

# 한국에서의 문화목회의 필요성과 그 방안

이경직(백석대 기독교철학)

kjiklee@bu.ac.kr

## <한글 초록>

이 글의 목적은 문화의 시대, 감성의 시대, 쌍방향 커뮤니케이션의 시대로 평가되는 21세기 인터넷 시대에 한국교회의 문화 목회의 필요성을 지적하고 그 방안을 찾아보는데 있다. 필자가 제시하는 문화목회의 방안은 다음과 같다. 첫째, 한국교회는 복음을 감성적 언어로도 표현해야 한다. 둘째, 한국교회는 인터넷 공동체도 활용해야 한다. 셋째, 한국교회가 지역문화의 중심이 되어야 한다. 넷째, 한국교회가 올바른 문화 기준을 제시해야 한다. 다섯째, 한국교회는 기독교문화의 수준을 높여야 한다. 여섯째, 한국교회 목회자는 피드백 있는 목회를 해야 한다. 특히 기독교 문화의 수준을 높이기 위해서는 한국 기독교인들은 기독교문화 사역자들의 작품을 제대로 구입해야 한다. 또한 한국교회 목회는 가부장적 위계질서를 지양하고 쌍방향적이고 수평적인 관계망을 형성해야 한다. 물론 완전히 수평적 관계만 강조하는 경우 하나님의 객관적 질서를 부인할 위험도 있다.

필자가 보기에 온라인 공동체는 그 자체로 온전한 교회공동체가 아니지만, 오프라인에서 부족한 교제와 커뮤니케이션을 보완할 수 있다. 이와 관련하여 변혁적 문화소명과 영혼구원 사이의 균형이 중요하다. 미국의 교회성장운동은 지역주민의 개인적 필요만 채우다가 교리나 신학을 무시하며 개인주의 문화에 영합할 수 있다. 대중문화와의 접목만 중요시하면 교회문화는 세속문화를 본 딴 하위문화로 전락할 수 있다. 교회 문화는 신자들이 복음을 자신의 삶을 통해 살아내는 방식이다. 교회 구성원들은 일반 사회의 문화보다 더 뛰어난 문화를 구체적으로 만들어냄으로써 자신의 신앙을 실천적으로 고백해야 한다.

<한글 색인> 한국교회, 기독교 문화, 쌍방향 커뮤니케이션, 감성적 언어, 온라인 공동체

- I. 들어가는 말
- II. 21세기 문화: 인터넷 문화
- III. 한국교회의 대응: 문화목회
- IV. 나가는 말

## I. 들어가는 말

많은 사람들이 인정하듯이, 21세기는 문화의 시대이다. 전쟁으로 얼룩졌던 20세기와는 달리 21세기에 문화를 통해 서로 이해하고 협력할 수 있는 이상적 지구촌이 이루어질 것이라는 전망도 나오고 있다. 문화는 우리 삶의 모든 영역을 포괄하기에 문화의 시대는 우리 삶의 모든 영역의 수준이 향상되는 시대를 뜻한다(추태화, 2003: 436). 2002년 7월 4일 창립한 여가문화학회(Society for Leisure and Cultural Studies)가 21세기 인간의 전형을 노동하는 인간(homo faber)로 여기는 대신 놀이하는 인간(homo ludens)로 여기는 까닭도 바로 여기에 있다(이정구, 2002: 61).

이 글에서 우선 필자는 21세기 문화의 특징 가운데 하나인 탈중심성과 다원성이 인터넷 문화에서도 나타남을 보여주고자 한다. 이어서 필자는 위계질서를 중시하는 전통적 한국 교회가 탈중심성을 추구하는 인터넷 문화로부터 어떤 도전을 받는지를 설명하고자 한다. 더 나아가서 필자는 한국교회가 이 도전을 어떤 방식으로 이겨낼 수 있는지 살펴보고자 한다. 이를 위해 필자는 21세기 문화와 관련하여 한국교회가 취해야 할 문화목회의 구체적 방안들을 제시해보고자 한다.

## II. 21세기 문화: 인터넷 문화

21세기 문화는 정보화, 디지털화로 대변되는 기술문명의 기초 위에서 있다. 디지털 문명은 인터넷으로 대표되는데, 참여자들이 동등하고 수평적인 관계에서 쌍방향 커뮤니케이션을 하는 것이 특징인 인터넷은 기존의 시간적, 공간적 제약을 허물고 서로 다른 시간과 서로 다른 공간에 있는 사람들이 서로 커뮤니케이션할 수 있도록 해주었다. 인간은 특정 공간과 시간에 고정되어 있는 정착민이기보다 모든 경계를 자유롭게 넘나드는 유목민(nomad)이 되었다. 기존의 인간 관계망과는 다른 새로운 관계망이 형성되었다. 이전에는 서로 접촉하지 못했던 다양한 사상과 문화가 인터넷 공간을 통해 동시적으로 서로 연결됨으로써 다양성이 증폭되었으며, 차이를 인정하고 다름을 존중하는 퓨전 문화가 장려되었다(고진하, 2004: 245-246.).

인터넷 상에서 성립하는 공간은 특정 시간과 공간의 제약을 받는 우리의 현실공간과는 다른 가상공간(virtual space)이며, 사이버스페이스(cyberspace)로도 불린다. 컴퓨터 화면을 통해 펼쳐지는 세계가 너무 생생하기에 우리는 그 세계를 현실세계로 착각할 수도 있지만, 그 세계는 컴퓨터에 의해 추상적 데이터가 재연되는 세계이며 우리의 몸이 개입되지 않은 세계라는 점에서 가상 세계이다. 하지만 공간과 시간의 제약을 받는 우리 몸이 배제되었기에 시간과 공간에 의해 분리된 사람들 사이에 커뮤니케이션이 가능한 세계이기도 하다. 약 1000만 개의 호스트 컴퓨터들이 연결되어 있는 인터넷 공간에서는 상호연결만 있을 뿐, 모든 연결을 통제하는 중앙집권적 중심은 없다. 따라서 이 공간에는 수직적이고 종적인 위계질서(hierarchy)란 없으며, 평등한 수평적 관계에서 참여자 개인들이 서로 소통함으로써 합의에 이르는 다중심적 질서만 있을 뿐이다. 그런 점에서 인터넷 공간은 탈중심적 공간이며, 다원주의적 공간이다. 이 공간은 익명성을 보장하기에 개인은 전문가 앞에서 위축되지 않고 자신의 견해를 마음대로 개진할 수 있다. 그런 점에서 이 공간에서의 논의는 어떤 방향으로

전개될지 참여자 모두 모른다는 점에서 열려 있다(박충구, 2004: 211-214).

맥루한(M. McLuhan)의 말처럼 “미디어(형식)는 메시지(내용)”이기에 쌍방향적 커뮤니케이션이 가능한 디지털 시대는 참여와 협동의 시대이다. 이 시대는 소수가 모든 정보를 독점하며 나머지 다수를 통제하는 시대가 아니다(추태화, 2004: 144-145). 그런 점에서 인터넷은 삶의 수단에 그치지 않고 삶의 양식이 되었다. 인터넷은 탈권위주의와 다원주의라는 삶의 양식을 낳았다. 특히 인터넷 공간은 문자뿐 아니라 이미지(image)를 통해서도 커뮤니케이션이 가능하도록 함으로써 이정보다 감성을 강조하는 포스트모더니즘 시대의 물질 토대를 제공했다. 21세기 시대를 감성의 시대라고 부르는 까닭도 바로 여기에 있다(추태화, 2004: 121, 129). 그런 점에서 21세기에서는 추상적인 이론보다는 구체적인 문화가 더 중요하게 받아들여진다. 많은 문화가 인터넷 공간 속에서 마치 백화점에 전시된 상품처럼 제시되며, 인터넷 사용자들은 큰 제약 없이 다양한 문화를 접할 수 있다. 그런데 이러한 변화를 받아들이는 신세대는 이미지보다 문자를 중요하게 여기는 기존 세대와 마찰을 빚을 수밖에 없다.

이는 수평적이고 쌍방향적인 관계보다는 목회자를 정점으로 하는 위계질서적 관계가 나타나는 전통적인 한국교회에서도 마찬가지이다. 예를 들어, 교회 설교는 목회자가 성도들을 향하여 일방적으로 전달하는 방식으로 이루어지는데, 쌍방향적 커뮤니케이션에 익숙한 신세대에게 이런 일방향적 커뮤니케이션은 거부감을 낳을 수도 있다.

따라서 한국 교회는 수평적 커뮤니케이션이 중시되는 새로운 상황 속에서 복음을 효과적으로 전달해야 하는 과제를 안고 있다. 특히 감성을 중요하게 여기는 시대에 한국 교회는 복음의 메시지를 문화라는 형식에 담아 전달할 필요가 있다. 하지만 그동안 한국교회는 교회의 사명을 언어적 복음 선포에 두었으며, 신자들의 다양한 삶에 구현되는 문화보다는 예배당 중심의 집회를 더 중요하게 여겼다. 그 결과 신자들은 문화 활동을 할 기회를 많이 얻지 못했으며, 교회성장을 위해 심방에 치중했던 목회자들도 문화에 관심을 둘 여력이 없었다. 특히 유교의 영향 덕분에 성경공부와 같은 지적 활동이 활발한 반면, 감성적 문화 체험을 할 수 있는 기회는 상대적으로 적었다. 그 결과 니버(Reinhold Niebuhr)의 도식에 따르는 경우 한국 교회는 문화에 대항하는 그리스도(Christ against culture) 유형이나 역설적 관계에 있는 그리스도와 문화라는 유형에 적합하게 되었다(추태화, 2004: 157-158).

그 결과 문화 세대인 젊은이들이 한국교회를 떠나는 비율이 늘고 있다. 문화 사역을 중요하게 펼치는 교회에는 상대적으로 청년들이 많은 반면, 여전히 전통적인 목회방식을 고수하는 한국교회에는 청년들의 수가 줄고 있다. 최근에 이상화 목사에 따르면, 비기독교청년들에게도 “윤리적이고 문화적인 이단을 비윤리적이고 딱 막힌 정통보다 더 선호하는 경향”(송영락, 2007: 15)이 있다. 따라서 한국교회는 수평적 커뮤니케이션이 이루어지는 인터넷을 적극 활용할 뿐 아니라, 그러한 수평적 커뮤니케이션을 담아낼 수 있는 제도와 형식을 개발해야 한다(김민수, 2003: 61-62).

그동안 한국교회는 새로운 문화를 접할 때 처음에는 대부분 적대적 태도를 보이다가 시간이 흐르면 그 문화를 자연스럽게 받아들였다. 열린 예배와 CCM(Contemporary Christian Music)의 경우가 그러했다. 하지만 대부분 한국 교회는 수용의 정당한 이유를 신학적으로 충분히 검토하지 않은 채 새로운 문화를 받아들이는 경향을 보여 왔다(오현철, 2004: 377-382). 그러한 점에서 필자는 감성을 중요하게 여기는 문화시대에 한국교회가 어떻게 대처해야 하는가는 문제가 충분히 검토되어야 한다고 여긴다. 교회는 거룩성을 대변하고 문화는 세속성을 대변한다는 이분법을 고수해서는 인터넷 문화와 더불어 찾아오는 포

스트모더니즘의 문화적 다원주의를 이겨낼 수 없다(추태화, 2004: 437). 현실의 도전에 대해 아무런 대책도 내놓지 못하는 교회를 젊은이들은 외면할 것이다.

사실 한국교회는 초기에 고급문화였던 미국교회 문화를 받아들여서 한국 사회에서 상대적으로 높은 문화를 소유했으며, 그 결과 한국사회에 큰 영향력을 행사했다. 선교 초기부터 1970년대까지만 하더라도 교회 문화가 일반 문화보다 앞섰으며, 많은 젊은이들이 교회에서 수준 높은 문화를 누릴 수 있었으며, 그 결과 그 문화를 접착점으로 하여 복음을 받아들일 수 있었다(신국원, 2000: 58). 교회는 예배공동체, 신앙공동체일 뿐 아니라 생활공동체, 문화공동체의 역할을 충분히 감당했다. 하지만 지금 한국 교회 문화는 일반 문화에 비해 학예회 수준에 불과하다는 평가를 받고 있다. 교회 문화는 메시지를 지나치게 강조한 나머지 예술성에 있어서 수준이 떨어진다는 비난도 받고 있다(박양식, 1999: 210, 213-214).

교회를 떠나는 청년들의 발길을 다시 교회로 되돌릴 수 있기 위해서는 교회 문화는 종래의 폐쇄적이고 위계질서적이고 일방향적인 커뮤니케이션 방식에서 벗어나 열려 있으며 수평적이고 상호작용하는(interactive) 커뮤니케이션 방식을 택해야 할 것이다. 최근 한국교회에서 관심을 끄는 셀 교회(cell church) 운동도 이러한 변화에 적응하려는 움직임 가운데 하나로 평가된다(고진하, 2004: 244-245).

하지만 한국 교회는 인터넷 문화의 도전을 적극적으로 수용하면서도 인터넷 문화의 한계를 보완해줄 수 있는 방안도 내놓아야 한다. 몸이 배제된 인터넷 공간에서 인간관계는 디지털 정보로 이루어지기에, 인간적 체온과 인격이 배제된다. 마틴 부버(Martin Buber)의 표현을 빌리자면, 인터넷 공간에서 인간은 ‘나와 너’(Ich und Du)의 관계로 만나기보다 ‘나와 그것’(Ich und Es)의 관계로 만난다(추태화, 2004: 138.). 인터넷 공간을 통해 사람들은 서로 접촉하지만 인격적 접촉은 경험하지 못한다. 한국 교회는 인터넷 문화가 제공하는 수평적이고 쌍방향적인 커뮤니케이션을 긍정적으로 수용하는 한편 인터넷 공간에는 없는 사랑의 접촉을 제공할 수 있어야 한다. 성경에서 이 접촉은 성도들 사이의 형제애를 나타내는 ‘거룩한 입맞춤’으로 표현되는데, 인터넷 공간에서 얻을 수 없는 인격적 교체와 헌신을 경험할 수 있는 공간을 한국 교회는 제공해야 할 것이다(강진구, 2003/1: 78-79.). 그래서 김민수의 지적처럼, 온라인 공동체는 현실 공동체와 연결됨으로써 상생할 수 있다(김민수, 2003: 69).

### III. 한국교회의 대응: 문화목회

한국교회가 문화에 관심을 두어야 하는 이유는 단지 시대가 요구하기 때문만은 아니다. 교회가 문화를 창조해야 하는 이유가 성경에 주어져 있기 때문이다. 창세기 1장 28절에서 하나님은 인간을 자연을 가꾸어 문화와 문명을 발전시켜야 하는 책임을 위임받은 창지기로 삼으셨다. 창세기 4장에서 보듯이, 인간이 발전시키는 문화가 모두 선한 것은 아니기에 교회는 하나님 나라 확장과 관련하여 거룩한 문화를 창조해야 하는 책임을 지고 있다(추태화, 2003: 440-441). 특히 이미지의 시대, 시각적 설득의 시대에 교회에게는 시각적 이미지를 통해 거룩한 문화를 창조해야 할 사명이 있다(추태화, 2004: 97).

예수님께서 제자들을 세상에 보내신 것처럼(마17:18), 예수님께서 성육신하신 것처럼 교회도 세상 속으로 들어가 문화를 통해 세상을 변혁시킴으로써 복음의 메시지가 세상 속에 구현되도록 해야 한다. 한 마디로 말하자면, 교회는 문화의 변혁자가 되어야 한다. 세상의

모든 문화가 그리스도 앞에 순종하여 그리스도의 문화가 되도록 하는 사명이 교회에 있다 (추태화, 2003: 442-443).

이와 관련하여 필자는 한국 교회가 현대 문화에 대해 지녀야 할 전략을 구체적으로 살펴보고자 한다.

### (1) 감성적 언어로도 표현되는 복음

한국 교회는 예배와 교육에서 사용되는 언어를 재검토할 필요가 있다. 20세기까지 서구 신학은 철학을 대화상대로 삼았기에 매우 이성적이고 논리적인 언어를 사용한다. 실제로 서구 신학자들이 저술한 조직신학 책을 제대로 이해하고 읽은 한국 신학생들이 많지 않다. (예: 벌코프의 『조직신학』) 전통적 신학교육을 받은 목회자들은 매우 딱딱하고 건조한 언어를 사용해서 설교한다. 하지만 정작 성경에는 우리의 이성에 호소하는 언어뿐 아니라 우리의 감성에 호소하는 문학적 언어도 있다. 예수님처럼 시나 비유, 이야기 등의 문학적 언어뿐 아니라 영상 언어, 음악 언어, 그림 언어 등을 사용하여 복음을 전할 수도 있다. 특히 이성보다 감성이 강한 한국교회 교인들에게는 연역적이고 논리적이고 3대지 중심인 설교뿐 아니라, 귀납적이고 감성적인 내러티브적 설교도 필요하다. 감성적 언어를 사용하는 설교 및 전도는 듣는 사람의 마음을 움직일 수 있을 것이다(고진하, 2004: 251-252).

예를 들어, 신성준의 제안처럼 지역교회는 부활절 때 현수막에 “예수 다시 사셨네”라는 상투적 글귀 대신 “힘내세요. 예수님이 절망을 이기신 날입니다”라는 글귀를 쓸 필요도 있다. 비기독교인에게 거부감을 일으키도록 종교적 색채를 강하게 나타내기보다, 감성적이고 서정적인 메시지를 건네는 것도 복음 전파의 좋은 방법이 될 수 있다. 또한 예배시간 안내와 설교 제목 등이 기록되는 교회 입구의 외부 게시판도 관공서 게시판의 이미지를 주지 않도록 신경 쓸 필요가 있다. 지역 교회가 있는 거리와 마을이 그 교회의 디자인과 문화 때문에 아름답고 향기로운 곳이 되도록 할 필요가 있다. 그래서 지역 주민들에게 매력적이고 감동을 주는 교회 문화를 드러낼 필요가 있다. 그러할 때 지역 주민들은 문화를 통해 기독교적 세계관을 체험하며, 복음에 대해 열릴 수 있을 것이다(신성준, 2004: 68-69).

### (2) 인터넷 공동체의 활용

인터넷 공간을 잘 활용하는 경우 오프라인에서 얻지 못하는 공동체를 얻을 수 있다. 예를 들어, 군에 입대한 교인이나 일정 기간 해외에 거주하는 교인이나 출장 중에 있는 교인들도 인터넷 공간을 통해 물리적 거리를 극복할 수 있다. 오프라인에서 깊이 있는 대화를 나누기에는 시간적, 공간적 제약이 많으며, 또한 상담자와 내담자가 사용할 수 있는 시간과 공간이 일치해야 하는 부담이 있는데, 온라인 공동체를 사용하는 경우 그러한 제약과 부담을 극복할 수 있다. 또한 문자와 이미지를 통해 커뮤니케이션하기에 더욱 분명하게, 더욱 깊이 생각해서 의사소통할 수 있으며(예를 들어, 현실공간에서는 질문에 대해 바로 대답해야 하지만(긴 침묵은 어색하다) 가상공간에서는 질문에 대답하기 위해 충분한 시간을 확보할 수 있으면 다른 자료를 참조할 수도 있다.) 서로 남긴 메시지를 반복해서 읽고 생각할 수 있다는 장점을 지닌다. 실제로 필자도 학생들을 지도하는 과정에서 사이버 커뮤니티가 큰 역할을 한다는 사실을 경험했다. 실제로 한국 교회의 젊은 사역자들은 미니홈피 순방을 통해 심방을 대신한다.

물론 앞서 지적했듯이 온라인 공동체만으로는 전인격적인 교제가 이루어질 수는 없다. 하지만 익명성을 극복하고 실명으로 서로 교제하는 동시에, 정기적인 오프라인에서의 만남

을 통해 보완한다면 온라인 공동체는 교회 공동체의 확장으로서 그 역할을 충분히 감당할 수 있을 것이다. 실제로 온라인상에서 교회를 설립하고 운영하려는 움직임이 있지만, 오프라인에서의 만남이 전제되지 않으면 온라인 교회가 제대로 운영되지 않는다. 특히 온라인 공동체에서 사람들은 오프라인 공동체에서 경험하는 위계질서를 상대적으로 적게 경험한다. 하지만 수평적 커뮤니케이션이 이루어진다고 해서 완전한 탈중심적 구조가 되면 공동체가 유지되기 어려울 수 있다. 공동체의 목적과 방향이 완전히 열리기 때문에 하나님의 객관적 계시에 근거하여 이루어지는 공동체를 유지하기 어려운 면이 있다. 그래서 온라인상에서도 회원들의 신분을 나타내는 아바타(왕관 소유자 등)를 통해 최소한의 질서를 부여하려는 움직임이 있다. 온라인 공동체 안에서 서로 실명으로 만나게 되면 이 정도의 질서는 확보할 수 있으리라 생각한다. 누가 사역자인지는 드러나기 때문이다(박충구, 2004: 217-218).

### (3) 지역문화의 중심으로서의 교회

원칙적으로 교회는 지역을 기반으로 해야 한다. 따라서 교회는 지역 사회에 수준 높은 기독교 문화를 제공함으로써 지역사회 문화를 변혁시켜야 할 사명을 지닌다. 특히 문화적 빈부격차가 커짐에 따라 문화의 수준이 높은 서울 등 대도시를 제외하고 중소도시나 시골은 아직 고급문화의 혜택을 크게 보지 못하는 상태이다. 이는 지역교회들에게 큰 기회이기도 하다. 예를 들어 1995년에 인제성결교회 우순태 목사는 강원도 인제군이 제4회 가을예술제를 개최하도록 도왔다. 우 목사는 주민에게 신뢰를 잃어 관제문화행사를 효과적으로 치를 수 없는 행정기관을 대신하여 지역주민들에게 문화혜택을 주면서도 행정기관의 지원을 활용할 수 있는 중간다리 역할을 한 셈이다. 이 사례는 문화적으로 낙후해서 젊은이들이 떠나는 농촌에 문화 프로그램을 제공함으로써 교회가 지역문화의 중심에 설 수 있으며, 그 결과 젊은이들이 들어오기 쉽도록 교회 문턱을 낮출 수 있음을 잘 보여준다. 우 목사는 청년회의 이름도 '진리이신 예수를 함께 하는 마당'이라는 의미의 '참뜨락'으로 고쳐 비기독교인들이 거부감을 갖지 않도록 했으며, 교회 청년들과 비기독교인 청년들 20명으로 역사 탐방팀을 만들어 국토 순례를 하도록 지원했다(편집부, 1995/12: 106-108, 110-112).

사실 과거 서구의 교회는 문화의 기능도 담당했다. 영적 기능과 지적 기능, 문화적 기능이 예배당이라는 공간에서 동시에 이루어졌다. 교회가 기독교적 세계관에 입각한 문화를, 그리고 지역주민들이 이해하고 누릴 수 있는 문화를 창출하는 문화융합공간이 될 필요가 있다. 최근 몇몇 지역교회들이 지역사회 주민들에게 문화공간을 개방함으로써 복음의 접촉점을 늘려가는 것은 고무적인 일이다(이정구, 2002: 68-69). 지역 주민들에게 기독교적 문화를 공급하는 것의 의미는 복음의 접촉점을 얻는 것에만 그치지 않는다. 이 일은 선인과 악인 모두에게 햇빛을 비추시고 비를 내리시는 하나님의 일반은총을 세상이 맛보도록 하는 일에 지역교회가 앞장서는 것이기 때문이다.

이를 위해서 지역교회 목회자는 지역사회와 지역민의 현실적 욕구와 문화적 요구를 파악할 필요가 있다. 21세기는 쌍방향 의사소통의 시대이기 때문이다. 릭 워렌(Rick Warren) 목사가 지역사회와 지역인이 교회에 대해 어떻게 생각하는지 구체적으로 조사한 결과에 바탕해서 구도자 예배를 추진한 것이 좋은 사례이다. 더 나아가서 목회자는 시대와 문화의 코드를 읽을 줄 알아야 이 조사결과를 잘 활용할 수 있다. 이와 관련하여 윌로우크릭 교회는 구도자들에게 복음을 전할 때 문화예술을 잘 활용한다(추태화, 2004: 164-172).

이정구도 지역주민들을 위해 민족의 과제인 통일 문제를 비롯하여 제반 현실 문제를 모여서 토론하는 프로그램을 교회가 적극 제시할 필요가 있다고 주장한다. 또한 그는 교회가

문화놀이공간을 마련하거나 지역 청소년들의 대학입시에 도움이 될 수 있는 프로그램을 운영할 것을 제안한다. 필자는 주5일 수업 때문에 휴일이 되는 토요일에 지역교회에서 (기독교적 세계관에 입각한) 논술교육을 실시하는 것이 좋겠다고 생각한다. (구체적인 교육방법과 교재 개발은 아직 이루어지지 않은 상태이다.) 또한 이정구의 제안처럼 교회 연합이나 교단 차원에서 국내 성지순례 프로그램을 개발하는 것도 좋겠다. 백석대 기독교문화콘텐츠센터는 2007년 하반기부터 국내 성지순례 프로그램을 개발하고 성지순례 과정을 디지털 비디오로 담아 콘텐츠화하여 온라인상에서 보급하는 일을 추진하고자 한다. 또한 지역교회가 모든 프로그램을 다 기획하고 추진하기보다(그 경우 많은 인적, 물적 자원이 필요하다) 교인과 교인, 단체와 단체, 교인과 지역주민을 네트워킹해주는 역할을 하는 것도 바람직해 보인다(이정구, 2002: 78-80).

그런데 전통적 교회 문화에 익숙한 기존 교인들이 새로운 형식의 교회문화에 대해 반발할 수 있다. 하지만 상황적 예배(contextual worship)에 대해 머리로서는 부정적이었지만 참된 예배를 경험하고 국악찬송을 예배에 도입한 이기승 목사와 같이 용기를 지녀야 한다. 이기승 목사는 예전 춤을 활용하여 성찬예전 때 훈련된 찬양단원이 성찬을 진설한 후에 성도들의 찬양에 맞추어 춤을 추게 했으며, 추수감사절 때 할렐루야를 전통 아리랑 곡에 맞춰 부르기도 했다. 물론 기존 교인들의 반발이 없었던 것은 아니다. 그러하기에 그는 “개척자는 외롭다”고 고백했다(이기승, 2002/2: 82-85).

국악을 찬송에 도입한 사례는 일반 문화에서 좋은 것들을 교회 안에서도 적극 활용할 필요가 있음을 잘 보여준다. 이는 비기독교인들이 교회 문화에 비교적 쉽게 적응하도록 도울 뿐 아니라, 교회 안에 있는 사람들의 문화적 욕구도 충족시켜줄 수 있다. 요즘 많은 한국 청소년들이 온라인 컴퓨터 게임에 빠져 중독 현상을 보이기까지 한다. 컴퓨터 게임 중독은 현실세계와 가상세계를 혼동하도록 하며 정체성에 혼란을 주며 대인관계에도 나쁜 영향을 줄 수 있다. 그렇다고 중독에 빠진 청소년들에게 컴퓨터 게임을 무조건 금지하는 것만으로 중독을 해결할 수는 없다. 중독에서 벗어나는 일이 매우 어렵기에 게임의 부정적 측면을 제거하는 게임을 개발할 필요가 있다. 백석대 김성애 교수가 최근 개발한 선교 브루마블이 대표적인 예이다. 이와 관련하여 소균호는 성경을 소재로 한 게임이나 건설 시뮬레이션 게임, 건전한 스포츠를 기반으로 하는 게임을 개발할 필요가 있다고 주장한다(소균호, 2004: 22-23).

#### (4) 문화의 올바른 기준 제시

한국 교회는 일반 문화에서 좋은 것들을 교회 안에서 재활용하는 일뿐 아니라 일반 문화에서 나쁜 것들을 지적하는 일도 해야 한다. 흔히 이 일만 했기에 교회는 언제나 세상 문화를 부정만 하는 단체로 비칠 수 있다. 기윤실(기독교윤리실천운동)이 이슈를 선점당한 채 물의를 빚는 영화 작품 등에 대해 불매운동이나 그 영화 안보기 운동 등의 소극적 운동만 벌여서 부정적 이미지를 얻은 것이 하나의 예이다. 하지만 그렇다고 해서 이 일을 안 할 수도 없는 일이다. 좋은 것은 좋다고 하면서 나쁜 것은 나쁘다고 할 때 교회의 문화비평적 역할이 인정받을 수 있으리라 생각한다.

예를 들어, 기독교 영화비평가 강진구는 ‘옥탑방 고양이’라는 드라마에서 긍정적으로 묘사되는 혼전동거를 현대사회의 옳지 않은 결혼관을 반영하는 것이라고 평가하면서 비판한다. 하나님께서 인간과 맺으신 언약을 가장 닮은 언약에 근거해서 이루어지는 결혼이라는 기독교적 결혼관에 비추어 볼 때 혼전동거는 받아들일 수 없기 때문이다. 하지만 강진구는

그 드라마를 비판하면서 바로 성경구절을 제시하는 대신 혼전동거의 필요성이나 정당성을 주장하는 사람들의 논거가 잘못되었음을 지적한다. 그에 따르면, 혼전동거를 옹호하는 사람들은 이혼을 막기 위해 혼전동거가 필요하다고 주장하지만, 1999년 미국의 ‘벤스 헬스’ 지 6월호에서는 혼전동거경험이 없는 남성의 이혼율이 20%로 파악되는데 반해 혼전 동거한 커플의 이혼율이 34%에 이른다(강진구, 2003/9: 62-63). 영화 『4인용 식탁』과 관련하여 죽음을 다루는 그 영화의 태도를 비판적으로 평가할 때도 마찬가지로 태도가 나타난다. 그는 여주인공이 태어난 지 얼마 안 되는 자기 영아를 아파트 고층에서 떨어뜨려 살해하는 장면이 직접 묘사된 것에 대해 우리 사회의 신뢰를 무너뜨릴 수 있는 묘사라고 비판한다(강진구, 2003/10: 60-61).

이런 방식의 논증은 비기독교적 문화의 잘못을 지적하는데 우리가 어떤 방법을 사용해야 하는 지를 잘 보여준다. 이는 성경에서 나오는 기독교적 세계관에 따라 문화를 평가하면서도 비기독교인과 함께 논의할 수 있는 공동지반을 사용해야 함을 잘 보여준다.

##### (5) 기독교 문화의 수준 고양

1970년대 이후 한국 교회 문화의 수준은 일반 사회 문화의 수준보다 낮다는 평가를 받아왔다. 예를 들어, 기독교 미술은 기독교 메시지에 치우친 나머지 예술적 조형미를 놓쳤다는 평가를 받으며, 기독교문화에는 전문성이 없다는 비판도 받는다(박양식, 1999: 210, 213-214). 한 마디로 말하자면, 이는 기독교 문화에 예술성이 부족하다는 비판이다.

이 비판을 극복하기 위해 한국 교회는 여러 가지 방안을 모색해야 할 것이다. 이와 관련하여 필자는 몇 가지 제안을 하고자 한다. 우선 한국교회와 기독교인들은 기독교 문화사역자들을 적극적으로 후원해야 한다. 이 때 후원은 후원금을 내는 것에 그치지 않는다. 기독교 문화사역자들이 최선을 다해 만든 문화상품을 정당한 가격을 지불하고 구매하는 것이 가장 좋은 후원이다. 예를 들어, 음반시장의 불황 때문에 유명한 가수들의 음반도 예약판매라는 형식을 통해 할인 판매된다. 그런데 일반 음반과는 달리 복음 사역을 위해 영적 싸움 가운데 준비하고 제작하여 만든 CCM 음반도 기독교인들에 의해 같은 취급을 받는다. 기독교인은 CCM 음반을 구입할 때 영적 측면은 고려하지 않고 오직 자본주의 시장 논리만 충실히 따른다. 물론 CCM 음반에서 찬양 개념이 탈색되고 상업성을 띠게 된 잘못도 있지만, 한국교회와 기독교인들은 기독교문화상품을 정상가에 구입함으로써 그 돈이 다시 재투자되어 양질의 기독교문화상품이 나올 수 있는 기반이 되도록 해야 한다. 또한 강찬의 지적처럼 할인판매라는 악순환의 고리를 끊을 수 있는 CCM 매체도 필요하다(강찬, 2004/5: 14-15). 더 나아가서 교단별로 일정액을 모아서 기독교문화기금을 만드는 것도 하나의 방법이 될 수 있겠다.

이와 관련하여 기독교 문화 매니아 층을 형성할 필요가 있다는 강진구의 지적에 귀 기울일 필요가 있다. 전문가 못지않은 지식을 지닌 매니아들은 문화를 무비판적이고 무조건적으로 수용하는 대중과는 달리 문화를 객관적으로 평가할 수 있는 사람들이다. 기독교문화를 즐기는 매니아 층이 형성된다면 기독교문화상품의 시장도 확보되는 동시에 기독교문화생산자들에게 창조적 조언을 함으로써 건전하고 수준 높은 기독교문화 생산에 기여할 수 있다(강진구, 2003/8: 66-67). 이러한 기독교 문화 매니아들의 비판을 받아들여 창조적 작업을 할 수 있기 위해서는 문화사역자들이 자기 분야에만 너무 매달리지 말고 때로 자신의 사역이 기독교 문화 전반에서 어떠한 위치를 차지하는지 검토하는 여유를 가질 필요가 있다. 또한 이러한 기회를 제공하는 세미나 등을 기독교문화 관련단체에서 제공할 필요가 있다. 기



독교문화사역자들도 일에만 분주하기보다 때로 시대를 파악해서 사역의 방향을 세우는 작업도 할 필요가 있다(박양식, 1999: 216-217).

기독교문화의 수준을 높이는 일과 관련하여 교회 자체도 나름대로의 독특한 디자인을 지녀야 한다는 신성준의 제안이 흥미롭다. 신성준은 연세대가 <대학 이미지 표준관리지침>을 만들어 그 지침 시행 여부를 감독하는 전담부서까지 둔 사례를 들면서, 성도들과 지역사회에 비전을 제시해야 하는 목회사역에도 디자인이 중요하다고 역설한다. 그에 따르면, 예장통합은 ‘대한예수교장로회’라는 이름의 다른 교단들과 차별화하기 위해 CIP(Church Identity Program)을 활용하여 자체 심볼 마크를 교회 간판에 부착하도록 권고한다. 각 지역교회가 지역 특성에 맞게 지역주민들과 교인들에게 특정 로고를 만들어 일관되게 사용하면 비전을 효과적으로 전달할 수 있을 것이다(신성준, 2004/5: 12-13).

그런데 기독교 문화의 수준이 향상되려면 목회자를 양성하는 신학교에서도 문화예술교육이 이루어져야 한다. 특히 실천신학 분야에 문화예술교육을 강화하는 방식으로 커리큘럼 개정이 이루어져야 할 것이다. 교회의 많은 문화행사가 일반 사회의 문화행사보다 수준이 떨어지거나 그것을 모방하는데 그치는 이유는 목회자에게 예술적 안목이 없는데 있기도 하다. 세상을 아름답게 창조하신 예술가 하나님을 본받는 예술가 목회자들이 신학교에서 양성될 때 교회의 모든 예전과 활동이 예술적 측면에서도 높은 수준을 유지할 수 있을 것이다(임걸, 2004: 335-353). 설교나 성찬 예식, 세례식 등을 젊은 세대의 정서와 언어, 양식을 감싸 안으면서도 본질을 해치지 않는 방안을 창조적으로 모색해보는 것도 좋을 것이다(이정구, 2002: 72). 또한 문화예술교육을 받은 목회자는 고정관념에 사로잡히지 않고 창조성을 발휘하며, 목회하면서 받는 스트레스를 이길 수 있는 여유를 얻을 수 있다. 무엇보다 문화예술교육을 신학교 과정에서 배운 목회자는 문화에 대해 깊이 이해함으로써 문화목회를 적극적으로 추진할 수 있다(임걸, 2004: 354-359).

## (6) 피드백 있는 목회

한국 교회는 가부장적 가족제도를 옹호하는 유교의 영향 때문에 아직도 목회자 개인의 전적 헌신과 카리스마에 크게 기대고 있다. 하지만 앞서 언급했듯이, 인터넷 공간이 우리 삶의 중요한 공간으로 자리 잡은 21세기에 커뮤니케이션은 쌍방향으로 이루어질 수밖에 없다. 따라서 목회 리더십도 위계 질서적 리더십에서 관계 중심적 리더십으로 전환되어야 한다. 한 사람의 일방적 명령에 다수가 참고 인내하던 시대는 지나갔다. 민주화를 경험했고 인터넷 문화에 익숙한 젊은 세대는 상호작용하는(interactive) 커뮤니케이션을 당연하게 여긴다. 그래서 젊은 세대는 자신이 직접 참여하여 만들어간다는 만족감을 얻을 수 있는 콘서트(concert)에 열광한다. 젊은 세대가 예배에 참여하는 방식으로 50-60대 한국교인들이 예배에 참여하는 방식과 사뭇 다르다. 젊은 세대는 찬양 도중에 일어서서 몸을 흔들기도 하고 춤을 추기도 하며, 환호를 지르기도 한다. 그들의 반응은 바로 예배인도자에게 영향을 주어 예배 분위기가 고조되기도 한다. 따라서 예배 회중의 눈높이에 맞추지 않고 일방적으로 예배를 진행하는 경우 그 예배는 젊은 회중을 잃기 쉽다(신성준, 2004/3: 66-67).

상호작용하는 커뮤니케이션이 중요시되는 시대에 한국 교회는 평신도가 교회 안에서 하는 역할을 재평가해야 한다. 평신도는 더 이상 목회자에게 일방적으로 기대는 어린아이가 아니라 목회사역의 조력자가 되어야 한다. 이는 목회자 개인이 너무 큰 부담에서 벗어나 목회의 전반적 방향을 조정하는 중재자(coordinator) 역할을 잘 할 수 있도록 해주는 장점을 지닌다. 또한 평신도들이 영적 지도자로 자리를 잡을 때 교회가 더욱 단단해질 것이며, 하

나눔 나라가 지역 사회 속으로 더 확장될 것이다.

#### IV. 나가는 말

이 글에서 우선 필자는 인터넷 공간이 중시되는 21세기 시대를 문화의 시대, 감성의 시대, 쌍방향 커뮤니케이션의 시대로도 이해할 수 있음을 밝혔다. 이 글의 목적은 그러한 시대에 한국교회가 어떤 방향으로 문화목회를 해야 하는지를 보여주는 데 있었다. 이와 관련하여 필자는 1) 한국교회가 감성적 언어로도 복음을 표현해야 하며, 2) 한국교회가 인터넷 공동체도 활용해야 하며, 3) 한국교회가 지역문화의 중심이 되어야 하며, 4) 한국교회가 올바른 문화 기준을 제시해야 하며, 5) 한국교회가 기독교문화의 수준을 높여야 하며, 6) 한국교회 목회자들이 피드백 있는 목회를 해야 한다고 주장했다. 특히 기독교 문화의 수준을 높이기 위해서는 기독교문화사역자들의 맘이 어린 결실들을 제값을 치루고 구입하는 운동이 일어나야 한다고 지적했다. 또한 한국교회 목회가 가부장적 위계질서를 지양하고 쌍방향적이고 수평적인 관계망을 형성해야 한다고 지적했다. 물론 완전히 수평적인 관계망만 형성하는 경우 하나님의 객관적 질서를 부인할 위험도 있다고 지적했다.

또한 필자는 온라인 공동체로만으로는 온전한 교회공동체를 이룰 수 없음을 인정하면서도 오프라인에서 부족한 교제와 커뮤니케이션을 온라인 공동체를 통해 보완할 수 있다고 지적했다. 이와 관련하여 필자는 변혁적 문화소명과 영혼 구원 사이의 균형을 깨뜨려서는 안 된다고 생각한다. 신국원이 잘 지적했듯이, 미국의 교회성장운동에서 지역주민의 필요에 맞추는 방식으로 문화 사역을 함으로써 개인의 필요를 잘 채우는 교회들이 교리나 신학을 무시하는 경향을 보이며 개인주의 문화에 영합할 수 있기 때문이다. 대중문화와의 접목을 중시하다가 자칫 교회문화가 세속문화를 본 딴 하위문화로 전락할 위험성도 있기 때문이다. 감성세대에 맞도록 복음을 전하다 보면 교회의 비전이 세상의 변혁을 통한 하나님 나라에 있지 않고 개인적 회심에만 있을 수 있기 때문이다(신국원, 2000: 59-62).

교회 문화는 신자들이 복음을 자신의 삶을 통해 살아내는 방식이다. 따라서 교회 구성원들은 일반 사회의 문화보다 더 뛰어난 문화를 구체적으로 만들어냄으로써 자신의 신앙을 실천적으로 고백해야 한다(신국원, 2000: 65). 한국교회는 문화목회의 구체적 실천방안을 모색하고 구체화함으로써 문화를 통해 복음을 구체화하여야 한다.

#### 참고문헌

- 강진구 (2003/9), 「'옥탑방 고양이'를 통해 본 동거문화」, 『활천』, 62-63.
- 강진구 (2003/11), 「마릴린 맨슨과 상업적 악마주의 문화」, 『활천』, 62-63.
- 강진구 (2003/8), 「매니아: 대중문화시대의 새로운 인간상」, 『활천』, 66-67.
- 강진구 (2003/10), 「영화는 어떻게 아이들을 죽이고 있는가?」, 『활천』, 60-61.
- 강진구 (2003/1), 「접선과 접속 그리고 접촉의 문화」, 『활천』, 78-79.
- 강찬 (2004/5), 「CCM 음반할인 무엇이 문제인가」, 『활천』, 14-15.
- 고진하 (2004/2), 「소통과 성숙의 교회 문화를 위해」, 대한성공회, 『문화시대의 목회적 대응』, 244-253.

- 김민수 (2003/12), 「뉴미디어 문화와 영성(2), 교회와 인터넷 문화」, 『사목』 302, 61-70.
- 박양식 (2000/6), 「한국교회의 문화사역 맥집기」, 『21C 기독교문화포럼 위원회』, 204-217.
- 박충구 (2004), 「사이버스페이스 시대의 문화와 교회」, 『21세기 문명과 기독교윤리』, 서울: 대한기독교서회, 211-220.
- 소군호 (2004), 「N세대의 놀이문화로서 컴퓨터 게임은 독인가 약인가」, 『활천』 611, 22-23.
- 송영락 (2007/6), 「청년들이 교회를 떠나는 33가지 이유」, 『기독교연합신문』 927, 15.
- 신국원 (2000/10), 「미국교회가 한국교회 문화에 미친 영향」, 『기독교사상』 502, 55-66.
- 신성준 (2004/5), 「디자인, 사람은 외모를 본다」, 『활천』, 12-13.
- 신성준 (2004), 「미술관 옆 예배당」, 『활천』 6003, 68-69.
- 신성준 (2004/3), 「왜 콘서트에 열광하는가」, 『활천』, 66-67.
- 오현철 (2004), 「한국교회의 설교환경과 설교배치에 관한 소고」, 『성경과 신학』 36, 371-424.
- 이기승 (2002/2), 「당신의 문화로 그리스도를 존귀케 하라」, 『활천』, 82-85.
- 이정구 (2002), 「여가문화와 신앙생활: 새로운 교회문화 형성을 위한 대안」, 『신학사상』 118, 60-84.
- 임걸 (2004), 「예술가로서 목사: 교회문화 갱신을 위한 목회자 정체성」, 『한국기독교신학논총』 31, 335-365.
- 진교훈, 「21세기와 교회문화」, 『2010년 사목연구 특별위원회 제6차 워크숍』, 63-70.
- 추태화 (2003), 「대중문화 시대와 교회의 정체성」, 『한국개혁신학』 14, 436-463.
- 추태화 (2004), 『대중문화 시대와 기독교 문화학』, 서울: 코람데오.
- 편집부 (1995/12), 「문화목회를 시도하는 우순태 목사」, 『활천』, 106-112.

<Abstract>

## Necessity of Culture Ministry in Korean Churches and Their Cultural Programs

Lee, Kyung Jik (Baekseok university, Christian philosophy)  
kjiklee@bu.ac.kr

The purpose of this article is to find some ways of cultural ministry in Korean churches in the 21th century when culture, emotion and interactive communication are emphasized. Some suggestions for effective cultural ministry in Korean churches are made as follows. The Gospel should be expressed in terms of emotional languages too. Faith communities in internet should be used to complement the off-line faith community. Korean churches should be centers of local societies. Korean churches should have correct standards by which they can appreciate and criticize secular cultures. Qualities of Christian cultures in Korean churches should be raised. Korean church ministry has meaningful feedback. Korean Christians should buy such artistic products as CCM album in order to enable Christian artists to continue to do their creative works. Interactive and horizontal networks should be made instead of patriarchal hierarchy in Korean churches.

I suggest that on-line community can compensate disadvantage of off-line communication and fellowship. The balance between individual calling and social responsibility should be kept in Korean churches. For example, the Church Growth Movement has weakened the importance of existence of sound doctrines in the theology while it achieved success in satisfying individual needs of local people in Americal churches.

<Key words> Korean church, Christian culture, Interactive communication, emotional language, on-line community