

유비쿼터스시대 문화전쟁과 크리스천의 사명

안종배 한세대 미디어영상학부 교수(daniel@hansei.ac.kr)

미국의 부통령이자 정보화고속도로의 주창자였던 앨고어는 지난해 서울디지털포럼 주제 강연에서 전 세계가 한국에 감사해야 할 두 가지가 있다고 하였다. 첫 번째는 인쇄술의 개발이다. 한국에서 세계 최초로 개발된 인쇄술로 직지심경이 1377년에 편찬되었고 이런 인쇄술이 구텐베르크에 영향을 주어 70년뒤(1447년) 서양에서 금속활자가 개발되어 성경이 인쇄되고 종교개혁과 산업혁명으로 이어지게 되었다고 하였다. 두 번째는 한국이 주도하고 있는 유비쿼터스 혁명이라고 하였다. 현재 한국의 유비쿼터스 기술과 사례는 전 세계의 모델이 되고 있어 한국이 유비쿼터스 세상의 중심에서 세계에 또 한번 영향을 끼치고 있다는 것이다.

유비쿼터스 구현 원리와 하나님의 창조 원리

유비쿼터스(Ubiquitous)는 원래 라틴어로 “하나님(신)은 언제 어디서나 함께 하신다”라는 뜻을 담고 있는데 과학기술에 적용되면서 눈에 보이지 않는 극소형의 컴퓨터가 모든 사물에 매장되고 서로 네트워크로 연결되면서 언제 어디서나 원하는 정보와 서비스를 주고 받을 수 있는 세상을 뜻하게 되었다. 신학적인 명제가 이제는 첨단 과학과 미디어의 용어로 전이된 것이다. 컴퓨터의 기술이 배경으로 사라지고 복잡한 컴퓨터가 소형화되면서 모든 제품 속으로 들어가 사람들이 컴퓨터의 존재를 의식하지 못할 것이다. 이와 같은 개념으로 ‘생활 속의 컴퓨팅’(pervasive computing), ‘눈에 보이지 않는 컴퓨팅’(invisible computing), ‘끊김 없는 컴퓨팅’(seamless computing) 등으로 불린다. 미래 사회는 모든 제품에 컴퓨터 칩이 장착되어 있어 정보접근을 용이하게 하게 될 것이다. 입는 컴퓨터가 출현하게 될 것이며, 만능 휴대폰으로 텔레비전의 시청뿐만 아니라 가사와 제품의 구입 등 다양한 서비스와 콘텐츠의 이용이 가능하게 될 것이다.

어떤 측면에서 유비쿼터스는 하나님의 창조원리를 인간이 발견하고 이를 구현한 것이라 할 수 있다. 유비쿼터스는 3D 즉 Digital, DNA, Design으로 구현된다. 디지털로 말미암아 발전하는 기술은 두 가지이다. 전자기술(IT)과 나노기술(NT)이다. DNA로 말미암아 발전하는 기술은 두 가지이다. 생명공학(BT)과 환경공학(ET)이다. 디자인으로 말미암아 발전하는 기술은 두 가지이다. 문화개발기술(CT)와 우주공학(ST)이다. 이 여섯 가지 기술은 유비쿼터스 시대를 이끌어갈 과학의 근간이 된다. 우리나라는 이 여섯 가지 기술이 가장 발달하고 있는 나라 중의 하나이다. 이러한 3D는 하나님께서 태초의 파라다이스를 창조하실 때 빛과 어둠(Digital)으로 세상

을 만들고 생물을 번성케(DNA)하셨으며 모든 것을 보기에 아름답게 설계(Design)하신 것과 같은 원리이다. 예수그리스도께서는 이 땅에 빛(Digital)으로 오셔서 생명(DNA)을 주시고 하나님과 인간, 인간과 인간, 인간과 자연과의 관계를 정립(Design)하여 주셨다.

유비쿼터스 시대의 미디어

유비쿼터스 사회에서는 모든 것이 네트워크로 연결되어 한명 한명의 영향력이 엄청나게 된다. 특히 미디어가 확장되고 생활 속 곳곳에 침투하게 되며 개인도 콘텐츠를 생산케 되어 개인이 미디어에서 어떤 콘텐츠를 즐기는지 그리고 또한 어떤 콘텐츠를 올리는지가 바로 빛의 속도로 전파되어 타인에게 엄청난 영향력을 미칠 수 있게 된다. 이미 우리는 인터넷, 모바일의 위력을 경험했고, DMB, 디지털방송, IPTV, 텔레매틱스, 디지털시네마 등 다양하고 생활 곳곳에 자리 잡기 시작하는 개인화된 미디어를 통해 언제 어디서나 문화콘텐츠를 즐기고 또한 자신의 콘텐츠를 타인과 공유할 수 있게 된다.

이성희 목사님(2006)에 의하면 콘텐츠의 전달 방식이 구약시대에는 듣는 미디어에서 신약시대에는 보고 듣고 만지기까지 하는 토탈 멀티미디어로 변화하였다. 구약 시대의 하나님은 음성으로만 존재하였다. 하나님은 사람에게 음성으로만 전달하였고 하나님과 인간의 인격적 관계도 음성에 제한되었다. 하나님이 아담이나 가인을 찾으실 때도 음성만 나타났고 아브라함과 이삭과 야곱을 만나실 때도 음성으로 만나셨다. 구약의 하나님은 사람에게 그 모습을 드러내지 아니하시고 오히려 하나님을 보면 죽는다고 하셨다(출 10:28). 이와 마찬가지로 구약의 선지자들은 하나님의 음성을 대언하는 “소리”에 불과하였다. 구약의 마지막 선지자인 세계 요한도 “광야에서 외치는 소리”였던 것이다(막 1:3 등). 신약 시대의 예수님의 성육신 사건은 하나님이 사람이 되신 토탈 미디어로 오신 미디어의 전환이다. 지금까지는 음성으로만 듣고 머리로 생각하던 하나님을 육신으로 보고 듣고 느끼게 한 상황의 전환이었다. 실증적 제자 빌립이 예수님께 “아버지를 우리에게 보여 주옵소서”(요 14:8)라고 한 말은 구약적 미디어에서 신약적 미디어로 사고의 전환을 의미하는 것으로 당시에는 상상할 수 없는 코페르니쿠스적 전환이었다. 구약에는 하나님을 본 사람은 죽었고 더구나 하나님을 보여 달라는 자체가 독신(瀆神)죄에 해당되기 때문이다. 그러나 예수님은 “나를 본 자는 아버지를 보았다”(요 14:9)고 하셨다. 죽이거나 하나님을 모독하는 것으로 취급하신 것이 아니라 새로운 미디어로 오신 것을 인정하신 것이다. 또 다른 실증적 제자 도마는 예수님의 부활을 믿지 않았다. 오히려 그는 부활하신 주님의 몸을 보고, 만지고, 손을 넣어보아야 믿겠다고 하였다. 이 말

은 단순한 사고라는 인식으로는 부활하신 주님과 커뮤니케이션이 안 된다는 의미였다. 이에 도마를 만난 주님은 “네 손가락을 이리 내밀어 내 옆구리에 넣어보라”(요 20:27)고 하셨다. 도마에게 주님은 듣게 하시고, 보게 하시고, 만지게 하시는 청각, 시각, 촉각을 통한 토탈 커뮤니케이션으로 만나주신 것이다.

이제는 음성으로 듣는 단순 미디어가 아니라 직접 보고 듣고 만져보고 감각으로 느끼게 하는 토탈 미디어이며 멀티미디어의 시대로 전환된 것이다. 귀로만 듣던 하나님을 이제는 듣고, 보고, 만지고, 인간과 똑같은 감각으로 오신 하나님을 다각적인 전달을 통하여 인간과 새로운 교류를 가지게 된 것이다. 이렇게 예수님은 모든 가능한 전달의 수단을 동원하여 인간에게 오신 멀티미디어의 주님이시다. 그러므로 멀티미디어 시대를 맞이하여 교회도 단순한 청각 미디어에서 총체적인 멀티미디어로 전환하여야 할 것이다.

유비쿼터스시대의 문화 전쟁

유비쿼터스시대에는 결국 거대한 네트워크와 미디어에 어떤 내용물이 담겨지게 되고 어떤 내용물을 즐기는가에 따라 유비쿼터스 사회가 파라다이스가 될 수도 재앙이 될 수도 있게 되는 것이다.

여기에 기독교문화 활성화의 중요성이 대두되게 된다. 그동안 한국교회는 디지털 혁명과 함께 도래한 인터넷 미디어에 적절히 대응하지 못해 미디어에서의 퇴폐 향락주의 문화에 굴복당하고 포스터모더니즘에 의한 상대주의와 종교 다원주의에 제대로 대응하지 못해왔다. 이에 따라 한국교회는 사회적 영향력이 약화되고 젊은 세대로부터 외면당하고 교회의 세속화가 가속화되는 문제가 계속되고 있다. 이에 반해 세상의 문화, 어떤 면에서는 사탄이 조종하는 문화는 인터넷과 유비쿼터를 적극 활용하여 세상에 영향력을 확대하고 있다.

(1) 다빈치코드 허구 문화와 대응 방안

사탄은 특히 포스터모더니즘의 상대주의를 교묘히 악용하여 거짓이 상대적인 관점에서 보면 오히려 진실일 수 있는 것처럼 왜곡된 허구문화를 퍼뜨리고 있다. 다빈치코드, 유다복음 같은 반기독교적인 거짓을 다양한 미디어를 통해 마치 진실인 양 급속히 퍼뜨리는 것도 그 일례이다.

예를들면 필자가 생각하기에 다빈치코드의 경우 가장 본질적이고 치명적인 문제점은 다빈치코드에서 사실이라고 주장하는 반기독교적인 내용이 모두 허구이고 교묘하게 조작되었다는 사실이다. 어떤 근거로 작가가 이런 허구와 조작을 만들어 냈는지 그 본질을 밝히고 알리는 것이 이미 천만부나 팔려나간 소설의 영화 상영을 반대하고 기독교를 모독하므로 보지 말아야한다고 운동을 펴는 것보다 더욱 필요하

고 효과적이라 생각한다.

다빈치코드에의 작가 댄브라운은 사기 전과를 가지고 있는 반유대주의자 프랑수아 플랑타르가 1956년 시온수도회를 창설하고 이 단체가 마치 1099년 결성된 비밀결사단체인 것으로 내용을 조작하고 오래된 고대 문서인 것처럼 보이게 위조 제작하여 1956년 프랑스 국립도서관에 기증 등록한 거짓 '비밀문서'를 반기독교적인 주장의 가장 중요한 근거 사료로 삼고 있다. 하지만 '비밀문서'의 위조와 내용의 허구에 대해서는 BBC방송 등에서 여러 차례 밝혔었고 심지어 플랑타르 본인도 비밀문서 내용을 중심으로 제라르 드세드와 공동 저작한 책의 인세비 싸움이 일어났을 때 스스로 양피지 '비밀문서'의 위조사실을 밝혔었다.

이처럼 위조된 '비밀문서'와 있지도 않은 유명문서인데도 작가가 있었다고 주장하는 소위 '소수도원 문서'와 각종 이단복음서 및 작품에 등장하는 거짓 소문을 근거로 작가는 인간으로서의 예수와 막달라마리아와의 결혼 및 자녀 출산과 죽음, 이 비밀을 지켜오는 시온수도회와 이의 누설을 막으려는 카톨릭 단체 오프스데이의 활동이 사실로 증명되고 있다고 주장하고 있다. 또한 작가는 위대한 인간일 뿐이었던 예수가 신격화되고 예수의 부활과 현재의 성경이 조작되었다는 것이 이 사료들로 입증되고 있다고 주장하고 있다.

이처럼 다빈치코드에서 작가는 파리 국립도서관에 있는 위조 비밀문서와 있지도 않은 소수도원문서 및 이단 영지주의 복음서와 이단 작품을 근거로 허위로 꾸민 반기독교적인 주장을 검증된 사실인 것처럼 서술하고 있다. 작가는 마치 그동안 가려져 왔던 거대한 진실을 밝히게 된 것인 양 예수그리스도는 신이 아니라 단순한 인간일 뿐이라는 사실을 입증하듯이 앞서 언급한 거짓 사료들을 근거로 예수가 막달라 마리아와 결혼을 하였고 아기를 낳았으며 이후 예수의 가족이 박해를 피해 프랑스로 들어왔고 메로빙거 왕조로 이어졌으며 아직까지 그 후손이 이어지고 있다고 한다. 또한 작가 댄브라운은 로마의 콘스탄티누스 대제가 흩어져 있는 로마제국을 단일화시키고 절대 권력을 다지기 위한 정치적 책략으로 325년 니체아 공의회를 통해 단지 유대의 예언자로서 위대한 인간이었던 예수를 신격화하기로 하고 예수 부활을 조작하고 이를 뒷받침하는 성서를 제작하였으며 이에 반하는 내용을 담은 수많은 예수에 관한 성경을 이단시하고 불태웠다고 주장한다.

작가는 이러한 주장을 사실적으로 극화하기 위해 상기의 위조된 비밀문서에 등장하는 시온수도회라는 비밀단체가 예수에 관한 이러한 진실을 지켜왔다고 주장하고 이의 누설을 저지시키려는 오프스데이라는 카톨릭 단체의 박해를 피하기 위해 시온수도회의 핵심 인물이었던 레오나르도 다빈치는 예수에 관해 그가 지켜오고 있던 진실을 그의 작품들에 비밀코드화 하여 표현했고 이 비밀코드를 소설의 주인공(실

제로는 작가 댄브라운)이 풀게 되어 거대한 진실이 세상에 밝혀지게 되었다고 주장하고 있다.

이처럼 다빈치코드에서 작가는 조작된 문서와 허위 날조된 모든 자료들을 교묘하게 활용하여 기독교의 근본 교리인 예수의 신성과 부활을 부정하고 예수에 관한 거짓된 허구를 만들어내 이를 마치 거대한 진실을 밝히게 되고 작가는 이를 알리는 엄청난 소명을 감당하고 있는 것처럼 미화시키고 있다.

이는 포스터모더니즘에서 강화된 상대주의의 역효과로 모든 것을 누구나 상대적인 관점에서 자의적으로 해석할 수 있고 거짓조차도 다른 관점에서 보면 오히려 진실일 수 있다는 시대적 분위기를 악용한 것이다. 특히 그동안 진실로 믿어왔던 사실들을 부인하는 거짓을 주장하는 것이 마치 새로운 시각이나 감추어져 왔던 새로운 진실을 밝히게 된 것인 양 미화되고 관심을 유도하게 되는 상대적 문화사조에 편승한 것이다.

사탄은 에덴동산 때부터 이브에게 인간이 선악과를 따먹는 것은 하나님 관점에서는 금기시되나 인간의 관점에서 보면 오히려 인간이 하나님과 같이 눈이 밝아지고 좋은 결과를 가져온다고 원래의 사실을 왜곡한 허구를 만들어내고 이를 미화시켜 인간을 유혹하고 패망케 하려는 노력을 지금까지 지속해오고 있다. 이러한 사탄의 노력은 모든 것이 보는 관점에 따라 달라 질 수 있다는 상대주의 포스트모더니즘시대에 더욱 강력한 영향력을 미치고 있다. 이처럼 상대주의 문화사조가 기승을 부리는 포스터모더니즘 시대에 기독교계가 절대적인 권위에 의존하거나 교조적인 정죄만으로 이러한 반기독교적인 풍조를 이겨내기에는 역부족이고 오히려 역효과만 강화시켜 역이용 당하게 될 수 있다.

오히려 기독교계는 이러한 사탄의 노력과 반기독교적인 주장의 치명적인 약점인 날조된 허구의 거짓됨을 진실에 입각하여 분명히 밝히고 이를 적극적으로 알리는 노력을 경주해야 할 것이다. 어두움을 대응하는 가장 좋은 방법은 빛(진실)이 밝혀지게 되면 어두움(허구)은 힘을 잃게 된다는 예수님의 말씀에 최선의 길이 있는 것이다.

(2) 신영성 운동(뉴에이지)의 문제점

이성희 목사님(2006)은 유비쿼터스 최첨단 과학 시대는 동시에 영성시대이다 라고 하였다. 정보, 지식, 과학, 기술 등으로 대변되는 유비쿼터스 시대가 영성 시대라는 것은 역설이다. 인간의 과학은 발달하면 발달할수록 인간은 종교적일 수밖에 없다. 과학과 정반대의 것을 추구하며 초과학적인 것을 의지하게 되는 인간 심리 때문이다.

유비쿼터스 시대에 사람들은 반종교적이면서도 상당히 영적이다. 포스트모던의

문화는 방향을 묻고 다니는 당일치기 여행자들이 가득 차 있게 될 것이다. 그러므로 이 시대는 누구나 생명을 얻는 영성이든 아니면 생명 파괴적 영성이든 다 하나씩은 가지고 있다. 이런 맥락에서 영성은 좋은 것이지만 상당히 위험한 것일 수도 있다. 오늘날 서구에서는 이상한 일이 벌어지고 있다. 교회에 출석하는 사람의 수는 급격하게 줄고 있는데 영성에 관심을 가진 사람들의 숫자는 비율로 볼 때에 늘어나고 있는 것이다. 이런 시대적 변화는 명목상의 그리스도인을 양산하고 반면에 영성에 대한 관심도 극대화되는 이상 현상이 발생하고 있는 것이다. 미래학자들이 21세기에는 이단과 사이비가 횡행하게 될 것이라는 예측도 같은 맥락이다. 이러한 미래 현상은 과학기술과 조직 사회에 대한 반작용으로 나타나는 현상들이다. 사람들이 기계와 더불어 살고 조직적 사회에 살게 되면 자연히 이에 대한 반작용으로 영성을 추구하게 된다. 영성 시대에 교회가 건전한 영성을 사회에 제공하지 못하면 사회는 건전치 못한 영에 미혹되게 된다. 이런 영성은 신관과 세계관을 변화시키는 주 요인이 되고 있다.

이처럼 사탄은 유비쿼터스 시대에 강화되는 사람들의 영성에 대한 추구를 교묘히 악용하여 자연스럽게 하나님을 멀리하게 만들어 가고 있다. 예를 들면 뉴에이지를 통해 신비주의와 인본주의 문화를 만들어내고 이를 유비쿼터스 미디어를 통해 급속히 퍼뜨리고 있다. 헤리포터 열풍이나 인간복제 추구 그리고 웰빙에의 집착 등도 이러한 문화현상의 결과이다.

차동엽 미래사목연구소 소장님(2005)은 신영성 운동(뉴에이지)은 기존의 ‘종교’를 ‘영성’으로 대체하려고 시도하는 운동이다 라고 하였다. 차소장님은 신영성 운동(뉴에이지)이 이미 버젓이 우리 문화의 한 자리를 차지하고 있다고 진단하며 더욱 심각한 문제는 이러한 것들에 대해서 그리스도인들이 아무런 경계심 없이 너무나 친숙해져 있다는 사실이다라고 하였다. 라디오나 거리의 레코드점에서 울려 퍼지는 신영성 운동(뉴에이지) 계열의 음악에 대해서, 시내 중심가 극장을 점령하고 있는 각종 신영성 운동(뉴에이지) 관련 영화에 대해서, 서점가의 베스트셀러로 부상하고 있는 신영성 운동(뉴에이지) 관계 서적들에 대해서, 안방에서 우리의 자녀들이 보는 신영성 운동(뉴에이지) 계열의 만화와 온 가족이 즐겨 보는 신영성 운동(뉴에이지) 계열의 외화나 드라마에 대해서 우리는 너무 가볍게 생각하는 경향이 있다는 것이다. 아니, 전혀 비판적인 생각조차 하지 못한 채 재미있게 즐기고 있는 것이 오늘의 현실이라고 할 수 있다는 것이다.

차소장님(2006)은 현재 우리 생활 속에 침투한 신영성 운동(뉴에이지)을 예를 들고 있다. 첫째는 최면술, 전생요법에 따른 심리치료, 기(氣)치료, 명상, 단전호흡, 요가 등 건강요법이다. 둘째는 귀신승배, 점, 굿, 채널링(텔레파시 등을 통해 다른 의

식체, 곧 잡령들과 교신하는 방법) 등 강신술(영매술)이다. 셋째는 녹색당, 그린피스 등의 생태환경운동이다(그들은 지구를

거대한 생명체, 곧 신으로 여기고, 인간을 그것의 미소한 일부라고 생각한다.) 넷째는 ‘복제인간의 탄생’ 소식으로 물의를 일으켰던 라엘리안 운동 등 외계인 숭배운동이다(이들은 하느님이 인간보다 몇 차원 높은 외계인이라고 주장하면서, 외계인이나 UFO를 숭배한다. 그리고 인간이 외계인에 의해 창조되었다고 믿고 외계인을 구세주로 기다린다)

이처럼 신영성 운동(뉴에이지)은 건강, 유사종교, 정치, 과학 등의 분야에 문어발식으로 들어와있는 것이다. 무서운 것은 신영성 운동(뉴에이지)이 문화와 사회현상을 교묘히 이용하여 현대세계에 스며들고 있다는 사실이며, 실제로 신영성 운동가들은 책, 영화, 음악, 상징물, 청소년 문화(만화, 게임 등), 아동 놀이물(포켓몬스터, 텔레토비 인형) 등 대중문화물들을 이용하여 자신들의 정신을 널리 퍼뜨리고 있다.

또한 신영성 운동(뉴에이지)의 확산은 요즘 유행하고 있는 ‘웰빙(Well-being)’과도 관련이 있다라고 한다. 요즘 젊은 층(20-30대) 사이의 최대 관심사는 ‘웰빙’이다. 웰빙 열풍은 가히 신드롬이라 불릴 정도로 무섭게 확산되었다. 기업들은 신종 웰빙 상품을 잇달아 출시했고 신문과 방송에서도 연일 웰빙족의 생활을 집중적으로 조명하고 있다. ‘웰빙’의 사전적 의미는 본래 ‘행복’이나 ‘안녕’이지만, 최근에는 바쁜 일상과 인스턴트식품에서 벗어나 건강한 육체와 정신을 추구하는 라이프스타일이나 문화 코드를 뜻한다. 따라서 웰빙족이란 이처럼 몸과 마음이 모두 건강한 삶을 중시하는 사람들을 일컫는 말이다. 그런데 웰빙 문화는 신영성 운동(뉴에이지)이 강조하는 것들과 그대로 일치한다.

첫째, 신영성 운동(뉴에이지)이 ‘몸’을 강조하듯 웰빙족도 몸을 강조한다. 웰빙족은 일주일에 3-4일은 헬스클럽에서 몸만들기에 열중하고, 주말에는 온천욕을 즐기며 아로마 마사지에도 돈을 아끼지 않는다. 그들은 자신들의 목표인 ‘몸짱’에 도달하면 건강과 행복이 부수적으로 얻어질 것이라고 생각한다. 그리고 건강을 위해서 유기농 식품을 선호하고 화학조미료를 멀리한다. 자기 몸을 가꾸고 단련해서 아름다움과 행복을 얻어 이를 과시하기 위함이다.

둘째, 신영성 운동(뉴에이지)이 ‘자기계발’을 강조하듯 웰빙족도 이를 강조한다. 웰빙족은 요가, 명상 등을 통해 삶의 스트레스를 풀고 자신의 능력을 극대화하고자 열중한다. 그들은 개인이 가진 잠재능력을 계발하기만 하면 각자의 한계를 넘어설 수 있다고 믿는다. 셋째, 둘 다 개인주의적 성향이 강하다. 이들 양자는 인류의 보편적 가치나 이웃에 대한 사회적 책임보다는 자신이나 가정의 평안, 행복을 추구하

는 것을 중요시한다.

이처럼 현대인은 모두가 예외 없이 알게 모르게 신영성 운동(뉴에이지)을 ‘호흡하고 먹고 마시며’ 살고 있다고 할 수 있다.

(3) 반기독교적 가치관의 확산

그리고 사탄은 유비쿼터스시대 미디어와 콘텐츠를 통하여 반기독교적인 가치관을 담은 문화를 급속히 퍼뜨리고 있다. 칸느영화제 수상작인 친절한 금자씨 같은 영화를 통해 잔인한 복수의 미화, 로또와 사행성게임을 통한 한탕 물질주의의 확산, 월드컵 붉은악마 응원단을 통한 우상숭배와 악마에 대한 우호감 형성, 인터넷과 드라마 등을 통한 엽기 및 향락문화 확산, 기이한 분장과 십자가를 불태우는 등 엽기적인 무대 매너, 반기독교적인 가사, 악마를 추구하는 사타니즘 신봉, 음란 행위 내용을 담은 록그룹 밴드 마릴린 맨슨의 팬 확대 등 사탄의 반기독교 가치관 확산 노력이 더욱 기승을 부리고 있다.

이런 상황에서 기독교문화는 이제 더 이상 세련되지 못한 저급문화의 수준에 머물러 있거나 교조주의적인 복음성에 매달려 세상과 단절되는 이원론적 가치문화에 머물러서는 안된다. 문화는 가치체계의 창의적 구현이라고 정의되는 것처럼 결국 사람들의 가치관과 세계관에 영향을 받고 영향을 미치게 된다. 또한 문화는 삼투압 법칙처럼 농도가 짙고 강한 문화가 농도가 얇고 약한 문화를 흡수시키고 동화시키게 된다. 어느덧 한국의 교회는 세상의 문화에 영향을 미칠 힘을 잃어버렸고 오히려 세상의 문화에 영향을 받아 세상의 가치체계가 교회 속으로 계속 유입되고 있는 상황이 지속되고 있다. 이제 유비쿼터스시대의 도래를 교회가 기독교문화를 통해 기독교적 가치체계와 세계관을 세상에 퍼뜨리고 하나님 나라를 이 땅에 구현시키는 중심 역할을 할 기회로 삼아야한다.

유비쿼터스시대 크리스천의 사명

필자는 유비쿼터스를 하나님이 우리 기독교인과 한국교회에 주시는 엄청난 기회라고 생각한다. 초두에서 밝힌바와 같이 유비쿼터스는 한국이 세계의 중심이 되었고 세계가 한국의 기술과 사례에 영향을 받게 되었다. 만약 유비쿼터스를 통해 전달되는 문화콘텐츠가 기독교적 가치체계와 세계관을 담고 있게 된다면 이는 국내에서 문화를 통해 기승을 부리는 사탄의 세력을 몰아내고 하나님의 뜻에 합당한 사회를 만드는데 결정적인 역할을 하게 될 것이고 이러한 사례와 문화콘텐츠는 전 세계의 기독교적 문화의 확산에도 크게 기여하게 될 것이다. 이제 한국의 교회와 기독교인 특히 목회자들은 유비쿼터스를 기독교문화로 선점하고 이를 확산하기위해 연합하고 격려하며 각자의 달란트를 최대한 발휘하는 노력을 경주해야 할 것이다.

“내가 너희에게 분부한 모든 것을 가르쳐 지키게 하라”는 예수님의 지상명령은 유비쿼터스를 통한 기독교문화의 확산이라는 교회와 기독교인에게 주어진 사명이기도 하다.

이러한 측면에서 크리스천은 유비쿼터스 시대의 하나님의 문화 침병으로서의 사명감을 갖고 사탄과의 문화 전쟁에서 승리하고 하나님이 주신 유비쿼터스를 하나님 나라의 확장의 도구로 적극 활용하도록 해야 할 것이다. 이를 위해 크리스천은 다음과 같은 노력을 경주해야 한다고 생각된다.

첫째, 크리스천은 항상 깨어 악한 문화와 하나님의 문화를 구분하기 위한 노력을 해야 한다. 한국은 세계 최고의 인터넷 인프라를 갖추고 있다고 자부하여 왔다. 하지만 안타깝게도 이러한 인터넷 인프라가 악한 영에 악용되어 퇴폐, 음란, 폭력, 도박, 사기, 혐기의 온상이 되어 이로 인한 악한 문화의 확산의 도구로 활용되어 온 것은 부인하지 못할 것이다. 이제 한국이 중심이 되어 새롭게 펼쳐지고 개개인의 선택과 행동이 이웃의 삶과 문화행동에 영향력을 끼치게 되는 유비쿼터스 시대에 크리스천은 항상 깨어 악한 문화는 보지도 않도록 하고 더욱이 악한 콘텐츠를 만들거나 공유하지 말아야 한다. 한걸음 나아가 크리스천은 하나님의 관점에서 좋은 문화 예를 들면 사랑, 회복, 화해, 반성, 경외, 봉사 등의 사회문화적으로 유익한 기독교적 가치관을 담은 콘텐츠를 적극 이용하거나 이러한 콘텐츠를 만들고 전파시키는데 주어진 환경과 달란트를 최대한 활용해야 할 것이다. 이러한 크리스천의 노력이 확산되면 유비쿼터스 시대에는 건전하고 유익한 콘텐츠의 활성화를 통하여 기독교적 가치관을 담은 좋은 문화가 세상에 넘쳐나게 되고 이로 인해 현재 범람하는 악한 문화가 점차 위력이 떨어지고 설 자리를 잃게 될 것이다.

둘째, 크리스천은 하나님이 주신 달란트를 적극적으로 활용하여야 한다. 하나님은 어느 누구에게나 나름대로의 달란트를 허락하셨다. 양팔과 두 다리가 없이도 아름다운 그림을 그리는 구필화가나 손가락 4개로도 아름다운 음악을 연주하는 피아니스트 등 우리 인간은 자신에게 주어진 상황이나 환경에 상관없이 개발하여 활용하면 아름답게 빛나는 하나님이 주신 달란트가 있다. 이제 우리 크리스천은 이러한 달란트를 하나님 관점에서 합당하게 적극적으로 개발하고 활용하도록 노력해야 한다. 이미 악한 영에 사로잡힌 사람들은 현재도 오히려 적극적으로 자신의 역량을 최대한 발휘하여 악하고 미혹하는 문화를 만들고 전파하는 노력을 열심히 하고 있다. 이로 인해 세상의 문화는 하나님의 뜻에 대치되고 기독교적 가치관에 반대되는 악한 문화가 더욱 기승을 부리고 있는 것이다. 이제 크리스천과 교회가 일어서야 한다. 교회와 크리스천은 각기 주어진 상황과 가지고 있는 달란트를 적극 개발하여 유비쿼터스 시대에 좋은 콘텐츠, 감동적인 콘텐츠, 즐겁고 유익한 콘텐츠

를 적극 만들고 이를 적극 이용하며 확산시키는데 기여함으로써 하나님의 나라가 이 땅에 실현되고 기독교적 가치를 세상에 널리 퍼뜨리는 데 일익을 담당해야 할 사명을 담당해야 할 것이다.

“너희는 내 법도를 행하며 내 규례를 지켜 행하라. 그리하면 너희가 이 땅에 안전히 거할 것이다. 땅은 산물을 내리니 너희가 배불리 먹고 거기 안전히 거하라. 그러나 너희가 내게 청중치 아니하여 나의 규례를 멸시하며 마음에 나의 법도를 싫어하여 나의 모든 계명을 준행치 아니하며 나의 언약을 배반할진대... 내가 너희에게 놀라운 재앙을 내리리라”는 예레미야 선지자를 통한 하나님의 경구는 유비쿼터스 시대의 우리가 가슴에 항상 품어야 하는 메시지라고 생각된다. 우리 크리스천은 유비쿼터스 시대에 우리의 행동과 노력에 의해 이웃에게 우리가 원하든 원하지 않든 영향을 미치게 되므로 아담같이 죄를 세상에 들어오게 할 수도 있고 작은 예수로서 하나님의 나라를 구현하는 역할을 할 수도 있다. 따라서 유비쿼터스 시대의 크리스천은 예수님의 명령에 따라 세상의 빛과 소금이 되어야 하는 것이다.

참고자료

- 김기태외(2004) , 『기독교 커뮤니케이션』,예영커뮤니케이션
- 김숙현(2004), 성경에 나타난 영상커뮤니케이션, 기독교와 멀티미디어 세미나, 한국언론학회
- 김성일(2006), 신구약시대의 문화전쟁, CBS 유비쿼터스와 문화전쟁 세미나 발제문
- 신문철(2004), 멀티미디어와 인터넷문화, 기독교와 멀티미디어 세미나, 한국언론학회
- 안중배(2006), 유비쿼터스시대 크리스천의 사명, CBS 유비쿼터스와 문화전쟁 세미나 발제문
- 안중배(2006), 다빈치코드의 허구, Disciple, 국제제자훈련원
- 안중배(2005), 유비쿼터스시대 미디어의 변화, 한국방송광고공사 세미나 발제문
- 양승훈(2006), 창조와 격변, 예영커뮤니케이션
- 이성희(2006),유비쿼터스시대의 세계관, CBS 유비쿼터스와문화전쟁 세미나 발제문
- 차동엽(2004),신영성 운동(뉴에이지),얼마나 알고 계십니까?, 한국천주교중앙협의회
- 차원용(2006), 미래기술경영대예측 매트릭스 비즈니스, 굿모닝미디어
- 스타인, 로버트(1988), 예수의 비유 연구, 컨컬디아사
- 위어스비, 워렌(1997), 상상이 담긴 설교. 요단출판사
- 존 스토틀(2005), 현대사회 문제와 그리스도인의 책임, IVP