

# 메타버스 시대의 기독교 공연 예술: 4D 가상현실 아바타(Avatar) 선교의 가능성 고찰

이준봉 서울신학대학원 목회학 석사과정

## 요약

코로나19 이후로 사회 전반의 네트워크 형태는 오프라인에서 온라인으로 이동하였다. 변화된 온라인 사회에 대두되는 대표적인 기술은 바로 메타버스(Metaverse)다. 메타버스는 기존의 2D라는 평면적 온라인 상호작용의 한계를 극복하여, 현실의 세계를 모방·초월한 3차원적 시공간이 가능한 현실을 상징적으로 드러내는 세계라고 할 수 있다. 이로 인하여 현대의 다양한 산업 영역에서 메타버스는 적극적으로 활용되고 있다. 공연 예술 분야도 예외는 아니었는데, K-POP 콘서트나 클래식 음악회, 뮤지컬, 연극, 무용 등과 같은 행사가 메타버스상에서 개최된 바 있다. 기독교계에서도 점차 메타버스 기술을 활용한 사역이 소개·도입되는 중이지만, 아직 기독교 문화 예술의 분야에서 관련 연구나 시도가 활발하게 수행되고 있지는 않다. 따라서 본 논문은 메타버스 시대에 적합한 기독교 공연 예술의 잠재성을 모색할 것이며, 현재 상용화된 3D의 차원을 넘어서 4D 기술의 장(場)을 구축해야 할 필요성을 논하려고 한다. 나아가, 메타버스 사회의 주요 행위자라고 일컬을 수 있는 아바타(Avatar)를 상호적 매개로 활용하여 향후 기독교 선교의 가능성을 고찰해보고자 한다.

주제어: 메타버스(Metaverse), 기독교 예술, 공연 예술, 가상현실, 아바타(Avatar)

## I. 들어가는 말

바야흐로 4차산업혁명의 시대라고 한다. 이미 가속화된 기술사회의 현실을 코로나19는 더욱 앞당겼다. 언젠간 온라인과 가상세계(Virtual reality)가 현실화될 것이라고 막연하게 상상했던 일들이 이제 여기저기에서 시도되고 있다. 오프라인에서의 사회가 온라인으로 이동함에 따라, 이와 관련한 플랫폼들은 성황리를 이루었으며, 주류 매체나 유명인들도 이러한 흐름에 적극적으로 참여하고 있다. 가상세계를 일컫는 대표적인 용어로는 메타버스(Metaverse)가 있다. 메타버스는 초월을 지칭하는 메타(meta-)와 우주를 나타내는 버스(-verse)의 합성어로(이주행, 2021: 18), 가상의 물리적 현실과 물리적으로 지속하는 가상공간이 융합하여 사용자에게 경험되는 현실이라고 정의할 수 있다(Smart et al., 2007: 4). 즉, 현실 세계에서는 성립될 수 없는 현실이 가상적으로 조성되며, 현실을 모방한 세계 속으로 그 어떤 장소나 시간에 구애받지 않고 진입할 수 있게 되었다는 것을 의미한다. 메타버스는 이전부터 SF 영화의 주요 소재로 활용되었는데, 오늘날에는 게임이나 SNS, 교육, 엔터테인먼트, 금융, 마케팅 등과 같은 비즈니스 등에서도 광범위하게 사용되고 있다(김지현, 2021: 16-17). 한편, 이러한 새로운 동향은 문화예술계에서도 조명되는 중이다.

K-POP을 포함한 세계적인 팝 아티스트들은 이미 메타버스 세계에서 다양한 디지털 공연을 선보였으며, 음악 분야에서뿐만 아니라 가상 전시회나 가상 미술관 등의 시각 예술에서도 메타버스 세계는 확장되고 있다(이혜원, 2021: 184-193).

그렇다면 기독교는 이와 같은 메타버스 기술을 어떻게 활용하고 있는가? 일부 선교단체 혹은 교회나 신학대학이 메타버스 플랫폼을 활용하여 또 다른 사역의 현장을 조성하고자 시도하였지만, 아직 그리 활발하게 논의되지 않았던 것이 사실이다. 하지만 향후 위드 코로나(With-coronavirus) 혹은 포스트 코로나(Post-coronavirus) 사회에 도래함에 따라, 비대면 온라인 및 메타버스에서의 사역은 자못 필수불가결한 일이 될 것이라고 생각한다. 일부 신학자와 목회자들은 이와 같은 비(非)오프라인 형태로 이루어지는 커뮤니케이션의 위험성을 부각하고 경계하기도 하였으나(정근하, 2012; 김형락, 2021), 본 연구자는 그럼에도 메타버스 기술은 적극적으로 기독교 사역 현장에서 활용되어야 하며, 그것이 하나의 대안적 역할을 넘어서 핵심적인 선교 방법론으로서 기능할 수 있으리라고 본다. 선교 불모지라고도 불리는 10대 청소년들에게 메타버스 세계라는 개념은 이미 친숙한 현실로 인식되기 때문이다. 최근에 시행된 한 통계에 의하면, 10대 청소년의 약 80%가 넘는 학생들이 메타버스에 대해 알고 있다고 이야기했으며, 약 70%에 달하는 학생들은 메타버스 어플리케이션(application)이나 프로그램을 사용해본 적이 있다고 응답하였다(김세진, 2021). 따라서 메타버스라는 가상세계는 선교적인 관점에서 어린이 및 청소년들과 연결될 수 있는 최적의 플랫폼 중에 하나라고 볼 수 있다.

본 논고는 이를 전제로 하여 기독교 공연 예술의 실현 가능성과 선교적 함의에 관하여 고찰하고자 한다. 현대의 다양한 공연 예술이 메타버스 기술과 접합되어 시도되는 반면에, 기독교와 관련한 공연 예술은 아직 관련 활동 사례가 충분하지 않은 편이다. 만약, 기독교가 변화하는 기술 문화에 적절하게 대응하고 선도한다면, 이는 선교적으로 유리한 거점을 확보할 뿐만 아니라, 신자들에게도 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다. 메타버스에서 진행되는 기독교 공연 예술은 그리스도인들에게 영성 계발과 공동체적 친교, 감성적 경험 등을 충분히 가능하도록 조력할 것이다. 그런데 여기서 한 가지 짚고 넘어갈 점이 있다. 그것은 바로 본고에서는 이러한 메타버스 기술을 이용한 예배 혹은 사역이 성서·신학적으로 정당한지에 관한 문제를 다루지는 않는다는 점이다. 나는 무엇이 옳고 그르냐를 따지는 데에 초점을 맞추기보다는, 그리스도인과 교회가 당장 직면한 논제와 상황을 먼저 고려하여 그에 대한 나름의 답변을 제시하기를 원한다. 이는 코로나19 이후 기독교인에 대한 사회적 인식이 점점 추락하고 있으며(양정우, 2021), 기독교인을 포함한 종교인들의 인구 비율이 더욱 감소하였다는 점에서(김성진, 2021), 자못 시의적절한 문제 설정이 될 수 있다고 생각한다.

본고는 다음과 같은 장으로 구성된다. 우선, 2장에서는 현재 메타버스 기술이 활용되는 현황과 사례들에 관하여 정리하고자 한다. 크게 두 영역으로 구분하여 관련 예시를 나열하고 분석하려고 한다. 첫째는 일반 사회적인 차원에서 그동안 메타버스를 이용한 공연 예술이 어떻게 진행되었는지 관련 사례들을 조명하여 기술할 것이며, 둘째는 기독교계 내에서 메타버스 기술이 어떻게 활용되었는지를 살펴볼 것이다. 이처럼 메타버스 활용 현황의 과거와 현재를 객관적으로 파악하는 일은 기독교인들이 미래에 구축할 메타버스 사회를 보다 합리적으로 구상하도록 만들 수 있다. 다음으로, 3장에서는 메타버스 기술에서 드러나는 특징과 발전 지향점 등에 대하여 논하고자 한다.

메타버스 세계가 가지는 고유한 속성을 소개함으로써 향후 이러한 기술이 목표해야 할 중추적인 역할이 무엇인지 모색해볼 것이다. 그다음, 4장에서는 메타버스에서의 기독교 공연 예술이 어떠한 방식으로 현대인들에게 선교적 역할과 기능을 할 수 있을 것인지에 관하여 논증하고자 한다. 나아가, 기독교 공연 예술이 어떠한 모습과 방향으로 전개되어야 할지를 제언할 것이다.

## II. 선행적 논의: 메타버스 기술의 활용 현황 및 분석

### 1. 공연 예술 분야에서의 메타버스 활용 사례들

본 논문은 메타버스 시대에 기독교 공연 예술이 발전되어야 하는 방향과 시사점에 관한 내용을 다룬다. 그러한 논의를 하기 위하여 선행적으로 본 장에서는 그간 일반 사회 내에서 메타버스와 공연 예술이 어떤 식으로 융합되어왔는지를 정리하고자 한다. 이는 차후에 기독교 공연 예술이 메타버스 사회에서 어떻게 수행될 수 있는지 모색하는 데에 유용한 사례가 되어줄 것이라고 예상된다. 일단 공연 예술(Performing Arts)을 정의하기 위해서는 세 가지 요소가 충족되어야 한다(박갑용, 2006: 70-72). 첫째는 창조자(예술가)다. 공연 예술을 기획하고 전시하며 행위하는 주체가 바로 창조자라고 할 수 있다. 둘째는 수용자(관객)다. 이전에는 수용자가 공연 예술을 관람하거나 감상하는 객체로서 한정되어 인식되었던 반면에, 오늘날에는 수용자도 얼마든지 예술을 ‘공유’하고 함께 만들어나가는 ‘협력적 주체’로서 참여하고 있다. 셋째는 공연 예술이 진행되는 시공간인 ‘무대’다. 과거에는 무대라고 한다면 단순히 물리적인 공연장을 지칭하곤 하였으나, 이제는 무대의 개념이 더욱 확장되어 관객 혹은 예술가의 삶의 터전, 자연환경, 일상적인 생활 공간, 나아가 디지털 가상현실의 세계 등으로까지 점차 확대되고 있다. 이러한 요소가 포함된 공연 예술로는 대표적으로 음악, 무용, 연극 등이 있으며, 그 하위 분야로는 콘서트, 뮤지컬, 클래식 연주회, 발레, 오페라 등이 있다(양지혜, 2021: 175). 그렇다면, 이와 같은 공연 예술이 어떤 식으로 메타버스 세계와 결합해왔는지 구체적인 예시를 들어 살펴해보도록 하겠다.

우선 메타버스 기술을 가장 활발하게 이용하는 공연 예술 분야로는 해외의 유명 팝 아티스트들이나 K-POP을 비롯한 대중가요 및 음악 콘서트 분야이다. 에픽게임즈(Epic Games)사가 제작한 3인칭 슈팅 게임인 포트나이트(Fortnite)는 2019년부터 게임 세계 안에서 팝스타들의 콘서트를 개최하고 있다. 이들은 주로 유명한 실제 인물의 가수들을 모방하여 3D 아바타(Avatar) 형식으로 만든 뒤, 게임 속 가상현실에서 콘서트를 진행하게 한다. 2020년 4월에는 미국의 래퍼인 트래비스 스캇(Travis Scott)이 “아스트로노미컬(Astronomical)”이라는 주제로 온라인 게임 세계에서 콘서트를 개최하였는데, 약 1,230만 명에 달하는 게임 유저들이 동시접속을 하였으며, 전체 방문자는 2,770만 명에 상회하였다. 또한, 2021년 8월에는 미국의 싱어송라이터인 아리아나 그란데(Ariana Grande-Butera)가 동일한 게임 플랫폼인 포트나이트에서 리프트 투어(Rift tour)<sup>1)</sup> 순회공연을 진행하였는데, 이때에는 동시접속자가 약 1,000만 명에 달하는 것으로 집계되었

1) 리프트 투어(Rift tour)란 포트나이트에서 처음 언급된 용어로, “포트나이트와 신기록을 경신하는 슈퍼스타가 만나는 마술적이며 새로운 세계로 떠나는 음악적 여행(musical journey into magical new realities where Fortnite and a record-breaking superstar collide)”을 의미한다(Hurley, 2021).

다(김정민, 2021: 38). 이러한 형태의 메타버스 내 공연 예술은 단회적으로 끝나는 이벤트가 아니라, 현재에도 계속 진행되고 있다. 에픽게임즈 회사는 “사운드웨이브 시리즈(Soundwave Series)”를 기획하여, 새로운 아티스트와 곡들을 소개할 예정이라고 공지하였다. 포트나이트의 메타버스 콘서트 시리즈는 현재에도 이집트, 오스트레일리아, 브라질, 일본 등의 각국의 톱스타들을 섭외하여 공연을 개최하고 있다(Epicgames, 2021).

한국의 경우에는 2020년 9월, 방탄소년단(BTS)이 포트나이트에서 신곡 “Dynamite”의 안무 버전의 뮤직비디오를 최초로 공개한 바 있다. 이때 전 세계에서 약 270만 명의 사용자가 행사에 참여하여 공연을 관람하였다(정혁준, 2021). 한편, 국내 기업인 네이버(Naver)에서 운영하는 증강 현실 서비스인 제페토(Zepeto)에서는 JYP나 YG, HYBE(하이브)와 같은 유명 엔터테인먼트 회사들과 협약을 맺어 각종 콘텐츠를 제공하기 시작하였다. 대표적인 사례로는 한국의 걸그룹인 블랙핑크(Blackpink)가 제페토에서 진행한 가상 팬사인회가 있는데, 이 당시에는 약 4,600만 명이 넘는 유저들이 참여하였다(강일권, 2021: 332-333). 또한, SM엔터테인먼트에서는 2020년 11월에 에스파(aespa)라는 4인조 걸그룹이 데뷔하였는데, 이들은 각각의 실제 멤버들을 모방하여 제작한 가상 캐릭터인 아바타를 함께 공개하였다. 각 구성원의 자아를 표상하는 또 다른 형태의 인물과 동시에 활동한다는 것이다. 이렇게 기획된 아바타는 뮤직비디오나 콘서트 현장, 팬사인회, 인터뷰 등에 같이 등장하여 행사에 참여한다. 메타버스의 소재를 이처럼 직접적으로 활용하는 경우뿐만 아니라, 메타버스적(的)인 ‘세계관’을 배경으로 설정하여, 뮤직비디오나 음악 가사, 가수 멤버들의 캐릭터 등을 만드려는 시도도 지속적으로 이루어지고 있다. 엑소(Exo), 비에이피(B.A.P), 드림캐처(Dreamcatcher) 등의 아이돌 그룹들은 나름대로의 판타지적인 세계관을 가지고 있으며, 이러한 요소들은 그룹에 대한 팬덤을 더욱 두텁게 하였으며, 향후 메타버스 기술과 얼마든지 결합하여 응용될 수 있는 여지를 남긴다(정덕현, 2021).

메타버스는 가요계뿐만 아니라, 클래식 연주회와 같은 공연 예술 분야에서도 시도된다. 인공지능 스타트업 기업인 커먼컴퓨터(Common Computer)는 클래식 현악 앙상블인 세종솔로이스츠(Sejong Soloists)와 협력하여 온라인 메타버스 플랫폼인 게더타운(Gathertown)에서 연주회를 개최하였다. “제4회 히켄농크(Hic et Nunc!) 페스티벌”이라는 슬로건으로 진행된 이 행사는 메타버스 속에서 오페라 콘서트 및 바이올린 리사이틀 등의 프로그램을 기획하여 진행하였다(박소영, 2021). 클래식과 더불어 연극 분야에서도 메타버스 기술은 활용되고 있는데, 대표적으로는 로얄 셰익스피어 컴퍼니(Royal Shakespeare Company)의 가상 연극인 “드림(Dream)” 등이 있다. 이 연극은 배우들이 스튜디오에서 실시간으로 모션 캡처 기술을 이용하여 관객들에게 영사하는 디지털 퍼포먼트라고 할 수 있다(Hahn, 2021). 국내에서 제작된 메타버스 공연으로는 한국문화예술회관위원회 온라인 예술활동 지원사업에 선정된 “에리 인 어더랜드(Ae-ri(愛梨) in Otherland)” 프로젝트가 시연된 바 있다. 입체적으로 제작된 가상공간 무대 세트에서 배우와 관객, 스태프들은 각기 자신의 아바타를 부여받는다. 이처럼 실시간으로 시연되는 메타버스 공연은 이용자의 역할을 더 이상 관객으로만 한정하지 않으며, 얼마든지 무대를 만들어나가는 창작자로서 참여할 수 있게 하였다는 의미를 갖는다(류정식, 2021).

여러 사례를 통하여 살펴보았듯이, 공연 예술 분야에서 메타버스 기술은 적극적으로 활용되고 있으며, 특히 코로나19 이후에는 이용자들의 참여율이 급증하고 있다. 엔터테인먼트 기업들이

비교적 젊은 연령층의 팬덤을 확보하기 위하여 메타버스 제작에 참여하며, 이는 단일한 기업으로만 운영되는 것이 아니라, 게임이나 플랫폼 그리고 아티스트 등 여러 분야의 기업들이 협업하는 형태로 이루어지는 추세이다. 그뿐 아니라, 일반 사회 및 국가적인 차원에서도 이러한 메타버스와 문화예술의 콜라보레이션은 장려되는 경향이 있다. 각종 인적 자원이나 기술을 지원한다든지, 연구나 프로젝트 공모를 통하여 관련 산업을 더욱 육성시키려는 노력이 돋보인다. 즉, 한국을 비롯한 세계 각국은 메타버스를 능동적으로 수용하여 그 영역을 점차 확대하는 중이다.

## 2. 기독교계 내에서의 메타버스 활용 사례들

본 장에서는 기독교의 공연 예술이 메타버스 기술을 어떻게 활용할지에 관한 구체적인 논의를 시작하기에 앞서, 그동안 기독교계 내에서 메타버스가 사용된 사례들을 살펴보고자 한다. 이처럼 오늘날의 기독교계의 현실을 파악하는 일은 추후 보다 건설적인 담론이 진전되도록 하는 데에 조력할 수 있을 것이다. 우선 국내 기독교계에서 메타버스를 사용한 경우를 소개하려고 한다.

한국미디어선교회는 VR기기로 접근할 수 있는 가상공간을 제작하였는데, 교회를 비롯하여 세미나실, 회의실, 광장, 정원 등과 같은 공간을 메타버스 환경 내에 설치하였다. 여기에서는 아바타를 중심으로 하여 예배나 소그룹 모임, 회의를 자유롭게 진행할 수 있다. 실제로 2021년 4월에는 한국미디어선교회의 주관으로 “바이블 아카데미”가 메타버스 공간 내에서 개최됐다(오현근, 2021). 메타버스에서 성례전을 거행하는 시도도 등장하였다. 2021년 4월에는 기독교 문화사역 단체인 파이어우드(의장: 황예찬)는 비대면 온라인 성찬식 서비스 페이지를 개설하여 1,000명이 넘는 신자가 참여하였다(하나은, 2021). 또한, 2021년 6월에는 새에덴교회(담임: 소강석 목사)에서는 “제71주년 한국전 참전용사 온라인 초청 보은 및 평화기원예배”라는 행사를 개최하여, 메타버스의 3D 융합 영상 기술을 활용하여 전쟁 당시 실제 용사들의 모습을 구현한 아바타를 만들어, 감사 메달을 수여하는 예식을 가졌다(노충현, 2021).

신학대학이나 선교단체에서도 메타버스를 활용하려는 시도가 등장하였는데, 서울신학대학교 교육혁신원(원장: 한수정)에서는 2021년 10월에 메타버스 플랫폼인 게더타운(Gathertown)에서 “H+비교과 페어 in 메타버스”라는 행사를 개최하였다. 이를 통하여 대학 내 비교과 프로그램들을 소개하고, 교교생들을 대상으로 대학 홍보를 진행했다(이경진, 2021). 한국대학생선교회(CCC, 대표: 박성민 목사)에서는 2021년 6월에 게더타운에서 3일간 수련회의 자리를 마련하여, 전국의 회원들과 교류하는 시간을 가졌다(이진형, 2021). 그리고 제이스토리월드는 2021년 8월에 메타버스 플랫폼 중 하나인 브이스토리에서 “2021년 메타버스 청소년 여름 수련회: 상상 더하기”라는 주제로 행사를 진행하였다. 이들은 아바타를 적극적으로 활용하여 공동체의 구성원과 소통하고 신앙생활을 역동적으로 할 수 있는 기반을 마련해주었다(이대웅, 2021). 또한, 2021년 8월에 EMT선교회(대표: 서종현 선교사)에서도 여름 수련회가 메타버스에서 이루어졌다. “DONE, 왕의 메시지”라는 주제로 진행된 프로그램에서는 참여자들이 각자 예배할 수 있는 공간을 메타버스에서 직접 마련하는 체험도 제공되었다(김연우, 2021).

해외 기독교의 대표적인 메타버스 활용 사례로는 VR Church가 있다. 이는 가상현실 교회(Virtual Reality Church)로, 문자 그대로 가상적인 현실에 기반하여 설립된 교회이다. 이 교회는

주교 및 프로젝트 매니저, 미디어 기술자, 목회자들이 함께 운영하고 있는데, 매주 VR기기를 이용한 가상세계에서 예배와 소그룹 모임을 진행한다. VR Church에 참여하기 위해서는 VR헤드셋이 필요하며, 필요한 몇몇 프로그램을 사전에 내려받아 셋팅을 해놓아야 한다. 세계 각국에서 모인 신도들은 자신만의 아바타를 생성하여 모임에 참여하며, 채팅이나 음성을 통하여 다른 사용자와 소통할 수 있다. VR Church는 일반적인 교회들과 동일하게 사도 신조를 고백하며, 매주 일요일에 예배를 진행한다. 또한, 온라인으로 헌금하는 플랫폼을 제공하는데, 이때에는 암호화폐(Cryptocurrency)를 이용하여 헌금할 수도 있다(VR Church 공식 홈페이지 참조). 한편, 미국의 소셜미디어 거대기업인 페이스북(Facebook)은 코로나19 이후 종교 공동체를 위한 커뮤니티 확장 사업에 돌입한다는 계획을 발표했다. 그들은 비단 기독교의 교회뿐만 아니라, 모스크나 성당, 유대 회당까지 설립하여 이용자들의 종교 활동을 위한 플랫폼을 모색하고 있다(Dias, 2021).

이처럼 기독교계에서는 메타버스를 이용하여 사역을 활성화하려는 시도가 계속되는 중이다. 국내에서는 주로 교회와 신학대학, 선교단체 등이 주축이 되어 메타버스 기술을 사용하고 있으며, 오프라인의 사역과 병행하는 형태로 메타버스가 각광을 받는다. 반면, 해외에서는 아예 메타버스 세계 내에서만 존재하는 교회가 운영되며, 종교계뿐만 아니라 일반 사회의 대기업까지 주체적으로 협력·개입하여 메타버스 플랫폼을 제작하고 있다. 하지만 기독교 내의 '공연 예술'이 메타버스상에서 시도된 적은 극히 드물었다. 현재는 예배나 소그룹 모임, 신학 혹은 성서 강좌 정도의 기능이 메타버스 안에서 수행되고 있다. 따라서 기독교계는 향후 진행할 공연 예술의 콘텐츠를 미리 준비하고 기획하여, 메타버스가 상용화되는 시점에 적절하게 활용할 수 있어야 한다고 생각한다.

### Ⅲ. 메타버스의 기술적 특수성: 선교적 역할의 가능성을 동시에 고려하여

본 장에서는 메타버스 세계의 특징을 열거하고 분석함으로써 해당 기술에 대한 이해를 심화하고자 한다. 이러한 작업은 향후 기독교의 공연 예술이 어떻게 선교적인 역할을 담당할 수 있는지를 모색하게 하는 데에 유용하게 기능할 것이다. 크게 네 가지 특성을 중심으로 메타버스 기술을 고찰해보려고 한다. 첫째는 시·공간의 초월성이다. 시간과 공간의 제약을 받지 않는 메타버스 환경은 접근성이 높다는 특징을 갖는다. 이는 메타버스가 물리적 제약이나 한계가 없이 다수의 사람들과 연결되게 하는 일종의 플랫폼적인 기능을 할 수 있음을 의미한다. 둘째는 상호적 소통 및 능동성이다. 이는 전통적인 오프라인 혹은 온라인 방식의 단방향적 커뮤니케이션을 넘어서 적극적인 상호작용을 실현하게 한다. 셋째는 아바타(Avatar)와 페르소나(Persona)다. 메타버스에서 행동하는 주체는 실제 인물을 모방한 가상 캐릭터이지만, 본 연구자는 이와 같은 아바타에는 실제 행위자의 인격이 어느 정도 반영됨을 전제한다. 넷째는 4D 기술 개발의 가능성이다. 4D를 정의하는 다양한 축이 존재하겠으나, 본지에서는 '몸의 체험'을 핵심적인 기준으로 상정하여 논의를 이어가고자 한다.

#### 1. 메타버스의 시·공간적 초월성

메타버스 세계는 시간과 공간을 초월한다는 특징을 갖는다. 이는 여러 함의를 가지는데, 우선

초월적 특성은 그만큼 접근성이 용이하다는 것을 일컫는다. 코로나19 발생 이후에 메타버스 기술에 대한 요구가 급증하였다는 점은 이와 무관하지 않다. 언제, 어디에서나 사용자가 메타버스에 접속 가능한 기기 혹은 프로그램만 구비하고 있다면 물리적인 거리나 시차에 상관없이 참여할 수 있다. 접근성이 높음은 다수의 사용자가 손쉽게 특정한 메타버스 공간에 진입 가능함을 의미한다. 기독교 사역자들에게 이러한 메타버스의 특징은 개방적이고 지속적인 선교의 현장을 제공한다는 점에서 고무적이다. 특히, 코로나19 이후에는 사회적으로 교류하는 장소나 새로운 인적 네트워크를 구축할 기회가 이전보다 감소하였다. 기존에 오프라인에서 활동했던 대다수의 사람들이 이제는 온라인 메타버스 세계에 진입하고 있다. 기독교 공연 예술은 이와 같이 메타버스상에서 활보하는 디지털 유목민들(digital nomads)을 그리스도의 복음과 맞닿도록 연결하는 주요한 거점과도 같은 역할을 할 수 있을 것이다. 한편, 시공간의 초월성은 그동안 공간적 제약을 상당히 받았던 무대 기반 공연 예술의 한계를 극복한다(이자현·최은용, 2021: 59). 즉, 이전에는 일정한 공간적 장소와 음향 기기, 조명, 객석 등 갖추어야 할 사전 제약과 조건이 적지 않았으나, 메타버스 기술을 활용한다면 장기적으로 편의성과 경제성을 두루 갖춘 행사를 기획할 수 있다. 한편, 메타버스 세계에서는 시공간을 초월하여 환경을 재현시킬 수 있다는 특성이 있다. 이는 실제 장소를 구현시키는 것뿐만 아니라, 현대에 존재하지 않는 과거 혹은 미래의 환경을 설정한다는 점까지 포괄한다. 이러한 기술을 기독교 세계관적인 시각으로 조명하여 활용한다면, 1세기의 초대교회 혹은 예수의 사역 모습 등을 효과적으로 제작하여 선교 및 교육에 적용할 수 있으리라고 판단한다.

## 2. 상호 커뮤니케이션 및 능동성

메타버스 세계에서는 사용자 간의 상호작용이 전제된다. 이는 그동안 전통적인 미디어들이 영상을 송출하는 방식과는 다른 특질을 갖는다. 엔터테인먼트 분야를 비롯한 기존의 콘텐츠들은 단방향적인 커뮤니케이션을 주로 채택하곤 하였다. 물론, 드물게 오프라인으로 팬들과 직접 대면하는 자리가 마련되기는 하였으나, 그것은 극히 일부분에 지나지 않았다. 한편, 이러한 현상은 기독교계에서도 마찬가지였다. 일반적인 중·대형교회의 예배나 설교 방식은 마치 TV에서 방송이 연출되듯이, 목회자의 메시지가 일방적으로 신자들에게 전달되는 경향이 강하였다. 게다가 코로나 19 이후에는 다수의 교회들이 이러한 방식의 사역을 기획함에 따라, 목회자와 신자 혹은 신자와 신자 사이의 상호 커뮤니케이션은 원활하게 이루어지지 않았다. 그러나 메타버스 환경에서는 소통의 형태가 판이하게 달라진다. 일단, 메타버스 세계 내의 사용자 인터페이스와 디자인(UI/UX)은 자신의 캐릭터와 상대방의 캐릭터가 직접적으로 만나는 듯한 구도로 설정되어 있다. 때에 따라서는 상호 커뮤니케이션이 제한되는 경우도 있겠으나, 기본적으로 메타버스에서 행위하는 주체인 아바타들은 음성 혹은 채팅 등을 활용하여 소통할 수 있다. 이처럼 양방향의 상호작용이 가능하게 되면 사용자들은 더욱 능동적인 태도와 행동을 취한다. 이러한 특징은 기독교계에도 중요한 의의가 있다. 그간의 한국 기독교회가 사역하는 자세와 방식은 자못 경직되어 온 것이 사실이기 때문이다. 권위와 위계질서를 세운다는 명목으로 목회자와 신자들은 서로 충분히 상호작용하지 못하였다. 하지만 기독교계가 메타버스 세계에 적극적으로 진입한다면, 이와 같은 고질적인 문제점들이 해소되는 절호의 기회가 주어질 것이다. 따라서 메타버스의 특성인 상호 커뮤니케이션

션을 통한 능동성이 최대한 발현된다면, 목회자와 신자들뿐만 아니라 일반적인 비(非)신자 및 타종교인들까지 기독교에 부담 없이 관심을 가질 수 있으리라고 예상된다.

### 3. 아바타에 반영되는 인격성(페르소나)

메타버스에서 행위하는 사용자들은 각기 자신이 설정한 아바타(Avatar)를 통하여 활동한다. 현대인들의 전문화되고 세분화된 일(work)과 사회적 환경은 점점 더 많은 수의 지위와 역할 보유하게 했다. 이는 어떠한 커뮤니티에서 생활하느냐에 따라 '나'의 모습이 달라질 수 있음을 의미하며, 인간 개개인의 고유한 정체성이 과연 무엇인지에 관하여 의문을 던지게 한다(강민희·이승우, 2020: 126). 이처럼 최근에는 부캐<sup>2)</sup>나 멀티 페르소나(multi-persona)와 같은 개념이 부각되면서 오늘날의 사람들이 다양한 인격 및 이미지를 교차적으로 선택함을 드러내고 있다. 이러한 측면에서 메타버스 내의 아바타도 실제 인물의 또 다른 캐릭터와 페르소나라고 볼 수 있다. 그런데 과연 현실에서 실존하는 행위자와 메타버스에서 나타난 아바타는 완전히 무관하여 분리되었다고 이야기할 수 있는가? 과거 디지털 게임의 환경에서만 통용되었던 캐릭터와는 달리, 오늘날의 가상세계는 현실의 실재를 반영한다. 현실과 가상이 융합된 형태인 미러월드(mirror-world)는 단순히 '놀이'라는 기능만을 제공하지 않으며, 새로운 '삶'을 사는 것이 가능하도록 환경을 구축한다. 즉, 메타버스는 사용자들에게 '탈일상적인' 행위와 목적을 갖게 한다기보다는, '탈일상적인' 세계를 만나게 한다는 것이다(이동은, 2009: 35). 이와 같은 패러다임의 변화는 선교적 측면에서 상당히 중요한 함의를 갖는다. 비록 실제 인물을 마주치지 않고 가상의 아바타 캐릭터와 대화 혹은 소통한다고 해서, 그것이 허구적이며 일시적인 페르소나와의 소모적 상호작용으로 치부될 수 없음을 뒷받침하기 때문이다. 다시 말해, 메타버스에 투사되는 아바타에는 실제로 그 캐릭터를 운영하는 실존 인물의 인격성이 반영된다는 의미다. 이러한 전제는 목회자와 교회, 신자들이 메타버스에서도 얼마든지 선교적 사역을 기획하고 준비해야 할 필요가 있음을 확인하게 한다.

### 4. '몸의 체험'을 실현하게 하는 4D 기술 개발의 가능성

지금까지 운영되어온 메타버스 기술은 크게 두 가지 유형의 차원으로 분류할 수 있다. 우선, 과거에는 컴퓨터나 TV 등에 영사되는 평면적인 차원의 인터페이스로 이루어진 2D 애니메이션이 주를 이루었으나, 현대에는 스마트폰과 태블릿 PC, 나아가 VR이나 특수 이미지 장비를 이용한 3D의 메타버스 세계가 구현되고 있다. 그러나 기술의 발전이 급속도로 약진함에 따라 4D 기반의 메타버스가 등장하는 시일도 머지않아 다가올 것이다. 4D란, 3D 입체(stereoscopic) 이미지에 하나의 차원(dimension)이 더해진 기술적 인터페이스를 지칭한다(박종빈, 2014: 132; 전창의, 2016: 20). 여기에서 차원을 정의하는 기준으로는 다양한 요소가 있지만, 본 연구자는 '몸의 체험'을 하나의 주요한 축으로 삼아 논의를 전개하고자 한다. 이길용에 의하면 사이버 공간 내에서

2) 부캐('부캐'와 '캐릭터character'의 축약형 합성어)란 자신의 원모습과는 다르게 이름, 스타일, 성격, 외모, 언행, 세계관 등을 설정하여 만들어낸 제2의 캐릭터를 의미한다. 원래는 온라인 게임에서 본 용어가 사용되기 시작하였으나, 현재에는 대중 매체나 언론, 일상생활에서도 자주 쓰이고 있다(김현정, 2021).



종교 공동체가 활성화되기 위해서는 두 가지 경험이 수반되어야 하는데, 그중 하나는 ‘몰입(flow)’이며 또 다른 하나는 바로 ‘촉각(tactile sence)’이다(이길용, 2018: 88-93). 현대의 메타버스 기술은 사용자들을 충분히 몰입하게 만드는 다양한 장치와 특징을 포함하고 있기에, 나는 두 번째 경험인 촉각에 초점을 맞추어보려고 한다. 촉각은 인간의 몸이 직접 체험하여 느끼는 감각으로서, 사실적이며 생동감 있는 경험을 위해서는 필수적으로 요구되는 항목이다. 아직 4D를 구현하는 메타버스 기술은 대중에게 상용화되지 않았으며, 만약 그러한 기기와 소프트웨어가 등장한다고 하더라도, 개발 초기에는 적지 않은 비용이 소요될 것이기에, 연구 개발을 위한 시간과 인력이 좀더 투입되어야 할 것이다. 하지만 스마트폰이 삽시간으로 단기간 내 여러 사람에게 보급되었던 것처럼 4D 메타버스 기술도 얼마든지 폭발적으로 확산될 잠재력을 가지고 있다. 추후 메타버스의 상용화는 3D로 대표되는 VR기기와 함께 4D에서의 ‘몸의 체험’을 가능하게 만드는 웨어러블(wearable) 장비가 대중화되는 형태로 진행될 것으로 예상된다. 일례로, 어떠한 디지털화된 옷이나 장치를 착용하고 메타버스 세계에 접속하면, 그곳에서 체험하는 여러 촉각적인 신호들이 실제 인물이 육체적 감각으로 전이되는 방식으로 말이다. 만약, 이러한 4D 기술이 점차 실현된다면 ‘비대면 형식의 만남’이 지니는 한계가 충분히 극복될 수 있다고 생각한다. 자연스럽게 선교와 목회의 영역에서도 이전보다 더욱 역동적이며 실제적인 사역이 기획되리라고 예상된다. 기독교계는 변화하는 현실에 미리 대응하고 준비하여 효과적인 기술적 방법론이 있다면 적극적으로 도입할 필요가 있다.

#### IV. 기독교 공연 예술을 통한 4D 아바타(Avatar) 선교의 가능성 고찰

이전의 논의를 바탕으로 하여, 본 장에서는 기독교 공연 예술을 활용한 선교의 가능성을 모색하고자 한다. 4D 기술과 아바타 소재를 근간으로 하는 메타버스 세계를 전제로 논고를 전개할 것이다. 이는 지금 당장 완벽하게 구현해낼 수는 없는 형태의 사역이지만, 향후 첨단 산업의 발전에 따라 얼마든지 실현 가능한 일이라고 본다. 따라서 본 장의 역할은 다가오는 미래의 메타버스 환경에서 기독교계가 어떠한 효과적인 방식으로 사역을 이어나가야 하는지에 관한 청사진을 그리는 것이라고 할 수 있다. 이를 위하여 크게 세 가지 형태의 공연 예술적인 사역 방안을 제언하려고 한다. 첫째는 메타버스 찬양 콘서트와 워십(worship) 예배이다. 음악과 춤이라는 예술 양식은 신자들뿐만 아니라, 비기독교인들에게도 매력적인 선택지가 되어줄 것이다. 특히, 메타버스와 같이 개방적인 공간에서는 다수의 사람에게 접근성이 큰 사역이 될 수 있으리라고 예상된다. 둘째는 메타버스 성서 내러티브(narrative) 연극이다. 아바타 캐릭터를 중심으로 운영되는 메타버스는 정교한 그래픽 기술을 통하여 성서에 등장하는 다양한 인물을 묘사할 수 있다. 이는 관객인 메타버스 참여자들에게 더욱 사실적인 체험과 메시지를 전달해준다는 이점이 있다. 셋째는 메타버스 4D-VR 기독교 동적(dynamic) 입체 박물관이다. 3D, 나아가 4D 기술은 시공간을 초월하여 메타버스 이용자들의 환경을 임의적으로 조정할 수 있다. 즉, 구약의 시대 혹은 예수가 사역했던 1세기의 현장 등을 얼마든지 재현하고 체험하는 것이 가능하다는 의미다. 이와 같은 형태의 사역들을 중심으로 미래의 기독교 목회자와 교회가 나아가야 할 선교적 방안을 고찰해보도록 하겠다.

## 1. 메타버스 찬양 콘서트와 워십(worship) 예배

첫 번째로 기독교계가 메타버스에서 계획하고 실천 가능한 사역은 바로 메타버스 찬양 콘서트와 워십 예배이다. 이는 현재 운용되는 메타버스 기술로도 얼마든지 기획할 수 있다. 점점 더 다수의 엔터테인먼트 기업들이 메타버스에서 콘서트와 음반 발매 공연, 시사회, 팬사인회 등의 행사를 진행하는 데에는 그럴만한 이유가 있다. 젊은 연령대의 사람들이 대부분 메타버스와 친숙하며 해당 플랫폼을 적극적으로 이용하고 있기 때문이다. 이러한 전략적 마케팅과 사업에 대하여 기독교는 면밀하게 숙고해야 할 필요가 있다. 어린이·청소년 복음화율이 날이 갈수록 급감하는 시대에 메타버스는 새로운 복음 전도와 선교, 관계 형성의 장이 되어줄 것이다. 물론, 메타버스상에서도 전통적인 예배의 형식으로 행사를 기획할 수 있겠으나, 선교적 관점에서 조명하였을 때에는 차세대를 위한 찬양 콘서트나 워십 예배와 같은 방식으로 준비하는 것이 더욱 효과적일 것으로 생각한다.

그렇다면 이와 같은 사역을 진행하기에 적합한 메타버스 플랫폼은 어떠한 조건을 갖추어야 하는가? 오늘날 사람들에게 주목을 받는 메타버스들은 각기 다른 특성을 지니고 있다. 대표적인 메타버스 플랫폼인 로블록스(Roblox)는 게임과 맵(map) 탐방, 타 사용자와의 미션 수행 등의 플레이에 초점을 맞춘 환경이 주로 제공되며, 한편, 제페토(Zepeto)라는 메타버스는 본인의 아바타로 생성한 다양한 작품을 공유하며, 이를 토대로 소통하는 방식으로 사용자들이 참여하고 있다(한정민·허정윤, 2021: 321). 본 연구자는 기독교 공연 예술을 위한 메타버스의 환경의 특성으로는 다음과 같이 두 가지 요소가 전제되어야 한다고 본다. 첫째는 현실 모방성이다. 가상의 세계인 메타버스에 가상의 캐릭터인 아바타가 등장하더라도, 일정 부분은 사실적인 면이 반영되어야 할 것이다. 왜냐하면 결국, 기독교 공연 예술이 궁극적으로 지향하는 바는 행사에 참여하는 ‘인간’의 감정과 생각, 정동에 있기 때문이다. 이를 위하여 무대 공간, 음향, 인물, 배경 등의 인터페이스는 사실을 그대로 구현할 필요는 없겠으나, 어느 정도는 모방함으로써 가상과 현실의 중첩을 고려해야 할 것으로 판단된다. 둘째는 상호 존재감이다. 메타버스에서의 찬양 콘서트와 워십 예배가 일반적인 유튜브(YouTube) 영상이나 교회의 스크린(screen) 예배와 달라야 하는 점이 바로 여기에 있다. 가상공간에 누군가와 연결되어 있다는 존재감은 온라인 상호작용의 만족도를 향상시킨다(Ratan·Lei, 2021). 따라서 메타버스에서 이루어지는 기독교 공연 예술은 참여자들의 반응과 상호작용도 가상현실 내에 즉각적으로 드러나야 한다. 메인으로 송출되는 음향이나 영상은 찬양 콘서트의 진행자 혹은 워십 예배의 인도자 및 세션이 되어야 하겠지만, 부가적으로 참여하는 이들의 신호와 메시지도 함께 전달될 수가 있어야 한다는 의미다.

이와 같은 찬양 콘서트와 워십 예배 등의 기독교 공연 예술이 원활하게 진행되기 위해서는 우선, 찬양과 예배를 인도하는 리더 혹은 목회자, 그리고 팀원들이 사전에 메타버스를 충분히 이해하고 있어야 한다. 플랫폼의 특징을 미리 파악하고, 그에 알맞게 조율하는 과정이 필요하기 때문이다. 어떠한 플랫폼이 이러한 공연 예술을 진행하기에 적합한지 물색하려는 시도 또한 요구된다. 한편, 기독교인 프로그래머나 엔지니어들은 메타버스 플랫폼을 어떻게 구성하고 제작해야 이상적인 환경을 구축할 수 있는지에 대하여 고심해야 한다. 일반적인 목회자와 신자들에게는 변화에 대응하여 새로운 매체를 받아들이려는 개방적인 자세가 요청된다. 소위 MZ세대와 알파세

대3)에게 메타버스는 일종의 생활방식과도 같다. 선교학적인 관점에서 이들에게 다가가기 위하여 메타버스 기술을 익히고 사용하려는 시도는 훌륭한 문화 인류적 선교 방법론 중의 하나가 될 수 있을 것이다.

## 2. 메타버스 성서 내러티브(narrative) 연극

다음으로 제언할 기독교 공연 예술은 메타버스 성서 내러티브 연극이다. 이는 가상현실에서 아바타를 이용하여 성서의 내러티브를 줄거리로 삼아 연기하는 퍼포먼스를 의미한다. 물론, 연극 이외에 뮤지컬이나 오페라와 같은 형식으로 구현될 수도 있다. 메타버스에서 기획하고 진행되는 연극은 여러 측면에서 이점을 갖는다. 일단, 비교적 간편하게 무대 공간을 설정할 수 있다. 일단, 진입 초기의 배경 인터페이스를 제작하는 데에는 시간과 비용이 투입되었지만, 한 번 구축해놓은 서버와 프로그램은 지속 가능한 방식으로 재현된다. 또한, 메타버스의 기술을 활용한다면 현실 속의 무대 환경보다 더욱 입체적이며 현장감 있는 배경을 제작할 수 있다. 가령, 예수가 제자 베드로를 부르시는 장면을 연출할 때에는 갈릴리 바닷가를 극중 배경으로 설정하거나, 모세가 하나님의 언약을 받으러 갈 때는 호렙산으로 주위의 풍경을 변화시킨다는 등과 같이 말이다. 메타버스 고유의 특성에 착안하여, 상호 커뮤니케이션이 이루어지는 연극을 기획해볼 수도 있을 것이다. 기존에는 배우와 스태프들이 연극을 주도적으로 진행하였다면, 이제는 상황에 따라 관객들도 얼마든지 능동적으로 참여하도록 줄거리를 구성함으로써 말이다. 이처럼 공연 예술의 상호작용 가능성이 증대된다면, 행사를 관람하는 청중의 몰입도 역시 강화될 것이다. 나아가, 유희적인 요소를 두루 갖춘 기독교 연극이 대중화된다면 성서의 핵심적인 메시지를 다수의 사람들에게 효과적으로 전달하는 복음 전도의 매개체로 기능할 수 있을 것이다.

본 연구자는 이와 같은 연극 형태의 기독교 공연 예술이 4D 기술과 결합한다면, 목회 및 선교적 사역의 가능성이 극대화될 수 있으리라고 예상된다. 예컨대, 하나님을 신앙하기로 회심하거나 예수그리스도를 구주로 영접하는 내러티브 장면을 연출함과 동시에, 배우들이 관객들을 향해서도 동일한 상황을 조성하는 것이다. 만약 메타버스상의 관람객이 연극에 한껏 몰입하였다면, 그가 복음을 받아들일 확률은 결코 적지 않으리라고 판단한다. 비록 아바타라고 할지라도 캐릭터에 행위자의 인격성이 반영되었다면, 충분히 메타버스에서도 전도와 선교가 이루어질 수 있다. 오히려 익명성과 가상현실이라는 공간은 누군가를 의식하지 않고 더 자신의 내면에 집중하도록 만드는 일종의 장치가 되어줄 것이다. 특히, 개인화된 라이프 패턴에 익숙한 젊은 연령층의 사람들에게는 더더욱이 말이다.

이러한 성서 내러티브 연극이 메타버스에서 실현되기 위해서는 일단 기술력이 충분히 뒷받침되어야 한다. 작중 배경을 자유자재로 원활하게 설정하려면, 프로그래머들과 기독교계의 협업이 사전에 필요할 것이다. 또한, 작품을 만들어가는 배우와 스태프들도 메타버스 환경과 작동 방식에 대하여 이해하고 있어야 한다. 특히, 성서 내러티브를 재구성하고 연극화할 때에는 성서학자들과

3) MZ세대는 밀레니얼(Millennial) 세대(1980년대 초에서 1990년대 중반 사이에 출생한 인구 집단)와 Z세대(1990년대 중후반에서 2010년대 초반에 출생한 인구 집단)를 통칭하는 합성어이며, 알파세대(Generation Alpha)는 디지털 네이티브(digital native)로서 2010년 이후부터 2024년까지 출생한 세대를 지칭한다(김소희, 2020).

목회자들의 자문과 조언을 반드시 참고해야 할 것이다. 보다 정확하고 세부적인 성서 속 이미지를 구현하기 위해서는 신학자의 역할이, 그러한 내러티브와 메시지가 관객들에게 인상적으로 전달되기 위해서는 목회자의 역할이 필요하기 때문이다. 물론, 이는 몇몇 개인의 노력만으로는 쉽게 제작되기 힘든 측면이 있기에, 교회나 교단 차원에서 경제적 후원이나 인적 네트워크를 최대한 지원해주어야 한다고 본다.

### 3. 메타버스 4D-VR 기독교 동적(dynamic) 입체 박물관

본 논고는 기독교 공연 예술의 범주를 다룬다고 상정하였기에 혹은 박물관도 이에 포함되는지 의문을 가질 수 있다. 그런데 최근 문화계의 동향에서는 공연 예술의 역할과 정의가 점차 확대되는 중이다. 트랜스 미디어 시대에 걸맞게 새로운 영역이 끊임없이 개척되며, 그중 대표적으로는 시각화된 음악이나 움직이는 미술 등과 같이 융·복합적인 장르의 공연 예술이 대두되고 있다(이인숙, 2020: 27-28). 위에 언급한 예시들로부터 착안하여 본 연구자는 메타버스의 VR과 4D 기술을 활용한 동적이며 입체적인 전시물을 진열한 기독교 박물관도 일종의 공연 예술로서 기능할 수 있다고 판단하였다. 일반적으로 박물관 혹은 미술관이라고 한다면 정적인 구도와 이미지가 떠오르기 쉽다. 하지만 메타버스 세계에서 제작한 전시 공간은 입체적일 뿐만 아니라, 시시각각 변화하는 물체를 더하여 한층 역동적인 감각을 전달할 수 있다. 브뤼노 라투르가 주장한 행위자-네트워크 이론(Actor-Network Theory)에 따르면, 사물들도 얼마든지 자립적인 행위자로 간주될 여지가 있다(Latour, 2009: 351-358). 즉, 메타버스 기독교 박물관이라는 공연 예술에서 무대 위의 배우들은 전시된 가상 진열물들의 집합으로서 볼 수도 있다는 의미다. 한편, 이러한 기술을 사용하여 설계한 박물관에는 시·공간의 제약과 한계가 없이 전시하고자 하는 모든 작품이 배치된다. 구현하고 싶은 풍경이나 사물, 인물, 장소, 역사적 사건 등에 대한 충분한 정보 데이터만 있다면, 전부 재현할 수 있다는 것이다. 물론, 전시물을 만들어내기 위한 이미지 그래픽과 모션 효과, 사용자 인터페이스 등의 기술력이 사전에 갖추어져야 한다는 전제 조건이 있지만, 이를 극복하였을 때에는 추후 다양하고 무궁무진한 콘텐츠가 만들어질 것임은 자명한 일이다.

메타버스 4D-VR 기독교 동적 입체 박물관에 대하여 구체적으로 설명해보자면, 먼저 이 박물관은 가상현실(Virtual Reality, VR)을 기반으로 한다. VR에 진입하기 위해서는 대중적으로 익히 알려진 HMD(Head Mounted Display; 안경이나 헬멧 형태와 같이 눈 혹은 머리에 착용하여 가상현실을 느끼게 만드는 VR기기를 지칭함)를 이용하거나, 시간이 흘러 기술이 발전함에 따라 BCI(Brain-Computer Interface; 인간의 뇌를 컴퓨터와 같은 기기에 연결하여 인터페이스를 구축하는 시스템을 일컫음) 등의 방법이 활용될 수도 있으리라고 예상된다. 메타버스 박물관 내부에는 사전에 4D 프린팅을 해놓은 다양한 기독교 관련 전시물이 진열되어 있다. 이때 4D 프린팅이란 기존에 사용되던 3D 입체 프린팅에 '몸의 체험'을 가능하게 하는 요소를 더한 결과물을 만드는 과정이다. 또한, 이는 반드시 촉각으로만 한정될 필요가 없다. 향후 도입되는 새로운 기술에 따라, 후각이나 미각까지 VR로 구현할 수 있으며, 실제로 일부 기업들은 이러한 기술적 시도를 부분적으로 성공시켰기 때문이다(류종화, 2017). 이와 같은 기술이 메타버스에서 구현된다면, 가상현실을 통하여 1세기 전후 로마의 십자가를 직접 보고 만져본다든지, 아니면 고대 근동 시대의 사람들의

삶을 추측하여 야곱이 에서에게 쏘어준 팔죽의 맛과 향을 느끼게 한다든지의 입체적이며 동적인 전시가 가능하게 될 것이다. 이외에도 관람객들은 이스라엘이나 이집트, 요르단 등의 국가에 물리적으로 위치해있지 않더라도 VR을 통하여 마치 그곳에 간 것과 같은 기분을 느낄 수 있으리라고 예상된다.

본 제언이 실현되기 위해서는 상당히 다양한 분야의 전문가들이 협업하는 과정이 사전에 요청된다. 일단, 4D-VR이라는 기술을 구현하기 위해서는 관련 프로그래머와 엔지니어의 시스템적인 도움이 필요할 것이다. 콘텐츠를 제작하기에 앞서서는 기독교 박물관 내 전시되는 사물들에 대한 학술적인 이해가 수반되어야 한다. 따라서 성서학자들을 비롯하여, 교회사학자, 고대근동학자와 종교인류학자, 이뿐 아니라 조직신학자나 실천신학자 등 제반 분야와 관련된 여러 전문가들의 자문을 폭넓게 수용해야 한다. 한편, 기독교 박물관의 큐레이터 역할을 하는 사람들도 마련되어야 할 것이다. 이를 위해서는 기존의 목회자를 비롯한 사역자들이 먼저 메타버스 기술을 체험·이해한 뒤에 교회 공동체와 일반인들에게 소개할 수 있어야 한다. 이처럼 공연 예술로서의 동적 입체 박물관이 상용화된다면, 기독교 세계관과 복음이 많은 이들에게 더욱 효과적으로 전달되는 최적의 선교적 도구로서 기능할 수 있으리라고 확신한다.

## V. 결론: 기독교의 디지털 토착화 사회(Christian digital indigenous society)를 꿈꾸며

지금까지 본 연구자는 메타버스의 정의와 활용 현황, 필요성 등과 함께 현대의 공연 예술이 메타버스상에서 어떻게 구현되고 있는지를 살펴보았다. 그에 더하여, 기독교계는 메타버스를 사용하여 어떠한 사역을 기획하고 있는지를 정리하면서, 향후 기독교 공연 예술의 실현 가능성을 모색하였다. 그 뒤에는 메타버스의 기술적 특수성을 제시하여 이와 같은 특질이 기독교 선교에 미치는 함의를 분석하고자 했다. 크게 네 가지 특징을 언급하였는데, 1) 메타버스의 시·공간적 초월성, 2) 상호 커뮤니케이션 및 능동성, 3) 아바타에 반영되는 인격성, 4) '몸의 체험'을 가능하게 하는 기술 개발의 가능성을 논구하였다. 이러한 기술 이해를 전제로 하여, 메타버스에서 진행되는 기독교 공연 예술이 어떠한 방식으로 선교적 역할을 할 수 있는지에 대하여 고찰하였다. 해당 장에서는 구체적으로 세 가지 방안을 중심으로 기술하였다. 첫째는 메타버스 찬양 콘서트와 워십 예배, 둘째는 메타버스 성서 내러티브 연극, 그리고 셋째로는 메타버스 4D-VR 기독교 동적 입체 박물관을 제언하였다.

코로나19 이후 전 세계 인류의 삶의 방식을 완전히 변화되었다. 뉴노멀(New Normal)이라는 구호와 함께 등장한 새로운 라이프스타일은 더 이상 이전의 과거로 회귀할 수 없다. 자연스럽게 기독교와 교회의 사역 모습도 달라졌다. 일상적인 대면 형태의 예배와 목회 사역은 비대면 온라인으로 바뀌었으며, 이제는 메타버스에서 창의적이고 다양한 사역을 기획하기에 이르렀다. 그런데 어쩌면 이러한 급속도의 변화는 그리 낯선 것이 아닐 수도 있다. 이미 기독교계는 역사적으로 중대한 변천을 계속 겪어왔기 때문이다. 1세대 교회(Church 1.0)라고도 불리는 초대교회 공동체로부터 시작하여, 2세대 교회(Church 2.0)인 로마 제국과 콘스탄티누스 시대의 기독교회, 3세대 교회(Church 3.0)로 대표되는 종교 개혁 시대의 교회를 거쳐서, 현재 4세대 교회(Church 4.0)인 4차산업혁명(FIR)과 코로나19 시대의 교회에 이르기까지 말이다(Jun, 2020: 297-298). 그런 의미

에서 기독교와 교회는 메타버스 기술에 관하여 무조건 적대시하려는 태도를 보이는 것보다, 새로운 환경을 이해하고 목회·선교·신학적으로 탐구하려는 노력을 지속해야 한다.

한편, 본 연구자는 메타버스상의 교회와 공동체가 기존 오프라인 형식의 대면 사역을 완전히 대체할 수 있으리라고는 생각하지 않는다. 물론 비대면 커뮤니케이션 방식만을 이용하여 영성과 신앙을 이어가는 신자가 아예 없는 건 아니겠으나, 그러한 경우는 극히 일부분에 지나지 않을 것이다. 메타버스를 비롯한 비대면 온라인 사역은 그 자체로 중요하고 의미 있는 기독교계의 과업이지만, 이에 못지않게 오프라인상의 대면 사역도 언젠가는 뒷받침되어야 한다. 즉, 오늘날의 목회자와 사역자들은 두 가지 방식의 커뮤니케이션을 동시에 준비하고 활용할 수 있어야 한다는 뜻이다. 이처럼 하이브리드(hybrid) 형태의 사역이 적절하고 균형 있게 기획될 때에, 기독교 목회와 선교의 역량은 최대치로 발휘될 것이다. 본 연구가 지니는 한계점은 앞선 논의에서 제언한 바들을 공학적으로나 자연과학적으로 직접 구현해내지는 못한다는 점이다. 만약, 본 연구자가 현재의 생각을 가진 상태에서 10년만 더 젊었다라면, 신학을 전공하기보다는 컴퓨터 공학이나 기계공학을 선택하였을 것이다. 따라서 남겨진 과업은 기독 지성을 갖춘 전문 프로그래머와 엔지니어들, 그리고 후대의 신앙과 실력을 겸비한 기독 학생들의 몫이다. 메타버스를 포함한 과학·기술(Science and Technology)이라는 거대한 물결 앞에서 신학도이자 목회자로서 무엇을 준비하고 실천해야 하는지는, 나 역시 내가 서 있는 위치에서 최선을 다하여 골몰하도록 하겠다.

## 참고문헌

- 강민희·이승우 (2020). “멀티 페르소나의 사례와 의미 - ‘부캐’를 중심으로.” 『한국문예창작』, 19. 2. 123-143.
- 강일권 (2021). “장르의 진화 혹은 미래, 그리고 메타버스.” 『황해문화』, 327-334.
- 김정민 (2021). “국내외 메타버스 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스 동향.” 『미디어 이슈&트렌드』, 45. 8-32.
- 김지현 (2021). “포스트 모바일, 메타버스 패러다임.” *Future Horizon*. 9-18.
- 김형락 (2021). “기독교 메타버스(Metaverse) 공동체와 예배에 대한 연구.” 『신학과 실천』, 76. 41-66.
- 박갑용 (2006). “공연예술(Performing Arts)의 본질에 대한 고찰 -정의와 속성을 중심으로-.” 『연극교육연구』, 12. 69-98.
- 박종빈 (2014). “4D콘텐츠 개발 환경과 4D영상 기술 연구.” *조형미디어학* 17. 3. 129-135.
- 양지혜 (2021). “언택트시대, 공연예술도 메타버스에 땀대?.” *Performing Arts*. 19. 172-177.
- 이길용 (2018). “사이버공간과 종교공동체-미래 사회 새로운 교회 모델을 위한 대안 모색.” 『신학과 선교』, 54. 71-100.
- 이동은 (2009). “아바타 기획을 위한 디지털 공간의 페르소나.” 『한국게임학회 논문지』, 9(4). 33-43.
- 이인숙 (2020). “트랜스미디어 시대의 공연예술.” 『연기예술연구』, 17. 17-32.
- 이지현·최은용 (2021). “새로운 패러다임, 메타버스(Metaverse) 속 공연 유통.” 『우리춤과 과학기술』, 54. 51-68.
- 이주행 (2021). “메타버스의 현황과 미래.” *KISO Journal*. 43. 17-22.
- 이혜원 (2021). “메타버스 시대의 문화예술과 인간 중심 디자인.” 『Extra Archive: 디자인사연구』2(2). 182-194.
- 전창의 (2016). “3D를 넘어 ‘4D’ 프린팅 시대가 성큼.” 『CT 문화와 기술의 만남』, 46. 20-21.

- 정근하 (2012). “사이버예배의 문제점과 교회 공동체의 의미 분석 - 도쿄 T교회 사례를 중심으로 -.” 『신학과 실천』. 30. 141-176.
- 한정민·허정윤 (2021). “문화인류학적 연구를 활용한 메타버스 공간의 사용자 연구.” 『한국디자인학회 학술 발표대회 논문집』. 320-321.
- Latour, Bruno (1991). *Nous n'avons jamais été modernes: Essai d'anthropologie symétrique*. 홍철기 역 (2009). 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 서울: 갈무리.
- Jun, Guichun (2020). “Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church.” *Transformation*. 37(4). 297-305.
- Smart, J., Jamais Cascio, Jerry Paffendorf, Corey Bridges, Jochen Hummel, James Husthouse, and Randal Moss. (2007). “Metaverse Roadmap: Pathwas to the 3D Web.” *A Cross-Industry Public Foresight Project*.

## 온라인 문헌 및 보도 자료

- 김세진. 데이터솜 2021. 9. 29일자. “청소년 10명 중 8명 "3차원 가상세계, 메타버스 인지.”  
[http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=117994#:~:text=%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4%20%EC%96%B4%ED%94%8C%20%EB%98%90%EB%8A%94%20%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%A8,176%EB%AA%85\)%EB%9D%BC%EA%B3%A0%20%EC%9D%91%EB%8B%B5%ED%96%88%EB%8B%A4](http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=117994#:~:text=%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4%20%EC%96%B4%ED%94%8C%20%EB%98%90%EB%8A%94%20%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%A8,176%EB%AA%85)%EB%9D%BC%EA%B3%A0%20%EC%9D%91%EB%8B%B5%ED%96%88%EB%8B%A4). (검색일 2021. 10. 13)
- 김성진. 한국기독교공보 2021. 5. 24일자. “종교인구 비율 감소, 2030 탈종교 현상 뚜렷.”  
<http://www.pckworld.com/article.php?aid=8937536428>. (검색일 2021. 10. 13)
- 김소희. 조선비즈 2020. 4. 22일자. “알파 세대, 디지털과 글로벌 연결성으로 중무장.”  
<https://n.news.naver.com/article/366/0000513379>. (검색일 2021. 10. 16)
- 김연우. 데일리굿뉴스 2021. 7. 7일자. “EMT선교회, 메타버스 수련회 개최.”  
[http://www.goodnews1.com/news/news\\_view.asp?seq=115148](http://www.goodnews1.com/news/news_view.asp?seq=115148). (검색일 2021. 10. 15)
- 김현정. 사이언스타임즈 2021. 6. 3일자. “메타버스, ‘부캐 전성시대’의 장을 열다.”  
<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4-%EB%B6%80%EC%BA%90-%EC%A0%84%EC%84%B1%EC%8B%9C%EB%8C%80%EC%9D%98-%EC%9E%A5%EC%9D%84-%EC%97%B4%EB%8B%A4/>. (검색일 2021. 10. 16)
- 노충헌. 기독교신문 2021. 6. 23일자. “새에덴교회 “참전용사 헌신 잊지 않겠습니다.”  
<https://www.kidok.com/news/articleView.html?idxno=211697>. (검색일 2021. 10. 15)
- 류정식. 문화서울 2021. 5월자. “확장하고 또 확장하는 예술과 기술 활발히 실연되는 가상현실 작품.”  
[http://magazine.sfac.or.kr/html/content\\_view.asp?PubDate=202105&CateMasterCd=200&CateSubCd=2670](http://magazine.sfac.or.kr/html/content_view.asp?PubDate=202105&CateMasterCd=200&CateSubCd=2670). (검색일 2021. 10. 15)
- 류종화. 동아사이언스 2017. 11. 29일자. “시각·청각에서 촉각·후각까지, 미래형 VR '성큼'.”  
<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1414435>. (검색일 2021. 10. 17)
- 박소영. IT조선 2021. 8. 23일자. “커먼컴퓨터-세종솔로이스츠, 메타버스 클래식 공연 개최.”

- [http://it.chosun.com/site/data/html\\_dir/2021/08/23/2021082302038.html](http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2021/08/23/2021082302038.html). (검색일 2021. 10. 15)
- 오현근. 데일리굿뉴스 2021. 2. 22일자. “"교회도 VR시대" 미디어선교회, 가상 예배공간 첫 개발.”  
[http://www.goodnews1.com/news/news\\_view.asp?seq=108874](http://www.goodnews1.com/news/news_view.asp?seq=108874). (검색일 2021. 10. 15)
- 이경진. TGN경기 2021. 10. 8일자. “서울신학대학교, H+비교과 페어 in 메타버스 개최.”  
<http://www.tgnews.co.kr/mobile/article.html?no=162421>. (검색일 2021. 10. 15)
- 이대웅. 크리스천투데이 2021. 8. 10일자. “2021년 메타버스 청소년 여름 수련회 ‘상상 더하기’.”  
<https://www.christiantoday.co.kr/news/341783>. (검색일 2021. 10. 15)
- 이진형. 아이굿뉴스 2021. 6. 28일자. “새로운 세계 메타버스, 위기인가 기회인가.”  
<https://www.igoodnews.net/news/articleView.html?idxno=66846>. (검색일 2021. 10. 15)
- 정덕현. 시사저널 2021. 8. 2일자. “메타버스, K팝의 성장동력 될까.”  
<https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=221619>. (검색일 2021. 10. 15)
- 정혁준. 한겨레 2021. 8. 23일자. “내 ‘부캐’는 K팝 아이돌과 논다, 메타버스에서”  
[https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/1008682.html#csidxc6fb4f57aca5ea2a90bc70ea82aab55](https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/1008682.html#csidxc6fb4f57aca5ea2a90bc70ea82aab55). (검색일 2021. 10. 14)
- 최승현. 뉴스앤조이 2021. 5. 21일자. “개신교 인구 17%, 호감도 6%···무종교인 82% "종교, 사회에 도움 안 돼.”  
<https://www.newsjoy.or.kr/news/articleView.html?idxno=30278>. (검색일 2021. 10. 13)
- 하나은. 데일리굿뉴스 2021. 4. 5일자. “파이어우드의 예수님과 함께하는 ‘온라인 성찬식’ 주목.”  
[http://www.goodnews1.com/news/news\\_view.asp?seq=111190](http://www.goodnews1.com/news/news_view.asp?seq=111190). (검색일 2021. 10. 15)
- Dias, Elizabeth. The New York Times 2021. 8. 31일자. “Facebook’s Next Target: The Religious Experience.” <https://www.nytimes.com/2021/07/25/us/facebook-church.html>. (검색일 2021. 10. 15)
- Epicgames 2021. 9. 28일자. “Fortnite Brings Global Artists & Music to the Metaverse With the ‘Soundwave Series.’”  
<https://www.epicgames.com/site/ko/news/fortnite-brings-global-artists-and-music-to-the-metaverse-with-the-soundwave-series>. (검색일 2021. 10. 14)
- Hahn, Jenifer. dezeen 2021 3. 9일자. “Royal Shakespeare Company to stage live play in virtual Midsummer Night's Dream forest.”  
<https://www.dezeen.com/2021/03/09/royal-shakespeare-company-dream-marshmallow-laser-feast/>. (검색일 2021. 10. 15)
- Hurley, Leon. Gamesradar 2021. 8. 5일자. “When to watch the Ariana Grande concert in the Fortnite Rift tour.” <https://www.gamesradar.com/fortnite-rift-tour-when-how-watch/>. (검색일 2021. 10. 14)
- Ratan, R. and Y. Lei 2021. 8. 12일자. “What is the metaverse? 2 media and information experts explain.” <https://theconversation.com/what-is-the-metaverse-2-media-and-information-experts-explain-16573>. (검색일 2021. 10. 16)
- VR Church. <https://www.vrchurch.org/>. (검색일 2021. 10. 15)