

성경의 가상공간과 선교적 함의

송영목 고신대 신학과 교수

들어가면서

현실세계를 벗어난 경험하지 못한 미지의 세계는 신비롭다. 그러다보니 그런 세계를 이해하기 위하여 기발한 가설이나 성경의 내용에 반하는 주장도 등장한다.¹⁾ 인터넷 사용자에게 온 세계에 펼쳐진 가상의 그물세계(world wide web)는 편안하고 필수적인 실제세계와 같다. 그래서 현대를 현실세계와 가상현실(virtual reality, since 1987)이 융합된 혼합현실(merged and mixed reality)의 시대로 규정하기도 한다.²⁾ 1990년에 처음 사용된 용어인 ‘증강현실’이 출현한 배경은 몰입도는 높지만 인위적이기에 현실성이 떨어지는 가상현실의 단점을 극복하기 위함인데, 현실세계에 가상의 이미지를 입혀 원래 존재하고 있는 것처럼 보여준다.³⁾ 다시 말해, 증강현실은 가상세계를 현실세계로 초대하여 현실과 가상세계의 경계를 허문다. 증강기술은 현실에 대한 지각을 가상으로 확대하고 증강시키려는 시도이지만, 자주 몰입하여 중독이 되어버린 가상세계를 현실과 혼동하거나 현실을 회피하도록 만드는 문제를 일으킨다.⁴⁾ 인공지능과 디지털기술의 발전으로써 공공영역으로 자리 잡고 있는 증강된 가상현실(augmented virtual reality)도 심심찮게 회자된다.⁵⁾ 이처럼 디지털기술은 일상에 조용히 스며드는 기술(calm technology)이 되고 있기에, 서서히 일상의 문화나 환경처럼 자리매김 중이다.⁶⁾

신학계에도 더럼대학교의 ‘디지털신학을 위한 CODEC연구센터’(since 2014)의 연구 책임자인 Peter Phillips를 중심으로 성경을 증강현실과 디지털문화 속에서 비평적으로 해석하고 디지털

1) 창 1장은 외계인들이 살기 좋은 지구에 정착한 내용이라는 주장과 성경의 그룹이나 천사는 영적 존재가 아니라 사람이기에 별자리에 대한 연구가 필요하다는 주장도 있다. 참고. 지명수, 『과학적 창조론』(서울: 한국학술정보, 2008); “네 생물과 그룹들,” 『성경과 고고학』 48 (2005), 65-66.

2) 지혜경, “가상현실의 실재화에 불교는 어떻게 응답해야 할까,” 『한국불교학』 84 (2017), 167.

3) 이기호, “증강현실의 의미적 개념과 종교적 믿음의 관계에 관한 고찰: 성경에 기록된 사건을 중심으로,” 『만화애니메이션 연구』 3월호 (2019), 214-15. 참고로 개개인이 인식하는 세상을 뇌의 무지에 의해 형성된 가상세계로 간주하는 불교계도 가상현실에 대응하고 포교를 위해 활용하고 있다. “붓다의 경전의 세계는 주로 명상 속에서 펼쳐지는 세계이다. 그러한 경전의 세계를 가상세계에 구현해 놓아 사람들이 부처의 설법장소에 참여하여 법문이 설해지는 것을 듣게 할 수 있다. 이전에는 경전을 읽었지만, 이제는 생생한 체험으로 경험할 수 있게 할 수 있다.” 연세대 연구원인 지혜경, “가상현실의 실재화에 불교는 어떻게 응답해야 할까,” 『한국불교학』 84 (2017), 177, 180.

4) 남성혁, “가상세계와 증강현실에 상주하는 디지털 세대에 대한 전도 가능성,” 『복음과 선교』 51 (2020), 103.

5) 영어 ‘Virtual’(가상)의 어원은 칼빈도 사용한 라틴어 ‘virtus’(힘)인데(참고. 기독교강요 2.9.2), 어원상 ‘실재’의 반대말인 ‘가짜’라는 뜻과 거리가 멀다. C. Morse, “The Virtue of Heaven: From Calvin to Cyber-Talk and Back,” *Modern Theology* 19/3 (2003), 323; 정중호, “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구: 에스겔을 중심으로,” 『구약논단』 13 (2002), 3; 이기호·배성환, “증강현실의 공간적 개념에 관한 연구,” 『예술과 미디어』 12/4 (2013), 218.

6) 이기호·배성환, “증강현실의 공간적 개념에 관한 연구,” 217.

인류가 직면한 이슈들을 연구 중이며,⁷⁾ ‘적실한 디지털 자서전적 신학’을 가리키는 ‘트위터-신학’이라는 신조어가 등장했고,⁸⁾ 가상공간에서 벌어지는 문제들에 대한 신학적 성찰의 필요성도 제기된다.⁹⁾ 덧붙여 코로나19는 비대면 가상의 온라인 예배의 정당성 여부와 온라인교회(online church 혹은 church online)에 대한 신학 논쟁을 촉발했다.

그리스도인은 이런 가상공간도 하나님께서 다스리시도록 해야 하는가? 아니면 그리스도인은 가상 및 증강현실이 현실세계와 혼동을 야기하고 중독이나 다양한 범죄를 조장할 수 있기에 거부해야 하는가? 이 글의 목적은 성경에 나타난 가상공간의 유무와 그것의 의미로부터 공공선교적 함의와 방향을 찾는데 있다. 하나님은 가상세계를 통하여 자신을 계시하시고 심판하시며 모든 영역과 공간을 다스리시므로, 교회가 가상공간을 하나님의 선교를 위한 수단으로 활용해야 함을 논증할 것이다.¹⁰⁾

1. 성경의 가상공간 유무의 문제

성경에 나타난 꿈이나 환상은 허구의 세계인가? 아니면 가상현실이나 증강현실과 관계가 있는가? 성경의 꿈과 환상에 나타난 공간과 세계는 실제세계가 아니므로 가상현실로 분류 가능하다(창 28:12-16; 41:17-24; 신 13:1-5; 렘 23:32-40 등).¹¹⁾ 그런데 이런 가상현실은 하나님의 계시, 성령께서 꿈과 환상을 보는 사람을 감동시키심, 그리고 하나님의 백성의 믿음의 눈과 관련있다(히 11:1-3; 계 4:1). 따라서 성경에서 특별 계시의 수단으로 꿈과 환상이 등장할 경우, 그것은 허구의 세계(fictional world)가 아니라, 하나님의 계시가 주어진 상징적 세계(symbolic world)이자 믿음의 세계(faith world)로서 현실에 대한 조망과 해답을 제공한다.¹²⁾ 하나님과 믿음의 세계에 대한 진리는 종종 상징을 통해서 표현되며, 그런 상징은 상상력을 동원하여 파악할 필요가 있다.¹³⁾ “하나님은 상징을 통하여 자신을 계시하신다. 이미지를 통해 이미지 너머에 있는 영원한 세계를 볼 수 있는 능력은 믿음과 신앙적 확신을 갖는 데 필수적이다.”¹⁴⁾ 따라서 성경의 가상공간은

7) P. Phillips, K. Schiefelbein-Guerrero and J. Kurlberg, “Defining Digital Theology: Digital Humanities, Digital Religion and the Particular Work of the CODEC Research Centre and Network,” *Open Theology* 5 (2019), 30-40.

8) J-A, van den Berg, “‘N (Outo)Biografiese Twitter-Teologie,” *HTS Teologiese Studies* 72/4 (2016), 1.

9) 미국의 온라인 기독교 사이버집단인 ‘하늘의 문’(Heaven’s Gate) 소속 수 십 명은 초월적인 사이버공간으로 옮기기 위해 교주의 명령에 따라 자살했다. 그들은 온라인 콘텐츠를 제작하기 위해 요한계시록과 스타 트랙(Star Trek)에서 이미지와 음향 효과들을 따왔다. H. B. Urban, “The Devil at Heaven’s Gate: Rethinking the Study of Religion in the Age of Cyber-Space,” *Nova Religio* 3/2 (2000), 270. 그리고 가상세계와 현실세계의 연속성에 근거한 사이버 섹스가 초래하는 성중독과 성폭력 등의 문제점은 S. Knauss, “Transcendental Relationships?: A Theological Reflection on Cybersex and Cyber-Relationships,” *Journal of the Institute for the Study of Christianity & Sexuality* 15/3 (2010), 337-38을 보라.

10) 디지털선교에 대한 다소 낙관적 관점은 남성혁, “가상세계와 증강현실에 상주하는 디지털 세대에 대한 전도 가능성,” 109-113, 116; 정기목, “The Third Lausanne Congress and Digital Media Mission,” 『한국기독교신학논총』 93/1 (2014), 153-74를 보라.

11) 정중호, “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구,” 5.

12) J. A. du Rand, *A-Z van Openbaring* (Vereeniging: CUM, 2007), 104-113.

13) 주연수, “기독교교육과 종교적 상상력의 기능,” 『장신논단』 51/3 (2019), 240.

디지털 기술이 만들어낸 무신론적 가상세계와 근본적으로 다르다. 성경이 가상공간을 직접적으로 언급하지 않는다고 해서 모든 가상공간을 비성경적 공간이라 단정할 수 없다. 하나님의 형상으로 지음 받은 사람이 만들어낸 가상공간은 문화명령(文化命令)과 지상명령(至上命令)을 수행하는 장(場)이기도 하다(창 1:28; 9:1; 마 28:18-20).¹⁵⁾

2. 가상공간의 실례

한국에서 예장 통합이나 그와 비슷한 신학적 입장에 속한 학자들은 증강현실과 가상공간 등에 대한 신학적 논의를 발 빠르게 선점해 왔다(주연수, 정중호 등). 보수적인 개혁주의 진영에서는 이 주제가 이슈화되지 못하기에, 그들은 후발주자에 막 들어서 있다. 성경의 가상세계를 연구할 때, 자신이 속한 진영의 신학적 입장보다 관련 성경본문을 정확하게 주해하는 것이 중요하다. 성경에서 가상세계이거나 그와 같이 보이는 구절들을 가급적이면 성경의 순서를 따라 살펴보자.

2.1. 구약

구약성경에서 하나님의 계시는 종종 꿈과 환상으로 나타났다(창 20:3; 31:10; 민 12:6; 삼상 3:1-21; 사 1:1; 29:7; 렘 23:28; 겔 37; 40-48; 단 4; 7-12; 욥 2:28; 참고. 히 1:1-2). 꿈과 환상을 해석하기 위해 종교적 상상력이 필요한가? 이 질문에 긍정하는 부산장신대 기독교교육과 주연수는 “상상력은 불가시적이고 아직 존재하지 않는 것을 믿는 신앙을 위한 핵심적인 역량이고, 유한한 인간이 무한한 신의 세계와 연결될 수 있는 결정적 통로가 된다. 상상력의 창조적 기능은 상징적 제시 또는 은유적 투사를 통해 눈에 보이는 세계 너머의 눈에 보이지 않는 의미를 이해하게 하며 기존의 틀을 뛰어넘는 새로운 구조를 생성하는 역할을 한다.”라고 주장한다.¹⁶⁾ 그런데 환상을 이해하려면 막연한 상상력이 아니라, 전후 문맥에 나타난 꿈과 환상에 대한 해설을 참조하고, 간본문적 해석에 필요한 성경상징주의(biblical symbolism)와 성경신학적 통찰력에 근거한 주해 능력이 중요하다. 예를 들어, 신적 계시의 한 형태인 예언적 환상은 가시적이거나 시각화된 경험을 통하여 선지자들에게 주어졌는데, 그 환상 전후에는 대체로 환상보고서와 같은 해설이 있다(사 6; 렘 1:13-19; 암 7:1-9).¹⁷⁾ 그리고 선지자들의 환상은 독특하면서도 서로 유사한 점도 공유하며, 신약성경에 암시되기도 한다(참고. 사 6; 겔 1; 계 4-5의 하늘의 보좌 환상). 계명대 구약학 정중호는 성경에서 “예언자가 환상을 본다거나 하나님의 손에 이끌려 다른 세계로 혹은 다른 장소로 이동해서 새로운 상황 속에 있게 된다거나 하는 것은 모두 가상현실 기법을 사용한 것이다. 여러 가지 비유를 통해서 하나님의 나라를 깨닫게 해 준다거나 비유나 이야기를 통해서 의미를 전달하는 것 모두가 가상현실 기법을 활용한 것이다. 특히 에스겔, 다니엘, 요한계시록

14) 주연수, “기독교교육과 종교적 상상력의 기능,” 245.

15) 정기목, “The Third Lausanne Congress and Digital Media Mission,” 166.

16) 주연수, “기독교교육과 종교적 상상력의 기능,” 249-50.

17) M. R. Stead, “Visions, Prophetic,” in *Dictionary of Old Testament Prophets*, ed. M. J. Boda and J. G. McConville (Nottingham: IVP, 2012), 818-22

등에는 가상현실이 압도하고 있음을 발견할 수 있다.”고 주장한다.¹⁸⁾

꿈이나 환상이 아닌 실제 장소나 사물이 상징적 장소를 가리키는 경우가 있다. 예를 들어, 예루살렘 성전의 지성소가 하늘(궁창의 광원을 연상시키는 7개 등잔, 하나님의 발등상인 두 그룹이 덮은 법궤 뚜껑)과 땅(뜰, 늦 바다를 떠받친 12황소)과 바다(12물두멍과 늦 바다)가 어우러진 소우주(microcosm)라면, 그곳은 예루살렘 성전의 실제공간인 동시에 만유의 통치자이신 하나님의 현존이 있는 상징세계로도 기능한다(삼하 6:2; 왕상 6:18-36; 7:23-26, 38-39; 8:10-13; 대상 28:2).¹⁹⁾ 그리고 장소에 대한 분명한 언급이 없는 경우에도 장소적 의미를 추론할 수 있다. 예를 들어, 욥은 가족이 썩은 후 육체로부터 하나님을 볼 것이라고 고백했다(욥 19:26-27). 그 장소는 욥이 부활 이후에 거할 장소에서 하나님을 볼 것이므로 가상공간과 무관하다.²⁰⁾

선지자 엘리사는 도단을 침공한 아람군대를 격파하기 위해 자신의 종 게하시의 눈을 열어 산이라는 가상공간을 가득채운 불 말과 불 병거를 보게 했다(왕하 6:8-17). 백석예술대 영상미디어 교수 이기호는 이 산을 실제세계에 가상의 이미지를 첨가한 증강현실로 보면서, 믿음의 눈으로만 그것을 볼 수 있다고 주장한다(참고, 히 11:1-3).²¹⁾ 그런데 이것을 증강현실로 규정하는 것이 불가능하지 않지만, 하나님께서 계시를 위해 주신 환상을 통한 가상의 믿음세계로 보는 게 무난하다.

시편의 이미지를 증강실재로 이해하려는 시도가 있다. CODEC의 Peter Phillips 등에 따르면, 시편 119:105에서 ‘빛’과 ‘등’으로 소개된 하나님의 말씀을 묵상하고 실천하는 것은 물리적 방식으로 살고 경험한 시인의 실재를 증강시킨다고 주장한다.²²⁾ 하지만 성경이 위로와 지혜와 권면을 제공하는 교육적 효능을 가지고 순종적인 독자에게 실제로 영향을 미치는 것은 분명하지만, 그렇다고 감각적이고 물리적인 삶의 실재를 증강시킨다고 말하는 것은 다른 문제이다. 사람의 내면과 외적 삶이 변화되는 것을 증강과 동일시하기 쉽지 않다. 따라서 Peter Phillips 등의 주장은 매우 포괄적으로 정의된 ‘증강’의 정의를 환원적으로 성경에 적용할 경우에만 가능하다.

구약성경에서 가상세계는 선지서에 자주 나타난다. 정중호는 가상현실을 통한 성경 교육의 가능성에 대해 아래와 같이 주장했다.

성경 가운데서도 에스겔은 가상현실을 적극적으로 활용한 예언서이다. 에스겔에서는 신비로운 환상이 자주 등장하며 환상의 세계 즉 가상현실의 세계에 들어가서 활동하는 예언자 에스겔의 모습이 또한 나타난다. 에스겔에서는 하나님과 에스겔이 미래에 건설될 새로운 성전의 곳곳을 미리 다니면서 세밀하게 살피는 장면이 나타난다. 이러한 모습은 현재 개발된 가상현실 기법으로도 그 상황을 재현할 수 있으며, 만일 이 부분을 가상현실로 제작할 수 있다면 누구나 쉽게 에스겔의 새 성전을 알 수 있고

18) 정중호, “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구,” 11.

19) J. B. Hood, “The Temple and the Thorn: 2 Corinthians 12 and Paul’s Heavenly Ecclesiology,” *Bulletin for Biblical Research* 21/3 (2011), 362; G. K. Beale, 『성전신학』, *The Temple and the Church’s Mission*, 강성열 역 (서울: 새물결플러스, 2014), 42-48.

20) 참고, D. J. A. Clines, *Job 1-20*, WBC (Dallas: Word Books, 1989), 461-62; D. A. Carson (ed), 『성경신학 스터디 바이블』, *NIV Biblical Theological Study Bible*, 박세혁 외 역 (서울: 복 있는 사람, 2021), 989.

21) 이기호, “증강현실의 의미적 개념과 종교적 믿음의 관계에 관한 고찰,” 221-34.

22) P. Phillips and R. S. Briggs, “The Bible as Augmented Reality: Beginning a Conversation,” *Theology and Ministry* 1 (2012), 2-3.

직접 체험할 수 있을 것이다. 또한 성경해석자는 가상현실 참여자로서 새롭게 에스겔을 해석할 수 있는 길을 개척할 수 있을 것이다. 성경해석자는 성경이라는 텍스트에 가상현실을 통해 직접적으로 뛰어들어가서 직접 체험하면서 창의적으로 그 내용을 해석할 수 있을 것이라고 주장한 바 있다. 성경의 경우 성경의 특정 부분을 가상현실 시스템으로 만들고 성경을 알고자 하는 사람이 가상현실에 들어가서 참여할 수 있다. 이 경우 성경 시대의 상황을 입체적으로 이해할 수 있고 보고 듣고 만지고 냄새 맡고 맛보는 다섯 가지의 감각을 모두 동원하여 그 상황에 몰입해서 참여할 수 있게 되는 것이다. 단순히 수신자의 역할이 아니라 그 가상현실의 한 부분으로 역동적으로 활동하고 영향을 미칠 수 있는 존재가 된 것이다.²³⁾

정중호의 위의 주장은 가상세계를 효과적으로 교육하는데 있어 통찰을 제공한다. 하지만 에스겔서의 성전이라는 가상세계를 정확하게 파악하기 어려울 뿐 아니라. 그것을 시각화하여 체험하도록 활용하도록 도울 때 가상의 자료가 학습자들의 이해를 획일화시킬 우려도 있다. 에스겔 40-48장의 새 예루살렘의 환상은 에스겔서의 절정에 해당하는데, 다른 선지자들이 보았던 환상과 마찬가지로 '신학적 지형'을 강조하는 가상세계이다(참고. 종말의 매우 높은 시온산[사 2:2-3; 겔 40:2]).²⁴⁾ 에스겔의 환상에 등장하는 성전은 세대주의에서 주장하듯이 미래에 천년왕국 기간에 예루살렘에 실제로 세워질 제3의 성전은 아니다.²⁵⁾ 오히려 그것은 참 성전이신 예수님께서 종말의 새 시대에 성취하실 성전 된 교회에 대한 환상이다.²⁶⁾ 그리고 에스겔을 비롯하여 선지자들은 독자들이 익숙한 지상의 은유를 동원하여 예언했던 이스라엘의 회복의 모습도 상징세계로 해석해야 한다. 예수 그리스도께서 그 회복의 예언을 궁극적으로 성취하셔서 신약 교회에게 은덕으로 주셨다(사 11:6-9; 60:7; 65:25; 겔 36:36; 40-48; 욥 2:30-31; 암 9:11-14).²⁷⁾ 그런데 회복의 예언의 반대편에는 심판이나 죽음이 있다. 죽은 자가 내려가는 구덩이와 지하는 죽은 자의 영역인 스올을 가리킨다(시 22:29; 사 38:18; 겔 26:20; 31:14).²⁸⁾ 신자이건 불신자이건 죽으면 몸은 무덤에 묻히고, 영혼은 천국 혹은 지옥에 간다. 그러므로 스올은 상징적인 가상공간이 아니라 실제공간이다.

스가랴 3장의 하늘 법정에 아웨의 천사, 사탄 그리고 여호수아 대제사장도 서 있다. 이곳은 여호수아가 실제로 육체를 가지고 방문한 물리적 공간은 아니다. 욥의 환상 중에도 등장하는 이 천상의 어전회의(御前會議)가 벌어지는 장소는 하나님의 통치와 판결이 의논되고 결정되는 법정공간과 같다(참고. 왕상 22:19-21; 욥 1-2; 사 6; 렘 23:16-22; 암 3:7; 계 4-5).²⁹⁾ 그렇다면 이 천상의 법정은 가상공간인가 비가시적 공간인가? 스가랴 3장과 욥기 1-2장은 환상이므로 이 법정을 실제 하늘을 사실적으로 묘사하기보다, 가상공간으로 보는 게 합당하다.³⁰⁾

23) 정중호, "가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구," 2, 5, 15.

24) I. M. Duguid, 『에스겔』, *Ezekiel*, 윤명훈·임미영 역 (서울: 성서유니온선교회, 2003), 610-12.

25) Duguid, 『에스겔』, 619.

26) Duguid, 『에스겔』, 622.

27) B. L. Merkle, "Old Testament Restoration Prophecies regarding the Nation of Israel: Literal or Symbolic?" *Southern Baptist Journal of Theology* 14/1 (2010), 15-22.

28) 참고. P. A. Kruger, "Symbolic Inversion in Death: Some Examples from the Old Testament and the Ancient Near Eastern World," *Verbum et Ecclesia* 26/2 (2005), 402.

29) M. J. Boda, *Haggai, Zechariah* (Grand Rapids: Zondervan, 2004), 251.

30) Carson (ed), 『성경신학 스테디 바이블』, 1755.

하늘과 땅처럼 실제공간이나 세계를 가리키는 것으로 보이는 구절일지라도 다른 대상을 지시하는 상징으로 기능하는 경우가 있다. 예를 들면, 이사야가 바벨론제국이 패망할 것을 예언할 때, 해와 달과 별이 있는 하늘을 언급한다(사 13:10). 여기서 하늘은 실제공간이 아니라 바벨론제국의 해와 달과 별과 같은 고위 지도자들을 가리킨다. 그렇다면 이사야 13:13의 ‘땅’이 흔들려 자리에서 떠나는 것은 바벨론제국의 평민이 심판을 받을 것을 상징한다(참고. 겔 32:7-8; 계 6:12).³¹⁾

2.2. 신약

신약성경은 꿈으로 시작하고(마 1:20-25; 2:12-23; 27:19), 꿈과 환상을 거쳐(행 10:17; 16:9-10; 고후 12:1-4; 유 1:8), 환상으로 마무리 한다(계 22:8). 그런데 구약의 많은 꿈과 환상은 계시의 절정이자 대선지자이신 예수님의 성육신과 공 사역으로 인해 줄어들었다(히 1:1-2).³²⁾ 신약의 중심 주제인 하나님 나라는 통치와 백성은 물론 영역과 영토개념을 가지고 있기에, 새 하늘과 새 땅으로 완성된다(벧후 3:13; 계 21:1). 따라서 천국을 마음이라는 내면이나 가상공간으로 축소하지 말아야 한다.³³⁾

예수님의 수많은 비유들에 나타난 농경문화를 배경으로 하는 공간은 청자에게 익숙했다. 예수님은 비유를 듣던 사람들을 그 공간으로 초청하여 천국을 이해하도록 돕기에, 그곳은 청중의 마음에 그려진 일종의 내러티브 세계(narrative world)이며 상징세계(symbolic world)이자 가상 공간(virtual world)과 같다. 비유의 청자들은 그레코-로마의 현실세계와 다른 하나님께서 통치하시는 대안세계(alternative world)로 초대받아, 그들의 현실 세계에 천국의 원칙을 적용하기를 배운다.³⁴⁾ 천국 백성인 현대 그리스도인도 그리스도의 선교(missio Christi)에 적극적인 참여자로 부름을 받는다.

예수님은 천국의 ‘옛 것들과 새 것들’을 보관하시는 ‘곳간’이자 ‘보화 자체’이시다(참고. 마 13:44, 52의 공통 명사 *θησαυρός*). *θησαυρός*는 마태복음 13:44에서 보물을 가리키고, 13:52에서는 보물 창고이다.³⁵⁾ 그런데 44절에서 사람의 전 재산을 팔아도 아깝지 않는 절대적인 가치를 보유한 그 보물은 예수님으로 통해 임한 천국이다. 천국을 위해 훈련을 받은 서기관들은 예수님이라는 천국의 보물 창고로부터 오래되고도 새로운 것들을 꺼내어 세상에 풀어놓아야 한다(마 13:51; 골 2:3). 여기서 귀하고 복된 하나님 나라는 통치자 하나님 자신, 통치의 영역, 그리고 그분의

31) J. B. Jordan, 『새로운 시각으로 본 성경적 세계관』, *Through New Eyes: Developing a Biblical View of the World*, 이동수·정연해 역 (서울: 도서출판 로고스, 2002), 98, 104. 그런데 Jordan은 여기서 한 걸음 더 나아가 신천신지를 장소가 아니라 새로운 통치자라고 본다(계 21:1).

32) J. D. Compton, “The Dreamer of Dreams: Dreams, Visions, and the Doctrine of Revelation,” *Southern Baptist Journal of Theology* 23/3 (2019), 105.

33) 참고. Morse, “The Virtue of Heaven,” 321. 참고로 갈라디아서에서 바울의 비판 대상인 유대교를 ‘율법을 위해 살고 죽는 유대주의라는 상징적 제국’이라고 간주한 경우는 문제일. “그리스도의 법의 길을 노래하고 걸어가는 삶으로서의 순례: 갈 2:19 ‘율법에 대한 죽음’의 해석” (고신대 개혁주의학술원 제12회 신진학자 논문발표회(중) 발제 논문, 2021년 7월 12일), 1-2를 보라. 이것은 비가시적인 체제를 신학적으로 표현한 것이다.

34) S. J. Joubert, “Reclaiming Our Humanity: Believers as Sages and Performers of the Gospel in the Era of the Fourth Industrial Revolution,” *HTS Theologiese Studies* 76/2 (2020), 5.

35) J. Nolland, *The Gospel of Matthew*, NIGTC (Grand Rapids: Eerdmans, 2005), 571.

백성으로 구성되기에 가상공간이 아니다. 마찬가지로 스스로 하나님 나라(*autobasileia*)이신 성육하신 예수님도 가상공간이 아니시다(눅 17:21; 행 28:31). 오히려 예수님은 가시적이고 비가시적인 모든 것을 창조하시고 다스리시는 만유(*πάντα*)적인 분이시다(엡 1:10; 골 1:16).

요한복음 14:2a의 '내 아버지 집'(*ἡ οἰκία τοῦ πατρὸς μου*)은 예수님의 고별설교를 듣던 제자들이 소속된 하나님의 가족을 가리킨다. 그리고 승천하신 예수님께서 지을 거처(요 14:2b-3)는 성령의 거처로 살던 성도가 죽은 후에 영혼이 들어갈 낙원을 가리킨다(눅 24:43; 계 2:7).³⁶⁾ 따라서 하나님의 집과 예수님이 준비하시는 거처는 가상공간이 아니다.

고린도후서 12:1-4에서 바울이 올라간 삼층천(*τρίτος οὐρανός*)은 그 당시 유대인들의 우주관을 반영한 것이다. 여기서 장소에 대한 궁금증이 발동된다. 바울의 몸은 공중으로 부양된바 없기에 삼층천은 상징의 가상세계인가? 바울은 자신이 사층이 아니라 삼층천의 낙원(*παράδεισος*)에 있었다는 사실을 어떻게 알았는가? 고린도후서 12:1-4는 장소에 대한 진술이 구체적이지 않기에 바울 당시의 우주관을 참고해야 한다. 지상의 장소와 사물은 천상을 투영하므로 하늘과 땅은 중첩되기에(히 8:1-6; 9:23), 가장 높은 하늘을 하늘의 에덴동산이나 천상의 성전과 같다.³⁷⁾ 바울의 영혼은 하나님께서 계시는 낙원 즉 제일 높은 하늘의 삼층에 가서 계시를 받았다(고후 12:2, 4; 참고. 왕상 8:27; 대하 2:6; 느 9:6; 시 68:33; 148:4; 레위의 유언 18:10; 모세의 승천기 37:5; 2에녹 8:1-8; 3바룩 4:8).³⁸⁾ AD 1세기 유대주의 우주관을 따라 묘사된 삼층천은 주로 영적이지만 실재하는 공간이므로 가상공간이라 단정하기 어렵다. 하늘의 삼층 세계는 예수님께서 승천하셔서 재림 때까지 머무시는 공간이기도 하다(행 1:9-11; 7:55; 엡 1:20; 2:6; 빌 1:23).

바울은 '위에 있는 예루살렘'(*ἡ ἄνω Ἱερουσαλὴμ*)을 갈라디아교회의 자유하는 그리스도인들의 어머니라고 소개한다(갈 4:26). 바울은 이 천상의 예루살렘을 공간이나 장소가 아니라 믿음의 공동체로 소개하기에, 계시록의 어린양의 신부로서 하늘에서 내려온 새 예루살렘성과 유사하다(계 21:2-22:5).³⁹⁾ 따라서 위에 있는 예루살렘은 가상공간이 아니라 신약 성도 자신이다.

히브리서의 믿음 장에 따르면, 아브라함은 하나님께서 계획하시고 만드실 성 곧 장래에 유업으로 받을 곳을 믿음으로 바라보며 가나안으로 이주했다(히 11:8-11, 14-16). 따라서 여기서 가나안 땅은 가상공간이 아니다. 그런데 히브리서의 수신자들은 이미 '살아계신 하나님의 도성인 하늘의 예루살렘'(*πόλις θεοῦ ζῶντος Ἱεροσόλυμα ἐπουράνια*)에 도달했다(히 12:22). 그곳은 메시아의 종말론적 통치가 시행되는 시온산이며 무수한 천사와 더불어 사는 장자들의 총회가 있다(히 12:23; 참고. 신 33:2; 계 14:1). 여기서 하늘의 예루살렘과 시온산은 장자와 같은 그리스도인들을 비롯하여 영적 존재인 천사들이 거주하는 비가견적 공간인데, 이 종말의 하나님 나라는 출애굽 당시 신현과 언약체결의 장소였던 시온산과 대비된다(출 4:22-23; 19-24).⁴⁰⁾ 장자와 같은 특권을 누리는 그리스도인들은 특별히 예배를 통하여 천사들과 더불어 장자의 모임에 참여한다.

36) 송영목, "요한복음 14장의 거주지의 성격," 『신학논단』 79 (2015), 225-55.

37) Hood, "The Temple and the Thorn," 361.

38) G. H. Guthrie, *2 Corinthians*, BECNT (Grand Rapids: Baker, 2015), 582-83; Hood, "The Temple and the Thorn," 363-64.

39) 하늘의 예루살렘을 새 예루살렘성(계 21:2)과 하늘의 본향(히 11:11-16)과 연결하여 거주지인 천상의 도시라는 장소로 이해하는 경우는 D. A. deSilva, *Galatians*, NICNT (Grand Rapids: Eerdmans, 2018), 400을 보라.

40) 참고. P. T. O'Brien, *The Letter to the Hebrews* (Grand Rapids: Eerdmans, 2010), 482-83.

그런데 히브리서 저자가 시온산과 하늘의 예루살렘을 신천신지의 일부라고 염두에 두었다면 실제 공간이다.⁴¹⁾ 그러나 하늘에 거주할 수 없었고 예루살렘에 살지 않았던 히브리서의 수신자들이 하나님의 도성인 천상의 예루살렘에 이미 도착해 있다. 따라서 그곳은 물리적인 실제세계가 아니다. 오히려 수신자들이 하늘에 시민권을 두고 살고 있음을 상징적으로 설명한다.

베드로전서 3:19의 ‘영들이 갇힌 옥(φυλακή)’은 부활하신 예수님께서 승천하시면서 승리를 선포한 영역이다. 그곳은 예수님의 재림 이전에 불신자들의 영이 고통 받는 장소인데, 죽은 성도의 살아 있는 영혼이 가 있는 낙원의 반대 개념이다. 따라서 이 옥(獄)은 가상공간이라기보다 정죄당한 악한 영들이 고통당하는 비가시적인 공간이다.⁴²⁾ 볼 수 없는 공간이라고 해서 허구의 세계로 분류할 수 없다.

범죄한 천사들이 들어간 ‘어둠의 구덩이인 지옥’(οιροῖς ζόφου ταρταρώσας, 벤후 2:4)은 간본문인 유다서 6절에서 ‘사슬’과 ‘감옥’을 모두 의미할 수 있는 ‘어둠’(ζόφος)으로 간략히 언급된다.⁴³⁾ 그렇다면 하나님께 범죄하여 타락한 악령들이 들어간 어둠의 구덩이인 지옥(Tartarus)은 어디인가? 이 질문에 대한 해답은 복음서와 계시록에서 찾을 수 있다. 예수님께서 거라사에서 소위 ‘군대 귀신’들린 자를 치유하시기 전에, 많은 악령들은 ‘무저갱’(ἄβυσσος)으로 들어가라 명하시지 말 것을 간청했다(눅 8:31; 참고. 계 20:3). 예수님의 초림으로 이미 도래한 하나님 나라의 능력이 사탄의 세력을 제압한 것을 거라사의 악령들도 알고 있다.⁴⁴⁾ 원시 복음(창 3:15)의 예언을 따라 예수님께서 마귀의 일들을 멸하시러 오셨기에, 마귀의 종자들인 악한 영들도 초림의 예수님께서 공 사역을 진행하시는 동안 패배당한 것은 마찬가지였다(히 2:14; 요일 3:8). 마귀와 악한 영들은 캄캄한 구덩이와 같은 특정한 공간에 매이지 않는다. 그러므로 이런 공간들은 실제 장소가 아니라, 하나님의 형벌을 받은 악령들이 패배한 상태를 가리키는 가상세계이자 상징세계이다(참고. 계 9:1, 2, 11). 예수님의 초림으로 이미 패배한 마귀와 그의 추종 세력은 주님의 재림 때에 영원한 형벌의 장소인 지옥에 들어갈 것이다(계 20:10). 그 지옥은 가상이 아니라 실재하는 형벌의 장소이다(계 20:15).

요한서신에 23회 언급된 ‘세상’(κόσμος)은 사람이 거주하는 물리적 세계(요일 3:17)와 모든 인류(요일 4:1, 3; 요이 7)는 물론, 어둠 가운데서 하나님을 믿지 않는 자들이 하나님을 대적하는 불경건한 실재를 가리키는 우주론적 함의도 가진다(요일 1:9-11; 2:2, 15-17; 3:1, 13; 4:4-5, 9; 5:19).⁴⁵⁾ 요한일서는 예수님의 성육신을 부정하는 가현설주의자들이 사랑과 진리의 하나님을 거역하는 상징세계를 신학적 우주론으로써 설정한다(요일 2:22; 참고. 딤편 2:5; 3:16).⁴⁶⁾ 죄와

41) Carson (ed), 『성경신학 스터디 바이블』, 2480.

42) 참고. K. H. Jobes, *1 Peter*, BECNT (Grand Rapids: Baker, 2005), 244-45.

43) 벤후 2:4에서 ‘구덩이’(οιροῖς) 대신, p⁷²와 그리스어 소문자 다수사본은 ‘사슬’(σειραῖς)로 표기한다. 참고. BDAG (Chicago: The University of Chicago Press, 2003), 429.

44) 사탄을 추종하는 악령들 가운데 일부가 예수님의 공생애 동안 혹은 주님의 재림 이전에 실제 영적인 세계인 무저갱에 갇혀있다고 보기는 어렵다. 모든 악령들은 형벌의 고통을 두려워하고 지옥을 싫어한다. 참고 J. R. Edwards, *The Gospel according to Luke* (Grand Rapids: Eerdmans, 2015), 251.

45) J. van der Watt, “Cosmos, Reality and God in the Letters of John,” *In die Skriflig* 47/2 (2013), 2-3.

46) Van der Watt, “Cosmos, Reality and God in the Letters of John,” 4; G. D. Fee, 『바울의 기독교론』, *Pauline Christology*, 홍인규 외 역 (서울: CLC, 2009), 750.

어둠이 전혀 없는 하나님께서 사랑과 진리로써 통치하시는 세상은 미움과 어둠과 불신으로 미혹하는 사탄의 영역(요일 3:8; 5:19)과 확연히 구분된다. 성령의 역사를 따라 성육하신 예수님을 믿는 사람마다 하나님의 가족이라는 초월적 실재에 참여한다(요일 3:2; 4:1-6). 요한일서의 수신자는 하나님의 영역과 미혹하는 사탄의 영역이라는 두 가지 신학적 상징세계(theological symbolic world) 가운데 하나를 쉽게 선택할 수 있었을 것이다. 사도 요한에게 신학적 상징세계는 하나님의 가족 안에 들어온 그리스도인이 세상에서 빛으로 활동하는 윤리의 출발점과 같다. 그리스도인은 성육하신 예수님 덕분에 신학적이며 상징적인 공간인 하나님의 가족 안에 거한다. 예수님과 신비롭게 연합된 하나님의 가족의 삶의 자리(sitz im leben) 곧 좌소(locus)는 바울이 선호한 '그리스도 예수님 안에'(ἐν Χριστῷ Ἰησοῦ; 롬 3:24; 엡 1:1; 딤후 1:1 등)와 하나님 아버지 안(ἐν θεῷ πατρί; 살전 1:1) 그리고 요한이 선호한 '성령님 안에'(ἐν πνεύματι)이다(계 1:10; 4:2; 17:3; 21:10).⁴⁷⁾ 하나님의 성육신적 선교가 가져다준 은덕을 입고 사는 예수님과 연합한 성령의 전은 성육신적 방식으로 선교를 수행해야 한다(요일 1:3). 성도가 거하는 공간과 같은 삼위일체처럼, 성도도 종말론적 성전이라는 공간이다(고후 6:16; 엡 4:4). 그런데 익명성이 보장되고 아바타가 활동하는 가상세계와 사이버공간에서 영지주의적이고 반성육신(excarnational)이며 추상적 연합이 이루어지기 십상이다.⁴⁸⁾ 따라서 가상세계에 파송을 받은 선교적 교회(missional church)는 거기서 어떻게 분별력 있게 성육신적으로 현존함으로써 천국을 현시할 수 있는가라는 숙제를 떠안게 된다.

요한계시록의 많은 내용은 요한이 보았던 환상에 대한 기록이다. 요한은 계시록 1:1에서 환상 단락을 상징적으로 해석하라(σημαίνω)는 지침을 준다. 계시록의 대다수 환상은 구약에 등장했기에 관련 구절과 비교하며 해석해야 하고(예. 단 7:9와 계 1:14), 그레코-로마세계에서 접할 수 있던 산과 군대와 강과 도시 등을 염두에 둔 것이기도 하며, 계시록은 자체적으로 상징을 해석하기도 한다(예. 계 1:20; 17:9-10).⁴⁹⁾ 계시록의 하나의 환상이 구약의 여러 본문을 암시할 경우, 두꺼운 상징(tensive symbol)으로 인해 가상세계는 더 복잡해진다.

요한계시록의 수신자들은 소아시아 7도시의 가정교회당이라는 실제 공간에 주일 예배를 위해 모였다. 그런데 요한이 환상으로 보고 기록한 하늘의 보좌와 법정과 같은 공간과 세계는 믿음의 상징세계이므로 물리적인 실제세계가 아니다. 요한계시록의 상징세계 가운데 1차 독자들인 소아시아 7교회가 주일 예배 중에 말씀을 들음으로써 마음에 그려보는 하나님의 보좌를 중심으로 하는 가상세계가 가장 중요하다(계 1:3; 4-5; 22:7; 참고. 왕상 22:19-22; 욥 1-2; 사 6:1-13; 단 7:9-14; 슥 3:1-10; 1에녹 14-16; 레위의 유언 5:1).⁵⁰⁾ 요한이 본 환상에는 보좌 위의 하나님께서

47) Fee, 『바울의 기독교론』, 846, 857, 866.

48) 참고. D. J. Kim, "The Incarnational Missional Paradigm in the Excarnational Era of Cyberspace and Virtual Reality," 『선교신학』 55 (2019), 54, 62.

49) A. Bandy, "The Hermeneutics of Symbolism: How to interpret the Symbols of John's Apocalypse," *Southern Baptist Journal of Theology* 14/1 (2010), 49-53.

50) Du Rand, *A-Z van Openbaring*, 112. 그런데 강대훈은 하늘의 보좌가 있는 방을 지상 성소나 성전의 원본이자 실체라고 주장하는데, 그것은 신학적으로 정당한 견해이지만 그 곳이 실제 공간이라는 오해를 줄 수 있다. 구약과 신약에서 하늘의 보좌 공간은 다양하며 상징세계이다. 강대훈, "하늘 보좌 환상: 요한계시록 4-5장 석의," 『개신논집』 21 (2021), 62-63. 강대훈과 약가 유사하게 고대 교회는 천사들과 함께 하늘에 올라가 예배를 드렸고, 천사들은 내려와 지상 교회와 더불어

다스리시는 상징세계를 거역하고 패러디하는 사탄의 삼위일체인 용과 바다짐승과 땅 짐승이 지배하는 상징세계도 있다(계 13). 하지만 승리하신 하나님께서 통치하시고 영광을 받으시는 하늘의 상징세계는 박해가 만연한 독자들의 현실세계를 조망하는 출발점인데, 그들에게 자발적으로 고난을 감내하며 하나님의 선교를 수행하도록 위로와 소망을 주었다.⁵¹⁾ 계시록이 기록될 당시의 유대 묵시문헌과 그 이후 5세기 초까지 기독교묵시의 부흥시기에 나타난 묵시운동의 큰 특징은 로마제국의 박해나 이방 민족의 개종과 같은 세상의 사건들을 바라보면서 세상의 임박한 종말을 예견하고, 은둔적이고 분파적인 태도를 취하는 것이었다.⁵²⁾ 그러나 기독교묵시문헌으로 분류되는 계시록에 나타난 환상을 통한 상징세계는 1차 독자들에게 자신들을 박해하던 대적들에게 임할 임박한 심판을 통한 위로와 소망을 제공하면서, 분파주의나 게토화 된 생활을 거부하면서 세상을 천국으로 적극적으로 변혁하도록 촉구한다.

구술문화 시대인 AD 1세기의 초대교회는 주일 공 예배로 함께 모여 편지가 낭독될 때 경청했다(골 4:16; 계 1:3). 가정교회당의 청중은 편지의 마지막 구절을 들은 후에 서신서의 내러티브 세계를 벗어나 일상의 실제세계로 들어섰다. 서신서는 대체로 은혜와 소망을 불어넣는 복음 메시지로 마치기에, 청중이 일상세계 안에서 상징적인 내러티브 세계의 원칙을 실천하도록 힘을 주었을 것이다. 이 원칙은 계시록처럼 환상이 많은 편지는 물론, 그렇지 않은 서신서와 복음서 그리고 사도행전에도 공히 적용된다.

2.3. 요약

구약성경에서 가상공간의 대다수는 하나님께서 계시하시는 수단인 환상이나 꿈과 관련된다. 신약에서 가상공간은 주로 예수님의 천국 비유와 환상의 배경으로 등장하며, 또한 하나님께서 악령들을 임시적으로 심판하시는 상징적 장소인 무저갱으로 나타난다. 그리고 요한서신과 계시록은 신학적 상징세계를 하나님과 사탄 간의 전쟁이라는 이원론적 방식으로 제시한다. 얼핏 보면 가상공간이나 가상세계처럼 다가오는 경우도 있지만, 간본문을 정확하게 식의하여 가상세계와 실제세계의 여부를 신중히 판단해야 한다.

특별계시가 종료된 오늘날 모슬렘이 꿈을 통해 믿음을 가지게 되어 기독교로 개종한 경우, 그 꿈은 성경의 계시로서의 꿈과 차원이 다른 ‘하나님의 특별 섭리행위’이다.⁵³⁾ 주님의 재림 때까지 하나님께서 자신의 영광을 위해 사용하시는 그런 꿈은 가상세계인데 그 자체로 충분하지 않기에 성경으로써 해석되어야 한다(요일 4:1).⁵⁴⁾

예배를 드린 후 교회의 기도를 가지고 올라갔다고 예배의 장소인 하늘을 실제 공간으로 파악하는 경우는 O. Piper, “The Apocalypse of John and the Liturgy of the Ancient Church,” *Church History* 20/1 (1951), 11, 18을 보라.

51) D. L. Barr, “The Apocalypse as a Symbolic Transformation of the World: A Literary Analysis,” *Interpretation* 38/1 (1984), 39-40, 49-50.

52) 참고. B. McGinn (ed), *The Encyclopedia of Apocalypticism*, Volume 2 (New York: Continuum, 2000), 5-16.

53) Compton, “The Dreamer of Dreams,” 102, 111-12.

54) Compton, “The Dreamer of Dreams,” 113-14.

3. 가상영역의 선교 방향

가상영역의 선교를 논하기 전에 가상현실에서 교회가 존재할 수 있는가를 먼저 논해야 한다. 코로나19는 제4차 산업혁명의 디지털 가상현실이라는 미래의 새로운 차원을 앞당겨 버렸다. 화체 설을 따라 성체성사를 시행하는 천주교는 메타버스(metaverse) 교회가 출현하면, 로마가 그것을 통제할 수 있을지, 전통적 미사가 가능한지, 그리고 교구 교인들 간의 교제가 지속될 수 있을지 등을 두고 고민하고 있다.⁵⁵⁾

옥스퍼드선교연구센터의 전기춘은 디지털 시대에 걸 맞는 메타버스 교회와 같은 새로운 교회 형태를 긍정하는데, 그의 주장은 아래와 같이 요약할 수 있다.⁵⁶⁾

(1) 실제 세계 안의 개인의 가정집은 바깥세상으로부터 가족을 보호하는 담장을 가지고 있지만, 인터넷 홈페이지는 세상이 가정 안으로 들어오도록 그런 담장에 구멍을 뚫고 있다. 실제로 적지 않은 교회는 디지털 가상공간을 활용하여 예배와 교육을 시행하고 있다.

(2) 고도의 정보 및 커뮤니케이션 기술은 디지털 세대들로 하여금 자신의 경험이 실제이건 가상이건 상관없이, 그들이 크게 거부감 없이 새로운 상황 안으로 끌어들인다. 그들 중 다수는 디지털 상황을 물리적인 것보다 더 선호한다. 이런 디지털 기술로 인한 도전을 교회가 기회로 활용하려면 패러다임 전환을 이루어야 한다. 가상세계와 관련하여, 두 가지 종교적 가능성이 있다. 첫째, 옛 전통적인 종교를 실행하는 새로운 장소를 제공한다. 둘째, 전통적인 종교 공동체를 의지하지 않고도 유의미한 삶을 창조하는 새로운 장소를 제공한다. 만약 새로운 형식의 가상세계 교회가 하나님의 백성이라는 진정한 공동체로서 교회의 본질을 유지한다면, 도전 속에서 가능성을 찾게 된다.

(3) 가상현실 교회는 전통교회와 협력하여 목회적 제약과 도전을 극복할 뿐 아니라, 자신의 신학적 기초도 계발해야 한다. 긴급히 요청되는 바는, 이미 가상세계에서 유사 교회가 존재하고 있는 시점에 전통교회가 더 건전한 가상세계 안의 교회를 계획해야 한다는 점이다. 과거에 교회당을 건축하기 위해 기술자들이 필요했다면, 이제 메타버스 안에서 선례가 없는 형태의 교회를 세울 수 있는 코딩하는 기술 등을 가진 사람을 필요로 한다.

(4) 예수님께서 하나님의 선교를 위해 몸으로 태어나셨듯이, 전통교회는 동일한 목적과 이유를 위해 가상세계 안으로 성육할 필요가 있다. 가상세계는 이용자의 97%가 불신자인 거대한 선교지이다. 전통적 교회는 “먼저 믿고 그 다음 이해하라”고 말해왔는데, 어거스틴과 안셀름의 이해를 추구하는 믿음의 전통에 서 있다. 이런 고대의 사고는 계몽주의가 인간의 이성을 종교로부터 분리시켜놓은 이후로도 계속되고 있는데, 교회는 과학과 기술을 세속적이라고 여기는 경향이 크다. 하지만 디지털 혁명의 시기에 과학과 종교 그리고 이성과 믿음이 화해하여 효과적으로 하나님의 선교를 수행하도록 만들 필요가 있다.⁵⁷⁾

55) P. Zagano, “Virtual Reality and the Coming Catholic Metaverse,” *National Catholic Reporter* 57/24 (2021), 15-16.

56) G. Jun, “Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church,” *Transformation* 37/4 (2020), 303-304.

57) 유튜브 설교와 같은 인터넷 공간은 전통적 자료와 종교적 신념을 통합하고 상호 작용시키는 다중적 장소(multi-site)로서

(5) 성육하신 예수님께서 자신을 비워 종의 형체를 입으신 것(빌 2:6)을 가상세계에서 사람 본인과 아바타(avatar, 산스크리트어로 divine descent)가 나눌 수 있음을 희미하게나마 지지한다.

전기춘의 위의 주장은 아래와 같이 여러 가지로 비판할 수 있다.

(1) 오프라인의 전통적 교회와 가상세계의 디지털교회를 대조하여, 마치 후자가 전자를 극복해야만 새로운 기회를 잡는 것처럼 이원론적으로 접근하는 듯하다. 하지만 가상세계는 영원하지 않으며, 사람이 육체를 초월하여 들어갈 수 있는 영적 유토피아나 도피처도 될 수 없다. 현실세계를 로그아웃하고 가상세계나 초현실세계로 로그인한다면, 정작 현실세계에 적응할 수 있을지 의문이다.⁵⁸⁾ 가상세계가 긍정하는 익명성, 피상성, 상대주의, 주관성 그리고 나르시시즘이 현실세계의 장벽을 어떻게 뚫어낼지도 의문이다.

(2) 디지털교회와 전통교회의 협력을 주장하지만, 정작 후자의 제약과 한계를 인정하고 전자에 대한 부정적 평가는 거의 없다. 가상세계의 교회에서 아바타가 그를 조종하거나 상호작용하는 사람을 대신하여 세례를 받거나 성찬에 참여하는 것은 불가능하다. 그리고 본인과 아바타의 관계에 있어, 전자가 후자를 일방적으로 조종하기보다 둘이 독립적 개체로서 상호작용적이라고 이해한다면, 아바타가 범죄할 경우 본인은 교회의 권징에서 제외될 수 있다. 따라서 가상교회를 지지하는 자는 참 교회의 표지들로 간주된 공 예배 중의 성례와 권징을 가상세계에서 실행하는 것은 불가능함을 간과한다.

(3) 전통적 교회는 코딩 기술 등을 동원하여 가상세계 안에 건전한 교회를 세워 하나님의 선교에 성육신적으로 참여할 시대적 의무가 있다고 주장한다. 하지만 기술(이성)과 기독교가 화해함으로써 세워지는 가상교회가 아니라도 전통적 교회의 성육신적 선교와 사역은 가능하다. 한 예로, 전통적 교회가 힘쓰는 고난 중에 있는 병자를 심방하는 것은 가상세계로 충분하지 않다. 왜 개체 교회를 가리키는 '지 교회'에서 '지'(地)가 가지(branch)가 아니라 밭을 디디는 서는 땅을 가리키는지 곱씹어 보아야 한다.

(4) 예수님의 낮아지심은 자신의 아바타를 활용하기 시작했다는 발상과 무관하며, 성육하신 예수님은 인성과 신성이 한 순간도 분리된 바 없다.⁵⁹⁾ 실천적 적용 차원에서 한 예를 들면, 교회가 메타버스를 지나치게 긍정할 경우, 코로나19와 같은 재난 시대에 아바타 하객들 앞에서 결혼식을 치르기 원하거나 찬양집회를 추진하는 교인들이 등장할 것이다.⁶⁰⁾ 그런 경우 교회 안의 세대 차이와 디지털 격차는 가속화할 것이다.

(5) 메타버스와 같은 아바타의 출현이라는 도전에 직면한 전통적 교회는 예배자의 몸과 영혼이 분리되지 않고 유기적인 단일체로서 하나님을 경배하도록 훈련해야 하고, 실재 공간에서 공동체적으로만 가능한 성만찬 예배를 더욱 자주 시행할 필요는 충분하다.⁶¹⁾ 그리고 체화된 친밀

긍정적 역할을 한다는 주장은 프리스테이크대학교 실천신학 및 선교학 교수 Van den Berg, "'N (Outo)Biografiese Twitter-Teologie,'" 6을 보라.

58) 참고, 이병권, "메타버스(Metaverse)세계와 우리의 미래," 『한국콘텐츠학회지』 19/1 (2021), 17.

59) Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse," 302.

60) 이병권, "메타버스(Metaverse)세계와 우리의 미래," 14, 16.

61) Contra 기독교의 성례를 '상징적 교환'(symbolic exchange)라고 명명하au, 성찬의 본질만 유지한다면 가상공간에서의 성찬이 정당하다고 보는 K. G. Schmidt, "Virtual Communion: Theology of the Internet and the Catholic Imagination," (Ph.D. Thesis, University of Dayton, 2016), 207-211.

감(embodied intimacy)이 결여된 피상적 교제가 아니라 전인적이고도 깊은 성도의 교제를 촉진하는 방안을 찾아 실천하는 것이 중요하다.⁶²⁾

물론 디지털 기술은 그 자체로 악하거나 선하지 않고 선교를 위해 활용할 도구이자 기회이다. 그리고 디지털 기술이 만들어낸 온라인 공동체는 미디어 플랫폼(페이스북, 줌, 트위터, 제페토, 메타버스, vrew 등)을 사용하여 동일한 지리적-물리적 공간이 아니라 동일한 가상공간을 공유하여 넓고 다양한 관계를 일정 부분 맺을 수 있다.⁶³⁾ 하지만 신속하고 편리하게 접근 가능한 온라인 공동체는 기존의 오프라인 공동체의 '보조적 도구'로 자리매김하되, 참된 감정이 담긴 진정성 있는 쌍방향 교류가 일어나야 한다.⁶⁴⁾ 왜냐하면 육체를 떠난(disembodied) 교제의 효과는 얼굴을 맞대어 장소와 시간을 공유하여 감성과 촉감(표정, 몸짓, 시선교환)이 상호작용적으로 풍성히 개방되는 전통적인 성육신적 교제에 미치지 못하기 때문이다.⁶⁵⁾ 다시 말해, 가상공간이 현실처럼 느껴지더라도 진정한 동존(同存)공간은 될 수 없고, 자칫 교회가 디지털 가상 플랫폼에 매여버릴 수도 있다.⁶⁶⁾ 그리고 가상공간은 수동적인 신앙생활, 익명성을 통한 진정성의 결여, 그리고 신앙 편리주의와 같은 문제를 조장할 위험이 있다.

2014년에 예장 합동 총회교육진흥원은 세계 최초로 전도지에 3D 증강현실 기술을 접목시켜 '생명의 빛 3D 증강현실 전도'라는 전도지와 스마트폰 애플리케이션을 개발했다.⁶⁷⁾ 하지만 이것은 현장에서 드리는 공 예배와 성도의 교제를 대체하여 신앙편리주의를 조장하는 차원은 아니었다. 그리고 교회학교가 3차원의 가상 온라인 공간인 메타버스를 활용함으로써 시공간의 한계를 넘어 신앙의 일상화를 이루려는 방안도 제시되고 있다.⁶⁸⁾

교회는 최첨단 정보기술이 만들어낸 가상공간에 머무는 사람들에게 선교적 관심을 보여야 한다. 그리고 교회는 가상공간이 비윤리적인 방식으로 활용되고 있는 현실을 비판하며 윤리적 해결책을 제시하고, 더 나아가 고품격의 복음 콘텐츠 개발도 중요하다. 예를 들어, 선교적 교회는 지 교회 홈페이지와 그 안의 콘텐츠를 불신자들이 복음을 이해하고 교회당에 접근하기 쉽도록 디자인하도록 노력해야 한다.⁶⁹⁾

62) V. Counted, "Mission as Connectedness: Digital Natives, Technology and Christian Community Formation in Embodied and Disembodied Spaces," Paper presented at the South African Missiological Society (SAMS) Conference (North West University, 2014), 8.

63) E. McIntosh, "Belonging without Believing: Church as Community in an Age of Digital Media," *International Journal of Public Theology* 9/2 (2015), 147; A. L. Cloete, "Living in a Digital Culture: The Need for Theological Reflection," *HTS Teologiese Studies* 71/2 (2015), 3.

64) Cloete, "Living in a Digital Culture," 4; E. Venter, "Challenges for Meaningful Interpersonal Communication in a Digital Era," *HTS Teologiese Studies* 75/1 (2019), 5.

65) Venter, "Challenges for Meaningful Interpersonal Communication in a Digital Era," 2-3.

66) 조성실, "디지털 전환 시대의 하이브리드 목회 전략" (제81회 한국실천신학회 정기학술대회 발제 논문(중), 2021년 9월 25일), 30. Contra 이기호·배성한, "증강현실의 공간적 개념에 관한 연구," 229.

67) http://ikidok.org/ca_meeting/detail.php?aid=1403585395(2021년 7월 19일 접속); 마상욱, "메타버스와 교회학교" (<https://www.youtube.com/watch?v=zcsH3rgGd2s>, 2021년 7월 19일 접속).

68) 김현철·조민철, 『메타버스 교회학교: 메타버스 시대의 교회학교 실천 매뉴얼 40』 (서울: 꿈이있는미래, 2021).

69) 정기목, "The Third Lausanne Congress and Digital Media Mission," 『한국기독교신학논총』 93/1 (2014), 166-67, 169.

나오면서

성경에서 특히 환상을 통해 제시된 가상공간은 하나님의 계시를 전달한다. 그런 가상공간은 하나님의 나라가 임하는 상징세계이자 믿음의 세계이며 대안세계로서 역할을 한다. 하나님의 백성은 환상이라는 가상의 공간에서 이루어지는 하나님의 통치를 믿음의 눈과 손으로 보고 붙잡아야 했다. 그런데 성경의 가상공간을 오늘날 가상 및 증강현실 논의와 직결시키는 것은 시대착오적일 수 있고 무리가 따른다. 하지만 성경의 가상공간이 가지고 있는 계시적 기능과 의미로부터 오늘날 디지털 가상세계에서도 여러 난관에도 불구하고 천국 복음이 힘 있게 전파되어야 함을 적용하는 것은 자연스럽다. 그리고 일반서신과 계시록의 가상공간인 무저갱이나 어둠의 구덩이로부터 오늘날 가상공간에서 반(反)복음적인 요소들을 제거하도록 그리스도인이 힘써야 한다는 적용을 할 수 있다. 또한 요한일서의 신학적 가상공간으로부터, 현대의 가상공간도 어둠과 증오와 거짓의 아비인 마귀가 하나님을 대적하여 활동하기에 유리한 영역임을 추론할 수 있다.

그리스도인은 급속도로 발전하는 기술을 신격화하여(technopoly) 지나친 낙관주의에 빠지지 않으면서도 도피하거나 비관적으로 바라보아서도 안 된다. 성도는 자신의 정체성을 상실하지 않은 채 기술발전의 시대정신을 직시하고, 지혜와 예술의 영이신 성령의 인도 하에 이웃을 사랑하고 섬기는 선교적 책무를 위한 보조적 기회로 활용하려는 적극적 자세를 취하는 것이 마땅하다.⁷⁰⁾ 디지털기술로 구성된 다양한 가상공간은 그리스도인이 문화명령을 수행해야 할 공적인 선교적 공간이다. 다시 말해, 오늘날 가상공간에 하나님의 말씀과 천국 그리고 믿음이 스며들어가도록 그리스도인은 지혜를 모아야 한다. 인터넷의 디지털 세계가 성도의 경건을 통전적으로 계발하는데 도움이 된다면 복음이 역사하는 거룩한 공간이 될 수 있다.⁷¹⁾ 그런데 지교회회는 디지털 기술의 넓은 폭을 고민해야 하며, 그런 기술을 어느 정도로 심도 있게 활용할지 즉 디지털의 깊이를 신중하게 결정해야 한다.

소셜 네트워크와 인터넷을 기반한 가상공간은 대부분 누구나 접근 가능한 공적 장소이다. 따라서 지교회에 소속되지 않고 믿으려는 편리성을 추구하는 교인들이 늘어날 것이다.⁷²⁾ 그리스도인은 그런 공간을 활용할 때, 선교적 마인드를 갖추고 성령 충만한 가운데 활용해야 하며, 덕스럽고도 지혜롭게 행하기 위해 공적 예절인 디지털 에티켓도 갖추어야 한다.

코로나19로 인해 온라인 예배가 오랫동안 확산 중이다. 포스트코로나의 뉴 노멀 시대에 온라인교회 혹은 가상교회에 대한 별도의 진중한 논의가 요청된다(참고. www.vrchurch.org). 코로나19와 같은 비상상황이 아님에도 온라인에 두 세 사람이 예수님의 이름으로 모여 예배를 드린다면 교회의 머리이신 예수님께서 그들과 함께 하시는가?(마 18:20). 실제공간을 적절하게 결정하고 활용하는 것은 예배와 신앙생활에서 매우 중요하므로, 온오프라인이 혼합된 하이브리드 공간에 소그룹을 조직하여 그들의 스토리를 살아내도록 돕는 노력도 중요하다.⁷³⁾ 한 예로, SNS상

70) Counted, "Mission as Connectedness," 8; Joubert, "Reclaiming Our Humanity," 6.

71) S. J. Joubert, "Flowing under the Radar in a Multifaceted Liquid Reality: The Ekerk Narrative," *HTS Theologese Studies* 74/3 (2018), 6.

72) McIntosh, "Belonging without Believing," 132.

73) 조성실, "디지털 전환 시대의 하이브리드 목회 전략," 41-42.

에서 와이파이를 갖춘 커피숍에서 성경소프트웨어를 탑재한 노트북으로 설교문을 작성하는 젊은 목회자들을 심심치 않게 본다. 그런데 커피숍은 찬송가가 아니라 유행가나 클래식 음악이 설교를 준비하는 사람의 청각을 자극하고, 고객들과 직원들이 시각에 영향을 미치며, 후각도 커피 향에 열려 있기는 마찬가지이다. 따라서 그런 공간은 목회자가 집중하더라도, 성령님의 조명과 기도 그리고 묵상 중에 깊이 있고 창조적인 설교문을 준비하기에는 최상의 장소라고 보기 어렵다.⁷⁴⁾ 주일 공 예배를 비롯한 신앙생활과 목회활동에서도 가상공간은 실제공간을 완전히 대체할 수 없지만, 그런 공간은 일정 부분 긍정적 가능성과 더불어 분명한 한계를 가지고 있다.⁷⁵⁾ 그리스도인은 양날선 복음의 검으로써 영혼 없는 폭군이 되기 쉬운 양날선 기술세계(double-edged world of technology)를 유익한 종으로 다스려 하나님의 선교를 위해 활용해야 한다. 이를 위해, 성경신학자, 기독교교육학자, 공공선교신학자,⁷⁶⁾ 목회자, 그리고 일반 성도 가운데 컴퓨터 과학, 디지털 기술, 기술 철학, 그리고 소셜 미디어 분야 전문가들의 간학제적 협업이 요청된다. 교회가 선교를 위해 디지털 기술을 개발하고 선도하기는 어렵지만, 디지털 세대에게 다가가려면 성육하신 예수님의 천국 복음에 현대의 최첨단 문화라는 옷을 걸쳐 적절히 반응할 필요가 충분하다.⁷⁷⁾

참고문헌

- 강대훈. “하늘 보좌 환상: 요한계시록 4-5장 석의.” 『개신논집』 21 (2021): 57-111.
- 김현철·조민철. 『메타버스 교회학교: 메타버스 시대의 교회학교 실전 매뉴얼 40』. 서울: 꿈이 있는미래, 2021.
- 남성혁. “가상세계와 증강현실에 상주하는 디지털 세대에 대한 전도 가능성.” 『복음과 선교』 51 (2020): 89-120.
- 마상욱. “메타버스와 교회학교.” <https://www.youtube.com/watch?v=zcsH3rgGd2s>. 2021년 7월 19일 접속.
- 문세원. “그리스도의 법의 길을 노래하고 걸어가는 삶으로서의 순례: 갈 2:19 ‘율법에 대한 죽음’의 해석.” 고신대 개혁주의학술원 제12회 신진학자 논문발표회(쑈) 발제 논문. 2021년 7월 12일: 1-18. 송영목. “요한복음 14장의 거주지의 성격.” 『신학논단』 79 (2015): 225-55.

74) D. Zsupan-Jerome, “Creative Communication: Digital Creativity and Theology in Dialogue,” *New Theology Review* 26/2 (2014), 82. Contra D. P. Murray, “The Preacher and His Technology,” *Puritan Reformed Journal* 8/1 (2016), 218.

75) 그리스도인은 페이스북과 같은 소셜 네트워크 플랫폼을 활용하도록 파송된 ‘디지털 사도’(digital disciple)인데, 자신의 소명과 선교 그리고 예배를 구현하기 위해서 그런 ‘새로운 공적 아고라’를 적극 활용해야 한다는 주장은 J. R. F. Galang and W. E. R. Macaraan, “Digital Apostleship: Evangelization in the New Agora,” *Religions* 12/92 (2021), 2-7, 10을 보라.

76) 공공신학은 디지털 기술이 사람 간의 격차(digital divide)를 벌여서 더 높은 장벽을 쌓아올리지 않도록 감시하고 하나님의 형상인 인간의 존엄을 훼손하거나 마음대로 조종하지 못하도록 주의를 주어야 하는데, 이를 위해 먼저 기술 산업의 저변에 있는 취지와 목적과 의도를 정확히 파악해야 한다. 참고. J. Thacker, “Toward a Public Theology for a Technological Age” (<https://jasonthacker.com/2021/02/22/toward-a-public-theology-for-a-technological-age/>; 2021년 9월 18일 접속).

77) Schmidt, “Virtual Communion,” 91; Counted, “Mission as Connectedness,” 9-10.

- 이기호. “증강현실의 의미적 개념과 종교적 믿음의 관계에 관한 고찰: 성경에 기록된 사건을 중심으로.” 『만화애니메이션연구』 3월호 (2019): 213-39.
- 이기호·배성한. “증강현실의 공간적 개념에 관한 연구.” 『예술과 미디어』 12/4 (2013): 231-34.
- 이병권. “메타버스(Metaverse)세계와 우리의 미래.” 『한국콘텐츠학회지』 19/1 (2021): 13-17. 정기목.
- “The Third Lausanne Congress and Digital Media Mission.” 『한국기독교신학논총』 93/1 (2014): 153-174.
- 정중호. “가상현실 기법을 활용한 성서 해석 방법론에 관한 연구: 에스겔을 중심으로.” 『구약 논단』 13 (2002): 7-33.
- 조성실. “디지털 전환 시대의 하이브리드 목회 전략.” 제81회 한국실천신학회 정기학술대회 발제 논문(중). 2021년 9월 25일: 27-45.
- 주연수. “기독교교육과 종교적 상상력의 기능.” 『장신논단』 51/3 (2019): 227-54.
- 지명수. 『과학적 창조론』. 서울: 한국학술정보, 2008.
- _____. “네 생물과 그룹들.” 『성경과 고고학』 48 (2005): 32-66.
- 지혜경. “가상현실의 실재화에 불교는 어떻게 응답해야 할까.” 『한국불교학』 84 (2017): 163-85.
- Bandy, A. “The Hermeneutics of Symbolism: How to interpret the Symbols of John’s Apocalypse.” *Southern Baptist Journal of Theology* 14/1 (2010): 46-58.
- Barr, D. L. “The Apocalypse as a Symbolic Transformation of the World: A Literary Analysis.” *Interpretation* 38/1 (1984): 39-50. BDAG. Chicago: The University of Chicago Press, 2003.
- Beale, G. K. 『성전신학』. *The Temple and the Church’s Mission*. 강성열 역. 서울: 새물결플러스, 2014.
- Boda, M. J. *Haggai, Zechariah*. Grand Rapids: Zondervan, 2004.
- Borgmann, A. “Grace and Cyberspace.” *Crux* 47/4 (2011): 4-12.
- Carson (ed). D. A. 『성경신학 스터디 바이블』. *NIV Biblical Theological Study Bible*. 박세혁 외 역. 서울: 복 있는 사람, 2021.
- Clines, D. J. A. *Job 1-20*. WBC. Dallas: Word Books, 1989.
- Cloete, A. L. “Living in a Digital Culture: The Need for Theological Reflection.” *HTS Teologiese Studies* 71/2 (2015): 1-7.
- Compton, J. D. “The Dreamer of Dreams: Dreams, Visions, and the Doctrine of Revelation.” *Southern Baptist Journal of Theology* 23/3 (2019): 101-118.
- Counted, V. “Mission as Connectedness: Digital Natives, Technology and Christian Community Formation in Embodied and Disembodied Spaces.” Paper presented at the South African Missiological Society (SAMS) Conference, North West University, 2014: 1-12.
- DeSilva, D. A. *Galatians*. NICNT. Grand Rapids: Eerdmans, 2018.
- Duguid, I. M. 『에스겔』. *Ezekiel*. 윤명훈·임미영 역. 서울: 성서유니온선교회, 2003.
- Du Rand, J. A. *A-Z van Openbaring*. Vereeniging: CUM, 2007.
- Edwards, J. R. *The Gospel according to Luke*. Grand Rapids: Eerdmans, 2015.
- Fee, G. D. 『바울의 기독교론』. *Pauline Christology*. 홍인규 외 역. 서울: CLC, 2009.
- Galang, J. R. F. and Macaraan, W. E. R. “Digital Apostleship: Evangelization in the New Agora.”

- Religions* 12/92 (2021): 1-12.
- Guthrie, G. H. 2 *Corinthians*. BECNT. Grand Rapids: Baker, 2015.
- Hood, J. B. "The Temple and the Thorn: 2 Corinthians 12 and Paul's Heavenly Ecclesiology." *Bulletin for Biblical Research* 21/3 (2011): 357-70.
- Jobes, K. H. 1 Peter. BECNT. Grand Rapids: Baker, 2005.
- Jordan, J. B. 『새로운 시각으로 본 성경적 세계관』. *Through New Eyes: Developing a Biblical View of the World*. 이동수·정연해 역. 서울: 도서출판 로고스, 2002.
- Joubert, S. J. "Flowing under the Radar in a Multifaceted Liquid Reality: The Ekerk Narrative." *HTS Teologiese Studies* 74/3 (2018): 1-7.
- _____. "Reclaiming Our Humanity: Believers as Sages and Performers of the Gospel in the Era of the Fourth Industrial Revolution." *HTS Teologiese Studies* 76/2 (2020): 1-8.
- Jun, G. "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church." *Transformation* 37/4 (2020): 297-305.
- Kim, D. J. "The Incarnational Missional Paradigm in the Excarnational Era of Cyberspace and Virtual Reality." 『선교신학』 55 (2019): 41-70.
- Knauss, S. "Transcendental Relationships?: A Theological Reflection on Cybersex and Cyber-Relationships." *Journal of the Institute for the Study of Christianity & Sexuality* 15/3 (2010): 329-48.
- Kruger, P. A. "Symbolic Inversion in Death: Some Examples from the Old Testament and the Ancient Near Eastern World." *Verbum et Ecclesia* 26/2 (2005): 398-411.
- McGinn, B. (ed). *The Encyclopedia of Apocalypticism*. Volume 2. New York: Continuum, 2000.
- McIntosh, E. "Belonging without Believing: Church as Community in an Age of Digital Media." *International Journal of Public Theology* 9/2 (2015): 131-55.
- Merkle, B. L. "Old Testament Restoration Prophecies regarding the Nation of Israel: Literal or Symbolic?" *Southern Baptist Journal of Theology* 14/1 (2010): 14-25.
- Morse, C. "The Virtue of Heaven: From Calvin to Cyber-Talk and Back." *Modern Theology* 19/3 (2003): 317-28.
- Murray, D. P. "The Preacher and His Technology." *Puritan Reformed Journal* 8/1 (2016): 216-21.
- Nolland, J. *The Gospel of Matthew*. NIGTC. Grand Rapids: Eerdmans, 2005.
- O'Brien, P. T. *The Letter to the Hebrews*. Grand Rapids: Eerdmans, 2010.
- Phillips, P., Schiefelbein-Guerrero, K., and Kurlberg, J. "Defining Digital Theology: Digital Humanities, Digital Religion and the Particular Work of the CODEC Research Centre and Network." *Open Theology* 5 (2019): 29-43.
- Phillips, P. and Briggs, R. S. "The Bible as Augmented Reality: Beginning a Conversation." *Theology and Ministry* 1 (2012): 1-10.
- Piper, O. "The Apocalypse of John and the Liturgy of the Ancient Church." *Church History* 20/1 (1951): 10-22.

- Schmidt, K. G. "Virtual Communion: Theology of the Internet and the Catholic Imagination." Ph.D. Thesis. University of Dayton, 2016.
- Stead, M. R. "Visions, Prophetic." In *Dictionary of Old Testament Prophets*. Edited by M. J. Boda and J. G. McConville. Nottingham: IVP, 2012: 818-26.
- Thacker, J. "Toward a Public Theology for a Technological Age." <https://jasonthacker.com/2021/02/22/toward-a-public-theology-for-a-technological-age>. 2021년 9월 18일 접속.
- Urban, H. B. "The Devil at Heaven's Gate: Rethinking the Study of Religion in the Age of Cyber-Space." *Nova Religio* 3/2 (2000): 268-302.
- Van den Berg, J-A. "'N (Outo)Biografiese Twitter-Teologie." *HTS Teologiese Studies* 72/4 (2016): 1-7.
- Van der Watt, J. "'Cosmos, Reality and God in the Letters of John." *In die Skriflig* 47/2 (2013): 1-7.
- Venter, E. "Challenges for Meaningful Interpersonal Communication in a Digital Era." *HTS Teologiese Studies* 75/1 (2019): 1-6.
- Zagano, P. "Virtual Reality and the Coming Catholic Metaverse." *National Catholic Reporter* 57/24 (2021): 15-16.
- Zsupan-Jerome, D. "Creative Communication: Digital Creativity and Theology in Dialogue." *New Theology Review* 26/2 (2014): 80-87.

논찬문		기독교학문연구회	
발표논문 제목	성경의 가상공간과 선교적 함의	발표자	송영목
		논찬자 (소속)	김영택 (성결대 교수)

정도의 차이는 있겠지만 지구상에 있는 모든 교회들이 코로나19로 인해 고충을 겪고 있다. 가장 큰 문제점은 코로나19로 인해 예배당에 성도들이 함께 모여 예배하기 어려운 시대로 진입했다는 점이다. 한국적 상황에서는 정부의 거리두기 방침에 따라 예배당 예배인원을 조절하며 드려야 하는 큰 어려움이 있다. 이러한 상황 가운데 대안으로 제시된 것이 디지털 혹은 온라인 예배이다. 그러나 안타깝게도, 그리스도인들 간에 이 온라인 예배에 대한 의견들이 분분하다. 개교회 목회자가 어떤 목회철학을 가지고 있느냐에 따라 교회의 예배가 크게 좌우되고 있기도 하다. 정부의 방역수칙과 온라인 예배에 거부감이 있는 목회자들은 예배당에 모든 성도가 모여 예배드릴 것을 강조하는 경우도 있다. 만일 그러한 상황에서 집단 감염이 되면 언론의 집중공격을 받으며 사회적 지탄의 대상이 된다. 또 어떤 교회는 이웃의 생명과 안전을 위해 교회 스스로가 예배당 문을 닫고, 가정 예배나 온라인 예배로 전면 대체 시키기도 한다. 그러나 코로나19가 장기화 되면서 예배당에 모이지 않는 것을 원칙으로 했던 교회들을 고민이 깊어질 것이다. 이러한 양극단에서 예배당 예배와 온라인 예배를 적절히 균형감 있게 유지하고 있는 교회들도 많이 있다.

이렇게 개교회 목회자들의 목회철학에 따라 온라인 예배에 대한 기준점이 바뀌어 혼란스러울 수 밖에 없는 한국교회에 송영목 교수의 논문 “성경의 가상공간과 선교적 함의”는 참으로 시의적절한 논문이라고 할 수 있다. 송영목 교수는 코로나19 이후 새롭게 생겨난 많은 디지털 개념들을 소개하며 독자들을 새로운 디지털의 세계로 안내한다. 디지털 신학이나 트위터-신학이라는 새로운 신학적 장르에 대한 소개를 통해 현대목회의 트렌드를 읽을 수 있는 좋은 기회를 제공하고 있다. 이후 최근 유행하고 있는 디지털 예배에 대한 신학적 논쟁에 대하여 언급하며 신학적으로 어디까지 온라인 예배가 정당성을 확보할 수 있는가에 대해 묻는다. 송영목 교수는 이에 대한 답을 듣기 위해 성경을 돌아가, 구약과 신약에서 가상세계 혹은 증강세계라고 불려질 만한 구절들에 대한 새로운 해석과 비평을 통해 “성경에 나타나 가상공간의 유무와 그것의 의미로부터 공공선교적 함의와 방향”을 찾으려 한다. 성경에 나타난 가상공간의 의미에 대한 탐색의 목적에 대해 송영목 교수는 “하나님은 가상세계를 통해 자신을 계시하시고 심판하시며 모든 영역과 공간을 다스리시므로, 교회가 가상공간을 하나님의 선교를 위한 수단으로 활용”하는 것을 논증하기 위함이라고 서론에 밝히고 있는데, 본문에서 성경본문 석의와 현실적 논증을 통해 그 목적을 충분히 이루었다.

송영목 교수의 논문은 결국 다음과 같은 질문에 대한 답을 찾아가는 여정이었다고 할 수 있다. 디지털 교회는 전통교회의 대안이어야 하는가? 보조적 수단이어야 하는가? 이 논쟁의 사이에서 송영목 교수는 “편리하게 접근 가능한 온라인 공동체는 기존의 오프라인 공동체의 ‘보조적 도구’로 자리매김 하되”라고 평가하며 디지털 교회는 전통 교회의 대안으로서가 아니라 보조적 수단으로 활용되어야 함을 강조하고 있다. 논찬자는 온라인 공동체는 오프라인 공동체의 온전한 대안적 공동체가 될 수 없다는 송영목 교수의 주장에 전적으로 동의한다.

송영목 교수가 주장한 가상공간에 대한 위험성에 필자도 견해를 같이하기 때문이다. 송 교수는 가상공간의 위험성을 “수동적인 신앙생활, 익명성을 통한 진정성의 결여, 그리고 신앙 편리주의와 같은 문제”로 정리하고 있는데, 타당한 지적이다.

결론적으로 송영목 교수는 교회가 문화의 옷을 입고 디지털 세대에 접근해야 하며 온라인 예배와 오프라인 예배의 건강한 균형을 위해 다양한 분야의 전문가들이 협업을 해야 한다고 주장한다. 많은 목회자들이 온라인 예배에 대한 신학적 정당성을 확보하지 못해 어려움을 당하고 있는 가운데, 동시에 시대적 흐름인 교회의 디지털 예배 내지 사역을 거부할 수 없는 상황에서, 본 논문을 통해 성경적이며 신학적인 정당성을 많은 부분 제공해준 본 논문은 그 의의가 크다고 할 수 있다. 또한 시대의 상황과 물음에 대한 성경적인 대답과 대안을 찾아가고 있는 많은 목회자들과 그리스도인들에게 시의적절한 논문을 통해 시대적 통찰력을 제시해 주신 송영목 교수께 감사드린다. 부디, 이 논문이 보다 많은 그리스도인들에게 읽혀져 교회의 예배와 사역에 관하여 온라인인가? 오프라인인가? 라는 양극단에 빠지지 않기를 바란다. 한국교회가 본질을 지켜 나가되 시대적 흐름과 소통하여 선교적 삶을 살아가며 교회의 예배와 사역이 더욱 부흥되고 활성화 되기를 소망한다. 귀한 논문을 써 주신 송영목 교수께 다시 한 번 감사하며 논찬을 마치고자 한다.