) 李鍾聲 著作 全集: 조직신학대계 신학적 인간학』 v.2. 서울: 한국기독교학술원.  
 이홍찬 (2008). 『개혁주의 구원론』. 서울: 한국학술정보.  
 Comblin, Jose. *Antropologia Crista*, 김수복 역 (1988). 『그리스도교 인간학』. 왜관: 분도출판사.  
 Drozdek, Adam. *Moral Dimension of Man in the Age of Computers*. 추병완, 류지현 역 (1998). 『컴

- 퓨터 시대의 인간』. 서울: 백의.
- Gushee, David P. *Only Human: Christian Reflections on the Journey Toward Wholeness*. 서원교 역 (2008). 『인간적인 그리고 인간적인: 성경은 인간에 대해 무엇이라 말하는가?』. 서울: 살림.
- Kraft, Charles H. "Christian Conversion or Cultural Conversion," *Cultural Anthropology*, vol.10, No.4, 1963.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media The Extensions of Man*. 김상호 역 (2011), 『미디어의 이해\_인간의 확장』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Meyrowitz, J. *No sense of place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press, (1985).
- Sproul, R.C. *Saved from What?*, 조계광 역. (2003) 『구원의 의미』. 서울: 생명의 말씀사.
- 신광은 (2004). "사이버스페이스에서의 인식 문제에 대한 기독교적 고찰". 『사이버시대에 대한 기독교적 조망』 제21회 기독교학문학회.
- 여명숙 (1998). "사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축". 박사학위 논문, 이화여자대학교.
- 이성식 (2008). "사이버 공간에서의 자아와 청소년 비행". 『형사정책연구』 제19권 제3호 통권 제75호. 서울: 형사정책연구원.
- 최인식 (1999. 7). "가상현실에 대한 신학적 이해". 『교회와 신앙』 통권 68호.
- 현요한 (1995). "그리스도의 문화". 『교회와 신학』. 서울: 장로회신학대학교.
- 한국일 (2006). "통전적 선교 관점에서 본 종교이해와 대화의 원리". 『복음과 선교』. 서울: 미션아카데미.
- 한글학회 (1992). 『우리말 큰사전』. 서울: 어문각.
- 한국철학사상연구회편 (1992). 『철학대사전』. 서울: 도서출판 동녘.