

## 「새로운 미디어를 통한 전도」에 대한 논평

금빛내림 (서경대)

발표자의 글은 우리로 하여금 현재의 기술을 활용한 전도(선교)에 관해 다시 생각해 보는 계기를 제공하고 있다. 이에 논평자는 이 글에 대한 간단한 제언과 질문을 다음과 같이 덧붙이고자 한다.

### 가. 내용적인 면에서

1. 발표자는 역사 속에서 신기술이 선교에 사용된 사례로서 코덱스, 인쇄술, 전자매체(라디오, tv)를 들고, 이어서 디지털 정보기술을 활용한 외국의 사례로서 캐나다의 변증캐나다닷컴(apologeticscanada.com)과 미국의 1분변증자닷컴(oneminuteapologist.com)을 대표적으로 거론하고 있다.

그런데, 이미 국내의 많은 기독교 교회, 단체, 출판사, 방송사 들도 유사한 방식으로 기존의 전통적인 매체(신문, 잡지, 서적, 방송 등) 이외에도 새로운 매체인 인터넷을 적극 이용하여 기독교 메시지를 전달하고 있지 않은가? 발표자가 거론한 디지털 매체를 활용한 외국의 사례와 전혀 언급하지 않은 국내의 상황에서 어떠한 변별성이 있는지 궁금하다.

2. 발표자는 3의 (3) “게임을 소통도구로 이용하기”에서 “아직까지 전도를 위한 게임은 없는 형편이다. 하지만 충분히 만들 수 있는 환경과 여건이 마련되어 있다고 말할 수 있다.”고 말하면서 IT 시대에 대표적인 활용으로서 1인 미디어, 그 중 1인 게임 제작에 초점을 맞추고 있는데, 여러 채널 중 게임을 통한 기독교에 대한 접근 활용도를 높이려는 것 또한 의미 있는 일이라고는 생각하나 굳이 게임을 통해 더욱 얻을 수 있는, 기대되는 효과는 무엇인지가 글에서는 분명치 않다. 차라리 1인 미디어로서 대표적인 SNS를 활용한(SNS를 통한 게임을 포함하여) 전도에 초점을 맞추는 것이 더 효과가 있지 않을까 하는 생각이 든다.

1인 미디어든 1인 게임 제작이든 기존의 디지털 웹사이트이든 만든 이후의 홍보와 사용자의 접근 활용도를 개선하는 것이 더 중요하다고 보는데 이에 대한 방안은 무엇인가?

3. 발표자는 종교개혁과 인쇄술의 관계를 언급하면서 “1517년 종교 개혁을 기점으로 독일에서는 대량의 저렴한 성경 인쇄/배포가 급격히 증가하는데 그것은 바른 신앙이 어떻게 복음 전파에 신기술 활용을 촉진하는지를 보여 준다”고 하였다. 그런데, 신기술 활용은 비단 복음주의 권역의 일만은 아닌 것이 현실이다.

또 다른 “바른 신앙”을 표방하는 이단 및 사이비 종교도 신기술의 디지털 매체를 활용하고 있는데, 이는 우리로 하여금 발표자의 제목을 빌어, “새로운 미디어를 통한 ‘이단’의 전도”라는 역설에 대해서도 많은 것을 생각하게 한다. 기존의 그리스도인들뿐만 아니라 전도의 대상인 일반인들로서는 이러한 매체를 처음 접할 때 구분하기가 쉽지 않은 것이 사실이다. 모두 함께 고민할 문제이긴 하지만 이에 대한 발표자의 생각이 궁금하다.

아울러 신기술의 새로운 매체를 활용하는 전도는 기존의 그리스도인들을 대상으로 하느냐 복음을 접하지 못한 비그리스도인들을 대상으로 하느냐에 따라서도 그 매체의 성격 및 전략, 전술이 달라져야 할 것이다.

#### 나. 형식적인 면에서

1. 신문 또는 잡지의 기고문 성격일 때는 각주가 없거나 인용 출처를 본문의 괄호 안에 넣는 것도 무방하겠으나 일반적인 학술논문의 형식에 따라 본문의 서지 표기는 각주에 넣어 주는 것이 좋을 듯하다.

2. 기본적으로 한국어 독자를 위한 글이므로 본문 중에 나오는 외국어 인명 또는 제목은 (물론 예외적으로 어쩔 수 없는 경우도 있겠지만 가능한 한) 먼저 한글로 표기하고 그 다음 필요하면 괄호( ) 안에 원어명을 표기하는 것이 바람직하다고 여긴다.

3. 본문에서 “IT”와 함께 언급된 어구들을 보니 “IT 혁명 시대”, “IT 기술 혁명 시대”, “IT 기술”, “IT 산업” 등과 같은 것들이 있는데 이중 “IT 기술 혁명”은 번역하면 “정보 기술 기술 혁명”과 같은 동어 반복의 표현이므로 그냥 “IT 혁명” 또는 “정보 기술 혁명”으로 표기해 주는 것이 나을 듯싶다.