

메타버스의 현황 분석을 통한 기독교 신학적 관점에 관한 연구

이면재*

백석대학교 컴퓨터공학부 교수

Analyzing the Current State of the Metaverse: A Christian Theological Perspective

MyounJae Lee*

Professor, Division of Computer Engineering, BaekSeok University

요약 메타버스는 현실세계와 가상 세계가 융합된 환경으로 사용자가 아바타를 이용하여 상호작용하는 3차원 가상공간이다. 현재 메타버스는 교육 업무 엔터테인먼트 등의 다양한 영역에 접목되고 있으나 기독교적으로 접목한 사례는 찾아보기 힘들다. 본 연구에서는 첫째 국내외 메타버스 현황과 기독교에서 만든 메타버스를 정리한다. 둘째, 메타버스에 대한 신학적 관점들을 부정적인 관점과 긍정적인 관점을 살펴보고 신학적 관점을 제안하고자 한다. 연구 결과, 기독교회내에서 메타버스 활용은 아주 적었다. 메타버스에 관한 부정적인 관점으로는 메타버스 중독, 아바타라는 용어 사용으로 인한 혼동, 가상현실과 현실의 혼동, 메타버스가 교회를 대체하는 것으로 인한 위험성이다. 긍정적인 관점으로는 선교의 활용, 새로운 영역 탐험, 교육 등에 활용될 수 있는 점이다.

주제어 : 메타버스, 기독교 메타버스 현황, 현실 융합, 메타버스 기독교, 메타버스 기독교 신학

Abstract The metaverse is a 3D virtual space where users interact with each other using avatars, merging the real and virtual worlds. While the metaverse is currently being integrated into various fields such as education, work, and entertainment, there are few examples of its application within a Christian context. This study aims to the first, summarize the current state of the metaverse both domestically and internationally, and to categorize existing Christian-oriented metaverse initiatives. The second is to examine theological perspectives on the metaverse, considering both negative and positive viewpoints, and propose a new theological framework. Research Results indicate that the utilization of the metaverse within Christian churches is minimal. Negative perspectives on the metaverse include: addiction, confusion stemming from the use of avatars, blurring the lines between the virtual and real worlds, and the risk of the metaverse replacing the church. Positive perspectives highlight its potential for missions, exploring new frontiers, and educational applications.

Key Words : Metaverse, Current Status of Christian Metaverse, Reality Convergence, Metaverse Christianity, Metaverse Christian Theology

*이 논문은 2024학년도 백석대학교 학술연구비 지원을 받아 작성되었음

*교신저자 : 이면재(davidlee@bu.ac.kr)

접수일 2024년 08월 09일 2024년 09월 24일 심사완료일 2024년 10월 10일

1. 서론

메타버스(Metaverse)는 현실 세계와 디지털 세계 즉 가상 세계가 융합된 새로운 개념의 인터넷 환경을 말한다. 메타버스는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 등의 기술을 바탕으로 구현되며, 사용자가 아바타로 참여하여 실제와 같은 상호작용을 할 수 있는 3차원 가상공간이다[1]. 메타버스는 기존 웹 환경과 달리 사용자 간 실시간 상호작용이 가능하고, 가상 자산의 소유와 거래가 가능한 특징을 가지고 있다[2]. 이 특징을 바탕으로 메타버스는 교육, 게임, 업무, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에서 활용되고 있다.

최근 메타버스에 대한 관심이 높아지면서 관련 기술 및 서비스 개발이 가속화되고 있다. 글로벌 IT 기업들은 메타버스 생태계 구축을 위해 경쟁하고 있으며, 정부와 기업에서도 다양한 메타버스 프로젝트를 추진하고 있다.

이 흐름에 맞추어 기독교내에서도 최근 메타버스 플랫폼 내에서 종교 활동이 이루어지고 있다. [2]의 연구에서는 메타버스가 제공하는 몰입감과 실재감이 영적 경험을 증진 시킬 수 있으며 사용자들은 아바타를 통해 가상공간에 실재하는 것처럼 느끼게 되는데, 이는 기독교 예배나 성경 공부 등의 종교 활동에 도움이 될 수 있다고 기술하였다. [3]연구에서는 메타버스는 물리적 제약을 극복하고 글로벌 차원의 종교 활동을 가능하게 하며, 이를 통해 교회 공동체가 온라인상에서 더욱 확장될 수 있다고 주장하였다. 그러나, 기독교 내부에서는 메타버스를 바라보는 시각이 긍정적인 측면들과 부정적인 입장이 혼재되어 있다.

본 연구에서는 메타버스 현황을 살펴보고 기독교에서 제공하는 메타버스 현황을 조사하고 메타버스에 대해 신학적으로 부정적인 관점과 긍정적인 측면에서 바라본 연구들을 고찰한다. 이후에 기독교 관점에서 메타버스를 바라보는 관점을 제시한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서 메타버스에 대한 현황을 살펴보고 3장에서는 기독교 중심으로 메타버스에 대한 현황을 살펴보고 메타버스에 관한 긍정적인 신학 관점과 부정적인 신학 관점을 고찰한다. 그리고 4장에서는 논의가 되고 있는 메타버스 관점 사항들을 중심으로 IT 공학자가 바라본 신학적 관점을 제시한다. 5장에서는 결론 및 추후 연구 방향을 논한다.

2. 메타버스 현황

2.1 게임 및 엔터테인먼트

게임을 위한 메타버스 플랫폼에는 로블록스(Roblox), 포트나이트(Fortnite), 마인크래프트(Minecraft) 등이 있다. 로블록스는 사용자가 직접 게임을 만들고 다른 사용자들과 공유할 수 있는 플랫폼으로 다양한 장르의 게임과 커뮤니티로 구성되어 있다.

포트나이트는 배틀로얄 게임으로 시작했지만 지속적인 업데이트를 통해 콘서트, 영화 상영 등 다양한 이벤트를 개최하며 메타버스 플랫폼으로 진화하였다.

마인크래프트는 블록을 이용하여 무엇이든 만들 수 있는 게임으로, 사용자들이 창의적인 세계를 구축하고 공유하는 메타버스의 대표적인 예이다.

엔터테인먼트 분야에서는 아리아나 그란데, 트래비스 스콧 등 유명 아티스트의 가상 콘서트 개최등이 있다. 2020년 래퍼 트래비스 스콧은 온라인 게임 포트나이트에서 가상 콘서트를 열었다. [Fig. 1]은 트래비스 스콧의 가상 콘서트를 보여준다. 블랙핑크는 제페토 플랫폼을 활용하여 개최하여 팬들과 실시간으로 소통하며 특별한 추억을 만들었다.

가상 인물들이 인플루언서로 활동하며 패션, 뷰티 등 다양한 분야에서 영향력을 행사하고 있는 경우도 있다. 릴 미켈라는 인스타그램에서 300만 명 이상의 팔로워를 보유한 가상 인플루언서로, 패션 브랜드와 협업하였다.

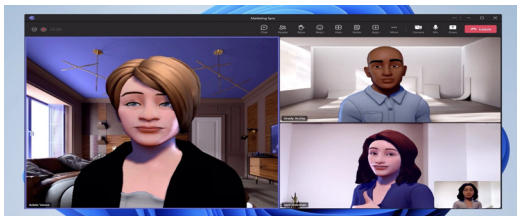


[Fig. 1] Travis Scott's Virtual Concert

2.2 업무 및 협업

마이크로소프트의 '메타버스 오피스' 솔루션이 있다. 마이크로소프트에서는 팀즈의 아바타로 미팅에서 아바타와 아바타 리액션으로 필요한 휴식 시간과 참여자에게 자신이 참석하고 있음을 보여 줄 수 있다. 사용자는 다른 참가자와 소통할 수 있으며 공간 오디오를 통해 대면 환경과 같은 사운드를 경험할 수 있다[5]. [Fig. 2]는 팀즈의 스크린 샷이다.

소니의 'PS Home'은 사용자들이 게임을 즐기고 소셜 상호작용을 할 수 있는 플랫폼으로 현실과 가상 세계를 융합하며 다양한 활동을 경험할 수 있다. 또한 자신만의 가상 아파트를 꾸밀 수 있고 상점, 미니게임들에서 다른 사용자들과 대화하고 교류할 수 있는 소셜 활동을 제공한다.



[Fig. 2] Teams[5]

2.3 쇼핑 및 마케팅

쇼핑 및 마케팅에 제페토 플랫폼을 활용한 대표적인 예로 구찌, 나이키 등 패션 업체들이 있다. 이용자들은 가상 의류를 구입하여 아바타에 착용시킨다. 이렇게 함으로써 제품을 가상공간에서 입어보고 현실 세계에서 실제 옷을 구입하도록 유도한다.

나이키는 로블록스를 활용하여 '나이키랜드'를 구축하였다. 사용자들은 이곳에서 게임 플레이와 아바타에 옷을 착용시킬 수 있다. LG전자에서는 포트나이트 플랫폼을 활용하여 울트라기어를 만들었다. 이용자들은 실제 존재하는 건물들이 구현된 가상공간에서 브랜드 광고판을 보며 게임을 플레이한다[6]. [Fig. 3]은 LG 전자의 울트라기어를 보여준다.



[Fig. 3] LG UltraGear[6]

메타버스 가상공간을 마케팅 목적으로 활용하는 경우에는 LG전자에서와 같이 메타버스 요소들을 활용하여 브랜드 공간 및 제품을 가상공간 안에 구현하고 사용자들은 구현된 요소들에 대한 보상을 받는 방식으로 진행된다. 이 과정을 통해 자연스럽게 브랜드 선호도가 증가

된다.

2.4 교육 분야

메타버스 교육이란 메타버스를 활용하여 실세계에서 배우는 것과 같은 실제감을 제공하여 교육하는 것을 말한다. 이는 기존의 주입식 교육에서 다중감각(Multi-sensory)을 통한 몰입 체험형 교육으로서의 변화를 의미한다. 이러한 교육은 다양한 분야에서 적용되고 있다. 대표적인 예로 한빛소프트의 메타버스 소방훈련이 있다. 현실과 같은 상황을 가상으로 구현하여 소방관들을 훈련시킨다. 확장현실(XR) 장비인 마이크로소프트 홀로렌즈2 및 메타 퀘스트 프로를 사용해 대피 훈련, 화재상황 체험 등의 콘텐츠들을 경험할 수 있다. 국내 메타버스 기업 '스코백'은 화학 사고 누출 사고를 가상으로 구현하여 훈련시키는 '대공간 기반 화학 사고 누출 대응 훈련 시스템'을 개발했다. [Fig. 4]는 소방훈련 스크린 샷을 보여준다.



[Fig. 4] Firefighting training[7]

메타버스는 역사 박물관, 진로 체험, 가상 실험실 등의 교육에도 활용될 수 있다. 이렇게 함으로써 대면 교육의 시공간적 제약이 사라지게 되고 고비용·고위험 수업이 메타버스로 가능하게 되며 교육의 평등화도 이루어질 수 있다.

3. 기독교에서의 메타버스 활용사례

3.1 사례

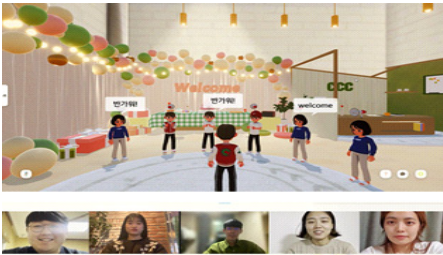
조이타운은 지로드에서 개발한 메타버스이다. 조이타운에서는 예배당 맵과 십자가 성경 강대상등의 오브젝트들을 제공하는 동시에 게임형 액티비티를 통해 예배, 성경공부, 교육 등의 능동적인 참여를 유도하도록 제작되었다. [Fig. 5]는 조이타운을 보여준다.



[Fig. 5] JoyTown

한국대학생선교회(CCC)의 C-On이 있다. 코로나19 때에 가상현실 공간에서 온라인 수련회를 진행한 경험을 바탕으로 C-On을 개발하였다.

방학으로 인한 신앙의 공백이나 해외 사역 등 공간의 제한을 받지 않고 교제와 성경공부 등을 할수 있게 설계되어 있다. 이외에도 강의와 설교 소그룹 활동과 성경 이야기를 바탕으로 한 다양한 놀이 활동도 포함되어 있다. [Fig. 6]은 C-On을 보여준다.



[Fig. 6] C-on

CCC에서는 계더타운, 제페토를 활용한 CCC월드를 제작하였다. 사용자들은 메타버스에서 화상 대화, CCC 역사, 1958 굿즈샵, 여름수련회 MBTI 등 다양한 콘텐츠를 이용한다.

메타버스 교회 개척도 시도되고 있다. 로블록스에서 'church' 키워드로 검색을 해보면 교회 뿐만 아니라 약 마교회도 검색된다. 로블록스를 활용한 교회의 서버에 입장하면 대부분 교회의 요소인 예배실, 기도실, 친교실 등이 구현되어 있다. 반면 온라인 교회가 메타버스로 진출한 '라이프닷치' 교회도 있다. 이곳은 실제 교회의 구성요소와 비슷한 요소로 구현되어 있어 실지 교회와 메타버스 교회의 이질감을 감소시켰다. 만약 라이프닷치의 메타버스 교회 운영이 안정화된다면 이는 메타버스에 관심을 둔 교회에게 좋은 사례가 될 것으로 보인다. [Fig. 7]은 라이프닷치의 메타버스를 보여준다.



[Fig. 7] Metabus Church Created by Life Dot [8]

3.2 신학적 고찰

메타버스에 대한 기독교의 관점을 살펴보기 위해 첫 번째로 DBpia나 KISS등에서 메타버스 기독교 메메타버스 교회, 메타버스 신학 등을 키워드로 검색하여 논문을 추출하였다. 두 번째로 기고문과 신문 기사 등은 구글에서 검색하였다. 본 절에서는 위와같이 조사된 문헌들을 바탕으로 메타버스에 대한 부정적인 관점과 긍정적인 관점을 기술한다.

3.2.1 부정적인 측면

첫 번째는 인터넷 중독과 게임 중독과 같이 가상현실과 증강현실을 활용한 메타버스 중독 현상이 심해질 것이라는 것이다[8,9]. 메타버스는 증강현실, 라이프로그, 외부 환경정보를 기반으로 현실을 모방한 가상공간으로 구성되는 거울세계로 현실의 환경과 유사하게 디지털 데이터로 구축된 세계의 특징을 갖는다[10]. 특히 라이프로그와 거울세계의 특징은 메타버스 내에 인간의 사회활동을 모두 담을 수 있는 특징을 갖고 있기 때문에 사용자들은 중독될 가능성이 높을 수 있다. 이 예로 학습된 폭력을 실제 세계에 사용할 있는 위험성을 [9]연구에서는 지적하였다.

두 번째는 아바타(Avatar)라는 힌두교식 종교 용어 사용이다. 아바타의 어원은 지상 세계로 내려온 신들의 육체적 형태를 지칭하는데 이것을 하나님의 성육신으로 이해하는 오해에 대한 경계이다[8].

세 번째는 가상현실과 현실과의 세계관 혼돈으로 실제 나와 아바타 사이에 정체성 혼돈이다[8]. 예배를 드리고 있는 자신과 메타버스 내에서 예배를 드리고 있는 자신과 누가 예배자인가에 대한 문제이다.

네 번째는 그리스도의 성육신을 실제 사건이 아닌 눈으로 보이는 환영이라고 주장한 가현설(docetism)을 메타버스로 확장한 메타버스 가현설이다[11]. 메타버스에서 시공간을 초월한 교회를 만들겠다고 하는 것은 교회

의 실체가 없어도 기독교 공동체가 형성될 수 있다고 믿는 것과 동일하다고 생각하는 것이다.

다섯 번째는 메타버스의 교회가 실제 교회를 대체한다는 주장이다[12]. 메타버스 안에서 신자가 예배를 드리는 것은 교회 공동체만의 예배의 진정한 의미를 제한한다고 보는 관점으로 메타버스의 커뮤니티에서는 대면에서의 공동체의 감정 또는 나의 감정을 다른 사람에게 전달하는 것은 불가능하다고 생각한다. 이 주장은 온라인 커뮤니케이션이 정서적 단서의 부족이나, 사회적 실재감의 부재와 매체로서의 한계로 인해 복잡한 감정교류에는 적절하지 않다고 주장해 온 과거 연구들과 동일한 관점으로 메타버스를 바라본 관점이다. 이 관점에 관한 연구 요약은 [13]에서 기술되었다.

여섯 번째는 인간 세계에 대한 도전이다[14]. 딥러닝, 빅데이터, 인간의 개입없이 판단하고 행동하는 인공지능이 발달하는 경우 인간이 기계에 종속되는 현상이 발생할 수 있다는 관점이다.

일곱 번째는 인간이 창조주의 역할을 대신하는 것같은 착각을 일으키게 한다는 주장이다. 메타버스의 메타라는 의미가 초월을 의미하듯이 인간을 초월적 존재로 만들 수 있다는 점이다[15].

3.2.2 긍정적인 관점

첫 번째는 메타버스 영역을 시공간을 초월한 선교 영역으로 보는 관점이다. 시공간을 초월한 특성, 아바타로 자신을 대체할 수 있는 점은 신분을 노출하지 않고 은밀한 선교를 해야 하는 지역에 유용하다는 것이다.

두 번째는 메타버스는 창조성 편재성 등의 하나님의 능력과 새로운 세계에 대한 탐험 기회를 제공한다는 점이다.

세 번째는 교육에서의 활용이다. 이를 위해 메타버스 기독교 교육 플랫폼을 위해, 가정교육, 공동체교육, 지역 연합교육, 교육선교 플랫폼을 제안하고 교육선교의 방법으로 활용하는 것에 대한 연구가 [16]에 있다. 이 연구는 가상공간을 활용하여 소형 교회와 저개발 국가의 다음 세대들에게 교육 콘텐츠를 제공하는 방법에 관한 연구로 메타버스를 활용한 교육 선교를 구체화한 것에 의의가 있다[16]. 메타버스 가상공간 안에서 기독교적 공감 형성을 위한 의사소통의 방향성을 모색하기 위해 소통의 장으로서 메타버스를 살펴보고 메타버스에서 공감 형성의 필요성을 제시한 연구가 있었다[17].

연구[9]에서는 메타버스를 예배, 교육, 섬김, 교제, 선교 등에 어떻게 적용할지를 연구하였다. ‘부자와 나사로’

를 주제로 ‘제페토’를 활용하여 ‘가상공간 바이블 드라마’를 제작하고 신앙 교육적 의의를 정리한 연구도 있다 [18].

메타버스 교회와 기존 오프라인 교회가 서로 소통하는 “All-Line” 구축 시스템을 교회의 대안으로 제시한 연구도 있다[16]. 미국 라이프닷처치(Life.Church)의 경우에는 메타버스와 기존 오프라인 교회를 결합한 ‘하이브리드 처치’ 모델로 운영되고 있다.

4 메타버스에 대한 신학적 관점 제안

4.1 중독

메타버스는 증강현실, 라이프로그, 거울 세계, 가상세계의 4가지 요소로 구성된다[20]. 이 모든 요소는 실제의 현실을 기반으로 구성되며 플레이어의 몰입에 도움을 주는 요소이다. 현실 세계와 유사한 현실감을 제공하여 재미를 제공하기 때문에 사용자들은 오랫동안 메타버스에 머물러 있거나 즐길 수 있다. 이때 머물거나 즐길 수 있는 시간이 길어져서 일상생활에 지장이 생기는 경우 중독이 발생한다고 한다. 이러한 현상은 영화, 게임 등 다양한 콘텐츠에서 발생할 수 있다. 그러나, 영화나 게임은 실제성을 부여하지만 현실과 연계되는 세상이 아니다. 즉 영화나 게임에서의 주인공은 실제 ‘나’와 같은 존재로 인식되어질 뿐 실제의 나와 영화와 게임에서의 주인공 캐릭터는 물리적으로 분리되어 있다. 그러나 메타버스의 경우 거울 세계와 라이프 로그 등을 반영하기 위해 디지털 트윈, 증강현실, 혼합현실, 인공지능과 같은 기술이 적용되고 실제 생활이 메타버스에 반영되는 정도가 증가될 수 있다. 즉 실제 생활이 메타버스에 반영되고 연계될 수 있다. 그러므로 메타버스의 실제 설계자는 재미와 더불어 선한 영향력을 끼치도록 기획할 필요성이 있다. 메타버스는 현실감을 제공하기 때문에 소망훈련, 재난훈련, 비행훈련, 수술 훈련 등의 고 비용과 고위험이 따르는 분야에 메타버스의 활용은 장려할만한 사항이다.

4.2 정체성

메타버스에서는 아바타를 통해 다른 사람들과 소통한다. 메타버스에서 아바타는 또 다른 ‘나’를 표현하는 수단이다. 이는 인간의 정체성이 현실 세계를 넘어 디지털 공간으로 확장될 수 있음을 보여준다. 따라서 메타버스 내의 아바타는 정체성의 혼돈보다 확장의 관점, 소통 공간과 수단의 확장으로 보아야 한다. 예수님은 하나님 아

들로서 이 땅에 육신을 입고 이 땅에 오셨다. 인간으로 오신 예수님은 완전한 인간인 동시에 완전한 하나님이셨다. 인간으로 오신 예수님의 정체성을 하나님 나라에만 둘 수 없다. 인간으로 오신 예수님의 정체성은 하나님 나라와 이 세상의 완전한 인간의 정체성으로 통합되어 하나로 정의되어야 한다. 동일한 관점으로 그리스도인은 이 땅에서 살고 있지만 하나님 나라에 시민권을 두고 살아간다. 이 정체성은 분리가 아닌 통합된 하나의 인격에서 해석되어야 한다. 세상에 속한 '나'와 하나님 나라에 속한 '나'는 동일한 하나의 인간이다. 이 인간이 우선순위와 가치에 따라 세상과 하나님 나라를 둘 중의 하나를 중요하게 생각할 수 있다.

마찬가지로 메타버스에서의 아바타는 실제 세계는 하나의 '나' 즉 통합된 정체성으로 보는 관점이 필요하다. 이러한 관점에서 예배를 드리고 있는 자신과 메타버스 내에서 예배를 드리고 있는 자신과 누가 예배자인가에 대한 문제는 분리가 아닌 통합으로 해석되어야 한다. 즉 메타버스의 기술을 활용하여 아바타로 표현되는 예배 행위는 실제 예배를 드리고 있는 자신을 메타버스에서 아바타로 표현한 것이라는 것이다. 이 주장은 사용자는 가상공간에 현실의 삶을 투영하고[29] 자신이 꿈꾸는 삶을 구현하는[30]에서의 연구 주장과 일치한다. [31]연구에서는 게임의 경우 캐릭터는 '투사된 정체성(projective identity)'을 갖는다고 기술한다. 게임 사용자는 게임을 통해 정체성이 부여되는 게 아니라, 자신의 정체성을 '투사'한다는 것이다. 메타버스 내의 아바타는 게임에서와 같이 투사된 정체성을 갖는다. 그러므로 실제의 나와 메타버스 내에서 실제의 '나'가 투사된 아바타는 연계되어 있기 때문에 각각 다른 정체성이 아닌 하나의 통합된 정체성으로 표현되어야 한다.

가장 중요한 것은 그리스도인의 정체성은 활동이나 기술이나 행동이 아니다. 인간 스스로가 정체성을 증명할 수 없다. 그리스도인의 정체성은 로마서 8장 16절에서와 같이 성령이 친히 하나님의 자녀인 것을 증거하는데 근거를 둔다. 성령을 모시고 살아가는 사람만이 그리스도의 정체성에 혼돈이 없다는 사실이다. 그리스도인의 정체성은 조물주이신 하나님과 피조물인 인간, 하나님 아버지와 자녀의 관계로 하나님으로부터 비롯된다.

4.3 예배

구약의 예배는 희생 제사였으며 특정한 장소와 시간 제한의 제한, 그리고 대제사장 또는 제사장의 중재를 받는 예배였다. 그러나 로마서 12장 1절에서는 우리 몸을

살아있는 제물로 드리는 영적 제사를 정의한다. 즉 우리 삶이 예배가 되는 삶이다[21]. 일회성의 희생 제사가 아닌 그리스도인 삶에서 지속성을 갖는 제사를 말한다. 우리가 현실에서 예배를 드리는 경우 일회성의 특징을 갖는다. 이 예배를 영상 녹화 기술과 송출 기술을 활용하여 성도들에게 전달될 때 예배의 반복성과 지속성을 확보할 수 있다. 디지털 기술의 특성인 반복성과 지속성이 그대로 반영된 것이다. 메타버스는 현실 세계의 확장 개념을 갖고 있다. 소방 훈련과 마케팅 등 현실 세계에서만 가능한 일회성 경험들을 메타버스 공간에서 반복적으로 수행할 수 있다. 이것은 기독교회에서 행해지던 다양한 활동들을 메타버스공간에서 유사하게 수행할 수 있음을 보여준다.

시간과 공간의 제한없이 우리 자신의 삶으로 예배를 드리는 것이다. 이러한 측면에서 메타버스를 활용한 예배는 시간과 공간의 제약을 받지 않으며 성도의 삶의 확장된 형태의 예배로의 개념 전환이 필요하다. 라이프로그, 거울 세계의 특징을 살려서 자신의 삶을 돌아보며 회개로 이끌어주는 좋은 수단이 될 수 있다. 경건 스케줄을 작성하여 메타버스와 실세계가 연결된 경건 훈련을 실시할 수도 있다. 메타버스는 인간의 확장된 세계이다. 메타버스는 시간과 공간의 제약이 없기 때문에 장애인이나 대면 예배에 참여하기 어려운 사람들에게 그리고 자신의 신분 노출을 꺼려하는 선교지역에서 아바타를 활용할 수 있다.

메타버스의 모임이 실제적이고 육체적 만남과 접촉을 통한 공동체의 감정을 그대로 상호 간에 전달하는 것은 불가능하다고 [11]연구에서는 주장하지만 최근 온라인에서도 감정 교류와 관계 형성이 가능함을 보여주는 연구들이 있다. 연구[22]에 의하면 청소년은 온라인 커뮤니케이션을 활용해서 친구 관계를 유지시키고 발전시킬 수 있으며, 연구[23]에서는 인터넷 공간에서는 사람들이 내적인 감정을 현실보다 편하게 표현할 수 있는데 이러한 특징으로 친밀감이 향상되고 결과적으로 대인관계에 도움이 될 수 있다고 주장한다[13].

2021년 년 총 710명의 청소년을 대상으로 진행한 메타버스 이용 현황 및 인식에 관한 설문 결과를 보면 메타버스 어플 또는 프로그램에서 주로 하는 활동이 무엇인지 질문한 결과 메타버스에서 친해진 친구들과의 친목이 27%, 실제 지인과의 친목이 19%로 친목이 48%를 차지하고 있다[24]. 이러한 연구들을 바탕으로 할 때 메타버스가 제한적이고 육체적 만남과 접촉을 통한 공동체의 감정을 그대로 상호 간에 전달하는 것은 불가능하다고

주장하는 것은 과도한 염려일 수 있다. 연구[25]에서는 실제 생활에서의 대인관계 노력과 온라인에서의 대인관계 노력에 관한 연구를 진행하였다. 연구 결과 실제 생활에서 대인관계를 유지하려는 노력이 있는 경우 온라인에서의 대인관계 활동 노력이 정신적 행복 수준을 증가시켰지만, 실제생활에서 대인관계를 노력하지 않고 오프라인 대인관계 활동을 대체하는 수단으로만 온라인 공간을 활용하는 경우에는 온라인 대인활동이 정신적 행복 수준을 감소시키는 결과로 이어진다고 하였다. 결과적으로 온라인에서의 대인관계 유지 노력은 오프라인에 대인관계 활동을 전적으로 대체하지 못하지만 도움이 된다는 것이다.

SNS 이용자들이 타인에게 적절히 자기 노출을 하면 대인관계에서 만족도와 친밀감을 얻을 수 있다는 연구도 있다[26]. 초등학교를 대상으로 메타버스 플랫폼을 활용한 학급단위 집단상담 프로그램을 개발하고 적용하여 학생들의 학급응집력과 공감능력에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하는 연구[27]에서는 메타버스 플랫폼을 활용한 학급단위 집단상담 프로그램이 학급응집력 및 공감능력에 긍정적인 변화를 가져온다고 볼 수 있다.

[28]연구에서는 MZ세대를 대상으로 긍정심리기반 메타버스 코칭의 효과성을 검증한 연구도 있다 연구 결과, 심리적 안녕감, 긍정정서, 삶의 만족은 사전 대비 사후검사 점수가 통계적으로 유의하게 증가한 것으로 나타나 메타버스 코칭의 효과성이 검증되었다. 심리적 안녕감과 긍정정서의 경우, 메타버스 코칭이 줌 코칭보다 더 효과적인 것으로 드러났다. 메타버스 코칭과 줌 코칭의 효과 지속성은 유사한 것으로 나타났다.

이러한 연구들을 살펴보았을 때 메타버스 교회의 커뮤니티의 형성은 무형의 교회에 관계에 도움을 줄 수 있다.

4.4 아바타

기독교 신학에서는 인간이 영혼과 육체를 가진 존재라고 보는데, 이러한 관점에서 볼 때 아바타는 인간이 아니다. 그러나 이 정의 외에 우리가 생각해 할 것이 있다.

자신의 사진을 찍은 후 이 사진이 과연 나인가? 라고 물어보았을 때 자신이라고 답한다. 사진속 '나'와 실제의 '나'는 분명 다르다. 또한 사진에는 영혼과 육체가 없으므로 전통 신학적인 관점에서 사진은 인간이 분명 아니다. 그러나 사진속의 '나'를 '자신'이라고 말한다. 이것은 사진속의 '나'는 실제의 '나'를 표현하고 있기 때문이다. 이러한 관점을 메타버스로 확대하면 메타버스 세계의 아바타는 '나'를 표현하는 방법일 수 있다. 또한 나의

인격, 나의 성품, 나의 스타일 나의 생각과 의지를 담을 수 있는 매개체로 볼 수 있다. 메타버스는 현실 세계를 거울에 비춘 것처럼 디지털 공간에 복제한 세계이다. 이것은 현실 세계가 디지털 공간에 옮겨와 현실세계가 확장됨과 동시에 역으로 디지털 공간이 현실 세계로 확장될 수 있음을 보여준다. 현실 세계의 '나'와 메타버스의 '아바타'와의 경계가 없어질 수 있으며 현실세계의 '나'라는 존재가 메타버스의 '나'로 확장될 수 있다. 이것은 정체성의 확장으로도 연결될 수 있다.

이용자는 아바타를 자신의 대리인(agent)으로서 활용해 타인과 상호작용하므로[32], 아바타는 가상공간에서 자신을 드러내기 위한 마스크와 같은 것이다[33]. 아바타를 움직이고, 다른 아바타와 대화하고 게임을 하는 일련의 활동이 이용자 자신의 활동이나 관계성을 투사한 것과 같은 효과가 있다[34]. 이런 형태로 아바타를 이해해야 할 필요가 있다.

4.5 하나님의 현존

하나님의 현존은 시공간을 초월하는 영적인 체험이다. 메타버스라는 기술적인 환경이 하나님의 현존을 결정하지 않는다. 메타버스는 하나님의 현존을 느끼는 새로운 도구가 될 수 있지만, 그 자체가 하나님의 현존을 보장하는 것은 아니다. 그리스도인이 소망하는 하나님의 나라는 이미 임한 하나님의 나라와 아직 임하지 않는 하나님의 나라의 사이에서 살고 있다. 예수님께서서는 하나님 나라가 이미 우리에게 임하였다고 말씀하셨다. 하나님께서는 그리스도인이 모인 모임에 함께 하시므로 그리스도인들이 모여 교제하는 장소와 시간에 임하신다. 메타버스 자체에 하나님 임재가 있는 것이 아니라 메타버스를 통해 하나님의 나라를 구현하고 하나님 나라를 경험하려는 사람들에게 하나님은 임하신다. 그리스도이신 예수님이 있는 곳에 하나님 나라가 있다. 그리스도의 임재는 찬양중에 거하고 그리스도인의 모임에 거하시고 요한복음 14장 16절에서 18절 말씀에서와 같이 성령의 영으로 우리와 함께 하신다. 예수 그리스도의 임재가 만물에 거하는가? 오직 사람에게만 있는가?라는 의문이 생긴다. 요한복음 1장 3절에서와 같이 만물이 그로 말미암아 지은 바 되었고 골로새서 1:16에서 17절에서와 같이 만물이 그리스도로 창조되었다. 예수 그리스도가 모든 것의 주관자이기 때문에, 물리적 세계뿐만 아니라 디지털 세계와 같은 새로운 형태의 현실도 예수 그리스도의 주권 아래에 있다. 메타버스는 만물에 포함될 수 있으며, 그리스도의 임재와 주권이 메타버스 공간에서도 적용된다.

메타버스의 기획의도에 따라 하나님의 현존을 느끼게 도움을 주는 메타버스가 될 수도 있고 하나님을 거역하는 메타버스 콘텐츠가 될 수도 있다. 그러나 때가 되면 예배소서 1장 2절에서와 같이 메타버스를 포함한 디지털 기술들은 예수그리스도의 발아래 복종될 것이다.

5. 결론 및 추후 연구방향

본 연구에서는 메타버스를 기독교 신학적인 관점에서 살펴보고, 이를 위해 국내외 메타버스 현황을 분야별로 간략하게 살펴보고 메타버스에 대한 기독교 연구들을 고찰하고 부정적인 관점과 긍정적인 관점으로 분류했다. 부정적인 관점에는 중독, 아바타라는 힌두교 언어와 성육신 의미의 혼동, 자신과 아바타의 혼돈, 가현설, 메타버스로 인한 교회의 대체 가능성, 창조주라고 착각할 수 있는 것이다. 긍정적인 관점에서는 시공간을 초월한 메타버스의 특징을 활용한 선교, 다음 세대에게 친숙한 메타버스를 활용한 교육적 가능성, 하이브리드 교회 모델 구축 등이 있다.

추후에는 특정 메타버스 플랫폼을 중심으로 기독교회의 현황을 분석할 예정이다.

REFERENCES

- [1] John David N. Dionisio, William G. Burns III, Richard Gilbert, "3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities", *ACM Computing Surveys (CSUR)*, Vol.45, pp.1-38, 2013.
- [2] Stephen.W.Song and D.H.Chung, "Explication and Rational Conceptualization of Metaverse", *Informatization Policy* Vol. 28, No.3, pp.3-22, 2021.
- [3] J.H.Lee and S.Jang, "The role of virtual church in the metaverse era. *Journal of Religious Education*", Vol.25, No.2, pp.45-58, 2020.
- [4] S.W.Kim and J.Y.Park, "Immersive religious experience in the metaverse: Implications for Christian spiritual formation", *Theological Studies*, Vol.83, No.1, 2022.
- [5] <https://www.ciokorea.com/news/292105#csidx5c410cfe7514dbdacf4e8d7bdc6497d>.
- [6] <https://www.psnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=2008163>.
- [7] <https://news.skhyunix.co.kr/post/big-tech-5-metaverse>.
- [8] D.H.Kim, "Theological Challenges and Responses to the Metaverse", *Korea Presbyterian Journal of Theology* Vol.54, No.3, 2022.
- [9] J.Y.Kim, "A Study on Christian Literacy for the Metaverse Environment", *Gospel and Missionary Journal, Gospel and Mission*, Vol.58, No.2, pp37-60, 2022.
- [10] T.Y.Kim and O.B.Kwon and J.Y.Kang, "Metaverse and Christian World views" *Christian Academic Conference*, Vol.38, pp.697-720. 2021.
- [11] H.Y.Kim, "The dangers of the Christian metaverse", *Theological Story for the Church*, 2021.11.
- [12] H.K.Jang, "The Theological Orientation of Metaverse Church and Its Application", *Journal of Hanshin University Theological Seminary*, Vol.196, pp.71-100, 2023.
- [13] S.B.W and J.H Kwon and E.J Y, "Forming intimacy in online and offline spaces of adolescents: Focusing on self-openness and responsive intimacy", *Korean Journal of Social and Personality Psychology*, Vol.28, No.3, pp.111-125, 2014.
- [14] W.D. Kang, "Some challenges of Christian ethics in the metaverse era: around the challenges of artificial intelligence", *theology and philosophy*, vol.45, pp.61-94, 2023(DOI:10.16936/theoph..45.202312.61).
- [15] K.C.Park and W.Y.Bong, "The Christian Understanding and Application of the Metaverse Focusing on the Characteristics of the Metaverse", *Journal of Korea Contents Society*, Vol.22, No.7, pp.511-523, 2022.
- [16] N.Y.Kim and S.Y.Lee, "The metaverse christian educational platform in post-Corona era", *Journal of KSCRE*, Vol.71, pp. 341-370,2022.
- [17] M.N.Cho, "A study on the possibility of Christian communication and empathy in metaverse virtual space.", *Gospel and Practical Theology*, Vol.65, pp.43-72. 2022.
- [18] Y.H.Lee, "Utilization of IT Technology in th era of 4th Industrial Revolution to revitalize Christian Mission : Focused on Metaverse", *Journal of Mission Theology of the Korean Mission Theological Society*, Vol.65, pp.248-275, 2022.
- [19] H.J. Lee, "A study on the possibility of Christian education through Palmer's concept of learning space and the metaverse connection to virtual space: Virtual space Bible drama using 'ZEPETO", *Journal of Gospel and Practical Theology of the Korean Evangelical Theological Society*, Vol.63, pp.105-139, 2022.
- [20] Nam.H.-U, "XR Technology and Metaverse Platform Status", *Broadcasting and Media Magazine*, Vol.26, No.3, pp.30-40, 2021
- [21] C.K. Choi, "Worship and spirituality, CLC press, pp.61, 2017.
- [22] Alison Bryant J and Sanders-Jackson and Smallwood A.M, "IMing, text messaging, and adolescent social networks", *Journal of Computer Mediated Communication*, Vo.11, No.2, pp.577-592, 2006.

- [23] Collins N.L. and Miller L.C., "Self-disclosure and liking: a meta-analytic review. Psychological Bulletin", Vol.116, No.3, pp.457-475, 1994.
- [24] Current Status and Awareness of Youth Use in Metaverse, Next Generation Statistics, Vol.127, 2021.
- [25] HJ.Koo and S.Woo and E.Yang and J.H.Kwon, "The double meaning of online social space: three-way interactions between social anxiety, online social behavior, and offline social behavior", Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 18, No.9, pp.514-520, 2015.
- [26] S.B.Park and H.S.Hwang, "A Study on Self-disclosure, Online Intimacy and Sense of Co-location Via Instant Messaging", Korean Journal of Journalism, Vol.51, No.6, pp.469-494, 2007.
- [27] S.H.An and J.H.Kwon and J.Y.Lee, "The Effect of Class Counseling Program Using Metaverse Platform on Class Cohesiveness and Empathy Ability of Elementary School Students", Journal of Elementary Counseling Research, vol.23, no.1, pp.145-170, 2024.
- [28] K.Y.Kim, "The Effects of Positive Psychology-Based Coaching Program Using Metaverse on the Psychological Well-being, Positive Emotions, and Life Satisfaction of the MZ Generation, a master's thesis, Kwangwoon University, 2023.
- [29] Griebel T, "Self-portrayal in a simulated life: Projecting personality and values in The Sims 2", Game Studies, 6(1), 2006.
- [30] Bessière K., Seay A. F. and Kiesler S, "The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft", Cyberpsychology & Behavior, 10(4), pp.530-535, 2007.
- [31] J.H.Lee and C.M.Joo, "A Study on the Perception of Self-Identity of Metaverse Users", Korean Journal of Journalism and Communication Studies, Vol.66, No.3, pp.92-138, 2022.
- [32] Tilak S. Glassman and Kuznetcova I. Peri and J. Wang and Q. Wen, "A. Multi-User Virtual Environments (MUVes) as alternative lifeworlds: Transformative learning in cyberspace", Journal of Transformative Education, 18(4), pp.310-337, 2020.
- [33] Donath. J, "Mediated faces", Paper presented at International Conference on Cognitive Technology, Coventry, UK, 2001.
- [34] S.Y.Ko and H.K. Jung and C.I.Kim and Y.T.Shin, "A Study on the Typology and Advancement of Cultural Leisure-Based Metaverse", KIPS transactions on software and data engineering Vol.10, No.8, pp331-338, 2021.

이 면 재(MyounJae Lee)

[종신회원]



■ 2009년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 컴퓨터공학부 교수

■ 2020년 8월 : 백석대학교 신학대학원 목회학 전공

<관심분야>

사물인터넷, 게임, MPEG, 신학과 학문의 통합