

## 메타버스에 대한 성경적 조망

장수영 포항공대 산업경영공학과 교수

메타버스는 우리가 유니버스라 칭하는 물리적인 세상과 컴퓨터를 통해 구현되는 증강 현실과 가상 현실을 함께 묶어 만들어 내는 다양한 온라인 공유의 장들을 총칭하는 말이라 정의할 수 있다. 메타버스는 “메타”와 “유니버스”를 합쳐 만들어진 단어로, 2011년에 “Ready Player One”이라는 영화로 만들어 지기도 한 Neal Stephenson의 1992년 발표된 공상과학소설 “Snow Crash”에서 처음 사용되어진 것으로 알려져 있다.

주로 온라인 게임 산업에서 초기의 모습을 드러낸 메타버스는 Fortnite이나 Roblox와 같은 성공 사례들을 통해 선풍적인 인기를 누리고 있다. 페이스북의 창시자인 Mark Zuckerberg는 지금까지의 인터넷은 사용자들이 밖에서 보는 것이었지만, 그 인터넷을 메타버스가 이어 받게 될 것이며, 그렇게 되면 메타버스 안에서 인터넷은 사용자 존재의 일부가 될 것이라 주장한다.

물리적인 세계에서는 통상 한 개인이 하나의 페르소나만을 갖지만, 메타버스에서는 그가 참여하는 개개의 온라인 공유의 장마다 각각 다른 페르소나를 자유롭게 만들어 활동할 수 있다는 점은 메타버스의 흥미로운 특징이 아닐 수 없다. 이런 메타버스가 우리의 삶을 어떻게 바꿀지, 따라서 우리는 어떤 규범을 만들어 메타버스 현상을 통제해야 할지 등의 질문은 매우 중요한 질문들이며 이에 대한 성경적 답변을 찾아보는 것은 매우 중요한 임무이다.

세상은 단지 우리가 만들어 가는 것일 뿐, 어떤 정답에 따라 주어진 것은 아니라는 구성주의적 믿음은 그 나름의 내적 질서를 가진 다양한 메타버스 온라인 공간도 하나의 유니버스일 수 있다고 인식하는 것에 대한 견고한 근거를 제공한다. 또한, 그 공간에서 무엇이 기릴 만한 것인지에 대한 기준을 정하고 규범을 만드는 일도 하나의 원칙이 아닌 참여자들이 만들어 내는 무한한 가능성에 대해 열린 다원주의적 개방성을 따라 이루어진다. 그렇기에 메타버스 현상의 근원에 이 시대의 지적 분위기를 이끌어가는 포스트모더니즘이 있다는 점은 자명하다.

모든 다른 대상들과 마찬가지로 메타버스에 대한 성경적 세계관에 입각한 비평도 “창조, 타락, 구속 그리고 완성”의 네 꼭지로 이루어져야 한다. 만물 안에서 창조의 원리를 발견하여 비판하지 않지만, 타락의 원리를 따라 결코 낙관하지 않아야 하며 구속 사역에 힘겨운 일들에 압도되어 비판하게 되더라도, 완성의 날을 바라보며 다시금 낙관하는 지혜를 잃어버려서는 아니 될 것이다. 그렇다면, 우리는 메타버스 현상이 하나님의 창조 안에 담겨 있는 어떠한 가능성의 발현인지 보아야 하고, 그 현상 안에서 어떤 타락의 양상을 볼 수 있을지 주의를 기울여야 한다. 또한, 타락한 세상을 구속하시려는 하나님의 경륜을 따라 어떤 원칙으로 메타버스를 대해야 할지 생각하여야 하며, 장차 하나님께서

완성을 이루시는 날까지 메타버스에 관해 어떤 조망을 가지고 살아가야 할지를 생각해야 할 것이다.

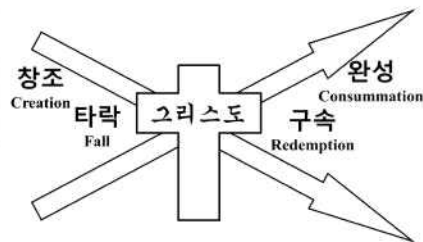
비유(메타포)로 말씀하시는 예수님은 하나님 나라의 비밀을 가르치시기 위해 우리를 이야기 속의 세계로 초대하셨다. 우리 그의 이야기 안에서 죄인이 되기도 하고 의인이 되기도 한다. 요컨대, 예수님도 상상 속의 세상, 다른 유니버스로 우리를 데려 가시는 방법을 사용하여 우리를 가르치셨다. 창세기에서 만물에 이름을 주던 아담의 능력은 바로 하나님의 창조 질서 안에서 우리에게 부여된 능력이었고, 인류가 하나님의 형상을 가지고 세상을 다스려 가는 일에 가장 중요한 능력이 이름을 주고 그 이름들로 구성된 세상을 마음 안에 지니는 것이다. 결국 메타버스를 만들고, 아담에게 “일컫는 바가 이름이더라”라 했듯이, 그 안에 자신이 규정하는 모습으로 자신만의 세상을 구성하는 일은 하나님께서 창조 질서 안에서 우리에게 허락하신 능력의 발현이며 “말씀”으로 세상을 창조 하셨던 창조주의 형상이 우리 안에 발현되는 모습이라고 볼 수 있다.

늘 그러하듯이 문제는 우리의 타락이다. 타락의 핵심은 선과 악을 아는 것인데, 여기서 안다는 것은 히브리어 어원을 따르면 “깊게 경험함”이지 단순히 지식을 습득하는 것을 의미하는 것이 아니다. 만일, 아담과 하와의 죄목이 “어떤 것이 악이고 어떤 것이 선인지에 대한 지식을 비로소 가지게 된 것”이었다면, “선악과를 먹지 말라”는 명령을 따르는 것이 선한 것임은 어찌 알았겠는가? 그런데, 타락 후 하나님께서 생명나무를 금하셨다는 기록은 있는데, 선악과에 대한 언급은 없다. “악을 깊이 경험함”의 가능성은 타락의 때와 동일하게 지금도 만물 안에 있다는 것이 이 창조기사를 바로 읽는 것이리라. 그렇다면, 우리는 만물을 대함에 있어 그 대상이 어떤 타락의 영향을 받고 있는지 보아야 한다. 요컨대, 메타버스 현상 안에서도 어떤 타락의 가능성이 담겨 있는지 찾아 경계해야 한다. 그 안에 모든 것이 가능하더라도 “모든 것이 가하나 모든 것이 유익한 것은 아니라”(고전 10:23)는 경계심을 늘 가지고 있어야 한다.

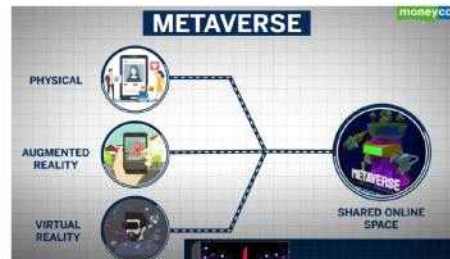
타락한 세상을 구속하시는 그리스도의 심장으로 우리는 메타버스에 관해 무엇을 할 수 있을까? 그리스도와 그를 따르는 모든 이에게 그러했듯이 모든 사람의 유익을 구하는 일에는 고난이 따른다. (롬 8:17, 딤후 2:3) 메타버스 현상을 보며 우리가 가장 먼저 생각해야 할 것은 그 안에서 모든 사람을 위하는 어떤 일이 가능하지를 생각하는 것이다.(고전 10:31-33) 메타버스는 판데믹 속에서도 예배하고 성경 공부하는 장을 만들 수 있다. 또한, 저비용 고품질의 교육의 기회와 약한 자들을 만나 상담하고 위로하는 만남의 장으로 사용할 수 있는 가능성이 있다. 이런 일을 이야기하면 “그것이 쉽겠는가? 누가 하겠는가? 가능성이 있겠는가?”라 묻게 된다. 결코 쉽지 않고, 할 사람이 적으며, 가능성이 낮은 이야기이다. 하지만, 바로 그렇기에 그 길은 고난일 수 있으며, 이 고난을 마다하지 않는 이들 앞에 메타버스를 이용한 수많은 사역의 기회가 열려 있으리라 생각한다.

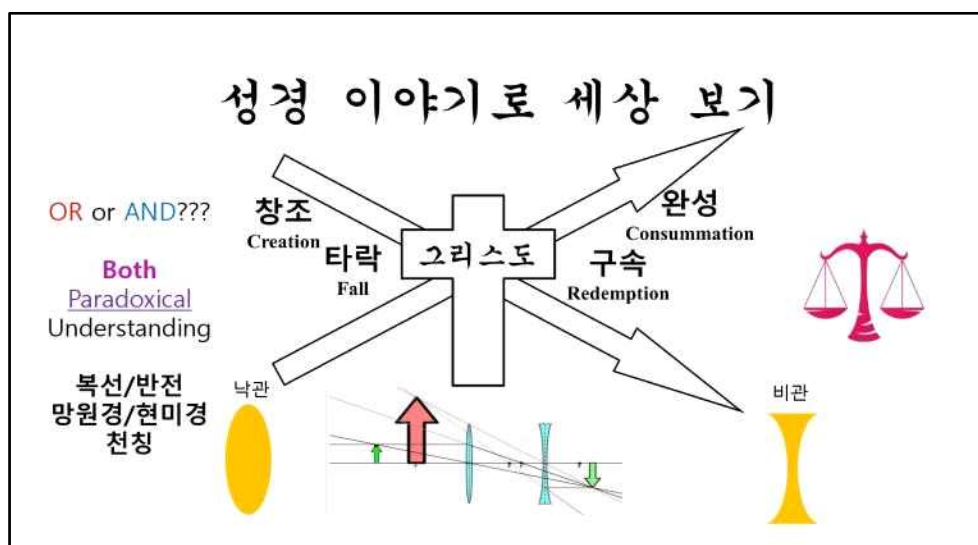
그러나, 하나님께서 온 우주를 새롭게 하시는 완성의 날 까지는, 기릴 만한 메타버스 이야기 보다는 음란과 탐욕을 부추기는 못된 이야기를 더 듣게 될 것이라는 것은 재림을 기다리는 모든 기독교인들이 가져야 할 종말론적 조망이 아닐 수 없다. 하지만 어찌겠는가? 다시 오시는 주께서 이 세상과 우리가 만든 메타버스 안에서 어떤 일을 하고 있는 우리를 보시게 될지는 우리의 선택에 달렸으니, 우리는 낙관만 할 수도 없지만, 절망만 할 수도 없다. 마라나타.

## 메타버스에 대한 성경적 조망



<https://www.youtube.com/watch?v=H8zTOUcLcXU>





창조

## 메타버스 – Meta Universe

### Metaphor

이름/우화

비유로 말씀 하시니...

...라 부르시고...

낮, 밤, ....

아브람 → **아브라함**  
사울 → **바울**

우리에게 **주신 이름**

우리가 **부르는 이름**

부자, 탕자, 기름, 여인, 재산, 농부,  
겨자 씨, 열처녀, 신랑, 신부

창 2:19 여호와 하나님이 흙으로  
각종 들짐승과 공중의 각종 새를 지으시고  
아담이 **무엇이라고 부르나 보시려고**  
그것들을 그에게로 이끌어 가시니  
아담이 각 생물을 **부르는 것이 곧 그 이름**이 되었더라

하나님의 창조

하나님의 형상  
인간의 창의성

메타 버스도 인간에게 허락된 **하나님 형상의 발현**이다

타락

## 선악과

제한적 주권

창 2:16-17

여호와 하나님이 그 사람에게 명하여 이르시되 동산 각종 나무의 열매는 네가 임의로 먹되  
선악을 알게 하는 나무의 열매는 먹지 말라 네가 먹는 날에는 반드시 죽으리라 하시니라

먹는다 = 안다 → 깊이 경험한다

창 3:22

여호와 하나님이 이르시되 보라 이 사람이 선악을 아는 일에 우리 중 하나 같이 되었으니  
그가 그의 손을 들어 생명 나무 열매도 따먹고 영생할까 하노라 하고...

선악과 나무에는 언급이 없고, 생명 나무 열매만 금지.

고전 10:23

모든 것이 **가하나** 모든 것이 유익한 것은 아니요  
모든 것이 **가하나** 모든 것이 덕을 세우는 것은 아니니

인간의 타락

계속되는  
선택과 책임

우리가 만든 메타 버스에도 “먹지 말아야 할 열매”가 있다.

구속

## 롬 8:17

자녀이면 또한 상속자 곧 하나님의 상속자요 그리스도와 함께 한 상속자니  
우리가 그와 함께 영광을 받기 위하여 고난도 함께 받아야 할 것이니라

고전 10:31 - 33

그러나 너희가 먹든지 마시든지 무엇을 하든지 다 **하나님의 영광을 위하여** 하라  
유대인에게나 헬라인에게나 하나님의 교회에나 거치는 자가 되지 말고  
나와 같이 **모든 일에 모든 사람을 기쁘게** 하여  
자신의 유익을 구하지 아니하고 많은 사람의 유익을 구하여 그들로 구원을 받게 하라

딤후 1:8

그러므로 너는 내가 우리 주를 증언함과 또는 주를 위하여 갇힌 자 된 나를 부끄러워하지 말  
고 오직 하나님의 능력을 따라 복음과 함께 고난을 받으라

딤후 2:3

너는 그리스도 예수의 좋은 병사로 나와 함께 고난을 받으라

메타 버스에서도  
늘 많은 사람들의 유익을 구하고  
끊임없이 누구의 유익을 구하고 있는지 스스로 물어야 한다

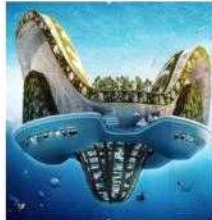
모든 사람을 기쁘게

나의 유익  
많은 사람의 유익



완성

마지막 날 임하는 하나님 나라에도  
메타버스가 있을까?



“새 예루살렘”

도시?  
아니면  
예배 처소, 성전?



이미 그러나 아직  
Already but not yet.

십자가의 길  
주권적 심판

“Christ and time”  
Oscar Cullmann, 1902 -1999

| 논찬문        |              | 기독교학문연구회    |                 |
|------------|--------------|-------------|-----------------|
| 발표논문<br>제목 | 메타버스: 성경적 조망 | 발표자         | 장수영             |
|            |              | 논찬자<br>(소속) | 손화철<br>(한동대 교수) |

장수영 교수님의 메타버스에 대한 기독교적 분석은 기독교 세계관의 교과서적 기술해석이다. 악용 가능성이 많은 기술이어서 마냥 기대에 부풀 수는 없지만, 하나님이 허락하신 창조의 일부로 받아야 하고 그리스도의 완성의 날이 이르기까지 힘들더라도 이 기술의 구축적 사용을 위해 애써야 한다는 것이다. 얼핏 보아 늘 듣던 이야기 같지만, 현대 기술 발전의 트렌드에 누구보다 근접해 있는 공학 교수가 쉽지 않은 도전에 최선을 다해 임할 것을 다짐하는 모습은 처절하게 현실적이다.

그러나 동시에, 이번 발표에는 기술과 관련한 기독교 세계관 논의에서 논찬자가 아쉽다고 느끼는 부분도 포함되어 있다. 이번 발표의 취지와 내용에 전적으로 동의하기 때문에, 내용에 대한 논찬을 하기보다 기술에 대한 세계관적 논의 전반에 대한 아쉬움을 중심으로 논찬하고자 한다.

기독교 세계관 논의는 전후의 맥락을 생략하는 경우가 많다. 전통적 교과서에서는 춤, 노래, 섹스 같은 주제가 마치 독립된 하나의 이슈인 양 취급된다. 그러나 동일한 대상도 맥락에 따라 창조와 타락의 측면으로 달리 해석할 수 있다.

메타버스도 진공 상태에서 자연스럽게 떠오른 것이 아니다. 메타버스 자체에 대한 분석은 지금 한국 교회에 메타버스 이야기가 이렇게 뜨거운 이유를 배경으로 이루어져야 할 것 같다. 물론 지난 100년 동안 한국 교회는 기술에 관한한 언제나 early adopter였기 때문에 새삼스러운 일은 아니다. 그러나 아직 완성되지도, 안정되지도 않은 기술에 이렇게 많은 관심이 집중되는 것은 코로나19 상황과 떼어서 생각하기 힘들다. 비대면 예배로 인한 갈증과 답답함이 메타버스에 대한 기대로 이어진 것은 아닐까. 만약 그렇다면 메타버스에 대한 논의는 예배에 대한 근본적인 성찰 이후로 미루어져야 할지도 모른다.

시장의 맥락도 있다. 메타버스를 제안하는 이들은 페이스북 같은 대형 IT 회사들이다. 메타버스에서 성경공부를 하려면 이들이 만들어 놓은 플랫폼에 기대야 하니 이들에게는 새로운 먹거리인 셈이다. 그러데 이들의 의도와 계획에 대한 기독교적 분석과 평가는 어떠한가? 메타버스가 아직은 시동 단계에 있으니 그 기술을 선택할 여지가 조금은 남아 있다면 그런 평가가 필요할 것 같다.

기독교 세계관의 기술 분석이 ‘의도하지 않은’ 긍정의 힘과 연결되어 왔다는 것은 또 다른 이슈다. 기술은 다면적이기 때문에 좋다 나쁘다를 잘라 말하기 어렵다. 이런 상황에서 특정 기술과 관련하여 창조와 타락의 측면을 병렬적으로 나열하는 것은 “다 좋은데 이런저런 문제가 있고, 그 문제는 노력하면 해결할 수 있다”고 이야기하는 일반적인 기술담론과 비슷하게 받아들여지곤 한다. 카이퍼와 도이여베르트로부터 지금에 이르기까지 기독교 세계관의 이론적 전통에서 특정 기술이 경계하거나 피해야 할 대상으로 지목된 예를 거의 들어본 바 없다. 결과적으로 아미쉬 운동이나 자크 엘릴의 경우처럼 기술에 대해 확실한 비판의 자리에 선 적이 없고, 시대의 흐름에 간접적으로 부응했다.

물론 서두에 언급한 것처럼, 자세히 보면 이러한 태도는 처절하고도 우울한 현실을 정확하게 반영하면서 신자들의 희생적인 헌신을 요구한다. 그러나 기독교 세계관이 분석이 좀 더 확장적인 ‘운동’으로 나아가려

면 무리한 도발이 라는 비난을 감수하고서라도 “oo는 안 돼!”라고 말하는 시도도 해야 하지 않을까?

논찬자는 메타버스를 어차피 다가올 현실로 받기보다 기독교 세계관과 어울리는지를 검토하고, 경우에 따라서는 방금 언급한 무리한 도발의 연습 사례로 삼을 수도 있다고 생각한다. 보지 않고도 믿는 자의 복을 논하고 보이지 않는 하나님을 사랑하며, 얼굴을 보지 못했으나 주 안에서 형제를 사랑하는 그리스도인과 몰입과 현실성을 강조하는 메타버스 사이의 접점을 먼저 고민할 필요가 있다. 초막절에 집을 떠나 광야 생활을 기억하는 자들이 굳이 남이 만들어 놓은 무거운 플랫폼에 얹혀야 하는지, 교회와 성도 간 디지털 격차가 점점 심해지는 상황에서 새로운 기술을 받아야 하는지도 물어야 한다.

메타버스 뿐 아니라, 모든 신기술에 대한 기독교 세계관적 분석은 부단히 계속되어야 한다. 시절에 따라 주목의 대상이 되는 기술들은 물론이고 그렇지 않은 기술들에 대한 토의가 정기적으로 지속되면 좋겠다. 특별히 기독교 공학자들의 기여가 절실하다. 그런 면에서 오늘 발표가 활발한 토론의 시작점이 되기를 기대한다.