

강신욱 (진리와 증거연구소 소장)

논문요약:

새로운 미디어를 통한 전도

현재 우리는 IT 혁명 시대에 살고 있다고 한다. 기독교는 처음 시작할 때부터 혁신적 기술을 전도에 잘 사용해 온 것으로 유명하다. 그리고 현재 IT 기술 혁명의 시대를 맞이하여 1인 미디어 등과 같은 방식을 통해 선교에 힘쓰는 여러 사례들을 볼 수도 있다. 그런 경우들을 살펴보며 어떻게 현 기술문화를 선교에 사용할지 살펴본다.

키워드: IT 혁명, 선교전략, 1인 미디어, 게임

**Kang, Shinwook (Truth & Evidence Institute)**

**ABSTRACT:**

**Mission through New Media.**

We live in IT revolutionary age. Christianity was good at using new technologies from the beginning. In actuality, some ministers currently use new technologies such as 1 person media for their mission. We will think about how to use those new technologies environment for evangelization.

**Keywords : IT Revolution, Mission Strategy, 1 Person Media, Apologetics, Game.**

# 새로운 미디어를 통한 전도

## 목차

### I. 서론

### II 본론

1. 선교에 신 기술 사용의 전례
2. IT 혁명 시대의 자화상
3. 전도에 새 미디어 사용의 사례들

(1) [apologeticscanada.com](http://apologeticscanada.com)

(2) [oneminuteapologist.com](http://oneminuteapologist.com)

(3) 게임을 소통도구로 사용하기

### III 결론

<참고문헌>

## I. 서론

IT 혁명 시대를 맞아 새로운 기술들을 등장으로 과거에는 일반인이 접근하기 어려웠던 기술에의 접근도가 급격히 높아졌다. 한 예로 거대 방송국을 통해서나 제작 가능했던 영상을 1인이 제작해 방송하는 1인 미디어가 나오기도 하고, 거대 게임회사나 제작 가능했던 게임을 1인 또는 소수가 제작하기도 한다. 이런 새로운 기술, 새로운 미디어를 적용해 전도하는 사역자들의 사례를 살펴보면 새로운 전도 커뮤니케이션의 가능성을 살펴보자.

## II 본론

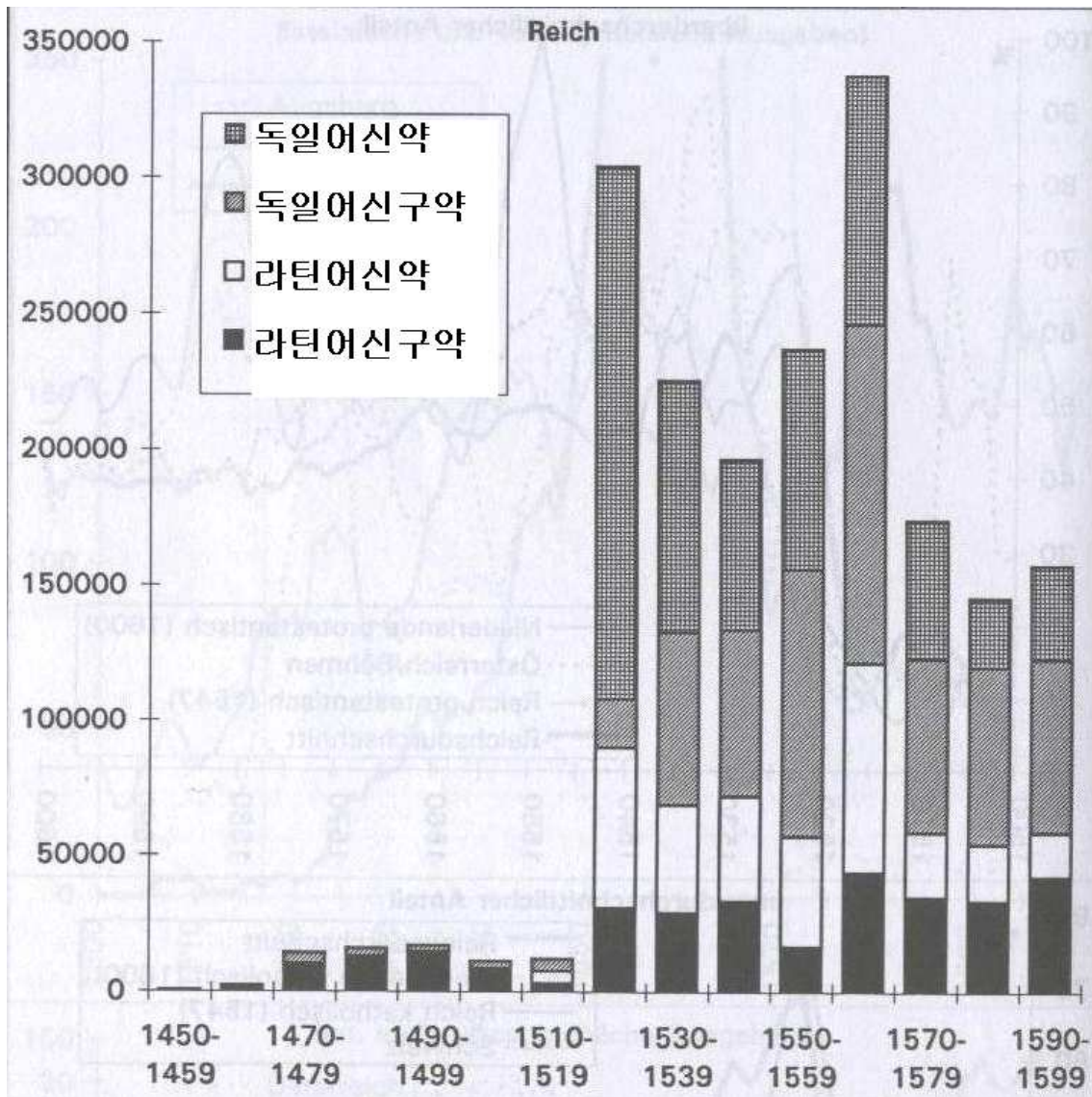
### 1. 선교에 신 기술 사용의 전례

Christian Vendendorpe는 어떻게 고대 기독교가 복음서 전파를 위해 새로운 기술이라 할 수 있는 코덱스를 사용하였는지를 구술한다. 즉, 기원전 3000년전부터 사용되어온 파피루스 종이는 3000년 동안 훌륭한 책의 재료로 사용되어왔다 하지만 그것은 두루마리의 형태로 말려 있어서 부피가 컸고, 책의 첫줄부터 끝 줄까지 직선적으로 계속 읽을 수밖에 없었다. 하지만 기원전 몇십년전부터 고대 로마에 새로운 책의 형태가 나오는데 그것이 코덱스이다. 그것은 당시로서는 매우 새로운 기술이었는데 두루마리보다 작았고 접을 수 있어 페이지를 가질 수 있었다. 또 경제적이었는데 왜냐하면 필경사들이 양면에 적을 수 있었고 표면을 긁고 다시 적을 수도 있었기 때문이다. 기독교는 특히 복음서 전파를 위해 코덱스를 적극 활용한다. (Christian Vendendorpe, 2013:51-53).

Debray는 이 혁신적 기술을 고대 기독교가 사용한 것에 대해 이렇게 말한다. “그리스도교는 기술 산물을 통해 고대 세계에 충격을 주게 되는데, 이는 천년 후에 인쇄술이 이번에는 그리스도교에 대해 주게 되는 충격과 같은 것이다. 즉, 그것은 가벼운 것, 휴대하기 쉬운 것을 통한 충격이다.” (Debray, 1991: 132) Debray가 암시하듯 기독교가 두 번째로 커뮤니케이션 기술의 혁신을 적극 활용한 경우는 구텐베르크로 대표되는 근대 인쇄술이다.

16세기 종교개혁이 인쇄술이라는 신기술을 적극적으로 사용했음은 모두가 아는 사실이다. 빅토르 위고는 자신의 소설 ‘파리의 노트르담’에서 “인쇄술 이전이라면 종교개혁은 교회 분리에 불과했을 것인데, 인쇄술은 그것을 혁명으로 만든다...그것이 숙명이든 하느님의 섭리든 간에, 구텐베르크는 루터의 선구자이다”라고 밝히고 있다 (Victor Hugo, 2005:348). 그리고 1517년 종교 개혁을 기점으로 독일에서는 대량의 저렴한 성경 인쇄/배포가 급격히 증가하는데 그것은 바른 신앙이 어떻게 복음전파에 신기술 활용을 촉진하는지를 보여 준다 (표1 참조)

그리고 20세기 들어 새로운 기술혁신이 일어나는데 그것이 전자매체의 등장이다. 라디오, 텔레비전 같은 새로운 커뮤니케이션 도구를 사용하게 되었는데 여러 기독교 방송국 등을 통해 알 수 있듯이 그것들은 모두 선교의 도구로 쓰여진다. 그리고 21세기 들어 과거 파피루스의 시대에서 코덱스의 시대로 발전하는 경향을 보이게 되는데 바로 IT 산업의 발전으로 전자매체 제작의 비용이 대폭 절감되고 개인들의 더 작고 가벼운 콘텐츠 제작이 가능해진 것이다.



<표 1> 독일의 성경인쇄 (최경은, 2012: 258)

## 2. IT 혁명 시대의 자화상

IT 기술 혁명 시대를 맞이하여 과거에는 개인이나 소수의 사람이 적은 비용으로 꿈도 꿀 수 없었던 콘텐츠 제작이 가능해졌다. 그 중 두 가지 예를 든다면 바로 1인 미디어 제작이 가능해지고, 또 1인 또는 소수의 그룹이 게임을 제작할 수 있게 된 것이다. 먼저 1인 미디어의 발전 상황을 보자. 한국경제신문에 따르면 그것의 급격한 발전은 스마트폰의 대중 보급으로 인한 것이다. 또 시장 조사업체 이마케터에 따르면 글로벌 동영상 광고시장은 지난해 58억달러 규모로 2013년 대비 52% 성장했고, 올해는 작년보다 34% 늘었다고 한다. 마크 저커버그 페이스북 최고 경영자는 “사람들의 소통 방식이 문자, 사진에서 동영상으로 급격하게 바뀌고 있다고 말했다.” 그래서 국내외에서 개인 방송 서비스가 쏟아져 나오고 있다고 신문은 전한다.

## 올해 선보인 글로벌 실시간 방송 서비스

① 업체 ② 서비스명 ③ 출시일 ④ 특징

				
① 미어캣	트위터	페이스북	네이버	판도라TV
② 미어캣	페리스크루프	페이스북 멘션	브이(V)	플럽
③ 2월	3월	8월	7월	8월
④ 누구나 참여하는 개인방송. 실시간 채팅 기능 등 지원	트위터 앱 등을 통해 활발히 공유	유명인사와 팬들의 소통 지원. 다시보기 가능	K팝스타 등을 중심으로 한 방송 플랫폼	일반인용 방송 플랫폼. 페이스북 '좋아요'와 비슷한 '별' 기능 제공

<표 2>

(<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=2015081230631>, 한국경제신문, 2015. 8. 12. “1인 미디어 시대...너도나도 앱방송”)

또 비슷한 IT 기술의 발달로 가능하게 된 것이 1인 게임 제작이다. 구글에서 “1인 게임 제작” 이라고 검색어를 치면 무려 약 5,360,000개의 검색 결과가 나온다. (2015. 10. 14. 오전 9:10 검색) 과거에는 대형 게임회사들이나 제작이 가능했던 pc게임시대에서, 이제 스마트폰용 게임 시대에 들어 개인 또는 소그룹의 인원이 만들 수 있게 된 것이다. 모두 스마트폰의 성능이 과거의 pc만큼 획기적으로 발전했기 때문에 가능해졌다. 이와 맥을 같이 하는 것이 게임 엔진의 가격이다. 과거에는 게임을 만들 때 쓰는 게임엔진이 10억원 이상이 되며 언리얼 엔진, 크라이 엔진이 경쟁했지만, 지금은 모두 무료로 공개한 것을 보게 된다. 대형회사뿐 아니라 개인도 제작 가능하게 된 것이 주 원인이다.

(<http://game.mk.co.kr/news/articleView.html?idxno=201500208079>, MK게임진, 2015. 3. 14. “게임 엔진들 잇단 무료화...제작 환경 파편화가 주원인”) 이런 기술 환경을 선교 사역에 활용하는 사례들을 살펴보자.

### 3. 전도에 새 미디어 사용의 사례들

#### (1) apologeticscanada.com

Andy Steiger는 이 사이트를 운영하며 3-5분 정도의 짤막한 선교용 드라마를 만들어 유튜브에 올린다. 그 중 한 예를 보면 The Thinking Series 로 5편의 드라마를 만들었는데 1. What is the Meaning of Life? 2. Does God Exist? 3. Do All Religions Lead

to God? 4. Why Is There Evil? 5. Is There Life After Death? 가 그것이다. 모두 1-2 명의 배우만이 등장하는 소규모 드라마이다. 여러 신학교, 선교단체, 교회의 지원을 받으며 협력하여 이 사역을 하고 있으며 여러 conference, online 강좌 등을 하며 활발히 활동하고 있다.

## (2) oneminuteapologist.com

Bobby Conway 개인이 운영하는 1인 미디어로 3-5분 정도의 영상을 찍어 유튜브에 올린다. 각계 각층의 전문가들을 인터뷰하기도 하고 기독교에 대한 의문 질문점등을 빠르게 대답하는 형식이다. 전통적인 변증적인 방식을 채택하여 신 존재에 대한 논리적 증명, 동성애에 대한 기독교 공격에 대한 방어적 답변, 타종교에 대한 기독교의 설명 등 여러 뜨거운 이슈들을 주제별로 나누어 각 방송 별로 방영해 올린다. 2015. 10. 14일 현재 구독자 수는 24,615명이다.

## (3) 게임을 소통도로 사용하기

사회적 메시지를 던지기 위한 스마트폰 게임 앱들이 있다. 환경문제를 위한 “트리 플래닛3”, 기부를 위한 “기부천사냥군”, 어린이 안전교육을 위한 “Dumb Ways to Die 2”. 그러나 아직까지 전도를 위한 게임은 없는 형편이다. 하지만 충분히 만들 수 있는 환경과 여건이 마련되어 있다고 말할 수 있다. 현재 저자는 그러한 게임을 만드는 중이며 완성되면 그때에 다시 논문에 발표할 계획 중이다.

## III 결론

기독교는 처음 탄생할 때부터 코덱스와 같은 혁신 기술을 복음 전파에 사용하는데 지체하지 않았다. 그것은 기독교 자체가 가진 메시지와도 관련이 있을 것이다. 기독교는 과거가 아닌 미래를 바라보는 종교이다. 소망과 비전을 강조하며 옛것을 잊고 앞의 것을 향해 달려가는 종교이다. 나이가 많은 것이 문제가 되지 않는다. 모세는 80에, 아브라함은 75세에 새로운 인생의 방식을 시작했다고 설파한다. 그래서 기독교 신앙은 더 좋은 새로운 기술의 사용을 태생적으로 적극 활용하는 것을 마다할 수가 없다. 지금은 IT 기술 혁명 시대라고 한다. 새로운 기술 환경을 복음 전파에 잘 적용할 수 있도록 우리 모두가 지혜를 모아야 할 때인 것이다.

## <참고문헌>

Debray, R. (1991). *Cours de Mediologie Generale*. Paris: Gallimard.

Hugo, Victor (1831). *Notre-Dame de Paris*. 정기수 역 (2005). 『파리의 노트르담 1』. 서울: 민음사.

Vandendorpe, Christian. (1999). *Du Papyrus a L'Hypertexte*. 박정준 역 (2013). 『과피루스에서 하이퍼텍스트로』. 서울: 연세대학교 대학출판문화원.

최경은 (2012.9). “종교 개혁이 서적 인쇄에 미친 영향.” 『독일언어문학』 (57). 239-264.

<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=2015081230631>, (한국경제신문, 2015. 8. 12. “1인 미디어 시대...너도나도 앱방송,” 검색일 2015년 10월 14일)

<http://game.mk.co.kr/news/articleView.html?idxno=201500208079>, (MK게임진, 2015. 3. 14. “게임 엔진들 잇단 무료화...제작 환경 파편화가 주원인,” 검색일 2015년 10월 14일)

apologeticscanada.com (검색일 2015년 10월 14일)

oneminuteapologist.com (검색일 2015년 10월 14일)