

## 가상현실 문제에 대한 기독교상담의 고찰

박 윤 정\*

### 국문초록

디지털 기술의 발전과 플랫폼 산업의 성장으로 인해 일상생활 전반에 가상현실을 활용한 다양한 접근들이 친숙한 환경으로 다가오고 있다. 가상현실이란 실재를 가상의 공간에 인위적으로 구현한 기술적 환경이다. 최근에는 증강현실과 혼합현실까지 실현되는 추세로 발전하고 있다.

본 연구의 목적은 일상생활 속에 친숙함으로 다가오는 가상현실에 대한 이해를 돕고 기독교상담 관점에서 가상현실에 대한 문제를 고찰해보는 것이다. 이를 위해 문헌 연구를 기초로 가상현실에 대한 개념적 이해를 기술하였다. 그리고 가상현실을 활용하는 심리치료 분야의 연구를 살펴보았다. 이후 기독교상담 관점에서 가상현실에 대한 문제를 제시하였다.

그 결과 기독교상담 관점에서 가상현실은 가치, 허구, 경험과 인식, 몰입의 문제가 있음을 제시하는 바이다. 이와 함께 가상현실 시연 사례에 나타난 문제에 대해서도 제시하였다. 그리고 가상현실 치료접근을 활용하기 이전에 기독교상담 관점에서 필요한 논의에 대해 제안하는 바이다. 향후 가상현실에 대한 신학적인 관점에서 더 깊은 고찰과 지속적인 논의가 이루어져야 할 것이다. 또한 실제 사례연구를 통해 기독교상담을 입증할 수 있도록 발전되어야 할 것이다.

**주제어:** 가상현실, 가치, 허구, 경험과 인식, 몰입

---

\* 한국사이버상담연구원 소장

## I. 여는 글

사회는 꾸준히 새로운 변화를 시도하고 혁신이라는 명분으로 진보적인 기술의 발전을 추구하기 마련이다. 현대사회는 컴퓨터와 인터넷 통신 기술의 발달을 기반으로 제공되는 네트워크 환경으로 인해 새로운 사회·문화적 공간을 형성하는 시대다. 특히 IT 기반 플랫폼 산업의 발전은 사이버공간에서의 사회·문화적 활동을 확장 시켜나가고 있다. 그리고 온 세계가 코로나(COVID-19)를 경험하면서 언택트(Untact)라는 사회적 필요로 인해 사이버공간의 확장을 통한 상호작용 방식에 더욱 관심을 가질 수밖에 없는 실정이었다. 그리하여 비대면 접촉이라는 소통방식의 관계구조는 어느덧 인간에게 친숙한 환경으로 다가왔으며, 다양한 분야에서 기술을 활용한 새로운 상호작용 방식을 실현하는 환경이 점점 확장되고 있다. 바로 가상현실이 그러하다.

가상현실은 시·공간을 초월한 가상의 사이버공간에서 현실에 구애받지 않는(이강욱, 2001) 자유로운 환경과의 상호작용을 가진다. 그리고 사회적 동물인 인간에게 새로운 상호작용 방식으로서 중요한 위치를 잡아가고 있으며, 생활 속으로 다가오고 있다.<sup>1)</sup> 이와 같이 가상현실이라는 세계와의 자연스러운 상호작용이 인간 생활과 가까워진 것은, 실제로 체험할 수 있는 환경을 구현하고 시뮬레이션을 통해 감각적인 체험이 주는 유익이 다양한 분야에서 긍정적인 역할을 제공하기 때문이다. 이처럼 기술의 개발은 인간의 상상을 현실화 시켜준다. 그리고 궁극적으로 실재하지 않는 가상의 세계에 인간의 삶이 실재하도록 점점 더 발전시켜 나아가고 있다.

정보통신기술의 발전으로 3차원 네트워크 서비스가 제공되는 시대로 진보하였다. 그리고 메타버스(Metaverse)<sup>2)</sup>는 IT산업의 핵심 키워드로 주목되었다. 가상세계와 현실세계 증강현실 공간을 서로 융합하는 환경의 가능성을 제시하는 것이 바로 메타버스이다(Smart, Cascio, & Paffendorf, 2007). 사이버공간에서 방탄소년단의<sup>3)</sup> 성공적

1) 가상현실은 가상모델하우스, 기업홈페이지, 가상 패션샵, 아트갤러리, 박람회, 이벤트, 가상홈쇼핑, 전시회(박찬익, 2005), 가상스튜디오, 선거개표방송, 교육방송, 가상전광판, 가상광고(이지은, 2006), 유라기 공원, 매트릭스, 아바타(김진엽, 2005) 등 다양한 분야에 활용되고 있다.

2) 미국 IT 벤처기업인 린든랩이 만든 세컨드 라이프(Second Life)의 인기가 증가하면서 메타버스(Metaverse)에 대한 관심이 높아졌다. 메타버스는 가공, 추상을 의미하는 메타(meta)와 현실세계를 의미하는 유니버스(universe)의 합성어이다. 가상현실(virtual reality) 용어보다 진보된 개념으로 웹과 인터넷 등의 가상세계가 현실세계에 흡수된 형태이며, 가상세계 이용자가 만들어내는 UGC(User Generated Content) 상품으로 가상통화를 매개로 유통된다. 세컨드 라이프, 트위터 등 SNS(social network service) 서비스가 메타버스의 사례이다(김민정, 이승진, 2010; 오윤정, 2013; 김옥량, 이종상, 2013; 김성희, 이현우, 류원, 김광신, 2014).

3) 소속사 하이브의 메타버스 플랫폼인 위버스는 팬덤을 바탕으로 이뤄진 가상세계이다.

인 공연이나 온라인 게임산업의 발전으로 인해 메타버스는 미래산업의 가치 투자 대상이 되기도 한다. 이는 대중적인 플랫폼이 상용화되면서 가상현실을 주도적으로 사용하는 참여자와 이용자들의 커뮤니티가 이익을 창출하여 자산을 형성할 수 있고, 사이버 화폐를 통한 실거래까지 가능하며, 비대면 접촉의 상호작용을 만족시키면서 유희를 얻는 공간으로 확대 변화된 결과이다. 아모레퍼시픽은 세컨드 라이프(second life)<sup>4)</sup> 서비스를 통해 가상현실을 활용하는 사용자를 대상으로 홍보 활동을 하기도 했다. 이처럼 가상현실이 인터넷 플랫폼을 통해서 대중에게 보편적으로 다가오고 있다. 특히 디지털 네이티브 세대(Digital Native)<sup>5)</sup>에게는 가상현실이 일상생활이 되어가고 있다.

그렇다면 급변하는 디지털 시대를 사는 이들을 돕기 위해서 기독교상담자는 어떤 자세를 취하는 것이 적절하겠는가에 대한 고민은 각자의 몫이겠지만, 함께 고민하고 더 나은 대안을 찾아갈 수 있기 위해서 노력하는 일도 필요하리라 여겨진다. 무엇보다 기독교상담자는 사회의 변화와 시대적 흐름을 민감하게 감지해 낼 수 있어야만 한다. 인간의 마음을 치유하고 회복하는 일에 집중하는 기독교상담자라면 사회에 속한 인간의 모든 문제가 결국 개인이 짊어지게 된다는 사실을 간과하지 말아야 할 것이다. 인간은 사회에 속하여 유기적인 관계를 맺고 살아가는 존재이기 때문에, 언제나 사회에서 발생하는 현상학적인 문제는 곧 인간의 문제와 직결되는 것이다. 과거에 없었던 새로운 문제는 항상 출현 될 수밖에 없기에 기독교상담자는 사회적 변화와 추이를 살펴보는 노력을 기울여야 한다. 이러한 노력의 일환으로서 인간 생활 전반에 걸쳐 밀접하게 다가오는 가상현실에 대해 고찰해보는 것은 필요한 일이다. 그리고 가상현실에 대한 고찰을 통해 미래 사회에 펼쳐질 문제 상황을 예측하고 기독교상담을 대비하며 미래세대를 위한 상담을 준비하는 것 역시 필요한 일이다.

4) 세컨드 라이프는 “두번째 인생을 사이버 세상에서 살아가라”(이임복, 2021: 64)는 의미를 가진다. 세컨드 라이프는 “가상공간에서 거주하는 거주자들이 일정 영역을 소유하고 환경을 만들어 나가는 3차원 가상현실”(신복진, 박형성, 2008: 420)로, 2003년 시작한 린드랩사가 개발한 인터넷 기반의 가상세계를 말한다. 가상현실에 나타나는 모든 그래픽은 사용자가 만든 것이다. 따라서 저작권, 지적재산권 등을 사용자가 가지기 때문에 수익 창출이 가능하고 무한한 콘텐츠 창작이 가능하다는 이점이 있어 세계 최대의 3D 가상현실 커뮤니티를 형성하고 있다. 그리고 세컨드 라이프는 가상현실 속에서 인물을 만들어가는 가상현실 게임이다. 단순한 게임이 아니라 현실세계와 유사한 사이버 경제활동이 이루어지며, 자신의 분신인 아바타를 소유하여 가상세계를 직접 체험한다. 다른 사람과 만나고 파티를 즐기는 등 일상생활을 가상세계에서 경험할 수 있다(정연덕, 2008; 최은영, 서동애, 2008).

5) Prensky는 새로운 기술에 친숙한 어린 세대의 등장을 주목하게 하였다. 디지털 네이티브 세대는 태어나면서부터 디지털 환경에 둘러싸여 성장한 세대이다. 그리고 컴퓨터나 스마트폰과 같은 디지털 기기를 마치 원어민(Native speaker)처럼 자유자재로 활용하는 세대라는 의미가 있다(Prensky, 2001; 박기임, 방성철, 박광서, 2020).

본 연구의 목적은 기독교상담자로서 일상생활 속에 친숙함으로 다가오는 가상현실에 대한 이해를 돕고 기독교상담 관점에서 가상현실에 대한 문제를 고찰해보는 것이다. 이를 위해 먼저 가상현실에 대한 개념적 이해를 기술하겠다. 다음으로 가상현실을 활용하는 심리치료 분야의 연구를 살펴보겠다. 끝으로 가상현실에 대한 문제를 제시하고자 한다. 이와 함께 2020년 MBC 방송을 통해 공개된 ‘너를 만났다’라는 가상현실을 활용한 사례에서 보여주는 가상현실의 문제에 대해서도 제시하는 바이다. 연구 방법은 이론적 배경을 다룬 문헌 연구를 기초로 삼았다. 본 연구가 가상현실이라는 기술의 본질적인 측면에 접근하는 연구는 아니기에, 가상현실 연구에 대한 역사적인 발전 과정이나 기술적 개념으로서 가상현실에 대한 심도 있는 내용의 기술은 한계를 두는 바이다. 그리고 ‘너를 만났다’ 프로그램을 평가하는 과정 역시 프로그램을 제작한 팀과 프로그램에 참여한 나연이 가족을 직접 인터뷰하지 않았기에 한계가 있음을 밝히는 바이다.

## II. 펴는 글

### 1. 가상현실 개념에 대한 이해

다가오는 미래산업의 주요 매체는 가상현실(Virtual Reality, VR)을 제외하고 논의를 시작할 수 없을 정도로 삶의 현장에 친밀하게 스며들고 있다. 디지털 매체를 전문적으로 다루는 분야에 종사하는 이들은 이미 가상현실이라는 개념의 이해를 바탕으로 시대적 흐름에 발맞춰 변화하는 환경의 속도를 쫓아가고 있다. 그러나 비전문분야에 있거나 일반 대중들은 컴퓨터 용어를 비롯하여 디지털 산업의 전문적인 용어와 개념을 이해하려는 시작에서부터 어려움을 느낀다. Michael Heim(1997: 182)은 가상현실이라는 본질적 개념을 “시뮬레이션, 상호작용, 인공성, 몰입, 원격현전, 온몸몰입, 망으로 연결된 커뮤니케이션”의 특성으로 보았다. 가상현실은 여러 가지 의미를 지니고 있으며, 무엇이 강조되는지 그 특성에 따라 사이버공간, 가상현실, 가상세계, 증강현실 등으로 불린다(김미리혜, 2011). 이와 같은 사이버공간, 가상현실, 가상세계, 증강현실에 대한 개념에 대해 살펴보고자 한다. 여기서 복잡하고 전문적인 기술 용어에 대한 구체적인 이해를 돕기 위한 서술은 연구의 한계를 두는 바이다.

사이버공간(Cyber Space)은 시·공간을 초월하여 다자간 의사소통이 이루어지는 통

신 매체상 존재하는 가상의 공간이며(네이버 국어사전), 사용자의 접근이 쉽고 영역의 한계를 구분하기 어려운 공간이다. 그리고 사이버공간은 다양한 정보의 진입으로 활발한 정보의 교류가 이루어져 다량의 지적 자산을 생산한다. Pierre Levy(2002)는 사이버공간을 집단의 의사소통과 사유가 일어나는 장소(Gibson, 2005)로 보았다. 이처럼 사이버공간이란 네트워크 통신망에 의해 만들어진 상호교류가 가능한 공간적 장소를 의미한다. 이러한 사이버공간은 기술의 발전으로 인해 인간에게 편의성을 제공하는 매력이 있어 사이버공간 안에서의 활동이 더욱 증대되는 추세이다. 그런데 사이버공간은 인간이 현실에서 경험하는 물리적인 공간의 개념은 아니다. 사이버공간을 “합의된 환각”(Gibson, 1984: 51; 홍성태, 1999)으로 정의한 것처럼, 사이버공간은 사회적으로 합의를 이룬 공간일 뿐이며 실재가 아니다. 그래서 현실과 가상의 경계를 모호하게 만드는 부작용을 일으키기도 한다. 즉 사이버공간은 상호작용이라는 방식으로 현실이라는 인간의 삶 속에 깊이 침투하고 있으나, 존재하지 않는 공간이라는 점에서 현실 세계와의 경계를 무너뜨리고 있다. 그리고 인간은 사이버공간 안에서 가상이라는 인위적인 세계를 직접 구현하고 경험할 수 있게 된다. 이러한 경험이 가능한 것은, 발전된 기술과 가상현실을 매개로 한 사이버공간이 사회·문화적 소통방식의 장으로서 대중적으로 수용되고 소비되기 때문이다.

가상(Virtual)은 실재가 아니다. 가상의 사전적 의미는 “사실이 아니거나 사실 여부가 분명하지 않은 것을 사실이라고 가정하여 생각”(네이버 국어사전) 하는 것이다. 가정한다는 것은 조작된다는 의미를 담고 있다. 그리고 가상은 존재하지는 않으나 마치 어떤 실체가 존재하는 것처럼 실제의 모습을 보여주는 형상(Regenbogen & Meyer, 1998)이다. 그래서 가상은 인위적인 사이버공간을 통해 구현하는 형상이 된다. 그것은 현실은 아니지만 마치 현실적인 것처럼 느낄 수 있는 가시적인 형상인 것이다. 객관적으로 존재하지 않으나 주관적으로 존재하는 것처럼 보이고, 직접 느낄 수 있으나 거짓된 실체에 의한 가정적 체험일 뿐이다. 따라서 가상은 실재와 대립하는 개념으로 이해할 수 있다(Levy, 2002; Marie-Laure, 2003). 그리고 가상은 거짓된 허구라는 의미에서 현실과 대립하는 비현실적인 개념도 아니다. 만약 가상을 비현실적인 개념으로 이해한다면 가상을 통해 현실감을 느끼는 사용자의 경험을 부정할 수밖에 없어, 가상은 존재할 수 없게 된다. 따라서 가상은 구현된 이미지가 실재가 아니라는 것과 경험이 실재인 듯 착각하게 만드는 현실감을 구분할 필요가 있다. 이러한 측면에서 가상은 현실에 실재하지 않는 거짓된 이미지의 세계이지만, 현실감을 자각할 수 있는 “정체성의 변환”(한혜원, 2008: 319)으로 볼 수 있다.

가상현실은 사이버공간에 존재하는 사물, 사건, 경험이다(여명숙, 1998). 가상현실은 가공된 세계에 현실감을 가지게 하는 기술을 의미하며(황돈형, 2012), 컴퓨터와 상호작용하는 인터페이스(inter-face) 기술이라고 보면 된다(김현아, 2017; 정연승, 송인국, 2017). 그리고 가상현실은 컴퓨터상의 가상공간에서 현실처럼 느낄 수 있도록 시각, 청각, 촉각 등 “인지를 제어하는 기술”(이상화, 2005: 459)이다. 말하자면 실재하는 물리적 환경을 비실재적 공간에 구축하여 가상으로 표현된 기술의 결과물이 가상현실이라는 것이다. 그래서 가상현실은 디지털 기술로 만들어진 인위적 환경을 인간이 감각적인 정보를 통해 실제상황으로 인지할 수 있도록 구현된 새로운 경험방식이 된다. 게다가 가상현실은 시·청각적 감각을 자극할 수 있도록 기술이 점점 발전하고 있어 실제 환경과 흡사한 현실감을 더 느끼도록 구현하는 것을 추구한다. 이때 가상현실은 시각적 환경의 구축을 중요하게 여긴다.<sup>6)</sup> 이는 이미지를 얼마나 현실감 있게 재현해 내는지가 사용자의 경험에 직접적인 영향을 미치기 때문이다. 그러므로 가상현실에 몰입할수록 사용자는 현실과 단절된다(차경렬, 김찬형, 2007). 그리고 가상현실에서 상호작용은 중요하다. 이를 위해 사용자의 관련된 정보를 주입하게 되고, 다시 사용자가 가상환경을 수용함으로써 가상현실은 사용자에게 실제와 같은 착각을 일으킨다(김현석, 2001). 여기서 가상현실의 실재감을 증폭시키는 원인은 가상현실에 구현된 모든 것에 대해 상호작용하는 사용자의 몰입이 된다. 사용자가 몰입함으로써 현실처럼 착각하는 인지적 경험이 바로 가상현실의 실재감이 되는 것이다. 현실 공간이 “실재/물리적, 토착적, 지역/영역, 정적”(김경훈, 2005: 17)인 특성이 있다면, 가상현실은 “디지털/추상적, 비토착적, 세계적/네트워크, 움직임/역동적/유동적”(김경훈, 2005: 17)인 특성이 있다. 그리고 가상현실은 구현하는 방법에 따라 “몰입형 가상현실, 개방형 가상현실, 데스크탑형 가상현실”(박정희, 2007: 263)로 나뉜다.

가상세계(Virtual World)는 가상현실과 구별된다. 가상현실이 기술에 의해 조작되는 거짓된 환경이라면, 가상세계는 가상현실에 존재하는 새로운 사회·문화적 환경으로서 실재하는 현실과 다른 세계가 된다. 그리고 가상현실을 인터페이스(inter-face)<sup>7)</sup> 확장을 통해 상호작용을 발생시킨 기술적 수단으로 이해한다면, 가상세계는 기술적 의미가 아니라 기술에 의해 구축된 사회·문화적 공간으로서 의미를 지닌다. 그러므로 가상현실은 물리적 환경, 가상세계는 물리적 환경을 사용하는 세계가 된다. 말하자면 가상세

6) “인간이 외부로부터 받아들이는 정보중의 약 70%는 시각을 통해서 들어온다.”(김경훈, 2005: 12).

7) 인터페이스는 사물의 경계가 되는 부분과 그 경계에서의 통신 및 접속이 가능하도록 하는 매개체를 의미한다.

계는 “다수의 개개인(multiple individuals)이 지속적으로 동시에 상호작용 할 수 있는 컴퓨터 매개환경(computer-mediated)”(Bartle, 2004; 박진현, 2008: 7에서 재인용)으로 이해할 수 있다.<sup>8)</sup> 온라인 게임처럼 다수가 접속하여 활발히 상호작용하는 사회·문화적 환경이 가상세계이다. 따라서 가상세계는 “쌍방향성(interactivity), 물질성(physicality), 지속성(persistence)”(Chambers-Jones, 2012: 25)의 특징을 나타낸다. Betsy Book(2004)은 가상세계의 특징에 대해 “공용 스페이스(Shared Space), GUI(Graphical User Interface), 즉시성(Immediacy), 상호작용성(Interactivity), 지속성(Persistence), 사회화(Socialization), 커뮤니티(Community)”로 제시하였다(류철균, 안보라, 2009: 178).<sup>9)</sup>

증강현실(Augmented Reality, AR)은 현실의 세계와 가상의 물체를 서로 겹쳐 보여주는 기술이다. 즉 가상의 이미지와 현실의 이미지를 결합(Azuma, 1997)한 것이다. 그것은 “실제 환경에 가상으로 생성한 정보를 혼합하여 사용자와 상호작용하도록 함으로써 정보의 사용과 효용성을 극대화하는 차세대 기술”(이병희, 유원중, 정진화, 2010: 221)이다. 증강현실은 3차원이라는 공간에 만들어져 있으며 실시간 상호작용이 가능하다. 말하자면 증강현실은 “두 공간이 융합하여 새로운 제3의 공간을 형성”(유은경, 2007: 405)하는데, 이것이 자연스럽게 합성된다(손원영, 홍현기 2010). 그것은 가상세계와 현실세계의 “이음새 없는(Seamless)”(Azuma, 1997; 계보경, 김영수 2008; 오정준, 2012: 81) 혼합된 환경이다. 증강현실의 혼합된 환경은 사용자 측면에서 몰입감을 향상시켜 현실감을 더욱 높일 수 있다. 이렇게 기술의 발전은 실재와 비실재 사이의 경계를 넘나들거나 실재와 겹쳐나가고 있다. 그리고 앞으로 실재를 구분하지 못할 지경에 이를 수도 있다는 상상까지 할 수 있게 만든다.

증강현실과 가상현실의 큰 차이는 실제 환경을 볼 수 있는지에 대한 여부가 된다. 가상이라는 환경을 통한 상호작용을 마치 실재라고 느끼게 만드는 것이 가상현실이라면, 증강현실은 현실 세계에 3차원의 가상 물체가 부가적으로 겹치는 것처럼 직접 보여주는 것이다(정소영, 2019). 증강현실은 가상현실과 달리 실제 환경의 정보를 유지하게 된다(이정아, 황수진, 송창순, 2012). 따라서 증강현실은 현실 세계에서 얻기 어려운 부가정보를 제공해 주는 기술로 이해할 수 있다(이인숙, 2013). 증강현실은 현실

8) Virtual World(VW) is computer-mediated, persistent environments through and with which multiple individuals may interact simultaneously(Bartle, 2004).

9) 공용 스페이스(다수의 사용자 동시 참여), GUI(공간의 시각적 구현, 2D 또는 3D로 구현 가능), 즉시성(실시간 발생하는 상호작용), 상호작용성(사용자를 통한 콘텐츠의 변형, 개발, 제시 여부), 지속성(사용자 비접속 환경에서도 가상세계 존재 유지)(류철균, 안보라, 2009).

과 혼합되어 구현되기에 사용자에게 감각적인 흥미와 호기심을 유발한다. 이와 같은 증강현실은 이미지 기반 증강현실, 영상기반 증강현실, 위치기반 증강현실로 나뉜다 (Papagiannakis, Singh, & Thalmann, 2008; Yuen, Yaoyuneyong, Johnson, 2011; Cheng & Tsai, 2013). 증강현실의 실례로, 2002년 Minority Report 영화에서 Tom Cruise가 보여 준 장면은 증강현실을 반영한 것이다. 2016년 출시된 Pokémon GO를 통해서도 증강현실에서 혼합현실이 펼쳐지는 상황을 경험할 수 있었다. 이미 PC를 활용한 증강현실 시스템이 등장하였고 애플리케이션(application)으로도 사용이 가능한 증강현실이 개발되었다(Gibson & Murta, 2000; Schmalstieg & Wagner, 2007; Wagner, Langlotz, & Schmalstieg, 2008). 이제는 대중적으로 보급화 된 모바일 기기를 통해서 일반인들에게 널리 활용되고 있으며, 관련 연구도 계속 진행되고 있고 기술적으로도 계속 발전하는 추세이다.

## 2. 가상현실을 활용한 심리치료

심리치료를 위한 도전적 과제로서 가상현실의 체험이나 증강현실의 도입을 제안하는 연구가 이루어지고 있다. 가상현실을 심리치료나 상담에 활용하는 치료 방법이 가상현실 치료(Virtual Reality Therapy, VRT)<sup>10)</sup>이다. 그것은 몰입, 상호작용, 상상의 원리를 활용하여 치료하는 방법이다(Burdea & Coiffet, 1994; Burdea, 1996). 가상현실 치료는 인간의 감각을 자극하여 가상현실의 상황이 사용자에게 현실이라는 착각 상태로 밀어 넣을 때 더욱 효과를 발휘할 수 있다. 흔히 인지행동 접근으로 노출을 통한 치료 개입이 필요할 때, 가상현실을 활용하여 내담자에게 적용하고 치료와 훈련을 한다. 내담자에게 가상이라는 재구성된 환경을 제공하고 내담자가 실제 노출에서 느끼는 위험보다는 안전한 환경에서 치료가 되도록 개입하는 것이다. 즉 내담자의 문제를 가상현실에 인위적으로 노출 시켜 현실감을 제공함으로써 내담자는 가상현실이라는 환경에 몰입하게 되고 자신의 문제를 해결해 나간다. 이때 가상현실의 몰입을 극대화하려면 실재를 현실감 있게 느끼도록 구현하는 기술이 뒷받침되어야 한다. 따라서 가상현실에서 내담자가 경험하는 실재감이 증폭되려면 치료과정에서 치료의 방법이나 상담의 기술보다는 과학적 기술의 발전이나 그것을 도입하고 활용하는 치료자의 기술적 역량이 더 중요한 위치를 차지할 수 있다.

10) 가상현실 치료는 가상현실 몰입 치료(VRIT), 시뮬레이션 치료(SFT), 가상현실 노출 치료(VRET), 컴퓨터화된 인지행동치료(CCBT) 등 다양한 명칭으로 불린다(Wikipedia).



가상현실 치료의 장점은 내담자가 실제 환경에 노출되었을 때 느끼는 심리적 부담과 스트레스를 덜 받게 되는 것이다. 이는 내담자 수준에 맞는 노출 수위를 가상현실에서 적절히 조절할 수 있기 때문이다. 그리고 재활치료에서 집중적으로 반복 훈련하여 과제를 계속 수행할 수 있도록 치료하는 것처럼, 가상현실 치료도 반복적인 치료가 가능하다(Hardiess, Mallot, & Meilinger, 2015; García et al., 2016). 또한 치료 과제를 성취할 때 내담자의 자신감을 증진시킬 수 있으며, 내담자에게 맞는 프로그램을 개발하고 자유롭게 선택하게 하여 치료를 진행할 수 있다. 게다가 가상의 공간에서 무선 네트워크로 공유되는 방식을 취하기에 상담 장소의 공간적 제한도 받지 않는다. 그러나 가상현실의 기술은 단점과 한계가 있다.<sup>11)</sup> 사용자의 몰입감을 위해서 고해상도를 사용한다면 기술 도입에 대한 비용이 커지게 되며, 사이버 멀미(cyber-sickness)<sup>12)</sup>와 같이 어지럽거나 울렁거림 같은 부적절한 경험을 할 수 있다. 그래서 아직은 대중화하기가 어렵고, 콘텐츠 개발과 부작용을 낮추는 기술적인 보완이 요구된다. 그렇지만 향후 과학기술의 발전에 따라 보완해야 하는 기술적 문제가 해결될 것으로 예측되기에 전통적인 심리치료 방법과 견주어 본다면, 효과성을 발휘하는 치료 분야에서는 가상현실을 적극적으로 도입하여 활용할 가능성이 농후해 보인다. 이미 전통적인 노출치료의 한계를 극복하려는 대안으로 현장에서는 가상현실 노출치료가 실시되고 있다(방은별, 김미리혜, 김정호 외, 2019).

정신의학 심리치료 분야에서 가상현실 치료에 대한 연구는 Rothbaum(1995) 등에 의해 고소공포증 환자를 치료하는 것으로 시작되었다.<sup>13)</sup> 그러나 치료 효과에 대해 객관적으로 검증하지 못하였음을 보고하였다. Emmelkamp(2001) 등은 고소공포증 환자를 대상으로 한 비교 연구를 실시했는데<sup>14)</sup> 유의한 차이가 없어 연구 결과 해석에

11) 김수아(2017)는 사이버 멀미 같은 신체적 부담, 가상현실 고해상도 초기비용 발생, 가상현실 치료에서의 콘텐츠 부족을 제한점으로 제시하였으며, 정문주 외(2020)는 사이버 멀미, 비용구축문제, HMD를 사용할 때 들어오는 불빛으로 인한 몰입의 문제를 한계로 제시하였다.

12) 사이버 멀미는 HMD(Head mounted Display)와 프로그램사이의 원활하지 못한 트래킹으로 인한 괴리로 많이 생이며, HMD를 오랜시간 착용하고 가상현실을 접할 때 발생하는 부작용이다. 신체적인 부작용으로 "호흡곤란, 심장 박동 불규칙, 찢림, 마비, 땀흘림, 복부통증, 어지러움, 감각 불균형, 거리감, 자신과의 괴리, 제어의 어려움" 등 증상이 있다고 보고 되었다(Luiselli & Fischer, 2016: 148). 현실의 움직임과 가상현실의 움직임 사이에 발생하는 지연시간은 가상현실에서의 몰입을 방해하고 심한 경우 멀미를 일으킨다(윤원배, 한정현, 2017). 가상현실의 부작용은 가상현실 경험의 질을 낮추게 되고 심각한 경우 가상현실 경험을 기피하게 만든다(황인재, 김석찬, 장은희 외, 2012).

13) 고소공포증을 가진 내담자(20명)의 가상현실 단계적 노출치료(12명 가상현실 노출치료 개입, 8명 치료없는 대기자로 비교 집단) 연구이다.

14) 가상현실치료와 전통적인 심리치료와의 비교연구로 내담자(10명)를 대상으로 노출치료, 가상현실 치료를 병행한 연구이다.

어려움이 있다고 보고하였다. Klinger(2005) 등은 사회 공포증의 가상현실 치료와 인지-행동 치료를 직접 비교 연구를 시행한 결과 실제 인지-행동 치료만큼 효과가 있었다고 보고하였다. 그리고 내담자의 불안을 감소시키기 위해서 증강현실을 활용한 노출 치료를 통해 효과를 검증한 연구의 결과도 발표되었다(Chicchi Giglioli et al, 2015). 또한 베트남 전쟁으로 인한 트라우마(trauma)를 경험하는 대상에 대해서 가상현실 환경을 활용한 치료도 시도 되었으며(Rothbaum, Hodges, Ready, Graap, & Alarcon, 2001), 911 뉴욕 세계무역센터 테러 피해자 대상으로 정서적 표출을 촉진시키기 위한 가상현실 치료도 개입되었다(이동훈, 김주연, 김진주, 2015). Harris, Kemmerling, North(2002)는 발표 불안에 대한 가상현실 노출치료를 실시하여 발표 불안을 감소시키는 유의미한 연구 결과를 보고 하였으며, 구정훈 등(2000)은 대인공포증에 가상현실을 적용한 연구 효과를 발표하였다. 이처럼 정신의학 분야에서는 ‘고소 공포증, 비행공포증, 거미공포증, 광장공포증 등 특정공포증과 사회공포증, 외상후 스트레스 증후군, 주의력 결핍, 기질성 뇌장애’ 등 가상현실을 이용한 치료 개입 연구 결과가 발표되고 있다(최수희, 김재진, 박일호 외, 2008). 이상의 결과를 통해서 가상현실 치료는 불안과 공포를 가진 내담자에게 극복해야만 하는 환경을 가상현실로 제공할 때, 내담자에게 실재감을 느끼도록 감각을 자극하는 일에 가상현실이 효과적임을 실증적으로 뒷받침하는 연구 결과이다. 그리고 노출 수위를 조절하여 단계적 접근하는 선택의 자유와 반복 훈련할 수 있는 장점이 치료 개입의 효과로 입증된 것이다.

가상현실은 뇌 손상 환자의 재활훈련과 같은 재활치료 영역에서도 적용되고 있다(박정희, 2007). 신원섭, 이석민(2009: 59)은 “뇌손상 환자를 대상으로 시각적, 청각적 피드백을 제공하는 가상현실을 이용한 재활운동을 통해 근력과 균형을 미치는 효과를 규명”하였으며, 동적균형 능력이 향상되는 결과를 보고하였다. 이병희(2009) 등은 증강현실 기반 운동프로그램이 뇌성마비 아동의 보행속도와 기능적 보행지수를 향상시키는 효과가 있다고 보고하였다. 이현진(2005)은 가상현실을 활용하여 발달장애 치료프로그램을 개발하고 적용한 사례를 발표하였으며, 김수연(2006) 등은 아동의 사회성 증진을 위한 가상현실 프로그램을 개발하는 연구를 발표하였다. 그리고 뇌졸중 환자를 대상으로 가상현실 프로그램을 활용하여 우울증이 감소한 연구도 보고 되었다(신경은, 오명화, 정현애 외, 2017). 김민지, 최선우, 문선영 외(2020)는 우울증의 사례를 유형별로 나누어 가상현실 상황에 노출을 시킬 때 사용자가 스트레스 요인을 인식하면서 적절히 대처할 수 있고 치료 훈련이 가능하다고 보았다. 이 외에도 산업, 군사, 교육, 예술, 엔터테인먼트, 의료 분야 등에서 가상현실의 개념을 기반으로 하는 연구와 가상

현실을 직접 활용하는 움직임이 다양하게 이루어지고 있다. 그리고 가상현실 매체를 활용하여 다양한 프로그램을 개발하는 시도도 활발히 이루어지고 있다(김영숙, 2020). 이상 살펴본 것처럼 가상현실을 임상적 분야(심리치료, 재활치료 등)에 적용하는 연구와 다양하게 활용하는 분야는 점차 확대되고 있다.

그러나 기독교상담 현장에서 가상현실을 활용하고 통합하려는 연구 결과는 미진한 실정이다. 이강욱(2001)은 '가상현실에 대한 기독교적 조망'이라는 연구를 통해서 가상이라는 사이버공간에서 촉발하는 성, 윤리 등의 문제에 대해서 지적하였다. 전요섭(2018: 176)은 '제4차 산업혁명 시대에 대한 기독교상담적 대응'이라는 연구에서 "가상현실에 익숙해지면 영적인 문제가 발생할 가능성"이 높다고 지적하고 있다. 여한구(2018)는 '4차 산업혁명 시대의 기독교상담'의 연구에서 가상현실 심리치료의 적용 가능성을 고찰하고 있는데, 가상현실에서 시뮬레이션(simulation)이 심리치료 과정에서 발생할 수 있는 오류를 줄일 수 있다고 지적하였다. 앞으로 가상현실을 활용한 치료 접근방법을 시도하거나 통합 적용한다면 가상현실 심리치료에 대한 기독교상담 관점에서 이해하는 노력과 아울러 문제점은 없는지 살펴볼 필요가 있다. 이에 본 연구는 가상현실에 관한 문제에 대해서 살펴보는 바이다.

### 3. 기독교상담 관점에서 가상현실의 문제

심리치료나 상담의 과정에서 새로운 매체나 도구를 활용한 새로운 접근방법은 계속 발생한다. 이는 내담자를 효과적으로 돕기 위한 방법론적 선택의 폭이 넓어지는 일이기도 하지만, 목적보다 수단을 우선시하는 선택이 될 여지도 있기에 주의가 필요하다. 어쩌면 본질보다는 표면적인 현상이나 비본질적인 문제에 접근하는 시대적 흐름으로 하나의 이슈와 현상을 쫓아가는 맹목적인 상담자가 되지 않기 위해 새로운 치료적 접근방법에 대한 고민도 필요하다. 여기서 기독교상담자로서 '어떤 자세를 취할 것인가'에 대한 해답을 찾는 일은 기독교상담의 근간을 흐리지 않고 새로운 치료적 접근방법에 대한 기독교상담의 기준을 세워가는 노력이 될 것이다. 기독교 관점에서 어디까지 허용하고 무엇을 수용하는지에 대한 자세는 기독교상담의 본질을 변화시키기에 간과할 수 없는 문제이기도 하다. 언제나 그러하듯 기독교상담자는 새로운 치료 접근방법에 대해 각자 나름의 입장을 취하고 있고, '어떤 자세를 견지할 것인가'라는 문제에 봉착하게 된다. 그럴 때마다 기독교세계관을 토대로 고민한다. 그렇다면 기독교상담자로서 가상현실을 활용한 심리치료 혹은 상담에 대한 방법론적 도입을 판단하기에 앞서, 적

질성 여부를 가늠해 볼 수 있도록 가상현실에 대한 문제점은 없는지, 문제가 있다면 무엇인지 살펴보는 일은 필요한 일이 될 것이다.

### 1) 가치의 문제

기독교상담 관점에서 가상현실은 가치의 문제를 가지고 있다. 무엇을 가장 중요하게 여기는가? 가치는 중요하고 쓸모가 있는 의미로서(네이버 국어사전), 바람직함의 문제와 결부된다. 그것은 인간의 욕구를 만족시키거나 행위와 판단에 영향을 미친다. 과학적 기술의 혁신적인 개발을 통한 사회적 발전은 인간의 삶을 좀 더 효율적인 체제로 구축하려는 목적에서 출발한다고 볼 수 있다. 그러나 기술을 개발하고 활용하는 문제는 인간의 예상과는 달리 오히려 기술에 전도되어 버린 채 기술에 의존된 삶을 영위하는 인간을 양산하는 부작용을 초래하기도 한다. 그리고 기술의 발전을 추진하는 것이 때때로 인간이 가진 가치를 저해하기도 한다(Mackay, 2016). 게다가 가치는 편리함과 효율성이라는 기술에 의해 파괴되기도 한다. 인간은 기계적인 사고방식과 과학적인 법칙만 따라 사는 존재가 아니다(Mackay, 2016). 인간은 가치를 실현하고 추구하려는 내적인 욕구가 있으며 심리적 관계를 맺는 행위의 주체이기도 하다. 오늘날 인터넷이라는 네트워크 환경은 다양한 영역에서 중요하고 필요한 역할을 담당하고 있지만, 반대로 기술에 전도되어 정체성을 상실한 인간의 다양한 문제를 다시 해결해야 한다는 문제점을 발생시키기도 한다. 이러한 측면에서 기술의 발전은 비판받는 대상이 될 수 있다. 이처럼 인간이 끊임없이 발전시켜 온 기술은 인간의 욕구를 실현하면서도 인간의 욕구를 다시 파괴하는 문제를 안고 있다. 그리고 기술이 인간의 실재적이고 본질적인 가치를 무마시키는 일에 상당 부분 영향을 미친다. 즉 인간의 고유한 정체성이 훼손되는 것이다(이관표, 2021).

가상은 “기만적 가상”이다(김진엽, 2005: 116). 진리를 왜곡하려는 가상현실은 하나님께서 이 세상을 창조한 실재적 세계에 대한 인간의 도전으로 볼 수 있다. 인간의 욕구는 태초에 아담과 하와처럼 하나님의 창조 세계에 대해 의심을 품고 도전해 왔다. 가상현실은 현실을 모형화하여 현실에서 나타나는 현상을 재현하는 기술이기에(Hesel, 1994), 하나님께서 창조하신 실재 세계를 모방해 낸 기술적 차원의 도전적 행위로 볼 수 있다. 가상현실이 실재와 구분이 되지 않을수록 인간은 놀랍도록 감탄하고 몰입을 경험하겠지만 모방은 현존하는 실재를 대체하지 못한다. Platon의 이분법적 이데아 개념을 통해서도 현존하는 실재는 참된 세계가 아니며(Platon, 1989), 참된 세계를 구현할 수 없다는 사실을 알 수 있다(정현규, 2009; 서요성, 2010). 가상현실은 실재

를 대체가 가능한 것처럼 인간을 유혹할 수는 있지만 실재가 될 수는 없는 것이다. 그것은 단지 하나님께서 창조하신 세계를 모방한 기만적 세계에 불과하다. 따라서 가상 현실이라는 공간에서 구현되는 모든 이미지는 창조된 세계를 흉내 내는 인간의 도전이고 실재를 혼란 속으로 밀어 넣는 혼합된 환경을 제공하는 결과가 된다. 기술의 혁신은 삶의 양식을 변화시킨다. 그러나 혁신으로 인해 본질적인 가치 곧 세계관을 변화시키는 것을 허용해서는 안 된다. 가상현실에서 구현된 실재와 유사한 형상은 생명이 없는 이미지에 불과한 것이다. 하나님께서는 모든 만물에 생명을 불어넣어 이 세계를 하나님의 형상 이미지로 창조하셨다(창 1:26-28). 창조된 세계를 초월하려는 인간의 욕망과 하나님을 향한 도전으로 가치체계를 허무는 일은 경계해야 한다. 따라서 가상 현실에 대한 기독교상담의 통합적 접근은 유일하고 대체할 수 없는 하나님의 창조 세계가 아니라는 인식에서 출발해야 한다. 하나님께서 창조한 이 세계는 “무질서에서 질서로 바뀌는 반복적인 현상”(배길몽, 2005: 18)으로 나타나고 있으며, 하나님의 통일성 있는 목적으로 질서가 있게 유지되고 있다(Mackay, 2016). 인간은 가상의 이미지를 창조된 실재처럼 완벽하게 구현할 수 없다. 반복 재현이 가능한 이미지에 불과한 가상현실은 하나님의 질서 위에 창조된 세계를 재현한 것이 아니라, 끊임없이 도전하려는 인간의 기술적인 진보라는 결과물로 바벨탑을 쌓는 일과 별반 다르지 않다. 발전하는 과학의 기술은 “문명바벨탑으로 인식할 수 있다”(여한구, 2018: 213). 그것은 인간이 하나님의 창조 행위를 가상의 공간에 재현하려고 도전하는 일이다. 하나님이 창조하신 세계를 기만하고 도전하는 행위로서 가상현실의 모방적 구현은 하나님의 법칙을 따르는 순종의 경계를 넘어서는 위험성을 내포하고 있는 것이다. 그래서 가상현실이라는 기술의 발전에 대한 영적인 조명이 없다면 가상현실의 기술은 결국 인간에게 다른 주인의 역할로(김태진, 권오병, 강주영, 2021) 문제가 될 수 있다. “한 사람이 두 주인을 섬기지 못할 것이니 혹 이를 미워하고 저를 사랑하거나 혹 이를 중히 여기고 저를 경히 여김이라”(마 6:24). 가상현실에 순응하도록 만드는 일은 창조된 세계를 통해 삶을 영위하는 질서와 현실에서 벗어나 점차 환상의 세계로 빠져들게 만드는 부정적인 측면을 가진다(김영한, 2007). 그리고 하나님 중심의 세계관을 부정하여 하나님의 법칙과 가치를 훼손시킨다. 이를 간과하지 말아야 한다.

## 2) 허구의 문제

Marie-Laure Ryan(2003)은 가상현실에 대해 가상(virtual)과 가짜(fake)를 혼동하지 말 것을 지적하였다. 가상은 본질적인 의미에서 실재가 아닌 것으로 인간을 속이려

는 의도에서 가짜다. 가상현실은 거짓된 허구의 세계를 위한 이미지 형상이다. 가상현실은 마치 실재하는 것처럼 인간의 기술력으로 구현한 인위적인 세계이다. 그런데 그것이 실재와 구분되지 않는다면 가상현실은 인간을 혼돈이라는 무질서의 세계로 다시 돌아가게 만드는 일을 하게 된다. 태초에 하나님은 혼돈의 세계에서 질서를 세우시고 무(無)에서 유(有)를 창조하셨다(창 1-2). 실재하는 현실의 세계는 우연한 과정으로 창조된 것이 아니다. 과학은 인과관계를 설명하지 못하는 일에 대해서 우연히 발생한 것으로 받아들이지만, 기독교적인 관점에서 모든 일은 우연히 발생한다고 단언할 수 없다. 왜냐하면 인간이 마음에 계획할지라도 발걸음을 인도하시는 것은 하나님이며, 우연히 제비를 뽑아도 결정을 내린 주체는 하나님이기 때문이다(잠 16:33). 따라서 창조적 질서를 세운 이 세계의 기초를 인정하고 믿고 따르는 기독교상담자라면 창조하신 세계를 통해 활동하시는 하나님의 마음을 계속 관찰해 나가는 일이 필요하다. 그것이 하나님이 주신 삶의 목적을 찾는 길이고, 참된 삶을 살도록 회복하는 과정을 돕는 방법이 된다.

가상현실의 경험을 통해서 이 세상을 창조하고 설계하신 하나님의 목적을 발견하는 일이 가능하지 않다. 왜냐하면 가상현실은 실재처럼 보이나 실재가 아닌 허구의 이미지 형상으로 구현된 인위적인 세계이기 때문이다. 단지 인간의 감각으로 현실적인 실체라고 느낄 뿐 가짜에 불과한 이미지다. 이미지를 통해서 진리에 근접하기 어렵다. 따라서 가상현실은 인간을 진리의 세계로부터 점점 멀어지게 만든다. 김진엽(2005)은 진실을 가리는 그림자에 불과한 가상현실에 현혹되기보다 이성적 추론을 통해 진실을 깨닫는 일의 바람직함을 지적하였다. 진리는 실재를 통해서 발견할 수 있는 것이다. 그리고 인간이 가상현실에서 상호작용을 통해 소통하며 친밀한 관계를 형성하더라도 인간의 깊은 생각과 마음의 이면적인 측면까지 소통할 수는 없다. 즉 가상현실은 인간에게 실제적 관계를 떠나도록 만든다. 그리고 가상현실은 인위적인 객체와 상호작용하는 감각적인 유희를 준다. 또한 주체와 객체 사이의 경계를 허물어 버린다. 그러나 기독교상담은 하나님과의 관계를 통해서 분리된 내담자의 삶을 회복하는 과정에 주력한다. 따라서 가상현실은 현실을 조작하여 이미지화시킨 허구, 허상일 뿐, 본질적으로 정체성을 가진 주체가 될 수는 없다. 거짓과 구분되고 허구가 아닌 실재를 드러내기 위한 가장 좋은 방법은, 하나님 중심적 해석을 통한 접근방법이 곧 해답이 될 것이다. 인간이 하나님의 치유를 경험하기 위해서는 하나님의 빛으로 들어가야 한다(McMinn, 1996). 따라서 기독교상담은 하나님과 진리가 드러나는 상담이 되어야 한다. 진리는 '마치, 만약'처럼 가정하는 것이 아니다. 진리는 현실을 떠난 이미지로 통찰할 수 없

다. 진리는 숨겨지는 것이 아니라, 밝히 드러나는 빛으로 알 수 있는 것이다. 진리는 곧 하나님 말씀이며, 진리의 해석은 그리스도 중심적이어야 한다(박형용, 1997). 가상 현실은 진리가 되지 못하는 가짜, 환상으로 빠지게 만드는 속임수, 모방의 기술적 진보라는 부정적인 측면이 있다. 그것은 창조적인 세계로 대체할 수 없는 허구의 세계를 구현한다는 측면에서 내담자의 삶 속에 하나님의 진리를 발견하지 못하게 만드는 문제점을 가지고 있다.

### 3) 경험과 인식의 문제

가상현실 공간에서 이루어지는 경험과 인식은 사용자에게 실제 발생하는 사건이다. 이때 현재를 살아가며 경험하는 유한한 삶의 자아가 아닌, 가상현실 속에서 실현가능한 제한 없는 자신의 다른 자아를 경험하고 인식하게 된다. 여기서 정체성 문제가 발생할 수 있다. 가상현실에서 이루어지는 모든 행위는 실제적인 영역을 넘어서는 일이다(황상민, 2000). 그리고 자아를 구현하는 것이 인간의 정체성 개념을 더 이상 고전적인 방식으로 이해할 수 없게 만든다. 따라서 가상현실 속에서의 자아는 동일성의 의미로서 정체성이 아니며 이질적이고 다원성의 의미를 가진 유동적인 자아가 된다(이재현, 2001). 즉 가상현실 속에서의 자아는 개별성과 단일성을 가진 정체성이 위협받는다(엄정식, 1998). 그러므로 사이버공간에서의 자아정체성은 발전하는 새로운 시대가 가진 정체성의 위기로 규명할 수 있다.<sup>15)</sup> 기독교상담자는 내담자가 하나님이 창조하신 세계를 경험하고, 하나님과의 관계를 통해서 자신을 발견하고, 자신을 새롭게 인식하는 정체성의 문제를 중요하게 여긴다. 그리고 기독교상담 과정에서 하나님의 존재를 다시 경험하고 하나님에 대한 관계를 재평가하여 재인식하는 과정도 중요하게 다룬다. 만약 가상현실을 기독교상담 과정에 활용한다면 기독교상담자는 내담자에게 ‘무엇을 경험하게 할 것인가? 무엇을 인식하도록 만들 것인가?’에 대해서 더 깊은 고민이 선행되어야 할 것이다. 그리고 내담자가 ‘어떻게 경험하고 인식하는가?’에 대한 문제도 중요한 관점으로 고려해야 한다. 그렇다면 상담 과정에서 특별한 치료 접근방법을 도입하여 그것을 활용하여 돕는 것이 실제로 꼭 필요한 일은 아니다. 게다가 상담자가 새로운 상담의 기법과 기술을 습득하여 그것을 활용하고 상담의 효과를 얻기까지 짧은 시간과 축적된 경험 없이 가능한 일도 아니다. 오히려 상담에서 내담자의 경험과 인식의 문제를 어떻게 변화시켜야 하는지, 내담자가 새로운 삶의 의미를 재해석하여 어떤

15) 현실에서 사회적 관계를 맺지 못하는 사이버 인간에 대해 반사회적이라고 평가하였으며, 사이버 공간에서 자아정체성을 정체성 위기로 규정하였다(Robins, 1995).

결과물을 도출해 낼 수 있는지, 내담자가 상담의 과정과 상담자를 통해 얻는 변화의 가치를 생각한다면, 실재를 벗어난 상담의 도구를 적극적으로 활용할 이유가 없어진다. 그렇다고 편협한 시각으로 자신만의 상담기법만을 고집하여 새로운 상담의 기술이나 기법을 습득하고 훈련하는 일을 게을리해서도 안 된다. 다만 상담자가 상담의 목적이 무엇인지 분명한 기준을 가지고 있다면 상담의 방법과 기술 때문에 위축될 필요는 없다는 말이다.

기독교상담의 인지치료 기법으로 진리요법(TRUTH therapy)은 내담자가 치료과정에서 “인지적 재구성이 되었다면 회복에 밀접하게 접근”(노철우, 전요섭, 2021: 102)한 것으로 보았다. 대체로 내담자가 겪는 문제는 경험과 인식의 전환을 통해 변화가 필요한 문제들이다. 내담자의 고통은 주관적인 경험을 어떻게 인식하고 평가하는지가 원인이 되기도 한다. 어떤 일이나 사건이 발생할 때 ‘어떤 의미를 부여하는가? 어떻게 반응하고 해석하는가?’에 대한 차이는 같은 경험이나 유사한 사건에도 다양한 문제 양상을 나타낸다. 따라서 상담자는 내담자가 현실에서의 참된 삶을 통해 미래로 나아가는 건강한 삶이 유지되도록 돕는 길에서 올바른 실재에 접근하는 일을 우선시해야 한다. 내담자에게는 실재와의 접촉을 통해서 현재의 삶이 변화되는 상담이 더 유익하다. 그래서 하나님의 진리에 다가서는 일이 더욱 필요한 것이다. 왜냐면 진리는 궁극적인 실재를 경험하고 인식하도록 돕기 때문이다. 그리고 인간은 진리에 의존하도록, 삶 속에 진리가 적용되도록 창조되었기 때문이다(Tripp, 2007). 이러한 일에 더 큰 관심을 가진다면 기독교상담자는 기독교적인 입장을 지속적으로 견지하는 태도를 유지하면서 기독교상담을 발전시켜 나갈 수 있을 것이다. Calvin(2015)은 하나님의 지식과 인간의 지식이 연결되어있다고 했다. 성경은 하나님을 아는 지식을 더하여 성장하라고 가르친다(벧후 3:18). 이처럼 인간의 모든 인식의 문제는 하나님을 아는 조건이 먼저 충족되어야 한다. 내담자는 하나님을 아는 지식과 진리와 은혜를 통한 기독교상담의 과정적 경험과 인식의 변화로 성장할 수 있는 것이다. 이것은 곧 하나님 앞에 직면하고 사랑을 간구하는 일이 내담자에게 필요하다는 말이다. 그런데 가상현실은 현실에서의 분리를 추구해 나간다(김수정, 한정혜, 2008). 현실보다 더 현실인 것처럼, 실제보다 더 실재인 것처럼, 인간을 유혹하는 매력으로 분리를 원하고 욕구를 충족시켜 감각적으로 경험하고 인식하도록 만든다. 인간이 현실의 문제와 단절함으로 얻을 수 있는 유익은 세상으로부터 혹은 문제로부터 도피하여 누리는 안심일 것이다. 어떤 문제이든지 어떤 고통을 수반하든지 인간은 자신의 문제를 해결하기 위해서 회피하지 않고 직면하여 이기는 과정을 거쳐야 변화될 수 있다. 하나님 앞에 직면하여 관계를 회복함으로



날마다 성장하는 일에 매진한다면 그 길이 곧 하나님을 향한 회복의 길이요 하나님 나라에 진입할 수 있는 과정이 될 것이다. 이러한 과정을 돕기 위해서 기독교상담자의 역할이 맡겨졌다는 사실을 숙고한다면, 내담자의 경험과 인식의 문제를 하나님의 진리를 경험하고 인식하도록 만드는 일부부터 시작하는 것이 올바른 방향성 위에 정체성을 확립하는 길이 됨을 알 수 있다. 따라서 인간의 모든 경험과 인식의 문제는 하나님의 진리를 통해서 재평가되고 수정되어야 한다. 하나님을 아는 지식을 더하는 길이 경험과 인식의 문제를 해결하고 삶을 통합해 나가는 방법이 된다. 하나님을 알아가기 위해 삶의 목적을 세우는 일이 곧 인간이 존재하는 이유를 바르게 인식하고 경험하는 핵심이 되는 것이다(Packer, 1973; Collins, 1993).

#### 4) 몰입의 문제

가상현실에서 현존감을 높이기 위한 몰입은 현실을 부정하고 도피하게 만들거나 자신의 존재를 가상이라는 인위적 대상에 순응하고 빠지도록 만드는 문제가 나타날 수 있다. 왜냐하면 몰입은 어떤 것에 흠뻑 빠진 상태(Csikszentmihalyi, 1975: 권석만, 2008: 131; Csikszentmihalyi, Abuhamdeh, & Nakamura, 2014)이기 때문이다. 몰입한 상태에서는 몰입한 대상에게 집중하게 되고 마치 대상으로부터 조정당하는 듯 몰입한 순간 통제력을 잃어버린다. 그래서 몰입은 완전히 몰두한 최적의 경험 상태가 되는 것이다(Csikszentmihalyi, 1975). 그것은 의식적인 중재 과정이 없이 순간에서 순간으로 넘어가는 경험이며 육체와 정신이 일치되는 상태이다(Csikszentmihalyi, 2004). 즉 어떤 대상에 대해 고도로 집중한 무아지경의 상태가 되는 것이다. Pine과 Gilmore(1998)은 가상현실에서 “능동적 활동을 통해 특정 대상에 빠져드는 능동적 경험”(최성호, 원중서, 2018: 488)을 몰입으로 보았다. 이은아(2021: 134)는 가상현실에서 몰입형 장비를 통해 체험되는 “지각적 몰입의 상태”를 언급하였다. 이처럼 가상현실의 능동적인 경험으로 지각되는 몰입의 상태는 그것을 경험하는 순간 현재를 이탈한 환경에 자신을 맡기게 된다.

몰입은 그 자체로서 부정적 의미를 담고 있지는 않다. 그러나 몰입이 과몰입 상태로 의식되는 경우로 인해 부정적인 뉘앙스가 가미된 것처럼 느껴진다. 인간이 몰입하여 얻는 수 있는 긍정적인 성과가 있음에도 불구하고, 마치 어떤 대상에 몰입하여 중독의 틈에 걸린 것처럼 판단하는 경향이 있다. 그렇다면 몰입하는 것 그 자체로서의 문제가 아닌 것으로 살펴볼 수 있을 것이다. 즉 몰입하는 대상의 문제로 전환해서 생각해 볼 수 있다는 말이다. 가상현실은 인간이 구현한 허상에 몰입하도록 한다. 몰입의 대상이

조작된 인간의 기술이 되는 것이다. 이 지점에서 기독교상담자는 몰입감을 증폭하려는 가상현실의 문제점과 더 나아가 증강현실, 혼합현실의 의도성에 나타나는 문제점을 좌시하지 말아야 한다. 몰입은 증독으로 발전하게 만드는 영향력을 발휘할 수 있다. 그리고 인간에게 몰입의 대상은 언제나 우상이 될 수 있다. 결국 가상현실에 몰입된다면 인격적인 교류가 감소하여 대인관계를 유지하는 능력도 저하되는 문제가 발생할 것이다(전요섭, 2018). 그래서 가상현실에 몰입하여 치료받는 내담자의 치료 효과가 다른 적절한 대안으로는 전혀 불가능한 일인지, 유일한 대안인지, 다른 대안을 발견할 수 없는지, 깊이 생각하여 판단하는 일이 우선되어야 한다. 기독교상담에서 몰입의 대상은 조작된 대체물이 아니다. 하나님을 향하여 집중하고 하나님께 몰입하게 함으로써 고백과 회개로 이끈다. 그리고 새로운 피조물이 되는 변화로 견인한다.

서요성(2010)은 가상현실에서 몰입이 가상현실을 진짜 속성으로 만든다고 했다. 가상현실에서 몰입하는 사용자의 의식 활동이 마치 가상현실이 진짜인 것처럼 진실로 믿게끔 유도되는 것이다. 왜냐하면 사용자가 몰입하지 않는다면 가상현실은 사용자에게 부자연스러운 가상의 거짓된 이미지로만 경험하는 것이 되고 그 어떤 효과도 얻을 수 없기 때문이다. 가상현실은 점점 더 강한 몰입감을 형성하려 한다(이상욱, 2017). 그것은 몰입함으로 실재감을 느낄 수 있기 때문이다. 그런데 만약 사용자가 몰입의 상태에서 실재와 구분할 수 없는 지경에 이른다면 사용자는 가상현실에 놓인 자신이 실제적 본질이라고 믿는 믿음으로부터 혼란을 경험하게 되고, 현실과 분리되는 병리적인 환경에 처할 수도 있을 것이다. 앞으로 가상현실에서 촉각적인 감각의 영역까지 인간을 만족시키는 기술의 진보가 이루어진다면, 사용자는 가상현실의 환영에 점점 더 몰입함으로써 정체성이 해체될 수도 있다(Robins, 1995). 더 큰 문제는 인위적인 허구의 세계에 몰입하도록 훈련받는 일이 내담자에게 필요한 일인지 적절한 판단이 선행되지 않고 가상현실을 활용할 수 있다는 문제가 있다. 기독교상담에서 내담자는 하나님의 의와 바르게 함으로 훈련받는 것이 필요하다(딤후 3:16). 이것이 근본적인 회복을 돕는 실제적인 방법이고 영적인 삶을 살도록 변화시키는 최선의 길이 된다.

가상은 사실은 그렇지 않으나 마치 ...인 듯한(Heim, 1997) 것을 의미하는데, 가상현실은 '마치 ...인 듯' 착각하고 빠져드는 상태를 목적으로 구현하기에 몰입을 유도하려는 의도를 가지고 점점 더 고도의 기술을 발전시키고 있다. 그 결과로 가상현실에 구축된 환경에 몰입되도록 유도하는 의도성이 내담자에게 현실의 경계를 벗어나 가상현실에 더 치중하게 함으로써 가상세계에 머물도록 만들 수 있다. 그리고 수단으로서 기술을 이용하고 활용하는 목적에서 벗어나 아무렇지도 않게 가상현실이라는 환상에

빠져드는 것을 계속 유지하려는 삶으로 대체하려는 문제점이 발생할 수 있다. 이는 내담자가 가상현실에서의 만족과 평안을 누리고 싶은 욕구가 상승하는 위험성의 문제로 결부된다. 가상현실의 의도성이 내담자의 감각을 둔화시키고 만족을 추구하려는 방향으로 흘러간다면 현실과 분리되며 주체와 객체가 뒤바뀐 삶으로 변모될 것이다. 따라서 가상현실을 활용한 심리치료나 상담이 적절한 대안이 될 수 있는가에 대한 질문과 해답을 먼저 찾아야 한다. 가상현실을 활용하지 않고서는 더 이상 다른 대안을 찾을 수 없다는 결론을 내릴 수 있는지, 그것이 인간이 가진 고통의 문제를 돕기 위한 유일한 방법이 되는지에 대한 고찰이 필요하다. 그리고 기독교 신앙을 대전제로 하는 적절성의 문제가 먼저 검토되고 평가되어야 한다. 왜냐하면 어려운 문제를 만났을 때 그리고 중요한 결정을 내려야 할 때 하나님께서는 인간에게 방향을 제시해주기 때문이다 (Collins, 1993).

#### 5) 가상현실 치료접근 시연 사례에 나타난 문제

2020년 MBC가 방영한 VR휴먼다큐멘터리 '너를 만났다'는 시청자들에게 감동적인 시연으로 화제가 되었으며, ABU상 TV다큐멘터리 부문 대상 수상작으로 시즌2 방송까지 진행되었다.<sup>16)</sup> '너를 만났다'는 가상현실의 체험을 대중 매체를 통해 시청자들에게 직접 보여준 공개된 사례로 볼 수 있다. 그래서 상담자라면 '너를 만났다'를 통해 가상현실의 활용 가능성을 가늠해보는 기회가 되었을 것이다.<sup>17)</sup>

가상현실은 효과라는 측면에서 실제적인 사건이 된다. 가상현실은 실제적으로, 효과적으로 존재한다(이채리, 2004). 가상현실이 제공하는 경험은 실제적인 사건으로서 사용자에게 미해결된 과제를 해결하는 긍정적인 효과를 줄 수 있다. '너를 만났다'는 2016년 7살 나연이를 하늘로 보낸 어머니의 깊은 그리움이라는 감정을 기술이라는 매개체를 통해 해결하고 싶은 과제가 해소되는 과정을 보여준다. 나연이에게 듣고 싶은 말을 듣고, 나연이에게 하고 싶은 것을 해주는 행위가 그려졌다. 그리고 시청자가 어머니의 정서를 따라가도록 감각과 감성을 자극하여 공감을 이끌어 가는 일에도 성공적인 프로그램이 되었다. 여기서 '나도 만나고 싶다. 나

16) 2021년 1월 21일 사랑하는 아내와 다시 만나는 한 남자의 이야기 <로망스>1,2부. 'VR이 사람들의 생각을 바꿀 수 있을까?' 타인의 삶을 체험하는 <용균이를 만났다>

17) 가상현실 치료에 대한 실제적인 시연 사례가 공유되지 않는다는 점에서 본 프로그램은 가상현실 치료를 유추해 볼 수 있는 공개된 유사 사례로 평가해 볼 수 있다. 게다가 시청각 경험의 현장을 관찰자로서 직접 보면서 간접적으로 가상현실에서 심리치료를 가늠해 볼 수 있다는 점에서 상담자에게 주는 유익이 있다. 하지만 프로그램 제작이 심리치료의 전체 과정으로 구성하거나 진행한 것은 아니기에 제한을 두어야 한다.

도 만나야 하겠다.’라는 사고가 가상현실 경험에 대한 아무런 평가도 없이 자연스럽게 수용되고, 무턱대고 그것을 행위로 옮기고 싶은 시청자들의 간절한 소망과 욕구를 자극하지 않았는지 살펴볼 문제다. ‘너를 만났다’에서 보여준 기술과 접촉하는 가상현실의 세계는 아직은 부자연스럽고 어색하게 보인다. 하지만 누구나 한 번쯤 이루지 못한 소망을 채우고 싶은 마음의 욕구를 충분히 자극할만한 일련의 사건이 가상현실을 통해 충족될 수 있음을 획기적으로 보여주고 있다. 특히 사후 세계로 떠난 이가 어떤 삶을 살고 있는지 궁금하고 염려스러운 마음이 인간 내면에 자리 잡고 있기에 더욱 그러하다. 추정하건대 유사 경험자들은 너무나도 행복하게 나연이를 만나고 있는 어머니의 모습을 통해 간접적으로 위로를 얻었을 수도 있다. 그런데 위로는 하나님으로부터 받는 것이다. “너희는 위로하라. 내 백성을 위로하라.”(사 51:12) 하나님은 위로하는 자이다(고후 1:3). 고통에 처한 내담자에게는 하나님으로부터 전달받는 근원적인 위로가 필요하다. 가상현실에 구현된 상호작용을 통한 위로는 잠시 안주하여 만족을 주는 일시적인 위로다. 고통을 뚫고 나가는 탈출구로서 부족한 위로다. 다만 가상현실에서의 실제적인 경험은 아쉬움으로 남아 있던 일에 대해서 내담자의 소망을 충족해 주고 미해결된 과제를 해결하는 심리치료의 긍정적인 효과를 발휘했다고 평가할 수 있다.

가상현실의 체험은 주어진 상황에 대한 몰입을 통해서 마치 현재 일어나고 있는 것처럼 감각적인 경험의 효과를 강하게 느끼거나 상승시킬 수 있다. ‘너를 만났다’에서는 어머니의 모습을 바라보며 간접적으로 경험하는 가족의 모습을 함께 그려내고 있는데, 어머니는 가상현실에서 나연이를 직접 만나고 있는 상황에 몰입되고, 이를 지켜보는 가족은 어머니와 나연이의 만남을 따라가면서 점차 상황과 감정이 이입되고 스며든다. 상실을 경험한 가족 모두가 어머니와 나연이의 만남을 지켜보는 가운데 나연이와의 추억과 감정이 각자 다른 방식으로 소환되고 처리되는 경험을 하게 된다. 가상현실이 주는 경험적 현실감은 존재의 부재 상태를 인식하지만 몰입할 수 있도록 접근하기에 어머니의 감정을 처리하고 이를 지켜보는 가족 모두의 감정까지 영향을 미치는 것이다. 즉 심리치료에서 감정을 해소하고 처리하는 과정을 가상현실에서도 허용한다고 볼 수 있다는 의미가 된다. 이처럼 슬픔이라는 감정은 억압하는 것이 아니라 직접 대면하여 표현될 때 회복을 촉진시킬 수 있기에(안경승, 2014) 가상현실에서 따뜻하고 행복했던 그리고 아쉬웠던 기억의 순간을 재생산하여 접촉할 수 없는 대상을 접촉하도록 허용한 이 프로젝트는 나연이 가족 모두에게 필요했던 상실에 대한 감정을 해결하는 기회가 제공된 셈이다. 상실을 경험한 내담자에게는 상실된 상태를 부정하는 것보다

수용하는 과정이 필요하다. 그렇게 되기 위해서 미해결된 감정을 처리하고 떠나보내는 치료과정이 개입되어야 한다.<sup>18)</sup> 이처럼 자살, 사고, 죽음, 이별 등 상실이라는 상태에서 고통을 받는 내담자에게 일상생활을 회복하고 정상적인 기능을 찾아가기까지 돕는 상황이라면, 본 프로젝트에서 보여 준 가상현실을 적용하는 과정은 획기적이고 매력적인 방법으로 다가왔을 것이다.

가상현실의 경험은 상상한 것을 직접 시연해 볼 수 있고, 반복해서 재생할 수 있는 긍정적인 효과가 있다. Alder는 가상 장면을 떠올려 ‘마치 ~인 것처럼’ 해 보도록 하는 상담기법을 제시하였다(강진령, 2010). 이는 미래의 목표를 현재로 가져와 그것을 행하도록 상상하고 시연해 봄으로써 실제 내담자의 행동과 신념을 변화시켜 상담의 목표가 달성되는 효과를 가져온다. 이와 유사하게 가상현실에서도 상상한 것을 가정하여 가공된 환경에서 직접 시연해 볼 수 있는 긍정적인 효과가 있다. 차이가 있다면 가상현실은 과거, 현재, 미래 등 인간이 상상할 수 있고 자유롭게 실현하고 싶은 모든 상황과 장면을 가상의 세계로 옮겨와 이미지로 구현하여 감각적인 자극을 더 충분히 줄 수 있다는 것이다. 하고 싶은 대로 마음껏 자유롭게 표현하고 상호작용 할 수 있게 만든다는 점에서 가상현실은 제한이 없어 보인다. 이처럼 가상의 상황과 장면을 인지적으로 상상해 보는 것과 가상의 상황과 장면을 재현하여 시·청각적으로 경험하는 것을 서로 비교해 본다면, 가상현실의 경험이 감각적인 효과라는 측면에서 인간에게 주는 영향이 더 크리라 추정할 수 있다. 이는 가상현실이 높은 해상도의 이미지로 실재를 구현하고, 현실감으로 몰입을 증폭시키기 위해 전문적인 기술이 뒷받침되기 때문이다. Alder는 가상적 상황을 자신의 바람직한 모습으로 상상하고 시행하도록 하여(김춘경, 이수연, 이운주 외, 2017) 내담자에게 반복적인 연습과 훈련으로 현실의 상황에서 변화되도록 돕는다. 가상현실에서도 유사하게 반복 재생으로 훈련하여 내담자를 도울 수 있다. 그러나 가상현실은 치료과정의 매회기마다 적용하여 치료하기가 어려운 문제도 있다. 그것은 심리치료를 위한 가상현실의 구현이 단지 기술만 필요한 것이 아니라 치료를 위해서 사전 탐색한 내담자의 정보, 사진, 일화, 이야기, 문제의 진단 등 다른 구성 요소들이 가상현실 속에 함께 포함해야 하기 때문이다. 즉 치료자의 의도된 구성 요소를 가미할 필요가 있다는 말이다. 그렇다면 아마도 준비하는 과정에서 더 많은 시간과 노력이 필요할 것이다. 따라서 치료의 목표를 달성하기 위해서 가상현실을 구성할 때 치료 요소들을 포함하는 일련의 작업이 가미된다. 그러므로 가상현실 자체만으로 상담이나 치료의 목표를 달성하는 일은 어려운 일이다. 가상현실은 구현하는 기술

18) Kübler-Ross(2018)는 부정, 분노, 타협, 우울, 수용으로 표현되는 원리를 제시하였다.

도 중요하지만, 가상현실 속에서 반응하는 객체가 사용자를 치료할 수 있는 의도된 구성요소를 포함하여 함께 작동되는 것이 더 중요하다. 이는 가상현실의 실재감이 객관적인 요소로서 기술과 관련된다면, 실재감을 경험하는 사용자의 내부적 요소는 사용자에게 제공된 자극과 접촉하는 심리적인 반응 양상으로(이형래, 구정훈, 김소영 외, 2006) 영향을 받기에 그렇다. 그래서 치료자가 의도하는 치료적 요소를 기술에 포함하여 만드는 일련의 노력과 수고가 더 필요한 것이다. 그렇다면 가상현실 자체로만 치료가 가능한 일은 아니게 된다. 따라서 가상현실을 활용한 심리치료를 계획할 때 반복 재생하여 훈련을 할 수 있는 긍정적인 요소만큼 치료자의 수고가 더 필요하다는 점에서 아직은 적극적으로 활용하기에 한계가 있음을 알 수 있다.

대체로 사이버공간은 통제적인 구조로 자리 잡기가 어렵다(복음과 상황 편집부, 1996). 왜냐하면 사이버공간 안에서는 익명성으로 인한 자유방임적 삶의 방식이 허용되기 때문이다. 그런데 가상현실의 자유롭고 통제받지 못하는 환경의 반복적인 경험은 가상현실 속에 머물고 싶은 내담자의 욕구를 더 자극하고 강화될 수 있는 문제점이 있다. 만약 어머니가 나연이와의 만남을 계속 유지하고 싶어 한다면 어떤 문제가 발생할 것인가? 아마도 상실된 존재의 부재를 부정하고 떠나보내지 못한 채 슬픔과 아픔이라는 감정에 얽매는 삶의 상태가 계속 이어질 것이다. 그리고 부정하고 싶은 사건이 발생 한 시점에 시간을 멈춰 고통이 머무르는 상황에 계속 놓이게 될 것이다. 상담은 내담자가 문제에서 벗어날 수 있도록 과거를 탐색하거나 적절한 수준에서 과거에 머물러 있도록 허용할 수 있다. 그러나 과거 어느 시점에 계속 머물러 살도록 허용하지는 않는다. 만약 가상현실에서 이루어진 나연이와의 만남을 벗어날 수 없는, 벗어나기 싫은, 현실을 부정하고 가상현실에 매이도록 만드는 환경을 제공하는 꼴이 된다면 가상현실은 오히려 내담자에게 나쁜 영향을 주는 셈이다. 따라서 가상현실을 활용한 치료 경험을 반복적으로 시행하거나 계속 유지하는 것, 그 자체가 부정적인 측면을 초래할 수 있다. 즉 가상현실이라는 상황에 머물도록 내담자가 강화된다면 오히려 심리치료의 부정적인 요소가 첨가되는 일이지 지양해야 할 지점이다. 상담자는 내담자가 과거로부터 현실의 삶으로 돌아오는 시간을 지연시킬 이유가 전혀 없는 것이다.

가상현실은 존재 방식을 파괴하는 문제점이 있다. ‘너를 만났다’에서는 나연이의 존재를 소환해 온다. 삶과 죽음의 경계에 대한 침범을 시도한 일이다. 인간의 죽음은 자연현상이고 죽음으로 인해 세상에서 분리되는 것 역시 당연한 이치이다. 기독교적인 관점에서 죽음은 “인간을 전인으로 보나, 죽음에 의한 일시적 분리를 말하며, 영이 전인을 대신하는 존재 상태는 잠정적이고 일시적이며 불완전”(유해무, 1997: 602)한 것

으로 이해하고 있다. “현상학적 의미에서 죽음은 인간의 육체적 변화와 생명의 기능이 종식되면서 삶의 활동이 끝나는 것을 의미”(강경미, 2009: 71)한다. 그런데 가상현실에서 소환된 나연이는 죽음의 경계를 넘어서 온다. 그리고 실제적 삶의 경계도 벗어난 가상의 공간에서 어머니와 공존하며 대면한다. 마치 인간이 만든 가상의 공간 안에서 존재 방식이 다른 두 실체가 함께 공존이 가능한 것처럼 상호작용하도록 허용하고 있다. 만약 증강현실로 나연이를 소환해 온다면 혼합현실 속에 나연이의 존재는 함께 머물러 사는 것처럼 더 가깝게 인식하고 친밀하게 느낄 수도 있을 것이다. 그런데 죽은 자들이 언제나 함께 머물러 있는 존재로서 남게 되고 만날 수 있는 현실이 주어지는 세상이라면 생명의 종식으로 끝나버린 죽음의 세계를 말할 수 없게 된다. 인간의 죽음은 “존재방식의 전환”이다(유해무, 1997: 597). 가상현실에서 이미지로 구현한 나연이의 실체는 분명히 인위적인 기술적 조작임에도 불구하고, 마치 그 조작이 나연이의 존재로 인식해 버리는 상황으로 몰고 간다면, 유한한 인간의 죽음에 대한 분리를 말하기도 어려워질 것이다. 그리고 미신을 추종하는 이들의 접신과 같은 방법으로 죽은 자의 영혼을 불러오는 행위와 별반 차이가 없게 될 것이다. 기독교상담에서 죽음에 대한 태도는 두려워하지 않으면서도(빌 1:21) 삶의 충실한 태도를 이 세상에 공존시키는 것이고(빌 1:24-25), 삶의 가치와 의미를 발견하여, 소망을 가지는 새로운 삶의 양식으로 확립되어야 한다. 죽은 자를 소환하여 산 자를 위로하는 것은 마땅하지 않다. 산 자의 아쉬움을 달래고, 산 자의 소망을 충족하며, 산 자의 죄책감을 상쇄시키기 위한 일이라면 더욱 그렇다. 산 자는 하나님과의 사귀를 통해 존재 양식을 계속 확인하는 과정과 성숙한 삶으로 성장하는 일이 필요하다. 왜냐하면 하나님과의 친밀한 사귀의 결여는 인간에게 고통을 발생시키는 원인이 되기 때문이다(Meier, Minirth, Wichern, & Ratcliff, 1991). 산자의 삶의 목표는 죽음에서 부활한 예수그리스도와 연합함으로 영원한 생명에 이르는 회복이 되어야 한다.

가상현실을 상담에 적용한다면 가상현실 세계를 구현할 수 있는 전문가의 도움이 필요하거나 자신이 전문가가 되어야 하는 문제점이 있다. 말하자면 가상현실을 상담에 적용할 때 상담자가 자신의 기술적 역량이 있더라도 매회기 치료과정에서 기술적인 전문가를 참여시키거나 도움을 받아야 하는 문제, 기술적 비용이 치료비용과 함께 발생하는 문제, 가상현실을 체험할 때 사이버 멀미와 같이 사용자가 느끼는 부작용의 문제, 감각자극의 둔화 문제, 세계관이나 가치의 문제, 윤리의 문제 등 한계가 있다. '너를 만났다' 프로젝트를 제작하는 과정은 기술적인 전문가의 도움과 여러 전문 인력의 수고가 함께 협업한 결과물일 것이다. 가상현실을 활용하고 기대에 부응하려면 준비된

시스템과 비용이 필요하다. 가상현실은 전문적인 기술의 구축을 기반으로 하기에 가상현실을 활용한다면 상담자의 역량 문제도 대두될 것이다. 그것이 아니라면 더 낫은 기술의 발전으로 상담자의 수고를 덜어 줄 상황을 기다려야 한다. 만약 상담자로서 자신의 역량을 진일보하기 위해 가상현실에 대하여 기술적인 제반 사항을 이해하고 사용하는 일에 여러 가지 노력과 시도를 했으나 시도하지 아니함보다 못한 과정과 결과를 가져온다면, 자신이 가진 상담 방법과 원리에 더 집중하는 것이 지혜로울 수 있다. 이는 상담 방법론에 비중을 두어 현재 자신의 상담에 위축될 필요가 없다는 의미이다. 문제의 본질을 꿰뚫어 보는 상담자의 역량이면 충분할 것이다. 발전하는 사회에 새롭게 출현하는 모든 심리치료 접근방법이 더 좋다는 보장이 없고, 새로운 방법을 통해 내담자를 더 효과적으로 돕는다는 것도 담보하지 않는다. 상담자로서 개인의 역량을 키우는 일에 힘쓰는 것은 당연한 이치지만 그렇다고 기준 없이 맹목적으로 따라가면서 시간을 허비하는 일에 힘쓰는 것도 바람직하지 않다. 오히려 자신이 이미 가지고 있는 상담의 방법과 상담 기술의 역량을 높이고 훈련받는 일에 집중하는 것이 더 적절할 것이다. 향후 가상현실 전문 상담사라는 자격 과정이 생길지도 모를 일이다. 그렇게 세상이 바뀔지라도 “모든 진리는 하나님의 진리”이다(Collins, 1992: 32). 모든 현상은 하나님의 진리로 평가해야 함을 기억한다면, 기독교상담자로서 자신의 몫을 순리대로 감당하는 것이 바람직하리라 여겨진다. 그래서 기독교상담에서 가상현실을 활용하고 도입하는 문제는 시급히 도입할 과제는 아니라고 판단하는 바이다. 오히려 기독교상담자가 되려고 결심한 최초의 동기를 상기시켜, 그 동기가 성취되도록 더욱 초점을 모아 가는 것이 지혜로운 일이 될 수 있다. 그러나 현실은 그것을 허용하는 일에 분주함을 나타낼 것이다.

가상현실은 통제받지 못하는 인터넷 환경으로 인해 윤리적인 문제가 발생할 수 있다. '너를 만났다'에 참여한 이들은 윤리적 기준에 의해 사전 동의가 되었을 것이나 프로그램이 대중 매체를 타고 공개되었고 YouTube를 통해 급속히 전파되었다는 점에서 일상적인 삶의 기능을 되찾고 유지하기까지 나름의 어려운 현실이 있었을 것으로 예측된다. 프로그램이 대상까지 받았다는 소식에 다시 한번 더 나연이 가족이 거론되고 개인 블로그 방문자의 수가 급증했다는 뉴스는 다소 불편한 환경이 재현되었을 수도 있어 보인다.<sup>19)</sup> 만약 대중으로부터 잊혀진 삶을 살고 싶은 마음이라면 인터넷상에 남아 있는 방대한 정보로 인해 심리적 부담이 될 수도 있다. 선택은 개인의 몫이라 할 지라도 선택 후 나타나는 상황은 개인이 감당하기 어려운 고통을 주는 경우가 있다.

19) 상담윤리에 의한 추정이다.



이처럼 인터넷 환경을 통해서 이루어지는 모든 활동은 의도하지 않게 부정적인 영향을 미치기도 한다.<sup>20)</sup> 인터넷상 구현되는 가상현실 환경에서도 사이버 폭력을 경험할 수 있다.<sup>21)</sup> 구현된 가상현실의 데이터는 저장할 수 있고 분석할 수 있으며(이형래, 구정훈, 김소영 외, 2006), 재생산하여 전파할 수 있기에 그러하다. 그래서 법과 윤리라는 테두리를 벗어나 심각한 문제가 발생할 위험이 있음을 알아야 한다. 따라서 인터넷이나 플랫폼 산업을 기반으로 하는 기술을 활용하기 전에 사이버 윤리를 먼저 정립하고 준수하는 일이 필요하다. 사이버 윤리가 중요하다는 인식과 달리 무차별적인 사이버 테러가 발생하기도 한다. 그것은 개인에게 심각한 결과를 초래하기 때문에, 가상의 공간에서 이루어지는 많은 활동에 대하여 구체적이고 분명한 윤리적 기준이 제도화되어야 한다. 그리고 개인의 가치를 훼손하지 않고 위험의 요소를 사전에 파악하고 예방하여 조심스럽게 접근하는 태도가 필요하다. 사용자를 포함하여 모든 대상이 피해자가 될 수 있기에 기술의 발전을 도모하는 일에 앞서 인간존재에 대한 존엄성이 강조되고 선명한 기준을 세워 모두가 함께 지켜야 한다. “오직 정의를 물같이, 공의를 마르지 않는 강같이”(암 5:24) 여기에 분명하고 선명한 기준은 하나님의 정의가 세상에 흘러가도록 실천하는 일이다.

#### 4. 가상현실 치료접근을 활용하기 이전에 필요한 논의

가상현실 치료접근 방법을 기독교상담에서 활용하려는 노력을 하기 이전에 필요한 논의가 있다. 첫째 경계를 설정해야 한다. “이상과 현실 사이에는 언제나 괴리가 있기 때문이다.”(김영균, 2010: 360). 혁신적인 기술의 개발을 실현해가는 인간은 더 좋은 더 발전된 세상이라는 이유를 추구하는 목적으로 이상을 실현해 나아가고 있으나 현실은 정반대를 향하기도 한다. 이제 현실에 존재하는 모든 대상과의 구별이 모호해지고 그 경계를 넘어서는 가상현실이 현존하는 실재를 대체하려는 욕망까지 드러낸다면, 마치 ‘내가 나비인지 나비가 나인지’,<sup>22)</sup> ‘매트릭스(Matrix)’<sup>23)</sup> 세상에 있는 인간처럼 점점

20) 개인정보 보호의 문제, 사이버 폭력 문제, 사이버 성범죄 등

21) 가상현실 경험이 현실로 돌아왔을 때, 현실에서도 문제가 발생할 수 있다. 음성원 기자의 보도에 따르면 여성이 가상현실을 구현하는 게임을 체험하며 엄청난 몰입감으로 전율과 희열을 느꼈다고 한다. 그런데 함께 게임을 한 남성이 가상현실에서 가슴을 만지는 행위가 있었고, 이 여성은 실제 성추행의 경험과 차이가 없는 수치심을 동일하게 느꼈다고 한다(음성원 한겨레신문, 2016).

22) 가상현실의 모습을 상징적으로 보여준다(이연도, 2018).

23) 매트릭스 속 가상현실 세계와 매트릭스 밖 현실세계를 다루고 있는 1999년 개봉된 영화다.

더 본질적인 실체와 구분은 흐려지고 현실과 괴리가 발생할 것이다. 따라서 내담자가 현실과 가상이라는 경계에서 혼란을 경험하지 않도록, 현실 속에 존재하는 삶의 경계를 분명히 경험하고 인식할 수 있도록, 경계를 설정하는 구체적인 방법에 대한 논의가 필요하다.

둘째, 하나님이 창조하신 실재적 세계와 진리가 강조되어야 한다. 이를 위해서 기술이나 이론이 전제하는 가설과 세계관에 대해 신중하게 검토하는 일이 필요하다(Jones & Butman, 1991). 가상현실은 실재를 현실감 있게 구현할 수 있으나 현실도 실재도 아니다. 이러한 이유로 인해 내담자가 가상현실에 빠지지 않도록 실재가 강조되는 상담이 적용되어야 한다. 실재는 진리를 드러내는 것이다. 창조의 세계를 알고 하나님의 진리를 믿는 '나'라는 존재가 하나님의 질서를 통한 내적 일치를 정립할 때 궁극적인 실재를 만나고 경험하는 일이 된다. 실재적 세계를 인위적으로 재현하고, 그것을 체험하여 문제를 해결하려는 인간의 계획은 그럴듯하게 이미지화된 허상에 매료되어 감각적인 유희에 자신의 정체성을 빼앗기게 된다. 시대적 흐름과 변화를 무시할 수 없는 상황에서 가상현실을 기독교상담의 상담기법으로 흡수할 것인가, 임시로 차용할 것인가, 배제할 것인가, 선택하고 결정할 이 지점에서 하나님의 진리가 강조되는 것은 마땅한 일이다. 여기서 기독교세계관은 중요한 기준이 될 것이다. 모든 신기술은 기독교세계관으로 분석되어야 한다(장수영, 2021). 가상현실이 주는 효과적 측면에서 실재성을 강조하는 문제와 가상현실의 존재 방식으로서 가상 실재를 인정하는 문제에 대한 기독교적인 논의는 기독교세계관과 충돌하는 중요한 문제이다. 앞으로 기술이 진일보하는 만큼 기독교세계관으로 계속 분석하고 연구하여 가상현실을 적용할 수 있는 범위와 기준을 세워나가는 논의가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 가상현실을 적용할 때 기독교상담의 윤리로 통제하는 방법을 구체적으로 마련하는 논의가 필요하다. 초연결성의 특성을 가지는 사이버공간에서 발생하는 모든 일의 부작용에 대해서 통제 수단이 필요하다. 사이버공간에서 새로운 범죄 유형이 발생해도 이를 규제할 수 있는 제도적 근거가 없어 피해를 경험하는 일이 있다. 도덕적 규칙이 있어도 모두가 준수하지 못하고 사이버 윤리가 있어도 실제 사이버공간에서 이루어지는 모든 개인의 자유로운 활동을 책임지도록 요구하지 못하기에 심각한 문제를 예방하지 못한다. 따라서 가상현실을 구현하는 자나 사용하는 자 모두에게 사이버공간에서 준수해야 하는 합의된 윤리적인 기준이 필요하다. 이를 위해 기독교상담의 윤리적인 관점에서 구체적으로 제정되고 제시되어야 하며 제도화할 수 있도록 노력해야 하겠다. 그것이 선행되어야 가상현실을 활용하는 것에 대한 기독교상담의 통합적 기초를 마련

하는 출발점이 될 것이다.

넷째, 가상현실을 활용하여 기독교상담을 한다면 전체 상담 과정의 구체적인 세부 사항들에 대한 사전 준비가 필요하다. 그리고 가상현실을 어떤 과정으로 어떻게 다룰 것인지에 대한 기독교상담적 관점에서 논의가 있어야 한다. 회기마다 가상현실을 활용할 것인지, 내담자의 어떤 문제에 적용할 것인지, 가상현실을 통해 내담자에게 경험하게 할 환경은 무엇인지, 내담자가 가상현실의 환경을 통해서 변화할 수 있는 상담의 목표는 무엇인지 등 상담의 계획부터 실제 상담에 이르기까지 통합적인 상담의 구조를 잘 세울 수 있도록 사전에 논의가 필요하다. 여기에는 많은 시간과 비용이 발생한다. 기존의 상담 도구들을 가상현실에 구현하는 것만으로는 기독교상담의 통합과정으로 보기에 부족하다. 가상현실에 구현하는 모든 것은 기술적인 부분을 사용하는 것이지만 기술로만 상담을 할 수 있는 것은 아니기에, 실제 가상현실을 활용하고 통합하여 기독교상담을 하기 위해서는 기독교상담자가 모든 과정을 기획, 개발, 구현할 수 있도록 사전에 계획하고 준비해야 한다.<sup>24)</sup>

### III. 닫는 글

최근 “미국 10대들이 가장 많은 시간을 보내는 플랫폼을 조사한 결과, 메타버스 기반 모바일 게임 로블록스가 유튜브를 제치고 1위를 차지했다. 10대들 사이에서는 이미 메타버스를 기반으로 하는 서비스가 폭발적인 인기를 끌고 있다”(CCTV뉴스, 2021). 이는 사이버공간에서의 관계적 소통 방식에 더욱 친밀해지는 세대가 유희적 놀이로서 사이버공간에서의 활동을 거부감 없이 자연스럽게 소비하는 형태로 나타나기 때문이다. 기술의 혁신과 맞물려 새로운 패러다임을 자연스럽게 수용하는 세대는 언제나 항상 출현하기 마련이다.<sup>25)</sup> 그들에게 사이버공간에서 일어나는 모든 일은 가짜나

24) 예를 들어 ZEPETO build it을 통해 가상현실 공간에서 장소로서 상담센터를 구축한다면 상담자가 직접 구축하더라도 상당한 시간이 소요된다(프로그램 설치 및 제작 방법 숙지, 센터 구조 및 디자인 설계 등). 전문업체를 통해 구축한다면 시간과 노력은 단축되겠지만 발생하는 비용이 크다. 그리고 상담을 위한 상담의 도구와 제반 사항을 준비하는 일도 상담자가 주도적으로 기획하여 개발하는 노력이 필요하다. 기술적인 전문가에게 일임하여 맡길 수 있는 부분이 있더라도 결국 상담자 자신의 계획을 기술적으로 실행하는 업무로서 결과물일 것이다. 따라서 가상현실 안에서 상담을 진행하는 과정이 단지 가상현실을 경험하는 정도로 실현된다면, 그것을 통합 적용한 기독교상담이라고 단언하기에는 부족한 상태로 볼 수 있다.

25) 디지털을 자연스럽게 수용한 세대는 인터넷이 없는 세상을 경험하지 못했다. 디지털 세상을 습득하며 성장한 세대가 아니다. 디지털 세상은 그냥 존재하는 환경으로 여긴다.

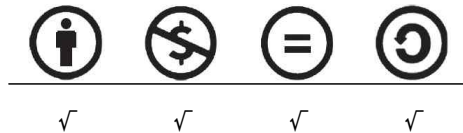
환상이 아닌 현실 공간으로서 이미 기능적으로 수용되고 있다. 그리고 가상현실이 단순히 모방의 공간이 아닌, 의식이 존재하는 실재적 공간으로서(홍경자, 2006) 이해되고 있으며 현실의 삶으로 자연스럽게 스며들고 있다. 만약 새로운 세대에게 무엇을 가르치고 전달할 것인지에 주력한다면 새로운 세대라는 대상자를 위한 사고라기보다는, 여전히 주도권을 선점한 현세대가 가진 의도와 방향성으로 그들을 이끌고 나가려는 고집스러운 태도만 전달하게 될 것이다. 이제는 새로운 세대가 어떻게 경험하고 어떻게 배우며 인식하는지에 초점을 두어야 할 때이다.

상담자가 가진 방식으로 새로운 세대의 문제를 통찰하기에는 한계가 있다. 그들의 경험과 인식의 과정을 상담자가 경험해 온 방식으로만 설명하고 전달하여 표현한다면 세대가 가진 특성에 대한 공감이 부족한 상담자의 현실을 반영하게 될 것이다. 그들이 느끼고 경험하는 세계 곧 가상현실에 대한 이해가 필요한 시기이다. 이미 가상의 세계에서 자신의 아바타를 통해 사회적 활동에 직접 참여하고, 부와 가치를 창출하여 상호 교류까지 확장하는 시대를 사는 그들의 문제를 파악하고 이해해야 한다. 만약 그들이 경험하고 습득하는 새로운 방식과 시대적 흐름을 감지해 내지 못한다면, 상담은 그들과 동떨어진 피상적인 상담에 머무를 수밖에 없을 것이다. 따라서 앞으로 패러다임이 바뀌는 시대적 흐름을 감지해 내고 새롭게 출현하는 상담 방법의 적용을 고려하기 위해서 각각도의 노력으로 준비하고 대비해야 할 것이다. 이러한 시대적 상황과 사회적 문제를 간파하지 않은 채 상담자가 좌시하는 태도만 보인다면 옳지 않다. 여기서 중요한 것은 패러다임을 바꾸는 급진적 변화는 하나님에 의해 주관되어야 함을 기억해야 한다는 것이다(Wilson, 2000; 이현주, 2018에서 재인용). 그러므로 가상현실에 대한 기독교상담자의 관점은 흔들림 없이 유지되어야 한다. 앞으로 기술의 진보에 체념하지 않는 수용을 위해서 분명하고 선명한 기준을 찾는 일에 더 논의되어야 하겠다. 그리고 과학기술의 발전과 사회현상의 변화에 따른 새로운 치료접근 방법을 활용하고 적용하는 가교의 역할로서 기독교상담자의 몫은 기독교상담 관점에서 연구를 계속 개선해 나가는 것이다.

본 연구는 가상현실을 활용하기에 앞서서 고려해보아야 할 여러 가지 문제점들에 대해서 제시하였다. 향후 기대하는 바, 신학적인 관점에서 깊이 있는 고찰과 함께 통합적인 관점에서 긍정적으로 적용할 수 있는 기독교상담의 실제적 연구가 있어야 할 것이다. 그리고 가상현실을 적용한 기독교상담 사례가 발표되는 연구의 영역으로 확장되어야 할 것이다. 또한 현상을 맹목적으로 쫓아가지 않기 위해서 사회를 연구하고 그 관계를 진리로 분별하는 연구가 계속 이어져야 하겠다. 기독교상담학을 연구하는 이들

을 통해서 가상현실에 대한 다양한 연구가 이루어진다면 후속세대들에게 혼란 없이 통합할 수 있는 분명한 기준을 세워가는 일에 도움이 될 것이다. 그리고 앞으로 기독교상담을 실증하는 연구가 계속 확대되려면 기독교상담자 자신의 방법과 기술에 치우쳐 현상을 바라보는 것이 아니라, 하나님의 선명한 기준을 전제로 보편 타당화 할 수 있는 상담의 방법과 기술이 계속 연구되고 개발되어 전수 되어야 할 것이다.

- 논문 투고일: 2022년 05월 30일
- 논문 수정일: 2022년 06월 30일
- 게재 확정일: 2022년 07월 11일



## 【참고문헌】

- 강경미 (2009). 안락사의 생명윤리학적 문제에 대한 기독교적 고찰. **복음과 상담**, 12, 69-92. <http://dx.doi.org/10.17841/jocag.2009.12..69>
- 강진령 (2021). **상담과 심리치료 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 계보경, 김영수 (2008). 증강현실 기반 학습에서 매체특성, 현존감, 학습몰입, 학습효과의 관계 규명. **교육공학연구**, 24(4), 193-224. <http://dx.doi.org/10.17232/KSET.24.4.193>
- 구정훈, 장동표, 신민보, 조향준, 안희범, 조백환, 김인영, 김선일 (2000). 대인공포증의 치료를 위한 가상연설 시뮬레이터의 실험적 제작. **의공학회지**, 21(6), 615-621.
- 권석만 (2008). **긍정 심리학(행복의 과학적 탐구)**. 서울: 학지사.
- 김경훈 (2005). 가상현실에서 햅틱을 활용한 실시간 인터랙티브 비주얼 시뮬레이션 고찰. **한국디자인포럼**, 11(11), 9-19.
- 김미리혜 (2011). 건강심리학 장면에서 가상현실과 증강현실의 활용. **한국심리학회지: 건강**, 16(4), 643-656. <http://dx.doi.org/10.17315/kjhp.2011.16.4.001>
- 김민정, 이승진 (2010). 가상현실 공간의 재매개에 관한 연구: <썸머 워즈>를 중심으로. **애니메이션연구**, 6(2), 24-37.
- 김민지, 최신우, 문선영, 박해인 외 (2020). 가상현실기법을 활용한 정신건강교육 및 기술훈련 프로그램의 우울증상 회복 및 자살위험성 감소 효과. **신경정신의학**, 59(1), 51-60. <http://dx.doi.org/10.4306/jknpa.2020.59.1.51>
- 김성희, 이현우, 류원, 김광신 (2014). 스마트공간과 메타버스 전시안내 기술개발 동향. **한국전자통신연구원**, 29(3), 66-73.
- 김수아 (2017). 가상현실 치료 연구 동향 고찰. **선문대학교 통합의학대학원 석사학위논문**.
- 김수연, 이숙희, 이현진, 이장한 (2006). 아동의 사회성 증진을 위한 가상현실 프로그램 개발 연구. **한국자료분석학회**, 8(5), 199-2016.
- 김수정, 한정혜 (2008). 자기노출 심리를 이용한 유비쿼터스 로봇 콘텐츠의 효과. **정보교육학회논문지**, 12(1), 57-63.
- 김영균 (2010). 플라톤의 철인정치론. **동서철학연구**, 58, 341-360. <http://dx.doi.org/10.15841/kspew..58.201012.341>

- 김영숙 (2020). 1인 가구원의 정신건강증진을 위한 가상현실 기반 상담 및 가상동반자 프로그램 효과성 연구. **인문사회**21, 11(5), 849-862.
- 김영환 (2007). **사이버문화와 기독교문화전략**. 서울: 예영커뮤니케이션.
- 김영환 (2007). **21C 사이버, 생명문화와 개혁신앙**. 서울: 예영커뮤니케이션.
- 김옥랑, 이종상 (2013). 다중적 가능세계를 구현하는 조형공간에 대한 연구. **기초조형학연구**, 14(1), 333-343.
- 김진엽 (2005). 가상현실 예술에 대한 미학적 비평. **한국미학예술학회지**, 22, 105-123.
- 김춘경, 이수연, 이윤주, 정종진, 최용용 (2017). **상담의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 김태진, 권오병, 강주영 (2021). 메타버스와 기독교 세계관: 성경적 기업의 메타버스 서비스 개발을 위한 전략적 요인 분석. **신앙과 학문**, 26(4), 137-172. <http://doi.org/10.30806/fs.26.4.202112.137>
- 김현석 (2001). 가상현실의 패러다임 변화. **대한기계학회지** 41(10), 47-51.
- 김현아 (2017). 가상현실을 통한 박물관 전시공간의 확장 가능성과 아웃리치 프로그램에서의 효용성. **예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지**, 7(5), 83-92. <http://dx.doi.org/10.14257/ajmahs.2017.05.26>
- 노철우 전요섭 (2021). 종교중독에 대한 기독교상담적 이해와 인지행동치료적 응용 방안. **복음과 상담**. 29(2), 81-107. <http://dx.doi.org/10.17841/jocag.2021.29.2.81>
- 류철균, 안보라 (2009). 어린이용 가상세계의 교육적 특성. **한국콘텐츠학회논문지**, 9(1), 177-186. <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2009.9.1.177>
- 박기임, 방성철, 박광서 (2020). 밀레니얼 세대를 활용한 한-아세안 무역 확대방안. **한국무역상무학회**. 87, 167-188. <http://dx.doi.org/10.35980/KRICAL.2020.08.87.167>
- 박정희 (2007). 가상전시공간의 효율적 이용연구. **한국디자인포럼**, 15(15), 257-266.
- 박진현 (2008). 가상세계에서 아바타 일체감과 충성도 및 아바타 아이템 구매행위와의 관계 연구. 연세대학교 경영대학원 박사학위논문.
- 박찬익 (2005). Web Contents를 위한 가상현실 구현에 관한 연구. **한국디자인포럼**, 11(11), 255-267.
- 박형용 (1997). **성경해석의 원리**. 서울: 도서출판엠마오.
- 방은별, 김미리혜, 김정호, 김제중 (2019). 점진적 가상현실 노출치료가 여대생의 발표

- 불안 및 자기초점적 주의에 미치는 효과. **한국심리학회지: 건강**, 24(2), 293-309. <http://dx.doi.org/10.17315/kjhp.2019.24.2.001>
- 배길몽 (2017). **과학의 재발견**. 고양: 프리월.
- 복음과 상황 편집부 (1996). 사이버스페이스의 현주소. **복음과 상황**, 1996년 3월호.
- 서요성 (2010). 가상현실의 몰입에 대하여. **브레히트와 현대연극**, 36, 337-359.
- 서요성 (2010). 가상현실 원리에 내재하는 관념론적 사유의 비물질적, 매개적 속성. **브레히트와 현대연극**, 23(23), 179-202.
- 손원영, 홍현기 (2010). 모바일 게임을 위한 증강현실에서의 재조명 방법. **한국컴퓨터 게임학회논문지**, 23, 159-164.
- 신경은, 오명화, 정현애, 김희동 (2017). 가상현실 게임이 노인 뇌졸중환자의 우울, 대인관계, 삶의 만족도에 미치는 효과. **재활복지**, 21(4), 101-118. <http://dx.doi.org/10.16884/JRR.2017.21.4.101>
- 신복진, 박형성 (2008). 가상현실에서 디지털 스토리텔링 형태가 학습자의 재미와 이해에 미치는 영향. **정보교육학회논문지**, 12(4), 417-425.
- 신원섭, 이석민 (2009). 가상현실을 이용한 재활운동이 뇌손상 환자의 기능회복에 미치는 효과. **특수교육재활과학연구**, 48(3), 49-65.
- 안경승 (2014). 상실로 인한 슬픔 이해하기. **복음과 상담**, 22(2), 9-40. <http://dx.doi.org/10.17841/jocag.2014.22.2.9>
- 엄정식 (1998). 정보사회와 정체성. **철학연구회**, 춘계학술발표.
- 여명숙 (1997). 사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축. 이화여자대학교 철학과 박사학위논문.
- 여한구 (2018). 4차 산업혁명 시대의 기독교상담. **신학과 실천**, 61, 205-229. <http://dx.doi.org/10.14387/jkspth.2018.61.205>
- 오윤정 (2013). 새로운 U-topia를 향한 가상공간의 E-topia: 카오 페이(Cao Fei). **현대미술학논문집**, 17(10), 53-93.
- 오정준 (2012). 지리학습에서 증강현실 기술의 활용가능성 탐색. **한국지리환경교육학회지**, 20(1), 79-94. <http://dx.doi.org/10.17279/jkagee.2012.20.1.79>
- 유은경 (2007). 증강현실에서 3D디자인 패러다임의 변화: 세라믹 디자인의 3D 시뮬레이션 연구를 중심으로. **한국디자인포럼**, 15, 403-415.
- 유해무 (1997). **개혁교의학: 송영으로서의 신학**. 서울: 크리스찬 다이제스트.
- 윤원배, 한정현, (2017). 가상현실 렌더링 지연시간 보상에 따른 떨림 현상과 떨림 간



- 관련성 연구. **한국컴퓨터그래픽스학회**, 23(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.15701/kcgs.2017.23.1.1>
- 이강욱 (2001). 가상현실에 대한 기독교적 조망. 총신대학교신학대학원 석사학위논문.
- 이관표 (2018). 4차 산업과 의학적 인간 현상: 트랜스휴머니즘과 장기대체물의 문제. **제36차 한국복음주의조직신학회 정기학술집**, 91-104.
- 이동훈, 김주연, 김진주 (2015) 온라인 심리치료의 가능성과 한계에 대한 탐색적 연구. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 27(3), 543-582. <http://dx.doi.org/10.23844/kjcp.2015.08.27.3.543>
- 이병희, 김성렬, 서현두, 유하나 (2009). 뇌성마비아동의 시공간적 보행능력에 미치는 증강 현실기반 운동 프로그램의 임상적 유용성 연구. **특수교육재활과학연구**, 49(4), 211-231.
- 이병희, 유원중, 정진화, (2010). 뇌졸중 환자의 균형 및 보행에 미치는 증강현실 기반 보행 훈련의 임상적 유용성 연구. **특수교육재활과학연구**, 49(3), 219-239.
- 이상욱 (2017). '체화된 인지' 관점으로 본 가상현실 기술의 현재와 미래. **한국문학연구**, 54, 39-54. <http://dx.doi.org/10.20881/skl.2017..54.002>
- 이상화 (2005). 영화게임에 나타난 가상현실표현의 조형성 연구. **한국디자인포럼**, 12, 453-464.
- 이연도 (2016). '나비의 꿈(胡蝶夢)'과 가상현실. **국제중국학연구**, 84, 161-178. <http://dx.doi.org/10.35982/jcs.84.8>
- 이은아 (2021). 가상현실 예술 공간과 관객 몸의 혼종적 분산적 성격에 대한 연구. **한국미학회지**, 87(3), 127-156.
- 이인숙 (2013). 스마트러닝에서 모바일 증강현실의 효과적인 활용 방향성 제안. **한국디자인트렌드학회**, 40, 195-208. <http://dx.doi.org/10.21326/ksdt.2013..40.018>
- 이임복 (2021). **메타버스 이미 시작된 미래**. 서울: 천그루숲.
- 이재현 (2001). **인터넷과 사이버사회**. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이정아, 황수진, 송창순 (2012). 가정-중심 가상현실이 만성뇌졸중환자의 팡 운동기능에 미치는 영향: 실험자 맹검 단일실험연구. **한국산학기술학회논문지**, 13(7), 3023-3029.
- 이지은 (2006). VR의 가상광고에 나타난 그래픽영상 연구: TV 스포츠 방송을 중심으로. **한국디자인포럼**, 13, 341-349.

- 이채리 (2004). **가상현실, 별 만들기**. 서울: 동과서.
- 이현주 (2018). 4차 산업혁명 시대 새로운 선교전략의 필요성. **복음과 선교**, 41, 113-152. <http://dx.doi.org/10.20326/KEMS.41.1.113>
- 이현진 (2005). VR-tangible interaction을 활용한 산업화 콘텐츠 개발과 발달장애 치료 프로그램 개발에의 적용 사례 연구. **한국콘텐츠학회논문지**, 5(3), 53-61.
- 이형래, 구정훈, 김소영 외 (2006). 가상현실에서 아바타를 통한 정보전달 시 뇌의 활성화와 현존감의 관계. **인지과학**, 17(4), 357-373.
- 장수영 (2021). 메타버스에 대한 성경적 조망. **제38회 기독교학문연구회 연차학술대회**. 146-153.
- 전요섭 (2018). 제4차 산업혁명 시대에 대한 기독교상당적 대응. **신학과 실천**, 61, 175-203. <http://dx.doi.org/10.14387/jkspth.2018.61.175>
- 정문주, 김지수, 유영수, 강형원 (2020). 불안장애에 대한 가상현실치료 국내동향분석. **동의신경정신과학회지**, 31(4), 279-288.
- 정소영 (2019). 증강현실 기반의 박물관 APP 콘텐츠 유형 분석. **한국기조형학회**, 20(2), 385-397. <http://dx.doi.org/10.47294/KSBDA.20.2.28>
- 정연덕 (2008). 가상현실에서의 플랫폼과 이용자에 대한 현실법의 적용: 세컨드 라이프를 중심으로. **정보법학**, 12(1), 81-104.
- 정연승, 송인국 (2017). 유통산업에서 증강현실과 가상현실의 흐름과 확산에 관한 연구: 주요 성공사례를 중심으로. **유통경영학회지**, 20(5), 23-34. <http://dx.doi.org/10.17961/jdmr.20.5.201710.23>
- 정현규 (2009). 은유와 가상현실. **카프카연구**, 22, 269-287.
- 차경렬, 김찬형 (2007). 가상현실 기술의 정신의학적 이용. **생물정신의학**, 14(1), 28-41.
- 최성호, 원중서 (2018). 가상현실 교육에서 디바이스의 영향: 몰입, 사회적 자의식, 학습 동기를 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지**, 18(1), 487-492. <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2018.18.01.487>
- 최수희, 김재진, 박일호 외 (2008). 정신분열병 환자에서 가상현실을 이용한 추론관계 수행 중 활성화된 뇌영역과 현존감과 관계: 기능자기공명영상 연구. **신경정신의학**, 47(3), 239-246.
- 최은영, 서동애 (2008). 가상세계에서 패션 디자인 비즈니스의 특징: 세컨드 라이프(second life)를 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지**, 8(12), 198-206.

- 한혜원 (2008). 메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구. *디지털콘텐츠학회지*, 9(2), 317-323.
- 홍경자 (2006). 매체 문화에서 가상과 현실에 대한 정보해석학적 해명. *철학과 현상학 연구*. *철학과 현상학 연구*, 29, 279-307.
- 홍성태 (1999). *사이버공간, 사이버문화*. 서울: 문화과학사.
- 황돈형 (2012). 대중문화와 복음의 연관성에 대한 신학적 이해: 인간성의 실현을 위하여. *한국조직신학논총*, 12, 299-337. <http://dx.doi.org/10.21650/ksst.32.2201206.299>
- 황상민 (2000). *사이버공간에 또 다른 내가 있다*. 서울: 김영사.
- 황인재, 김석찬, 장은희, 전현진, 천예슬, 박창훈, 김현택 (2012). 가상환경에서 사이버 멀미 경감을 위한 독립적 시각 전경 효과. *한국심리학회지: 인지 및 생물*, 24(3), 251-263. <http://dx.doi.org/10.22172/cogbio.2012.24.3.003>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. <http://dx.doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Book, B. (2004). Moving beyond the game: Social virtual worlds. State of play 2 Conference, 1-13. <http://www.virtualworldsreview.com>
- Burdea G., & Coiffet P. (1994). *Virtual Reality technology*. New York: John Wiley & Sons.
- Burdea, G. C. (1996). *Force and touch feedback for Virtual Reality*. New York: John Wiley & Sons.
- Calvin, J. (2015). *기독교강요*(원광연 역, *Institutes of the Christian religion*). 서울: 크리스찬다이제스트. (원전 1559 출판).
- Chambers-Jones, C. (2012). *Virtual economics and financial crime :Money laundering in cyberspace*. Edward Elgar.
- Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2013). Affordances of augmented reality in Science Learning: Suggestions for Future Research. *Journal of Science Education and Technology*. 22(4), 449-462. <http://dx.doi.org/10.1007/s10956-012-9405-9>
- Chicchi Giglioli, I. A., Pallavicini, F., Pedroli, E., Serino, S., & Riva, G. (2015). Augmented reality: a brand new challenge for the assessment

- and treatment of psychological disorders. *Computational and mathematical methods in medicine*, 2015, 1-12. <http://dx.doi.org/10.1155/2015/862942>
- Collins, G. R. (1992). **심리학과 신학의 통합전망**(이종일 역, *Psychology & Theology prospects for integration*). 서울: 솔로몬. (원전 1981 출판).
- Collins, G. R. (1993). **훌륭한 상담자**(정동섭 역, *How to be a people helper*). 서울: 생명의 말씀사. (원전 1976 출판).
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15(3), 41-63. <http://dx.doi.org/10.1177//002216787501500306>
- Csikszentmihalyi, M. (2004). **몰입**(최인수 역, *Flow: The psychology of optimal experience*). 서울: 한울림. (원전 1990 출판).
- Csikszentmihalyi, M., Abuhamdeh, S., & Nakamura, J. (2014). *Flow*. In: *Flow and the foundations of positive psychology*. Springer, Dordrecht. [https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8\\_15](https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_15)
- Emmelkamp, P. M., Krijn, M., Hulsbosch, A. M., de Vries, S., Schuemie, M. J., & van der Mast, C. A., (2001). Virtual reality treatment versus exposure in vivo: A comparative evaluation in acrophobia. *Behaviour Research and Therapy*, 40(5), 509-516. [http://dx.doi.org/10.1016/S0005-7967\(01\)00023-7](http://dx.doi.org/10.1016/S0005-7967(01)00023-7)
- Forman, E. M., Chapman, J. E., Herbert, J. D., Goetter, E. M., Yuen, E. K., & Moitra, E. (2012). Using session-by-session measurement to compare mechanisms of action for acceptance and commitment therapy and cognitive therapy. *Behavior Therapy*, 43, 341-354.
- García, A. A., Bobadilla, I. G., Figueroa, G. A., Ramírez, M. P., & Román, J. M. (2016). Virtual reality training system for maintenance and operation of high-voltage overhead power lines. *Virtual Reality*, 20, 27-40. <http://dx.doi.org/10.1007/s10055-015-0280-6>
- Gibson, S., & Murta, A. (2000). Interactive rendering with real-world illumination. Eurographics Workshop on Rendering Techniques, 365-376.

- Gibson, W. (2005). **뉴로맨서**(김창규 역, *Neuromancer*), 서울: 황금가지. (원전 1984 출판).
- Hardiess, G., Mallot, H. A., & Meilinger, T. (2015). *Virtual reality and spatial cognition. International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*, 2nd edn., Wright JD (Ed.), 133-137.
- Harris S. R., Kemmerling R. L., & North M. M. (2002). Brief virtual reality therapy for public speaking anxiety. *CyberPsychology & Behavior*, 5(6), 543-550.
- Heim, M. (1997). **가상현실의 철학적 의미**(여명숙 역, *The metaphysics of Virtual Reality*). 서울: 책세상. (원전 1994 출판).
- Helsel, S. K., & Roth, J. P. (1994). **가상현실과 사이버스페이스**(노용덕 역, *Virtual Reality: Theory, practice and promise*). 서울: 세종대학교출판부. (원전 1991 출판).
- Jones, S. L., & Butman, R. E. (1991). *Modern psychotherapies: A Comprehensive Christian Appraisal*. Downers Groves, IL: InterVarsity Press.
- Klinger, E., Bouchard, S., Legeron, P., Roy, S., Lauer, F., Chemin, I., & Nugues, P. (2005). Virtual Reality therapy versus cognitive behavior therapy for social phobia: A preliminary controlled study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 8(1), 76-88. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2005.8.76>
- Levy, P. (2002). **디지털 시대의 가상현실**(전재연 역, *Qu'est-ce que le virtuel?*). 서울: 궁리. (원전 1998 출판).
- Levy, P. (2002). **집단지성: 사이버 공간의 인류학을 위하여**(권수경 역, *L'intelligence collective: Pour une anthropologie de cyberspace*). 서울: 문학과지성사. (원전 2000 출판).
- Luiselli, J. K., & Fischer, A. J. (Eds.). (2016). *Computer-Assisted and Web-Based innovations in psychology special education, and health*. San Diego, CA: Academic Press.
- MacKay, D. M. (2016). **현대과학의 기독교적 이해**(이창우 역, *The clockwork image*). 서울: 전파과학사. (원전 1981 출판).

- Marie-Laure, R. (2003). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- McMinn, M. R. (1996). *Psychology, theology, and spirituality in Christian counseling*. Carol Stream, IL: Tyndale House Publishers.
- Meier, P. D., Minirth, F. B., Wichern, F., & Ratcliff, D. E. (2004). **기독교 상담심리학 개론**(전요섭 외 역, *Introduction to psychology and counseling*). 서울: 기독교 문서선교회. (원전 1991 출판).
- Packer, J. I. (1973). **하나님을 아는 지식**(정옥배 역, *Knowing God*). 서울: IVP.
- Papagiannakis, G., Singh, G., & Thalmann, N. M. (2008). A Survey of mobile and wireless technologies for augmented reality systems. *Computer Animation and Virtual Worlds, 19*(1), 3-22. <http://dx.doi.org/10.1002/cav.221>
- Pine, B. J., & Gilmore J. H. (1998). The experience economy. *Harvard Business Review, 76*(6), 97-105.
- Platon (2005). **국가 정제**(박현중 역, *Politeia*). 서울: 서광사. (원전 2003 출판).
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. MCB University Press. 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2019). **디지털 네이티브: 그들은 어떻게 배우는가**(정현선, 이원미 역, *Teaching digital natives: Partnering for real learning*). 서울: 사회평론 아카데미.
- Regenbogen, A., & Meyer, U. (1998). *Wörterbuch der Philosophischen Begriffe*. Hamburg: Verlag von Felix Meiner.
- Robins, K. (1995). Cyberspace and the world we live in. *Body & Society, 1*(3-4), 135-155. <http://dx.doi.org/10.1177/1357034X95001003008>
- Rothbaum, B. O., Hodges, L. F., Kooper, R., Opdyke, D., Williford, J. S., & North, M. (1995). Effectiveness of computer-generated(virtual reality) graded exposure in the treatment of acrophobia. *American Journal of Psychiatry, 152*(4), 626-628. <http://dx.doi.org/10.1176/AJP.152.4.626>
- Rothbaum, B. O., Hodges, L. F., Ready, D., Graap, K., & Alacon, R. D. (2001). Virtual reality exposure therapy for Vietnam veterans with

- posttraumatic stress disorder. *Journal of Clinical Psychiatry*, 62(8), 617-639. <http://dx.doi.org/10.4088/JCP.v62n0808>
- Schmalstieg D., & Wagner, D. (2007). Experiences with handheld augmented reality. 2007 6th IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality, 3-18. <http://dx.doi.org/10.1109/ISMAR.2007.4538819>
- Smart, J. M., Cascio, J., & Paffendorf, J. (2007). Metaverse roadmap overview: *A cross-industry public foresight project*, Acceleration Studies Foundation. 1-28. [metaverseroadmap.org/overview](http://metaverseroadmap.org/overview)
- Tripp, P. D. (2007). **치유와 회복의 동반자**(황규명 역, *Instruments in the redeemer's hands*). 서울: 디모데. (원전 2002 출판).
- Wagner. D., Langlotz, T., & Schmalstieg, D. (2008). Robust and unobtrusive marker tracking on mobile phones. 2008 7th IEEE/ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality, 121-124. <http://dx.doi.org/10.1109/ISMAR.2008.4637337>
- Wilson, W. P. (2000). *The internet church*. Nashville, TN: Word Publishing.
- Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: an overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119-140. <http://dx.doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- 네이버 국어사전 <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/fe389d02df8e4783ad829f1c6ad192bd>
- 네이버 국어사전 <https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EA%B0%80%EC%B9%98>
- 음성원 (2017.1.24). VR 성추행·유전자 편집...‘혁명’은 윤리를 곤경에 빠뜨린다. 한겨레신문. [https://www.hani.co.kr/arti/science/science\\_general/779981.html](https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/779981.html) 2022년 5월 1일 인출.
- 전유진 (2021.3.16). 유튜브 제친 로블록스, 메타버스 열풍 속 당면한 과제는? *CCTV NEWS*. <http://www.cctvnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=22325> 에서 2022년 5월 1일 인출.
- Wikipedia. Virtual reality therapy. [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality\\_therapy](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality_therapy)에서 2022년 5월 1일 인출.

[Abstract]

## Christian Counseling Considerations on the Problem of Virtual Reality

Park, Yoon Jeong\*

Thanks to advancements in digital technology and the growth of the platform industry, various approaches applying Virtual reality throughout everyday life are appearing as familiar environments. Virtual reality is the technological environment where reality is artificially implemented in a virtual space. Recently it is developing into a trend where even augmented reality and mixed reality is being realized. The present study attempts to help people understand how Virtual reality appears in everyday life as something familiar and examines the issues for Virtual reality from an Christian counseling perspective.

The study describes a conceptual understanding of Virtual reality based on literature research. It also examines studies in the field of psychotherapy that apply Virtual reality. And presents issues for Virtual reality from an Christian counseling perspective as well as issues that appear in cases involving a virtual reality therapy approach. Research Results, It reveals how Virtual reality faces issues of values, fiction, perception and experience, immersion from an Christian counseling perspective. The study proposes a necessary discussion from an Christian counseling perspective prior to applying a Virtual reality therapy approach. Virtual reality requires a more in-depth examination and continuing discussion from a Christian counseling perspective. Research must be advanced in way that proves the effects of Christian counseling through the use of actual case studies.

**Key words:** virtual reality, values, fiction, perception and experience, immersion

---

\* Korean Cyber Counseling Institute / Director