

# 종교의 디지털 전환과 가상현실 공간의 종교성에 관한 연구\*

김승환 (장로회신학대학교, 기독교와문화, 강사)

## I. 들어가는 말

## II. 종교의 디지털 전환

1. 가상현실 공간으로 확장하는 디지털 종교의 초연결성
2. 초월적 공간(성소)으로서 가상현실 세계
3. 가상현실의 네트워크 공동체

## III. 가상현실 세계의 종교성

1. 가상현실 공간의 영적 세계
2. 종교 행위의 디지털화
3. 불멸의 세계와 디지털 존재들(digital beings)

## IV. 나가는 말

DOI: <http://dx.doi.org/10.21050/CSE.2025.62.09>

\* 이 연구는 2023년도 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구이며 과제번호는(NRF-2023S1A5B5A16075579)이다.

---

• ABSTRACT •

---

## A study on the digital turn of religion and religiosity in a virtual reality world

Lecturer, Kim, Seung Hwan (Presbyterian University and Theological Seminary)

This article is a study of the digital turn of religion due to the development of digital technologies and their expansion into everyday life. In the 21st century, the act and practice of religion has increasingly moved into the virtual reality space, and the virtual reality world is becoming a religious space. This paper describes the characteristics of the transition to digital religion and theologically examines the emerging issues in digital religion. In particular, 'transcendence', 'hyperconnectedness', and 'immortality' expressed in virtual reality worlds are not only religious characteristics, but also characteristics of the 'world beyond' (the eternal world). In addition, virtual reality is inhabited by 'digital beings' as immortal beings, enabling a 'cosmic (universal) human community' through encounters and infinite connections that transcend the limits of reality. As such, virtual reality spaces are becoming spaces for the most spiritual and transcendent encounters and mystical and holy experiences. In virtual reality spaces, modern people experience being in a holy sanctuary, while creating spiritual networks through access and connection. While discussions about online churches during the pandemic were limited to the possibilities of ways and places of worship, recent discussions about the 'digital transformation of religion' and 'digital religion' offer a glimpse into the new forms and possibilities of religion in a digital society. This paper will discuss religiosity in the digital world by examining the transcendence of religion in virtual reality and how religious practices are unfolding.

**Key words:** Digital theology, digital religion, virtual reality, online church, Heidi A. Campbell

## I. 들어가는 말

디지털 기술의 급격한 발전으로 현대 세계는 현실(real)과 가상(virtual)의 혼종적 관계에 놓여 있다. 가상현실은 존재하지 않은 허구의 세계가 아니라 현실의 확장 또는 또 다른 현실로서 일상을 포함한 모든 영역의 활동 세계이다. 오늘날 가상현실 공간은 단순히 디지털 미디어 기술로 포장된 영상 산업계의 영역이 아니며, 오히려 일상의 소소한 부분까지 매개(mediated)하는 필수적인 삶의 영역이 되었다. 마셜 맥루한은 『미디어의 이해』에서 20세기 초중반 미디어의 등장과 함께 가상현실 세계를 예견했으며, 제목의 부제에서 알 수 있듯이 미디어 기술을 ‘인간의 확장’(the extensions of man)으로 이해했다.

본 연구는 종교의 디지털 전환에 따라 가상현실 세계가 표현하는 ‘초월성’과 ‘초연결성’, ‘불멸성’(immortality)이 갖는 디지털성(digitality)을 신학적으로 고찰하고 디지털 공간이 종교가 제안하던 ‘저 너머의 세계’(영원한 세계)를 상당 부분 표현하고 있음을 밝힐 것이다. 가상현실 공간에는 불멸의 존재로서 ‘디지털 존재’(digital beings)들이 있고, 현실의 한계를 뛰어넘는 만남과 무한한 연결로 ‘우주적(보편적) 인류 공동체’를 가능하게 한다. 오늘날 가장 종교적인 곳은 디지털 공간으로 영적이고 초월적인 만남과 신비롭고 거룩한 체험을 가능하게 공간이 되고 있다. 더 나아가 현대인들은 가상현실 공간에서 거룩한 성소에 머무는 경험을 하는 동시에 접속과 연결을 통해 영적인 네트워크를 만들어간다.

디지털 시대에 종교는 가상현실 공간으로 이동 중이다. 단순하게 예배(미사)만 온라인으로 참여하는 것이 아니라 온라인 성지순례, 고해성사, 말씀 묵상과 기도, 복음 전도(선교) 등 상당수 신앙 행위들이 가상의 공간에서 이루어진다. 디지털 세계는 물리적 현실의 시공간의 한계를 극복하고 종교적인 상상력으로 표현된 초월성을 더 잘 경험하는 공간이 되고

있다. 코로나 팬데믹 기간 동안 제기되었던 온라인 교회에 관한 논의는 예배 방식과 장소의 가능성에 관한 논의로 한정되었다면, 최근에 일어나는 ‘종교의 디지털 전환’과 ‘디지털 종교’에 관한 논의는 디지털 사회가 맞이할 종교의 새로운 모습과 가능성을 전망케 한다. 이를 통해 가상현실 세계의 종교성(초월성)을 살피고, 종교적 행위가 어떻게 펼쳐지고 있는지 고찰하면서 디지털 세계의 종교성을 논의할 것이다.

## II. 종교의 디지털 전환

### 1. 가상현실 공간으로 확장하는 디지털 종교의 초연결성

오늘날 디지털 미디어(new media)는 종교와 종교 공동체들이 자신의 신앙과 믿음을 표현하고 실천하는 과정에서 거의 모든 부분을 디지털화(digitalization)하는 영향을 미치고 있다.<sup>1)</sup> 종교의 디지털 전환(digital turn)은 단순히 종교의 영역이 디지털 공간으로 옮겨가는 것이 아니라, 종교적 행위와 신앙의 형성, 포교(전도, 선교), 신앙 교육, 공동체성 형성 등의 거의 모든 영역이 디지털을 매개(mediated)한다는 의미이다. 디지털 미디어와 장치를 통하는 신앙의 행위는 종교의 상호작용과 구성원 간의 신뢰 관계를 형성할 뿐 아니라 초월적이고 영적인 경험까지도 담당한다. 이러한 종교의 디지털 전환에 관한 연구는 가상현실 공간이 갖는 종교적 초월성을 인정하고, 디지털 일상에서 발생하는 종교적 실천과 현상을 탐구하면서 어떻게 종교 공동체가 디지털 기술과 공간을 활용하여 신앙의 실천과 영적 경험을 할 수 있을지를 다루고 있다.<sup>2)</sup>

1) Ruqayya Yasmine Khan, Ashley Kyong Aytes, “Islam and New Media,” Giulia Isetti eds. *Religion in the Age of Digitalization*. (New York: Routledge, 2021), 13.

2) 김승환, “디지털 신학의 출현과 연구 과제들.” 성석환 편. 『오늘의 기독교 윤리학』 (서울: 장로회신학대학교출판부, 2023), 186.

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 전자 미디어(electric media)의 등장으로 탈육화된(dis-carnated) 존재들이 모든 곳에서 존재할 수 있는 가능성을 예견하였다. 그는 인간과 기계(machine)는 점점 하나가 되어가고 있으며, 앞으로 다가올 전기 시대는 인간 존재가 더욱더 특정한 정보의 형태로 번역될 것을 전망했다. 더 나아가 인간 의식과 행동이 기술을 통해 확장될 것도 예견했다.<sup>3)</sup> 그는 맥루한의 이러한 미디어의 보편성에 관한 전망이 기독교 전통의 성례전 의식에서 왔다고 주장하면서, 보이는 실재로서 떡과 포도주가 그리스도의 육체를 대신하듯, 전자 시대에는 미디어 매체가 인간의 정신과 육체를 대신할 뿐 아니라 미디어에 등장하는 이미지, 상징, 형식 등이 삶의 대다수에 영향을 미치는 전자의 공동체를 형성할 것이라고 여겼다.<sup>4)</sup> 맥루한이 미디어 매체를 ‘기계 신부’(The Mechanical Bride)라고 명명한 것도 이런 이유이다. 미디어 기기는 단순한 도구가 아니라 삶의 필수품으로 일상의 가장 가까운 곳에 위치하며 인간이 기계를 생산하지만 동시에 기계에 의해서 인간의 삶이 재형성되는 역설적인 관계가 발생하고 있다. 디지털 시대에 인간은 더 이상 디지털 기기를 떠나서 살아갈 수 없다.

맥루한에게 기술은 인간의 물리적 한계를 극복하게 하는 힘을 지닌다. 그의 책 『미디어의 이해』에서 알 수 있듯이, 기술은 곧 ‘인간의 확장’이다. 미디어 세계는 더 멀리, 더 가까이, 더 오랫동안, 모두와 함께 공유되는 시공간의 경험을 제공하면서 ‘지구촌’(the global village)을 형성하는 토대가 된다. 미디어와 가상공간으로 연결되는 ‘디지털 교제’(digital communion)는 단순한 일방향으로 진행되지 않으며 상호참여적인 다중적인 보편적 인류 공동체를 가능하게 한다. 이러한 초연결성은 ‘글로벌 디지털

3) Nick Ripatrazone, *Digital Communion*, (Minneapolis: Fortress Press, 2022), 28.

4) 위의 책, 54-58.

시민(global digital citizen)을 가능케 한다. 소통과 연결의 무한한 확장은 오프라인의 한계를 넘어서는 새로운 만남과 연결의 가능성을 열어놓으면서 다양한 우주적인 공동체를 등장시키고 있다.

디지털 공간은 현실 세계의 확장이자 또 다른 세계의 등장이다. 가상현실 세계는 모든 사람을 포용한다. 다양한 사람들이 온라인 공간에 접속하여 대화하고 연결되면서 지구적 연결을 경험한다. 물론 인터넷에 접속할 수 없는 환경에 있는 이들과는 ‘디지털 분리’(digital divide)로 인해 소외가 발생하기도 하지만, 접속만 될 수 있다면 모두와 연결이 가능하다. 디지털 세계는 모두와 연결되고자 하는 인간의 소통 욕망을 가장 잘 발현할 수 있는 장을 제공하기에 가상현실 세계는 어떠한 경계와 차별, 소외로부터 벗어나 개방성, 참여성, 다양성, 관계성을 지향한다. 이것은 특성들은 디지털 시대의 최대 가치이기도 하다.

종교의 디지털화 역시 인터넷 공간의 출현으로부터 출발한다. 1960-70년대 미국의 유명한 설교자들이 TV를 통해 복음을 전하고 대형 집회를 실시간 중계하면서 tele-vangelism을 낳았다면, 최근은 온라인 공간을 통해서 전파되는 설교와 예배로 인해 e-vangelism으로 발전하고 있다.<sup>5)</sup> 종교가 미디어 기술을 만나면서 시공간을 넘어서는 신앙의 온라인화는 예배 방식, 복음의 전파, 교회의 조직과 리더십 형성까지 종교와 종교성 자체의 변화를 가져왔으며, 쌍방의 소통 구조를 통해 참여자(users)의 영적 취향과 관심을 적극적으로 반영한다. 스테판 오렐리(Stephen O’Leary)는 컴퓨터를 통한 네트워크가 일으키는 다양한 가상의 소통 방법들이 사람들의 단순한 참여를 넘어서 특정한 가상 공동체를 형성시킨다면서 디지털 종교의 초창기 형태인 ‘사이버-종교’(cyber-religion)를 예견했다. 오프

5) Heidi A. Campbell, *When Religion Meets New Media*, (London: Routledge, 2010), 137-143.

라인 종교처럼 조직과 체계를 갖춘 형태는 아니지만, 종교적 행위가 가능한 수준으로 자발적인 참여와 자유로운 종교 행위를 기반으로 한다. 물론 종교의 형태를 띤 ‘가상의 모임’(virtual gathering)이 긍정적인 형태로 발생하는 것은 아니다. 그는 1990년대 초반에 나타난 온라인 종교(Online Religion)의 두 가지 형태는 전통적인 종교와는 다른 방향으로 나아갈 수 있음을 지적한다. 첫째는 비신앙인들에 대한 적대적인 방식으로 발전할 수도 있고, 둘째는 전통 종교에서 벗어난 이교도적(paganism) 형태로 발전할 수도 있다는 점이다.<sup>6)</sup> 전통적인 교리와 직제(hierarchy)에서 벗어나 자율성과 창의성이 강화되면서 새로운 종교 모임이 탄생하기도 한다. 사이버 종교의 대두에서 핵심은 인터넷을 통해서 가상의 종교 공동체가 가능하다는 것과 전통 종교들의 가치와 실천들이 앞으로 디지털적으로 재구성될 수 있다는 점이다.

기독교의 역사를 보면, 종교적 경험은 다양한 물질과 매개체를 통해서 이루어져 왔다. 성찬식에서 사용되는 빵과 포도주가 그리스도의 몸과 피를 상징하면서 참여하는 이들에게 거룩한 경험을 제공하였고, 성경은 인쇄술의 발달과 함께 책으로 보급되면서 하나님의 기록된 말씀으로 그 권위를 인정받고 있다. 종교적 경험과 실천은 물질적인 것(materiality)을 매개로 전달되고 보존되었다. 디지털 환경에서도 종교는 뉴 미디어를 매개하여 종교 행위뿐 아니라 여러 정보를 주고받는다. 영상과 이미지로 구현된 데이터 정보는 인식의 과정과 소통의 방식까지 디지털화하면서 일상생활에 상당한 영향을 미치며 참여자들을 초월적인 무엇인가에 연결시키는데 탁월하다. 이미지로 표현된 성스러운 상징과 미적인 디자인과 영상의 몰입감은 현실에서 가상의 공간을 통해 거룩한 것을 경험하게

6) Stephen D. O’Leary, “Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks.” Lorne L. Dawson and Douglas E. Cowan eds, *Religion Online*, (London: Routledge, 2004), 46-47.

(sacred gaze) 만든다.)<sup>7)</sup> 인터넷 공간에서 펼쳐지는 다양한 종교적 이미지와 상징들, 종교적 퍼포먼스와 음악들은 인터넷 공간을 하나의 성스러운 공간(플랫폼)으로 인식하도록 한다.

디지털 사회에서도 사람들은 신(God)을 찾고 종교적인 체험을 원하기에 그들은 언제든지 온라인 공간에 들어와 자신들의 영적인 갈망을 해소한다. 오프라인 사회에서는 예배당과 같은 물리적 공간이 신과 소통할 수 있는 장소로 인식되었다면, 온라인 사회에서는 각자의 컴퓨터와 스마트폰이 신과 자신을 연결해주는 매개체가 된다. 알고리즘으로 작동되는 A.I. 기반 신앙 플랫폼은 사용자의 요청에 신속하게 응답하면서 참여자들의 취향에 맞는 하나님의 말씀을 즉각적으로 제시한다. 오프라인 사회에서 성직자들을 통해서 신의 말씀을 듣고 성스러운 예전에 참여했다면, 온라인 환경에서는 디지털 기기를 통해 직접적으로 각자가 신성한 세계 안으로 들어간다. 신과의 거리를 한층 좁힌 디지털 시대에서 종교는 가상 현실 공간에서 활발하게 성장하고 있다.

## 2. 초월적 공간(성소)으로서 가상현실 세계

1996년 스테phen 오렐리는 “Cyberspace as Sacred Space”에서 온라인 환경에서 종교가 어떻게 구현될 수 있을지를 고민한다. 그는 예배, 종교적 모임, 공동체 형성이 온라인 플랫폼을 통해서 이루어지는 것을 보면서, 현실 세계와는 분리된 사이버공간에서 유토피아를 건설하는 자유로운 인간들의 모임을 전망했다.<sup>8)</sup> ‘사이버 종교’는 새로운 인터넷 기술과 가상의

7) Giulia Evolvi, “Religion and the Internet: digital religion, (hyper)mediated spaces, and materiality,” *Zeitschrift für Religion, Gesellschaft und Politik*. 2022(6), 14.

8) Heidi A. Campbell & Ruth Tsuria, “Introduction to the Study of Digital Religion,” Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria eds, *Digital Religion*. (New York: Routledge, 2022), 3.

현실에서 이루어지는 전통적인 종교와는 전혀 다른 형식으로 인식되었다. 2000년 들어서는 ‘가상의 종교’(virtual religion)란 용어가 등장하기 시작했는데, 디지털의 특징(경험)을 보다 강조하면서 오프라인 현실과 어떤 관련성이 있는지를 다루기 시작했다. 이런 흐름에서 크리스토퍼 헬랜드(Christopher Helland)는 ‘종교 온라인’(religion online)과 ‘온라인 종교’(online religion)로 구별했는데, 전자는 오프라인 종교가 온라인 공간을 활용하는 방식을 의미하는 반면, 후자는 오프라인 형식이 없고 순수 온라인 공간에서만 이루어지는 종교 형식을 의미한다.<sup>9)</sup> 종교적 행위가 오프라인에서 펼쳐지고 그것을 온라인으로 전달할지 아니면 온라인 공간에서만 종교적 행위를 진행할지로 구분하지만, 공통점은 온라인 공간에서 모두 종교적 행위가 가능하다는 점이다. 이를 통해 예전의 시청각적 경험이 훨씬 중요해졌다. 드리는 예배(service)가 아니라 보는 예배(watch), 접속하는 예배로 전환한 것이다.

1990년대 교황 요한 바오로 2세는 컴퓨터와 인터넷의 영향을 인식하면서 ‘교회는 컴퓨터 문화에 대처하기 위해서 배워야 한다’고 말했다. 그는 의사소통을 위한 도구로써 컴퓨터를 제안한 것이 아니라, 모든 영역에 적용되는 문화로서 이 기술은 종교적 실천과 신앙에 변화를 일으킬 뿐 아니라 복음의 전파와 선교를 위한 강력한 수단임을 인식했다.<sup>10)</sup> 기술에 대한 다양한 신학적 관점이 있지만, 복음 전파와 하나님 나라의 확장이라는 측면에서 디지털 기술은 탁월함을 발휘한다. 16세기 종교개혁이 성경을 번역하여 신자들의 손에 들려준 것이라면, 디지털 변혁이 가져온 변화는 2차 종교개혁으로 참여자(user)들이 시공간을 넘어서서 직접 신을 경

9) Christopher Helland, “Online Religion/Religion Online and Virtual Communities,” Hadden, J. K. and Cowan, D. E. eds, *Religion on the Internet*. (London: JAL Press, 2000).

10) Stephen D. O’Leary, “Cyberspace as Sacred Space,” 37.

협할 수 있는 토대를 제공한다는 점에서 새롭다고 할 수 있다. 맥스 스택 하우스(Max L. Stackhouse)는 그리스도인들이 청지기적인 사명을 감당할 때 기술은 필요할 뿐 아니라 하나님의 창조 세계를 돌보는데 중요한 수단 이라는데 동의했다.<sup>11)</sup>

가상 세계는 제도권 종교 기관의 절대적인 영역이었던 기회, 즉 초월성을 제공한다. 아바타들의 세계인 세컨드 라이프(Second Life)는 죽음을 정복했으며 사회적 인습과 제도를 벗어난 진정한 자아를 표현하고 발견하는 장이 되기도 한다. 가상 세계는 우리의 몸과 정체성을 초월할 수 있는 기회를 제공하면서 세속의 한 종교 영역으로 자리매김하고 있다.<sup>12)</sup> 세리 터클은 『스크린 위의 삶』에서 사이버 공간에서 가상의 인격이 존재할 수 있으며, 그것은 현실 자아와 완전히 구별되는 것이 아니라 자아의 투영과 가정의 전이가 가능한 상태라고 주장한다. 그녀는 이러한 자아를 새로운 자아, 제2의 자아라고 명명한다.<sup>13)</sup> 가상 현실 공간에서 인간은 제2의 자아로 활동하며 관계를 맺고, 공동체를 경험하고 사회적 활동을 영위한다. 현실 자아와 제2의 자아는 상호 연속성을 가지며 시공간의 한계를 넘어서는 삶을 가능케 하는 초월적 특성을 지닌다.

디지털 종교는 가상현실 공간을 하나의 초월적인 장소인 예배당, 성소(the sacred)로 인식한다. 가상현실 공간 전체가 거룩한 성소가 될수 없지만 참여방식과 경험의 디지털화는 종교의 디지털화를 넘어서, 종교성의 디지털성(초월성, 초매개성, 불멸성)을 드러낸다. 가상현실 공간은 하나의 ‘영적인 허브’(spiritual hub)로서 참여자들이 전통적인 예전과 교리를 디지털화된 방식으로 경험하게 할 뿐 아니라 새로운 예전과 영적 취향을

11) Max L. Stackhouse, *Public Theology and Political Economy*, (New York: University Press of America, 1991).

12) Geraci, Robert. 김은혜 외, 『흠어진 MZ 세대와 접속하는 교회』 (서울: 콤팩출판사, 2023), 60-64.

13) Sherry Turkle, 최유식 역, 『스크린 위의 삶』 (서울: 민음사, 2003), 7.

가능하게 한다. 온라인은 일상의 종교 또는 현대판 구도자(seeker)들의 필요를 채우는 장으로서 거룩한 것과 연결되고 진정한 것을 매일매일 경험하게 하는 공간이 된다.<sup>14)</sup> 온라인 공간에서 유저들은 접속과 클릭을 통하여 자신들의 신을 찾는다. 종교의 디지털화는 디지털 세계를 하나의 영적 또는 신앙의 세계로 인식하게 하면서, 영적인 지도와 훈련을 가능하게 한다.

디지털로 연결된 관계와 일상은 계속해서 도덕적, 지적 습관들을 디지털 기기에 의해 습득하고 양육하는 구조를 발전하고 있다. ‘디지털 생태계’(digital habitat)는 인간의 의식을 재형성하고 세계관을 다시 재구조화하여 디지털적으로 사고하고 행동하도록 안내한다. 종교와 성스러움의 경험이 디지털을 통과할 때 그것은 즉각적이고, 계산적이며, 이미지와 소리로 구현한 감각적 초월성을 바탕으로 한다. 이런 관점에서 ‘디지털 예전’(digital liturgy)은 가상의 공간을 초월적인 영역으로 전환하여 영적인 세계로 참여자들을 안내할 뿐 아니라, 그들의 인식과 덕, 가치와 태도를 형성하고 궁극적인 진정한 것을 갈망하고 경험하도록 인도한다.<sup>15)</sup> 디지털 예전 안에서 참여자는 초월적인 만남을 경험하게 되며 종교 네트워크를 통해 지속적인 신자들의 교체와 신앙 고백적 삶을 온·오프라인에서 동시에 살아가게 될 것이다.

### 3. 가상현실의 네트워크 공동체

최초로 ‘온라인 공동체’(online community)를 제안했던 하워드 라인골드(Howard Rheingold)는 온라인 공간에서 형성되는 공동체를 다음과 같

14) Tim Hutchings, *Creating Online Church: Ritual, Community and New Media*, (London: Routledge, 2017), 36-37.

15) Samuel D. James, *Digital Liturgies: Rediscovering Christian Wisdom in an Online Age*. (Wheaton: Crossway, 2023), 10.

이 정의한다. 온라인 공동체는 “가상의 공간에서 다수의 사람이 인격적인 관계망을 형성하고, 충분한 인간적인 정서를 교류하며, 공적인 논의를 수행할 수 있는 사회적 모임(agggregation)”이다<sup>16)</sup>. 이러한 온라인 공동체를 마누엘 카스텔스는 ‘개인화된 공동체’(personalized community)로, 웰먼(B. Wellman)은 ‘네트워크 개인주의’(networked individualism)로 명명하기도 했다.<sup>17)</sup> 오프라인 공간의 물리적 한계를 극복하고 수많은 개인이 각각의 컴퓨터와 디지털 기기를 통해 연결되면서 온라인 공동체의 규모와 성격은 규정할 수 없을 만큼 확장되고 있다.

물론 온라인 공간이 하나의 세계로 통일된 것은 아니다. 다양한 플랫폼과 형식을 통해 무한히 생성되고 소멸하는 공동체들이 존재한다. 온라인 상에서 하나의 공동체성을 형성하기 위해서는 단순한 접속이 아닌 공동체가 지향하는 비전과 가치, 내러티브를 공유하고 상호 간의 인격적 소통이 전제되어야 한다. 같은 시공간안에 잠시 접속하고 있다고 해서 공동체가 형성되는 것은 아니며, 특정한 목표와 이상에 동의하며 동일한 정체성을 가지고 있음을 상호간에 확인이 가능해야 하나의 가상의 공동체가 될 수 있다. 물론 온라인 공간에서는 적극적인 참여자가 있는 반면 소극적인 방관자도 존재한다. 또한 온라인 공동체에 대한 충성도는 다를 수 있으며, 복수의 공동체에 소속되면서 한 참여자(user)에게 여러 캐릭터가 혼재할 수 있다. 핵심은 네트워크 안에서 관계 맺기를 통해 서로 연결되어 있음을 경험하는 것이다.

온라인 종교 네트워크도 마찬가지이다. 디지털 시대에 가상의 공간에서 다양한 종교 공동체가 형성되거나 기도와 예배와 같은 종교의식이 시

16) Howard Rheingold, “A slice of life in my virtual community.” *Global network: Computers and international communication*, 1993. 5.

17) Lorne L. Dawson, “Religion and the Quest for Virtual Community,” Lorne L. Dawson and Douglas E. Cowan, (eds.), *Religion Online*. (London: Routledge, 2004), 81.

행되고 있다. 샘 한(Sam Han)은 2002년부터 시작한 한국의 불교문화 체험 행사인 템플 스테이(temple stay)를 소개하면서 최근에는 유튜브를 통해서 템플 스테이가 추구하는 힐링과 행복(wellness)의 수도자(monk)적 삶의 방식이 공유되고 있다고 설명한다. 템플 스테이는 진정한 자아를 발견하기 위해(finding your true self) 명상과 참선을 수련한다. 이러한 모습을 사진과 영상으로 담은 브이로그(Vlog) 방식으로 유튜브 채널에 업로드 할 때 지친 일상을 살아가는 현대인들에게 상당한 반향을 불러일으키고 있다. 잘 알려진 유튜브 채널은 TheWellBalancedLife의 마음챙김(mindfulness)으로 명명되는 사찰의 소소한 일상을 디지털 기기를 통하여 대중들에게 전달하고 있다.<sup>18)</sup>

이슬람의 경우도 온라인 이슬람 네트워크가 차지하는 위상이 높아지고 있다. 이슬람은 자신들의 종교적 실천을 위해서는 공동체의 논의와 사회적 합의가 중요한데, 이슬람 율법과 샤리아(Shari's) 법은 서구의 자연법이나 헌법과는 다르게 법의 권위자가 헌법기관을 통해서 설정되기보다는 참여하는 공동체의 승인과 합의에 기초한다. 새로운 사회적 이슈들을 논의하기 위해서는 활발한 토론이 가능한 온라인 공간이 최적의 장소가 될 수 있다. 실제로 호주 시드니에 거주하는 무슬림 디아스포라들을 인터뷰한 결과 샤리아법과 관련하여 그들이 도움을 받는 곳으로 온라인 공간을 압도적으로 선택했다.<sup>19)</sup>

18) Sam Han, "Religion: finding your true self: Youtubing the South Korean temple stay," Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria eds. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*. (London: Routledge, 2022), 125-129.

19) Adam Possamai, Joshua Roose, Bryan S. Turner, Selda Dagistanli, Malcolm Voyce, Lisa Worthington, "Shari's in Cyberspace: An analysis of Australian and US Internet Sites," Alphia Possami-Inesedy and Alan Nixon eds. *The Digital Social*. (Berlin: DE GRUYTER, 2019), 130-131. 호주에서 가장 인기 있는 이슬람 웹사이트는 비영리 단체가 운영하는 [www.fatwa.org.au](http://www.fatwa.org.au)와 27개 무슬림 단체가 공동으로 운영하는 [www.darulfatwa.org.au](http://www.darulfatwa.org.au)이다. 이들 사이트는 결혼예법, 정결절, 음식규정, 기도법,

이런 흐름에서 룰네 도슨(Lorne L. Dawson)은 가상의 공동체가 형성되기 위한 여섯 가지의 요소를 제안한다. 첫째는 상호성(interactivity), 둘째는 멤버십의 안정성, 셋째는 정체성의 형성, 넷째는 네티즌십과 사회적 조절, 다섯째는 개인의 관심, 마지막은 공적 공간에서의 발생(occurrence)이다.<sup>20)</sup> 가상의 공간에서 형성되는 네트워크 공동체(networked community)는 오프라인 공동체와 달리 강제성과 구속력이 부족하기에 다른 차원에서 소속감을 느끼고 활동할 수 있도록 독려할 필요가 있다. 특히 디지털 사회에서 사람들은 자발적으로 온라인 공간에서 사회적 관계를 맺고 공통의 관심사에 상호 응답하면서 새로운 집단을 형성해 나간다.<sup>21)</sup>

종교의 온라인 네트워크는 구성원을 자유롭게 연결하면서 종교적 공동체성 강화하는 한편 각각의 종교적 수행과 의식에 참여할 수 있는 기회를 제공한다. 종교의 네트워크는 사회적 자본(social capital)처럼 새로운 차원의 종교적 관계를 경험할 수 있는 공간을 창출하면서 관심있는 이들이 자유롭게 들어올 수 있는 개방성과 친밀성을 띤다. 오프라인 공간의 네트워크와는 조금 다르게 온라인 공간의 네트워크는 자율성과 역동성을 가지며 다른 신자와 대화하고 공감할 수 있는 열린 장을 제공한다.

가상현실 세계의 영적인 네트워크는 초월적 가치와 의미를 추구하는 유저들의 모임이나 느슨한 연대를 가능하게 한다. 이것은 특정 종교나 종교성을 띤 온라인 모임, 방송 채팅룸, 온라인 게임 등을 포함해서 다양한 형태일 수 있다. 거룩한 경험이나 영적인 체험을 원하는 이들과 연결되어 서로 공유할 수 있는 콘텐츠를 나누고 참여하게 한다. 이 과정에서 함께 종교 행위에 참여하고 다른 이들에게 설교하는 진도도 가능하다.

---

금융과 경제 정보 등의 내용을 제공한다.

20) Lorne L. Dawson, "Religion and the Quest for Virtual Community," 83

21) Heidi A. Campbell and Wendi Bellar, *Digital Religion: the basics*. (London: Routledge, 2023), 14.

물론 종교의 온라인 네트워크는 특정 종교에 소속되지 않아도 얼마든지 가능하다. 같은 비전과 가치를 공유하는 이들이 함께 모이고 헤어지기를 반복하는 형태로 나타날 수 있다.

이러한 사례를 잘 보여준 사례는 2015년 11월 13일, 프랑스 파리에서 있었던 무슬림 단체의 테러에 대해 희생자를 추모하고 평화를 지지하는 무슬림 청년들의 자발적인 운동인 #NousSommesUnis(우린 하나다)이다. 폭력에 대한 저항으로서 다양한 신앙을 가진 이들이 #NousSommesUnis을 공유하면서 종교를 넘어서는 연대와 지지를 보여주었다. 테러가 발생한 순간 바로 등장한 이 해시태그는 EMF라고 불리는 무슬림 단체에서 만든 동영상으로 무차별적인 폭력을 거부하고 희생자들을 추모하는 내용이 담겨 있다. 이 해시태그는 종교에 큰 관심이 없는 프랑스 무슬림 청년들이 자신의 종교를 공격적인 공간에서 공개하는 동시에 종교적 행위로서 평화를 지지하는 사례라 할 수 있다.<sup>22)</sup> 이 해시태그가 퍼져나가면서 온라인 사이트인 #NousSommesUnis가 열렸고 종교의 정체성에 관한 다양한 논의들이 촉발되기 시작했다. 단순히 온라인 공간에서만 일어났던 운동이 아니라 파리의 곳곳에서 현수막의 글귀로 표현되면서 오프라인으로 확장된 평화운동이 되었다. 즉 가상현실 공간이 특정한 종교 공동체를 만들기보다는 온라인과 오프라인 공간의 상호 얽힘으로 초매개적인 영적 네트워크(hypermediated spiritual network)를 가능하게 한 것이다.

### III. 가상현실 세계의 종교성

#### 1. 가상현실 공간의 영적 세계

가상현실 공간의 종교 행위들은 온라인의 보급과 함께 20세기 말부터

22) Giulia Evolvi, "Religion and the Internet: digital religion, (hyper)mediated spaces, and materiality," *Zeitschrift für Religion, Gesellschaft und Politik*, 2022(6), 18-19

시작된다. 1996년 유대교 모임인 Ha Aisha Torah는 가상의 공간에서 통곡의 벽(Western Wall of Jerusalem)을 실시간으로 볼 수 있도록 Kotel Cam을 운영했다. 매일 24시간 방송되는 온라인 성지순례는 디아스포라 유대인들의 종교활동을 돕는 한편 민족의 정체성을 유지시키는데 탁월한 영향을 미치고 있다. 2000년대 초부터 이슬람교도들은 온라인 Hajj(순례)를 가상현실 세계인 세컨드 라이프(Second Life)에서 진행하고 있으며, 서구사회에서 살아가는 힌두교도 역시 인도의 유명한 사원을 온라인 공간으로 옮겨놓고 pujas(기도하는 사람)을 맞이한다. 종교의 디지털 전환은 새로운 디지털 기술을 통하여 가상의 거룩한 공간에서도 신과 연결되고자 하는 유저들의 욕망과 함께 종교 공동체에서 소속감과 정체성을 유지하고 싶어하는 마음이 동시에 작동한다고 할 수 있다.<sup>23)</sup>

배리 테일러는 종교가 새롭게 부상되는 후기-세속(post-secular) 사회에서 영적이고 초월적인 경험을 가장 잘 포착할 수 있는 공간으로 가상현실을 꼽았다. 세속화로 인하여 종교가 사라질 것이라는 전망과 다르게 21세 들어서 종교는 영성과 초월성이란 이름으로 지속되고 있으며, 디지털 기술의 발전에 따라 온라인 공간에서 활발하게 전개되고 있다.<sup>24)</sup> 디지털 공간은 인간의 욕망을 자연스럽게 표현하고 획득하게 하는 무한한 상상과 실천의 영역이다. 신과 만나고자 하는 인간의 욕망과 거룩한 것에 연결되고자 하는 인간 본성을 바탕으로 새로운 영성과 초월성을 맛보게 한다. 이러한 디지털 사회에서 유발 하라리가 명명했던 ‘데이터 종교’(da-

23) Heidi A. Campbell and Wendi Bellar, *Digital Religion*, 15.

24) Barry Taylor, *Entertainment Theology: New-Edge Spirituality in a Digital Democracy*. (Grand Rapids: Baker Academic, 2008), 30. 후기세속화는 최근에 일어나고 있는 종교의 부흥에 대한 사회학적, 철학적, 종교학적 논의로서, 세속화 담론에서 주장하는 종교의 쇠퇴와 소멸이 아닌 공공 영역에서 다시 종교가 부상하는 현상을 지칭하는 것이다. 제도적인 종교에 대한 관심 대신 영적이고 초월적인 것을 추구하는 현상과 함께, 공적 영역에서는 세속사회의 한계와 실패를 보완하는 차원에서 종교의 역할을 기대한다.

ta religion)는 하나님과 성직자가 아닌 알고리즘(algorithms)과 기술자들을 통하여 디지털 종교성을 경험한다고 볼 수 있다. 데이터 종교에서 인간은 정보를 세련되게 처리하는 하나의 시스템에 불과하며 모든 사물을 창조적으로 연결시키는 단순한 도구에 불과하다.<sup>25)</sup>

하라리의 비판에도 불구하고 디지털 세계에서 인간은 ‘네트워크적 자아’(networked self)로 존재하며, 네트워크된 사람들은 하나의 관계적(사회적)인 세계를 형성하여 데이터를 주고받음으로 서로의 존재됨을 증명한다. 이것은 단순한 연결을 넘어 종교적, 영적, 정서적 교감을 가능하게 하며 새로운 연결을 지속적으로 발생시킨다. 드와이트 프리센은 하나님의 나라를 ‘개방된 우리’(open we)라고 규정하면서 관계적으로 친밀하고 영원한 상태라고 설명했다.<sup>26)</sup> ‘디지털 자아’(digital self)는 한 인간의 현실 세계 모든 정보를 데이터로 변환한 것은 아니며, 온라인상에 공개된 다양한 정보들을 범주화하여 알고리즘으로 분석하여 각각의 유저를 데이터화한 형식이라 할 수 있다. 디지털 자아는 현실 자아를 모델로 하지만 완벽하게 디지털로 전환된 것은 아니며 인간 존재의 대리적 형태로서 표현된 자아이다. 왜냐하면 디지털 자아는 현실 자아를 완벽히 대신할 수 없으며, 오직 데이터로 접근 가능한 영역에서 각각을 특정하기 때문이다.

물론 디지털 세계에서 존재는 육체와 영혼을 입은 형태가 아니며, 측정 가능한 형식(measurable types)의 데이터 집합체로 표현된 것들만 가능할 것이다.<sup>27)</sup> 측정 가능한 형식이란 개체들이 발생해 온 논리적 형태의 정보, 그림, 영상 등을 포함한 데이터들을 분석한 알고리즘의 결과이며

25) Yuval Noah Harari, *Homo Deus*, (New York: HarperCollins, 2017), 386.

26) Dwight J. Friesen, *Thy Kingdom Connected: What the Church Can Learn from Facebook, the Internet, and Other Networks*, (Grand Rapids: Baker Books, 2009), 55.

27) John Cheney-Lippold, *We are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves*, (New York: New York University Press, 2017), 14.

디지털 세계(시스템)에서 통용될 수 있는 방식의 총합이다. 다시말해, 디지털로 전환할 수 없는 대상과 존재들은 디지털 세계에서 존재하기 어렵다. 현실 세계를 완벽히 디지털화할 수 없다면, 다시말해 오프라인의 종교와 종교경험을 완벽히 온라인으로 구현해 낼 수 없다면 가상현실의 종교적 경험은 불완전한 경험일 수 있다. 그러나 종교적 경험이 어떤 형태로든 무엇인가를 매개해야 하기에 디지털로 전환되는 종교적 경험과 행위를 일정부분 수용해야할 수 밖에 없다.

만약 디지털 존재가 하나의 자아로서 기능한다면 그 자아가 갖는 정신, 감정, 영성 등의 가능성도 인정해야 할 것이다. 이런 흐름에서 벨(bell)은 디지털 기술이 매개하는 종교성과 영성을 ‘기술적 영성’(techno-spiritual)으로 명명했다. 기술적 영성은 종교적인 경험과 실천이 기술을 통해서 매개되고 표현되는 것이지만, 반대로 종교성과 영성이 기술의 발전 방향과 실천에 관여하면서 효율성과 이익을 중심으로 하는 기술 자본주의를 배격하고 더 나은 가치와 삶의 형성을 위해 새로운 가이드 라인을 제시하기도 한다.<sup>28)</sup> 디지털적 영성(종교성)은 가상현실 공간을 통해 얻어지는 신앙적 경험과 종교적 네트워크에서 발생하는 초월적 인식으로 깊은 묵상과 실천을 지향하는 전통적인 영성과는 조금 다르게 자기 표현적이고, 즉각적(감정적)이며, 이미지와 영상 매체에 영향을 받는 형태라 할 수 있다.

## 2. 종교 행위의 디지털화

사무엘 제임스(Samuel D. James)는 *Digital Liturgies*에서 오늘날은 마치 물고기가 물을 떠나 살 수 없는 것처럼 디지털 세계란 바다에서 살아

28) G. Bell, "No More SMS from Jesus: Ubicomp, Religion and Techno-spiritual Practices," *Ubicomp*, 2006, 141-158.

가고 있으며, 시대의 정신과 태도, 가치관 등이 모두 가상현실을 통해서 습득되고 표현된다고 말한다. 특히 웹을 통해서 사용자(users)들은 영적 또는 관계(사회)적인 욕구를 충족하며 사고와 인식, 행동과 정서 등에 영향을 받기에 일상의 실천으로 디지털 예전의 중요성을 고려해야 한다고 경고한다.<sup>29)</sup> 예전의 디지털화는 단순히 종교의 영역이 디지털 세계로 옮겨가는 것이 아니라 사회문화적인 일상의 영역이 가상현실 공간에서 이루어지기에 자연스럽게 종교 행위도 디지털로 전이되고 있다. 만약 예전이 매개적인 실천이라면 테레사 베르거가 주장하는 것처럼 디지털적으로 미디어화된 예배는 예전적 전통에 있어서 또 다른 발전을 의미할 수도 있다. 예전적 관점에서 온라인 예배는 여러 가지 형태의 디지털 방식의 미디어화된 예배이고 이러한 예배가 어떻게 진정한 예배 그 자체와 예배자의 경험을 형성하고 있는지를 살펴야 할 것이다.<sup>30)</sup>

1990년, 교황 요한 바오로 2세는 “The Church Must Learn to Cope with Computer Culture”에서 오늘날 급변하는 커뮤니케이션 변화에서 교회는 기술을 긍정적으로 활용할 필요가 있다면서, 기술의 혁명을 통해 등장한 컴퓨터의 원거리 소통(telecommunications)의 발전이 교회의 선교를 수행하는 중요한 수단이 될 수 있음을 언급했다.<sup>31)</sup> 2019년 바티칸 교황청은 다시 프란치스코 교황의 전 세계 기도 네트워크의 일환으로 ‘클릭 투 프레이’(Click to Pray) 앱을 출시했다. 바티칸 당국자의 말에 따르면, 이 앱은 신자들이 세계를 위한 공휴 사역에서 교황과 함께할 수 있도록 해주는데, 이것은 앱 사용자들이 각각 특정한 날에 주어지는 교황의 관심사들을 알 수 있기에 가능하다. 코로나 기간에 로마 가톨릭은 교황의 축복(강론) 기

29) Samuel D. James, *Digital Liturgies: Rediscovering Christian Wisdom in an Online Age*, (Wheaton: Crossway, 2023), 8-10.

30) Jonas Kurlberg, 『디지털 교회를 위한 교회론』, 215.

31) Stephen D. O’Leary, “Cyberspace as Sacred Space,” 37.

도인 *Urbi et Orbi*를 특별히 텅빈 성 베드로 대성당에서 진행했다. 락다운으로 인해 현장에 참석이 어려웠던 코로나 상황에서 교황의 축복은 다양한 매체와 온라인 라이브로 전 세계에 전달됐다. 이러한 변화는 미디어 기술의 발전이 아니라면 상상할 수 없었던 것이며 동시에 새로운 매체 환경에서 종교가 어떻게 변화를 경험하는지를 가장 잘 대변한다고 할 수 있다.<sup>32)</sup>

온라인 예배에서 한걸음 더 나아간 일상생활에서 어떻게 종교의 디지털 참여가 이루어지는지를 대표적으로 보여주는 사례는 종교 모바일 앱이다. 각각의 종교마다 다양한 어플리케이션이 일상에서 활용되고 있다. 기독교의 *The Bible App*은 1400가지의 성경 버전을 소개하고 있으며, 40개 이상의 언어로 번역되어 있을 뿐 아니라, 성경을 읽어주는 오디오 서비스를 제공하면서 언제 어디서나 참여할 수 있다. 또한 친구나 같은 교회 성도들이 묵상하다가 남겨놓은 글을 공유하면서 함께 신앙 나눔을 진행할 수도 있다.

또한 무슬림 신자들도 하루 5번 진행되는 기도 의식에 참여하기 위하여 모바일 앱을 활용한다. 싱가포르 회사가 만든 *Muslim Pro*는 전 세계에서 가장 많이 활용되고 있는 무슬림 앱 중에 하나이다. 이 앱은 40개 이상의 언어로 번역되어 있으며 사용자의 위치에 따라 정확한 기도 시간을 알려주고, 메카의 방향이나 근처에 있는 모스크를 안내한다. 지역에서 할랄 음식을 판매하는 상점을 소개하고, 관련된 여행지를 소개하거나 무슬림 절기나 예법에 맞는 의상도 추천한다. 이 앱은 인도네시아와 말레이시아에서 많이 활용되고 있으며 프랑스, 튀니지, 카타르 등지에서도 큰 인기를 끌고 있다. 이렇듯 모바일 앱을 통해서 유저들은 성스러움에 접근할 수 있을 뿐 아니라, 일상에서 종교적 삶을 살아갈 수 있도록 돕고 있다.

32) Giulia Evolvi, "Religion and the Internet," 12.

디지털 기술과 모바일 앱이 성스러운 공간을 표현하고 경험할 수 있는 일부가 되면서, 일상의 종교 행위와 실천을 가능하게 하는(affordance) 앱 개발자나 디자이너들의 역할이 중요해지고 있다.<sup>33)</sup>

온라인으로만 형성되는 교회 모임도 가능하다. 팀 허칭스는 *Creating Online Church*에서 1990년대부터 2000년대 초반까지 진행된 다양한 형태의 온라인 교회 사례를 소개한다. 1994년 최초로 사이버 공간에서 온라인 교회를 설립한 미국 뉴저지의 장로교 목회자 찰스 헨더슨(Charles Henderson)은 채팅방에서 온종일 대화하고 참여자들은 이미지와 음악, 온라인 성경에 접근할 수 있었다. 90년대 한국의 여의도순복음교회는 지 교회에 위성으로 예배를 송출하면서 하나의 교회를 이루기도 했다.<sup>34)</sup> 최근에는 순수 온라인 공동체로 형성된 교회가 등장하고 있다. 2004년 아바타 공간에 세워진 Church of Fool와 2006년에 더 업그레이드 된 형태의 St Pixels은 온라인 교회의 가능성을 잘 보여준다. 또한 선교를 목적으로 세워진 I-Church와 영국 성공회의 세컨드 라이프 처치가 있으며, 대형 교회로 성장한 LifeChurch.tv는 여러 캠퍼스 세웠으며 해외 선교까지 진행하고 있다.

국내에서 온라인 예배로 가장 주목을 받는 것은 오륜교회가 가을마다 실시하는 다니엘 기도회이다. 2023년 가을 3주간 진행되는 기도회에는 100여개국, 16,267개 교회가 참여했다.<sup>35)</sup> 실시간 동시 접속자가 8만 명에 달하면서 전 지구적으로 함께하는 온라인 예배였다. 매일매일 다양한 찬양팀들의 찬양 인도와 초청된 설교자들의 메시지는 온라인으로 송출되던

33) Wendi Bellar, "Rituals: prayer app rituals," in Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria eds. *Digital Religion*. (New York: Routledge, 2022), 150-153.

34) Tim Hutchings, *Creating Online Church: Ritual, Community and New Media*, (London: Routledge, 2017), 11-12.

35) 이현성, "100개국 함께 했다...2023년 다니엘 기도회 폐막," 「국민일보」 2023년 11월 23일자. <https://v.daum.net/v/20231123171514106> (온라인 접속 2025. 6. 8).

서 큰 감동을 선사했다. 시공간을 초월하여 함께 찬양하고 기도하는 온라인 교회의 탄생은 현장교회의 제약을 넘어서서 새로운 교회의 방향성과 확장을 잘 보여준다. 여전히 현장교회의 역할과 필요성이 존재하지만 디지털 시대에 맞는 종교의 변화를 고민해야 할 때이다.

### 3. 불멸의 세계와 디지털 존재들(digital beings)

디지털 세계에서 활동하는 존재들은 삶과 죽음의 구분이 모호한 불멸의 존재들이다. 인간을 비롯한 디지털 존재들은 가상현실 공간에서 데이터(datafied) 형식으로 존재한다.<sup>36)</sup> 개인의 경험과 관계, 지식과 행위 등을 숫자화된 데이터로 표현하면서 데이터 세계의 한 존재로 위치하게 된다. 물론 접속 여부에 따라 활동 여부는 달라지지만, 온라인 공간에 남아 있는 디지털 흔적들은 반영구적이라 할 수 있다. 이러한 디지털 존재는 인간을 포함한 모든 가상현실의 피조물들에 해당된다. 가상현실의 네트워크로 형성된 디지털 존재의 정체성은 다변화성을 띠며 한 지역과 공동체의 고정된 정체성을 가지는 대신, 관계 맺는 방식과 모임의 형식에 따라 언제든지 변화 할 수 있다. 즉 데이터적인 존재는 관계적 존재이며 동시에 변화무쌍한 개방적 존재이다. 그러나 디지털 자아가 현실 자아와 분리될 때, 즉 현실 자아의 소멸과 변화 이후에도 동일한 자아로 인식되어야 하는지는 의문이다. 현실 자아의 소멸과 같이 디지털 자아의 삭제와 소멸에 있어서 논의가 필요하다.

디지털 존재들의 불멸성에 관해서 제기되는 문제 중 하나는 죽음과 사후세계에 관한 논의이다. 디지털 존재들에 관한 최근의 발전은 AI를 통하여 놀랍도록 성장하고 있는데, 인공지능을 통하여 죽은 이의 모습을 홀로

36) Kate Ott, *Christian Ethics for a Digital Society*, (London: Rowman & Littlefield, 2019), 43-44.

그램을 통해 재현하여 가족과 만남을 시도하기도 한다. 디지털 데이터화된 고인의 모습은 가상 세계에 존재하는 한 실체로서 인간 존재와 죽음에 관한 디지털 연구의 새로운 장을 열어가고 있다. 생명의 물리적 한계가 극복된 가상현실 세계는 불멸의 공간으로 디지털 존재들(digital beings)이 영원히 살아가는 영적인 공간이 되고 있다. 지난 설날에 방영된 MBC '너를 만났다'에서는 먼저 떠난 가족들을 메타버스 공간에서 만나는 장면을 연출하면서 시청자들에게 큰 감동을 선사했다. 그뿐 아니라 Mnet에서도 고인이 된 혼성 가수그룹 '거북이'의 남자 멤버를 홀로그램으로 복원하여 다른 멤버들과 함께 노래하며 춤을 추면서 AI와 디지털 기술이 구현하는 탈육체적 존재의 육체성에 대한 고민을 불러일으키고 있다.

이러한 흐름처럼 디지털 종교 연구는 디지털 공간에서 죽은 이들을 회상하고 추모하거나 아바타에 AI 기술을 덧입혀 고인을 불러들이면서 '디지털 사후세계'(digital afterlife)로 관심이 모아지고 있다. 매기 사빈-베이든(Maggi Savin-Baden)은 *Digital Afterlife and the Spiritual Realm*에서 디지털 죽음과 사후세계의 다양한 관점과 실천을 설명한다. 그녀는 디지털 사후세계를 다음과 같이 정의했다. 디지털 사후세계는 “가상의 공간에서 사이버 영혼의 일부로서 존재하는 유산(legacies), 정보, 자산(asset) 등이다.”<sup>37)</sup> 현실 세계는 죽음으로 물질적 존재가 사라지면서 영혼으로 남겨나 다음 생을 살아가지만 이러한 죽음에 관한 이해와 의식은 종교의 영향을 깊이 받는다. 기독교나 이슬람처럼 죽음 이후의 사후세계를 인정하기도 하거나 불교의 윤회설이나 힌두교의 카르마(karma) 법칙처럼 반복되는 생의 순환을 따르기도 한다. 가상현실 세계의 사후세계에 관해서는 합의된 부분은 없지만, 각 종교의 죽음 이해에서 연장선에 걸쳐 있다.

37) Maggi Savin-Baden, *Digital Afterlife and the Spiritual Realm*, (London: CRC Press, 2022), 5.

매기는 디지털 사후세계를 크게 3가지 관점에서 접근하는데, 첫째 ‘종교와 병합하는 관점,’ 둘째 ‘종교와 무관한 관점,’ 마지막은 ‘새로운 종교로서의 관점’이다. 디지털 기술의 발전으로 인간 영혼에 대해서도 추상적인 설명보다 과학적인 해석을 시도했지만 브리츠(Brittz)는 디지털 공간에서도 여전히 영적 현상에 관한 설명이 진행 중이며 디지털 이미지와 문화에서도 영혼에 관한 관심과 표현은 상당하다고 주장한다.<sup>38)</sup> 물론 가상현실 공간의 논의와는 무관하게 무신론자들의 입장에서는 죽음이 반드시 종교적이거나 영적인 사건일 필요는 없을 것이다. 하지만 디지털 사후세계를 하나의 종교로 받아들이기도 한다. 죽음과 삶의 공간으로서 가상 세계는 고인을 추모하거나 회상할 수 있는 슬픔의 공간이자 다시 만날 수 있다는 희망의 공간이 되기도 한다. 고인을 묻어둔 무덤이나 추모공간을 찾는 대신 온라인 추모공간에서 고인을 만나거나 회상하는 방식이 가능하다. 대표적으로는 인스타그램, 페이스북, 트위터, 유튜브 등 SNS에 사진과 영상을 업로드하면서 슬픈 감정을 표현하고 다시 만나고 싶어 하는 마음을 드러낸다. 사후세계로서 디지털 공간을 운영하는 대표적 사례로 World Wide Cemetery, Virtual Memorial Garden, Legacy.com 등이 있다. World Wide Cemetery은 한번 방문할 때 일정 금액을 내지만 반영구적(100년)으로 이용 가능하며, Virtual Memorial Garden은 무료 사이트로 운영되고 있다. 최근에는 모바일 앱으로 다양한 정보와 서비스가 가능한 추모 앱이 등장하고 있으며 고인을 홀로그램화 하여 만나거나 추억할 수 있는 자료를 제공하기도 한다. 코로나 기간에는 예기치 않은 죽음이 많아지면서 funeralOne처럼 장례식을 중계하는 서비스를 제공하면서 장례의 전 일정을 생중계하는 ‘드라이브 스루 장례식’(drive-through funerals)이

38) K. Britts, "Soul searching: Finding space for the soul in the New Digital Age," *Image and Text*, 2018, 29.

드러지기도 했다.<sup>39)</sup> 죽음이 사라진 가상현실 공간은 살아 있음과 디지털 존재에 대한 논의를 새롭게 할 필요가 있다. 가상현실 세계에서는 삶과 죽음의 경계가 모호할 뿐 아니라, 존재 방식이 데이터로 전환된 형식이기에 디지털 존재들의 존재됨을 하나의 데이터로 인식할지, 아니면 인격화된 대상으로 여겨야할지도 논의가 필요하다.

#### IV. 나가는 말

현대사회는 빠르게 디지털 세계로 전환되고 있다. 오늘날 디지털 기기의 활용은 더이상 특별한 경험이나 새로운 의미를 발생시키는 행위가 아니라, 보통의 일상 행위이다. 물고기가 물을 떠나 살 수 없듯이 현대인은 온라인과 디지털 미디어 생태계를 떠나 살아가기가 쉽지 않다. 디지털 미디어를 매개하지 않은 일상은 상상할 수 없으며 디지털 환경은 현대의 필수 환경이자 모든 관계와 소통의 중심에 위치한다. 종교도 마찬가지이다. 디지털 환경에서 경험하는 종교의식과 행위는 디지털로 전환되고 있다.

종교의 디지털 전환은 종교의 무대가 가상현실 세계로 확장되는 것을 의미하며, 이것은 오프라인 종교의 쇠퇴나 소멸을 의미하는 것이 아니라 종교의 자연스러운 발전(변환)의 한 양태로 이해할 필요가 있다. 이미 하워드 캠벨은 ‘기술의 종교 사회적 형성’(Religious-social Shaping of technology)란 개념을 통해 미디어의 등장에 따라 종교가 영향을 받으며 발전해 온 것을 제안한 바 있다. 환자 인쇄술의 발전과 종교개혁의 관계에서처럼 종교는 기술을 적극적으로 수용하여 자신의 전통과 체계, 교리와 실천을 위해 활용해 왔다. 종교가 기술에 의해 지배를 받을 것이라는 기술-결정주의의 부정적인 입장도 있지만 오히려 종교적 이상과 실천의 한

39) Maggi Savin-Baden, *Digital Afterlife and the Spiritual Realm*, 81-82.

계를 극복할 수 있는 긍정적인 요소도 자리한다.

종교의 디지털 전환은 종교성의 다양한 형태들, 즉 초월성, 초연결성, 불멸성과 같은 종교성을 구현할 수 있는 장을 만났다는 것과 이를 통해 신앙의 무대가 가상현실 공간으로 옮겨가면서 다양한 형식의 종교 행위와 가능해지고 있다는 점을 주목해야 한다. 이런 의미에서 오늘날 가상현실 공간은 가장 종교적이고 영적인 공간이 되고 있다. 예배, 기도, 묵상, 교제, 전도 등의 모든 종교활동이 진행 중이다.

디지털 종교가 현자 종교를 완벽하게 대체할 수는 없다. 그러나 오프라인 종교의 확장 또는 변화로 이해한다면 종교의 디지털화에 대한 신학적 논의가 전개되어야 할 필요가 있다. 초월적 공간에서 경험되는 종교성이 갖는 특징을 인식하면서 디지털 기술이 미치는 신앙의 변화를 면밀히 고찰해야 할 것이다.

한국교회에서도 온라인 공간에 대한 종교적 활동이 다양하게 펼쳐지고 있다. 유튜브를 통해 예배를 실시간으로 중계하며, 소그룹 모임과 신앙 훈련을 비대면 방식으로 진행하고 있다. 코로나를 통해 미리 경험한 디지털 세계에 관한 관심은 온라인과 오프라인의 이분법적 분리가 아니라 혼종적 전환으로 발전할 필요가 있다. 디지털 현실에 맞는 종교 형식과 행위를 고려하면서 디지털 예전과 신앙의 전환을 고려해야 할 것이다. 이를 통해 디지털 시대에 맞는 새로운 종교성으로의 변화를 전망해 본다.

## 참고문헌

- 김승환. “디지털 신학의 출현과 연구 과제들.” 성석환 편. 『오늘의 기독교 윤리학』. 서울: 장로회신학대학교출판부, 2023. 184-207.
- 이현성. “100개국 함께 했다 ... 2023년 다니엘 기도회 폐막.” 「국민일보」 2023년 11월 23일자. <https://v.daum.net/v/20231123171514106> (온라인 접속 2025. 6. 8).
- Geraci, Robert. 김은혜 외, 『홀어진 MZ 세대와 접속하는 교회』. 서울: 쿰란출판사, 2023.
- Kurlberg, Jonas. *Ecclesiology for a Digital Church*. London. 안규식 역. 『디지털 교회를 위한 교회론』. 서울: 이레서원, 2024, 210-232.
- Turkle, Sherry. *Life on the Screen*. 최유식 역. 『스크린 위의 삶』. 서울: 민음사, 2003.
- Bell, Genevieve. “No More SMS from Jesus: Ubicomp, Religion and Techno-spiritual Practices.” *UbiComp*. 2006. 141-158.
- Bellar, Wendi. “Rituals: prayer app rituals.” Campbell, Heidi A and Tsuria, Ruth. (eds.). *Digital Religion*. New York: Routledge, 2022. 150-158.
- Britts, Karli. “Soul searching: Finding space for the soul in the New Digital Age.” *Image and Text*. 2018, 1-29.
- Campbell, Heidi A. *When Religion Meets New Media*. London: Routledge, 2010.
- \_\_\_\_\_ and Bellar, Wendi. *Digital Religion: the basics*. London: Routledge, 2023.
- \_\_\_\_\_ and Tsuria, Ruth. “Introduction to the Study of Digital Religion.” Campbell, Heidi A and Tsuria, Ruth. (eds.). *Digital Religion*. New York: Routledge, 2022.
- Cheney-Lippold, John. *We are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves*. New York: New York University Press, 2017.
- Dawson, Lorne L. “Religion and the Quest for Virtual Community.” iDawson, Lorne L and Cowan, Douglas E. (eds.). *Religion Online*. London:

- Routledge, 2004, 75-92.
- Evolvi, Giulia. "Religion and the Internet: digital religion, (hyper)mediated spaces, and materiality." *Zeitschrift für Religion, Gesellschaft und Politik*. 2022(6), 9-25.
- Friesen, Dwight J. *Thy Kingdom Connected: What the Church Can Learn from Facebook, the Internet, and Other Networks*. Grand Rapids: Baker Books, 2009.
- Han, Sam. "Religion: finding your true self: Youtubing the South Korean temple stay." Campbell, Heidi A and Tsuria, Ruth, (ets.). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*. London: Routledge, 2022. 123-131.
- Harari, Yuval Noah. *Homo Deus*. New York: HarperCollins, 2017.
- Helland, Christopher. "Online Religion/Religion Online and Virtual Communitas." Hadden, J. K. and Cowan, D. E. (eds.). *Religion on the Internet*. London: JAL Press, 2000.
- Hutchings, Tim. *Creating Online Church: Ritual, Community and New Media*. London: Routledge, 2017.
- James, Samuel D. *Digital Liturgies: Rediscovering Christian Wisdom in an Online Age*. Wheaton: Crossway, 2023.
- O'Leary, Stephen D. "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks." Dawson, Lorne L and Cowan, Douglas E. (eds.). *Religion Online*. London: Routledge, 2004. 37-58.
- Ott, Kate. *Christian Ethics for a Digital Society*. London: Rowman & Littlefield, 2019.
- Possamai, Adam, Roose, Joshua, Turner, Bryan S, Dagistanli, Selda, Voyce, Malcolm, Worthington, Lisa. "Shari's in Cyberspace: An analysis of Australian and US Internet Sites." Possami-Inesedy, Alpha and Nixon, Alan. (eds.). *The Digital Social*. Berlin: DE GRUYTER, 2019. 129-152.
- Rheingold, Howard. "A slice of life in my virtual community." *Global network: Computers and international communication*. 1993. 57-80.
- Ripatrzone, Nick. *Digital Communion*. Minneapolis: Fortress Press, 2022.
- Savin-Baden, Maggi. *Digital Afterlife and the Spiritual Realm*. London: CRC

Press, 2022.

Stackhouse, Max L. *Public Theology and Political Economy*. New York: University Press of America, 1991.

Taylor, Barry. *Entertainment Theology: New-Edge Spirituality in a Digital Democracy*. Grand Rapids: Baker Academic, 2008.

Yasmine Khan, Ruqayya and Kyong Aytes, Ashley. "Islam and New Media," Giulia Isetti (eds.), *Religion in the Age of Digitalization*. New York: Routledge, 2021.

논문투고일: 2025년 06월 24일

심사개시일: 2025년 07월 16일

게재확정일: 2025년 08월 11일

---

• 국 문 초 록 •

---

이 글은 최근의 디지털 기술의 발전과 일상 영역으로의 확대에 의한 종교의 디지털 전환에 관한 연구이다. 21세기 들어서, 종교의 행위와 실천이 가상현실 공간으로 조금씩 옮겨가면서 가상현실 세계는 종교적인 공간이 되어가고 있다. 본 논문은 디지털 종교로의 전환에 따른 특징을 설명하고 디지털 종교에서 부상하는 이슈들을 신학적으로 논의할 것이다. 특히 가상현실 세계에서 표현되는 ‘초월성’과 ‘초연결성’, ‘불멸성’(immortality)은 종교적인 특성일 뿐 아니라 ‘저 너머의 세계’(영원한 세계)가 지향하던 특징이다. 또한 가상현실 공간에는 불멸의 존재로서 ‘디지털 존재’(digital beings)들이 활동하며, 현실의 한계를 뛰어넘는 만남과 무한한 연결로 ‘우주적(보편적) 인류 공동체’를 가능하게 한다. 오늘날 가상현실 공간은 가장 영적이고 초월적인 만남과 신비롭고 거룩한 체험을 가능하게 하는 공간이 되고 있다. 현대인들은 가상현실 공간에서 거룩한 성소에 머무는 경험을 하는 동시에 접속과 연결을 통해 영적인 네트워크를 만들어간다. 코로나 팬데믹 기간 동안 제기되었던 온라인 교회에 관한 논의는 예배 방식과 장소의 가능성에 관한 논의로 한정되었다면, 최근에 일어나는 ‘종교의 디지털 전환’과 ‘디지털 종교’에 관한 논의는 디지털 사회가 맞이할 종교의 새로운 모습과 가능성을 전망케 한다. 이를 통해 가상현실 세계의 종교성(초월성)을 살피고, 종교적 행위가 어떻게 펼쳐지고 있는지 고찰하면서 디지털 세계의 종교성을 논의할 것이다.

**주제어:** 디지털 신학, 디지털 종교, 가상현실, 온라인 교회, 하이디 캠펠

---