

# 메타버스 플랫폼에서 기독교회의 현황분석을 통한 발전방안에 관한 연구

이면재\*  
백석대학교 컴퓨터공학부 교수

## A Study on Development Strategies Through the Analysis of the Current Status of Christian Churches in the Metaverse Platform

MyounJae Lee\*  
Professor, Division of Computer Engineering, BaekSeok University

**요약** 메타버스는 디지털 기술의 발달과 함께 가상공간에서 사회적, 경제적, 문화적 활동을 가능하게 하는 새로운 플랫폼이다. 이러한 흐름은 종교와 신앙의 영역에서도 새로운 가능성과 도전을 가져왔으며 교회는 메타버스를 통해 디지털 사역의 새로운 패러다임을 모색하며, 신앙 공동체의 확장과 전환을 시도하고 있다. 그러나 지금까지 기독교회내에서의 메타버스에 관한 연구는 신학적인 내용이 대부분이었다. 본 연구는 이러한 배경을 바탕으로 로블록스, 제페토, 이프랜드의 메타버스 현황을 살펴보고 기독교회의 운영 상황을 분석하여 발전방안을 제시한다. 본 연구는 기독교회의 메타버스 현황을 살펴보고 발전시키려는 기독교회에 도움을 줄 수 있다.

**주제어** : 메타버스, 기독교 메타버스 현황, 현실 융합, 메타버스 기독교, 메타버스 교회

**Abstract** The metaverse is a new platform that enables social, economic, and cultural activities in virtual spaces, driven by advancements in digital technology. This trend has introduced new possibilities and challenges in the realm of religion and faith. Churches are exploring new paradigms of digital ministry through the metaverse, seeking to expand and transform faith communities. Until now, however, most of the research on the metaverse in Christian churches has been theological. Based on this background, this study examines the current state of the metaverse in platforms such as Roblox, ZEPETO, and iFriend, analyzes how christian churches operate within these spaces, and proposes development strategies. This study aims to assist christian churches in understanding and advancing their presence in the metaverse.

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

### 1. 서론

메타버스(Metaverse)는 현실과 가상의 경계를 허무

는 새로운 형태의 상호작용 플랫폼으로 보고 있다. 여기에는 VR(Virtual Reality) 및 AR(Augmented Reality) 기술과의 결합, 인공지능 기술 발전이 뒷받침되어야 한

\*본 논문은 2024학년도 백석대학교 학술연구비 지원을 받아 작성되었음

\*교신저자 : 이면재(davidlee@bu.ac.kr)

접수일 2024년 12월 30일 수정일 2025년 01월 20일 심사완료일 2025년 02월 04일

다[1]. 메타버스는 실시간 상호작용이 가능하고, 현실 세계와 가상 세계의 경계를 무너뜨리면서 사용자 경험을 할 수 있다[2]. 또한 메타버스는 새로운 형태의 상호작용, 사회 시스템, 경험을 제공하는 지속적으로 진화하는 개념으로 다양한 연구에서 메타버스가 미래 사회에 미칠 영향력을 강조하고 있으며, 이에 대한 학문적 연구 뿐만 아니라 비즈니스, 교육, 의료, 건설, 재난 현장등 다양한 산업 분야에 적용되고 있다.

메타버스 플랫폼은 다양한 형태와 기능을 가지고 있으며 크게 게임 기반, 소셜 네트워크 기반, 블록체인 기반 등으로 나눌 수 있다. 게임 기반 메타버스 플랫폼은 게임 엔진을 기반으로 구축되어 사용자들이 직접 게임을 만들고 즐길 수 있는 환경을 제공하는 것으로 로블록스(Roblox), 마인크래프트(Minecraft)가 있다[3]. 소셜 네트워크 기반 메타버스 플랫폼은 소셜 미디어의 기능을 확장하여 아바타를 통해 소통하고 관계를 형성할 수 있는 공간을 제공하는 것으로 제페토(ZEPETO)와 이프랜드(IFLAND)가 있다. 블록체인 기반 메타버스 플랫폼은 블록체인 기술을 기반으로 토지 소유권, 아이템 거래 등을 안전하게 관리하며, 사용자 참여를 통한 플랫폼 성장을 지향하며 대표 플랫폼에는 디센트럴랜드(Decentraland), 더 샌드박스(The Sandbox)가 있다.

사회적으로 메타버스가 다양한 분야에 적용되자 기독교회 내부에서도 메타버스의 등장과 기술의 발전에 맞추어서 메타버스 플랫폼을 활용하려는 시도가 증가되고 있다.

메타버스에 대한 학문적 연구에는 메타버스 교회에 대한 신학적 정위 작업과 그 적용성을 밝히기 위한 연구[9]와 메타버스가 디지털 선교지로서 가지는 가능성과 특성을 분석한 연구[10], 메타버스를 교회 교육에 적용하기 위한 방안을 모색한 연구[11]가 있다. 또한 메타버스의 개념과 기독교 세계관과의 관계를 탐구한 연구[12], 메타버스가 기독교 신앙과 실천에 어떤 영향을 미칠 수 있는지, 그리고 이에 대한 신학적 대응 방안을 제시한 연구[13], 메타버스를 기독교 교육이 실천될 수 있는 신앙교육의 확장된 공간으로 이해하고, 구체적인 방법으로서 디지털 스토리텔링 접근을 탐색한 연구[14], 메타버스와 같은 가상공간 안에서 이루어지는 소통 활동이 공감으로까지 연결될 수 있는지에 관한 연구[15] 등이 있다. 이 연구들은 신학적인 연구와 기독교 교육에 적용하기 위한 연구들이었다. 지금까지 연구들은 메타버스가 교회에 어떻게 얼마나 적용되고 사용되는지에 대한 현황 고찰과 이 현황 분석을 바탕으로 메타버스를 활성화하는 방안

제시가 부족하였다.

본 연구에서는 게임 기반 메타버스 플랫폼으로 로블록스(Roblox), 소셜 네트워크 기반 메타버스 플랫폼인 제페토와 이프랜드에서 기독교회가 메타버스 플랫폼을 사용하는 현황을 구성, 추천률, 이용자 수, 업데이트 빈도 등을 중심으로 살펴본다. 그리고 발전 방향을 제시한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서 메타버스에 대한 현황을 살펴보고 3장에서는 기독교회 중심으로 메타버스에 대한 실태를 살펴보고 4장에서 발전 방향을 기술한다. 그리고 5장에서는 결론 및 추후 연구 방향을 논한다.

## 2. 메타버스 현황

### 2.1 게임 분야

게임 분야의 대표적인 메타버스 플랫폼에는 로블록스가 있다. 로블록스는 사용자들이 직접 게임을 제작하고 다른 사용자들과 공유할 수 있는 플랫폼으로 다양한 게임 장르와 커뮤니티로 구성되어 있다.

로블록스는 사용자가 직접 게임을 만들고 플레이할 수 있는 온라인 게임 플랫폼이자 게임 제작 시스템으로 2006년 로블록스 코퍼레이션(Roblox Corporation)에서 개발한 것이다.

로블록스 스튜디오(Roblox Studio)를 통해 누구나 게임을 개발할 수 있으며 사용자가 자신의 캐릭터(아바타)를 자유롭게 꾸밀 수 있다. 로벅스(Robux, 게임 내 화폐)로 아이টে를 구매할 수 있으며 소셜 및 멀티플레이, 채팅 및 음성 채팅 지원되며 커뮤니티 시스템(그룹, 길드) 존재가 존재한다.

### 2.2 엔터테인먼트

엔터테인먼트 분야에서는 유명 아티스트들이 메타버스를 활용해 가상 콘서트를 개최하는 사례가 있다. 예를 들어, 2020년 래퍼 트래비스 스콧은 온라인 게임 포트나이트에서 가상 콘서트를 열었다. 블랙핑크는 제페토 플랫폼을 통해 팬들과 실시간 소통하며 특별한 경험을 제공했다.

또한, 릴 미켈라는 300만 명 이상의 인스타그램 팔로워를 보유한 가상 인플루언서로 패션 브랜드와 협업한 경우도 있다[3].

### 2.3 업무 및 협업

마이크로소프트는 팀즈에서 아바타를 활용한 회의 기능을 제공하며, 참가자 간 소통과 몰입감을 높이고 대면 환경과 유사한 음향 경험을 제공한다. 이를 통해 사용자들은 회의 중 자신의 상태를 표현하고, 더욱 자연스럽게 협업할 수 있다.

소니 PS Home은 사용자들이 가상 세계에서 게임을 즐기고, 아바타를 통해 다른 사용자들과 교류할 수 있는 플랫폼이다. 사용자들은 자신만의 가상공간을 꾸미고, 다양한 소셜 활동과 미니게임을 통해 현실과 가상을 융합한 경험을 할 수 있다.

### 2.4 쇼핑 및 마케팅

구찌, 나이키와 같은 기업들에서는 사용자들이 아바타에게 옷을 입힌 후 의류를 구매하는 가상 매장을 오픈하였다[4].

나이키는 로블록스 플랫폼에 '나이키랜드'를 구축하여 게임 플레이와 가상 쇼핑 체험을 제공하였다. 이처럼 메타버스를 활용한 마케팅은 가상공간에서 브랜드를 경험하고, 이를 통해 사용자들이 실제 구매로 연결되도록 유도하는데 사용된다.

### 2.5 교육 분야

교육분야에는 학습자들에게 몰입과 현실감을 제공하며, 주입식 교육의 한계를 극복하는 것을 목표로 한다. 소방훈련이나 의료 실습, 화학 사고와 같이 위험한 상황을 교육하는데 사용된다.

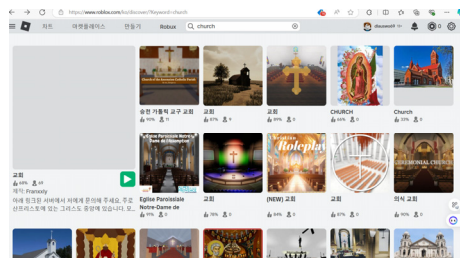
한빛소프트의 경우 XR 장비를 활용하여 화재 및 대피 훈련을 가상으로 체험할 수 있는 15종의 훈련 프로그램을 개발하였다. 스코넥의 경우 화학 사고 상황을 가상으로 구현해 훈련을 진행할 수 있는 콘텐츠를 개발했다.

이외에도 메타버스는 역사 박물관 투어, 진로 체험, 가상 실험실 등 교육 분야 전반에서 활용되고 있다.

를 만든다. 이후 의자나 강단, 창문, 바다, 조명등의 내부 인터리어를 제작한다. 이후에 문이 열리거나 닫히는 등의 스크립팅 요소를 추가한다. 예배 음악 등을 삽입하고 제작자는 의도대로 제작되었는지를 확인하고 테스트와 퍼블리싱 단계로 메타버스 교회는 구축된다. 사용자는 교회 이름 또는 플레이 서버를 검색하여 해당 교회로 들어와서 메타버스 교회를 탐험할 수 있다.

로블록스에서 기독교회의 현황을 살펴보기 위해 교회 또는 'church'를 키워드로 검색한다. 검색결과 1000개(2024.12기준)가 검색된다. 그러나 검색된 교회들중에는 구교, 이단 교회도 포함되어 있으며 이름만 교회이고 게임사이트인 경우도 있다. [Fig. 1]은 로블록스에서 검색된 교회 스크린샷의 일부를 보여준다[6].

일반 교회의 추천률과 동시접속자 인원을 확인한 결과 추천률은 50%에서 90%정도 된다. 동시 접속자 수는 0명이 대부분인데 특정한 시간에만 체험할 수 있도록 기획되었기 때문이다.



[Fig. 1] Screenshot of Roblox church search results

로블록스 교회의 예로 남가주 사랑의 교회가 있다. [Fig. 2]는 남가주 사랑의 교회의 스크린 샷이다. 실물과 유사한 교회 사진이 소개로 나온다. 소개와 상점 서버 메뉴로 구성되어 있다. 교회를 소개하는 소개 메뉴, 아이템을 구매할 수 있는 상점, 그리고 로블록스 서버로 진입할 수 있는 서버로 되어 있다. 화살표를 누르면 로블록스 클라이언트 프로그램이 설치되고 서버에 입장한다.



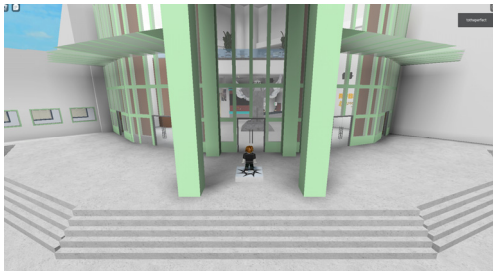
[Fig. 2] Screenshot of Sarang Church of Southern California

## 3. 메타버스 플랫폼에서 교회 현황

### 3.1 로블록스

로블록스에서 교회를 구축하기 위해서는 먼저 회원가입을 수행한다. 로블록스 스튜디오를 다운로드하고 템플릿을 선택한다. "Home" 또는 "Model" 탭에서 Part(기본 블록)과 벽, 지붕, 십자가 등의 교회 외관의 그래픽 요소

사용자가 서버에 입장하면 실물과 유사한 교회 맵이 [Fig. 3]과 같이 제시되고 사용자는 예배당이나 다른 부속실에 들어갈 수 있다. [Fig. 4]는 예배당 스크린 샷을 보여준다.

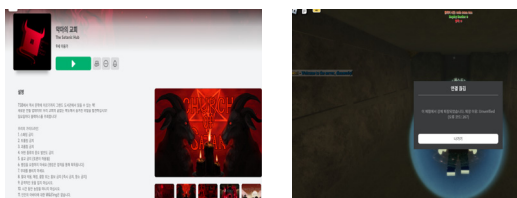


[Fig. 3] Entrance screen of Sarang Church of Southern California



[Fig. 4] Screenshot of the worship hall of Sarang Church of Southern California

로블록스에서 운영되는 악마 교회 또는 사탄 교회등을 조사한다. [Fig. 5] (a)는 악마의 교회 스크린 샷을 보여 준다[6]. 악마의 교회에 들어가기 위해서는 채팅을 하여 신분을 확인하고 확인된 플레이어만 입장할 수 있다. [Fig. 5] (b)는 확인되지 않는 사용자에게 강제 퇴장 처리를 한 경우를 보여준다. 2018년 9월에 개발되었으며 방문 횟수는 61.3K를 보여준다. 악마의 교회의 동시 접속자 수는 3명 이상 있었고 입장 시간이 특정 시간에 제한을 받지 않는다. 추천률은 50%이다.



(a) Satanic church (b) Forced exit

[Fig. 5] Screenshot of a Satantic church

로블록스의 교회 방문자 수는 공개 여부에 따라 다르지만 리버스айд 침례교회의 경우 2024년 7월에 개발이 완료되었는데 방문자 수가 1300명 정도 되었다.

### 3.2 제페토

제페토는 2018년에 개발된 3D 아바타 기반의 소셜 플랫폼으로 아바타를 사용한 소셜 활동과 커뮤니티를 형성할 수 있는 플랫폼이다. 사용자들은 아바타 생성, 가상 공간 생성 및 소셜 활동, 사용자들이 직접 아이템(의상, 액세서리 등)과 월드(맵, 공간)를 제작하고 판매할 수 있다.

제페토에서 교회를 구축하기 위해서는 계정을 생성하거나 제페토 크리에이터로 등록한다. 이후 제페토 크리에이터 플랫폼에 가입하여 콘텐츠 제작자로 활동할 수 있다. 크리에이터로 등록하면 가상 월드를 만들 수 있는 도구들을 활용할 수 있다.

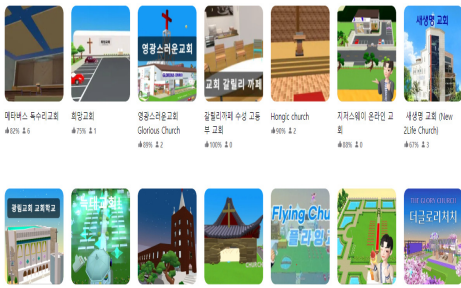
두 번째로 월드 만들기 단계이다. 제페토 내에서 월드(가상 공간) 기능을 사용하여 교회 공간을 만들 수 있다. 월드를 만들려면 제페토 크리에이터 스튜디오에서 3D 공간을 디자인해야 한다. 이곳에서 교회의 건물, 예배당, 의자 등 필요한 구조물들을 배치한다.

세 번째 단계는 교회 디자인 및 세부 사항을 설정한다. 3D 모델링 툴을 사용하여 교회 건물을 설계하고 공간을 구성하고 예배당의 의자나 단상 십자가 등의 아이템을 추가한다. 교회의 분위기를 조성하는 데 필요한 소품이나 배경 음악도 설정한다.

마지막 단계로 테스트와 최적화 과정을 수행한다. 월드를 테스트하여 버그나 문제가 없는지 확인하고, 다양한 사용자들이 원활하게 경험할 수 있도록 최적화한다. 이후 제페토 커뮤니티에 제작한 교회를 공개한다.

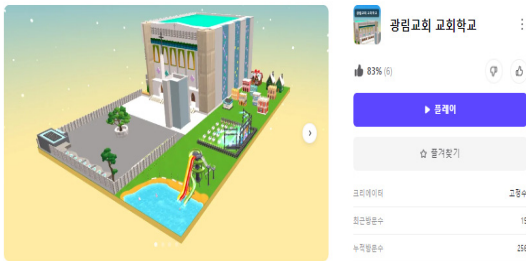
제페토에서 church로 검색하는 경우 34개, 교회로 검색하면 32개가 검색된다. 기독교로 검색하면 3개 정도가 검색한다. 대부분 가입자 수가 1-3명 내외이며 추천 비율은 70%-95%를 차지한다.

제페토를 활용한 대표적인 예로 한국대학생선교회(CCC)의 'C-ON'이 있다. 코로나19 때에 가상현실 공간에서 온라인 수련회를 진행하였다. 이후 CCC에서는 C-On이라는 메타버스를 개발하였다. 방학으로 인한 신앙의 공백이나 해외 사역 등 공간의 제한을 받지 않고 교제와 성경공부 등을 할 수 있다[3,6].



[Fig. 6] Screenshot of church search results

[Fig. 7]은 광림교회 교회학교를 보여준다. 플레이 버튼을 누르면 제페토 클라이언트 프로그램이 설치되고 아래 화면에 채팅창 아이템을 거래할 수 있는 상점과 아바타의 동작을 선택할 수 있는 탭으로 구성되어 있다. 이후 방향 키를 조작하여 교회 건물로 들어온다. 최근 방문자 수와 누적 방문자 수는 각각 19명, 256명이다(2024.10.16).



[Fig. 7] Screenshot of Kwanglim Church

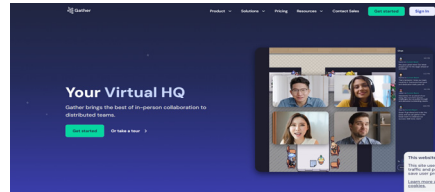
제페토에서는 캐릭터 선택화면이 먼저 나온다. 캐릭터를 선택하면 배경과 함께 교회가 나온다. 교회 건물이 처음에 바로 나오는 로블록스와 다르게 대부분 맵에서 교회로 이동해야 하는 직관성이 부족하다.

많은 교회에서 2021년과 2022년 이후 업데이트된 자료가 없었다. 메타버스를 사용하여 교회를 구축하였지만 활성화시키지 않았다.

### 3.3 게더타운

게더타운은 2020년 9월 Gather Presence사에서 가상공간에서 사용자가 상호 작용할 수 있도록 설계된 플랫폼이다. 화상 회의에 메타버스를 결합한 형태의 플랫폼으로 2D 가상공간, 맞춤 설계가 가능하며, 회의실, 교실, 카페 등 다양한 테마로 꾸밀 수 있다. 사용자는 자신의 아바타를 만들어 가상공간을 자유롭게 이동할 수 있다.

캐릭터가 근처에 있을 때 음성과 비디오가 활성화되어 대화를 시작할 수 있다. 화상 회의 및 협업 도구가 통합되어 업무 및 교육에 활용되기도 한다. [Fig. 8]은 게더타운의 스크린 샷이다[8]. 상단에는 화상 회의가 하단에는 가상공간이 있음을 확인할 수 있다.



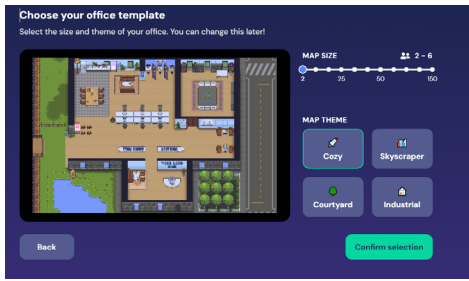
[Fig. 8] Screenshot of Gather Town

사용자들은 아바타를 이용하여 소통하다가 원하는 순간에만 카메라와 마이크를 켜서 다른 사용자와 대면으로 소통한다. 초대받은 경우에만 만들어져 있는 게더타운을 입장할 수 있다. 무료는 25명까지 게더타운 공간을 만들 수 있으며, 한방에 25명 이상 사용하고자 하는 경우 유료로 이용해야 한다. [Fig. 9]는 게더타운의 입장화면이다. 오피스로 입장할지 컨퍼런스로 입장할지 선택화면이 제시된다.



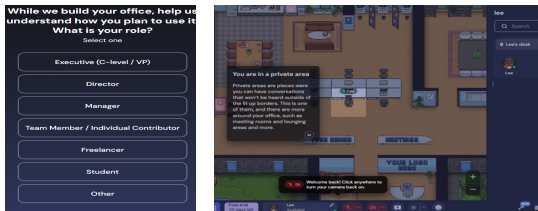
[Fig. 9] Screenshot of the entry mode selection screen

사용자가 오피스를 선택하면 오피스 테마 화면이 나온다. 사용자는 자신의 실제 사무실과 유사한 테마를 선택하여 오피스를 구축한다. 대표적인 예로 도림교회는 게더타운을 기반으로 실제 교회학교 예배실을 가상공간에 재현한 '도림타운'을 구축하였다. 이를 통해 코로나19로 인해 교회 방문이 어려운 학생들도 온라인에서 현장감 있는 예배와 소통을 경험할 수 있게 되었다. 소망교회는 게더타운을 활용하여 '랜선 나무 심기' 프로젝트를 진행하였다. 이를 통해 랜선 아웃리치, 소규모 예배와 친교 모임 등 다양한 온라인 활동이 가능함을 확인하였다.



[Fig. 10] Screenshot of Office theme selection

사용자가 로그인을 수행하고 자신의 역할을 선택하고 ([Fig. 11] (a))하고 초대하고 싶은 사람들의 이메일을 등록하여 초대 메시지를 발송함으로써 오피스가 구축된다. lee라는 계정을 만들어서 생성된 오피스 화면이다. 이 오피스 공간에서 서로 대화하며 가상 공간을 구축한다. [Fig. 11] (b)는 게더타운의 스크린 샷이다.



(a) Role selection

(b) Entrance screen

[Fig. 11] Screenshot of GatherTown[7]

### 3.4 이프랜드

이프랜드는 소셜 네트워크 서비스(SNS)나 온라인 커뮤니티에서 주로 사용되는 플랫폼으로, 교류와 소통을 촉진하는 데 초점을 맞추고 있다. 이 플랫폼에서는 사용자가 다른 사람들과 친구를 맺고, 친구 목록을 통해 서로의 활동을 쉽게 확인하고 소통할 수 있다. 사용자들의 활동을 실시간으로 업데이트하고, 친구들이 공유하는 콘텐츠나 상태를 확인할 수 있다. 사용자들이 자신의 프로필을 꾸미고, 관심사를 공유할 수 있어 개인화된 소셜 경험을 제공하고 친구들과 개인적인 메시지를 주고받을 수 있는 기능이 제공된다. 당연히 관심사를 공유하는 사람들과 그룹을 만들거나 참여할 수 있는 커뮤니티 시스템을 갖추고 있다. 2021년 출시 이후 2024년 3월 31일에 운영을 중단할 예정이다.

교회 검색 결과 베텔교회, 뉴라이프교회, 영통교회 등 7 교회가 검색되었다. 팔로워 수는 1명이 대부분이고 뉴라이프 교회가 15명으로 가장 많았다. 입장을 하기 위해

서는 입장 코드가 필요해서 제한된 사용자들만 해당 커뮤니티에 참여할 수 있다. '사탄 교회', '악마 교회'로 검색된 결과는 없었다.

### 3.5 현황 분석

메타버스에서 교회를 구축하는 순서는 계정을 생성하고 교회 월드를 구성하고 내부 인테리어, 배경음악을 삽입하고 부분적으로 사용자의 이동에 따라 다른 공간에 진입할 수 있도록 프로그램 코드를 작성한다. 이후 테스트를 거쳐서 퍼블리싱 되는 형태로 제작된다. 메타버스 플랫폼에서 판매하는 아이템을 구매하여 교회 외부와 내부를 꾸밀 수 있기 때문에 제작 진입이 낮은 편이다.

대부분 교회 사진이 메타버스 소개 페이지에 있고 교회 건물의 구성대로 내부에 룸을 구성하였다. 엘리베이터 위치, 계단 위치, 행정 사무실 등을 모두 메타버스로 살펴볼 수 있도록 실제와 비슷하게 구축되었다.

메타버스 플랫폼 출시 순서대로 로블록스, 제페토, 게더타운순으로 교회가 많이 구축되었다. 가장 먼저 출시된 로블록스 플랫폼에서 교회가 많았다. 동시에 사탄 교회나 악마 교회도 로블록스가 가장 많았다. 최신 자료를 업데이트하거나 이벤트 공지로 사용자를 유도하는 교회는 없었다.

누적 방문자 수가 1,500명을 초과하는 교회도 적었다. 즐겨 찾기도 10명 내외가 많으며 팔로워 수도 적었다. 이 인원은 오프라인 교회의 교인 수보다 훨씬 적은 인원이다. 방문자 수가 적은 이유는 부족한 콘텐츠와 최신의 자료로 업데이트가 되지 않기 때문이다. 코로나 기간 이후인 2022년 이후 자료를 업데이트 하지 않는 교회들이 대부분이었다. 더불어 이에 대한 관심과 투자 부족이라고 판단된다.

이에 비해 로블록스 플랫폼의 '악마의 교회'의 경우 2024년 8월에 개발 완료가 되었지만 즐겨 찾기는 3,815명이고 방문자 수도 85K로 많았다. 최근 업데이트 날짜도 2024년 12월로 자주 업데이트를 진행하였다.

## 4. 기독교회의 메타버스 발전 방안

분석된 현황을 바탕으로 메타버스 예배 및 소그룹 모임 활성화, 신앙 교육 및 훈련 프로그램 운영, 메타버스 선교 및 복음 전파, 메타버스 기반 기독교 커뮤니티 활성화 등에 대한 발전 방안을 제시한다.

### 1) 메타버스 예배 및 소그룹 모임 활성화

메타버스 교회 구조를 보면 건물 중심으로 제작되어 있다. 건물과 더불어 조직 구성 형태로 커뮤니티를 구축할 수 있다. 메타버스를 활용하면 전통적인 예배 방식에 구애받지 않고, 어디서나 예배를 드릴 수 있다. 3D 아바타를 통해 성도들이 직접 참여하는 가상 예배 공간을 만들면 더 몰입감 있는 신앙 경험이 가능할 것이다. 또한, 메타버스를 활용한 소그룹 모임을 운영하여 더 친밀한 신앙 공동체를 형성할 수 있다. 새신자에게 교회 소개와 신앙 교육을 하듯이 메타버스 교회를 소개하고 활용 방법도 소개한다.

### 2) 사용자 친화적인 인터랙티브 요소 도입

단순한 교회 건물 구축을 넘어, 사용자와의 상호작용을 증대시키는 요소를 추가할 필요가 있다. 예를 들어, 가상 상담 공간, 성경 퀴즈, 미션 수행 등의 기능을 도입하면 사용자들의 몰입도를 높일 수 있다. 또한, 부활절이나 성탄 축제 이벤트 등을 마련하여 신앙 경험을 더욱 실감 나게 제공할 수 있다. 또한 메타버스 공간에서는 성경 공부, 제자 훈련, 기독교 강연 등의 교육 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있다. 특히, 가상 교실을 만들어 신앙 훈련을 체계적으로 진행하면, 물리적 거리와 날씨와 상관없이 많은 사람들이 참여할 수 있다. 신앙 교육 및 훈련에 대한 참여도에 게임화 이론을 도입하는 것이다. 즉 신앙 활동을 포인트화하여 이벤트 시에 활용하거나 신앙 이력 관리에 도움을 줄 수 있다. 즉 재미 요소를 가미할 수 있는 기획이 필요하다.

### 3) 메타버스 선교 및 복음 전파

전통적인 선교 방식의 한계를 극복하기 위해 메타버스를 활용할 수 있다. 가상공간 내에서 선교사들이 활동하고, 메타버스에서 기독교 콘텐츠를 제공하면, 다양한 문화권의 사람들이 쉽게 복음을 접할 수 있다. 특히 대면 선교가 어려운 지역에 효과적일 수 있다. 또한, 언어 장벽을 넘는 실시간 번역 기능을 활용하여 글로벌 선교 활동을 효과적으로 진행할 수 있다.

### 4) 메타버스 플랫폼별 맞춤 전략 수립

로블록스, 제페토, 게더타운 등 플랫폼별 특성을 고려하여 맞춤형 전략을 수립해야 한다. 예를 들어, 로블록스는 게임 요소를 활용한 교육 프로그램을 개발하고, 제페토에서는 아바타 커스터마이징을 통한 교회 활동 홍보,

게더타운에서는 소규모 그룹 모임과 세미나 개최를 중심으로 운영할 수 있다.

### 5) 가상 교회 및 사역 공간 구축

메타버스에서는 실제 교회와 유사한 환경을 구축할 수 있다. 성도들이 자유롭게 모이고, 찬양, 기도, 성경 공부 등을 함께 할 수 있는 공간을 만들면 기존의 온라인 교회보다 더욱 생동감 있는 신앙 활동이 가능할 수 있다. NFT 및 블록체인 기술을 활용하여 교회의 재정을 투명하게 운영하고, 기부 시스템을 안전하게 운영할 수도 있다.

### 6) 콘텐츠 다양화 및 최신 업데이트 유지

현재 기독교 메타버스 교회의 방문자 수가 적은 주요 원인은 콘텐츠 부족과 최신 자료의 업데이트 부족이다. 이를 해결하기 위해 다양한 신앙 교육 콘텐츠, 가상 성경 공부, 기도 모임, 찬양 예배 등의 프로그램을 정기적으로 운영해야 한다. 또한, 최신 자료를 지속적으로 업데이트 하여 사용자들의 관심을 유도하고, 메타버스 내에서 활발한 활동이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

메타버스는 성도 간의 교제를 활성화하는 좋은 도구가 될 수 있다. 가상공간에서의 다양한 기독교 이벤트(예배, 콘퍼런스, 부흥회 등)를 기획하여 성도들이 더욱 활발하게 참여할 수 있도록 하면 신앙 공동체를 더욱 견고하게 만들 수 있다. 예배중에만 서버를 오픈하는 것이 아니라 언제든지 성도들이 입장할 수 있도록 해야 한다. 또한 대면으로 상담하기 어려운 내용을 아바타를 사용하여 상담하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다. 메타버스에서 홈페이지와 연동할 수 있는 방법도 필요하다. 교회 홈페이지의 업데이트 내용과 설교 등을 특정 룸에 게시하여 홈페이지와 연동하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.

### 7) 전문 인력 양성과 투자 확대

현재 많은 교회가 메타버스 운영에 대한 관심과 투자가 부족한 상태이다. 교회 내부적으로 메타버스 사역을 전담할 전문가를 양성하고, IT 전문가 및 디자이너와 협력하여 보다 사용자를 유입할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다. 또한, 장기적인 운영을 위해 후원 및 재정 투자 방안을 마련해야 한다.

### 8) 영성과 윤리성을 고려한 운영

로블록스에서 '악마의 교회'가 높은 방문자 수를 기록한 점을 고려할 때, 기독교 메타버스 교회도 보다 매력적인

콘텐츠를 제공해야 한다. 다만, 단순한 흥미 요소가 아니라 기독교 신앙의 본질을 유지하면서도 현대적인 방식으로 접근하는 것이 중요하다. 신앙적 가치와 윤리를 반영한 콘텐츠를 지속적으로 개발하여 차별성을 확보해야 한다.

### 9) 메타버스 내 기독교 네트워크 형성

개별 교회가 단독으로 운영하는 것이 아니라, 여러 교회가 협력하여 네트워크를 형성하면 더욱 강력한 시너지 효과를 낼 수 있다. 연합 교회 프로젝트를 통해 공동 예배, 세미나, 선교 활동 등을 기획하고, 메타버스 내에서 교인들이 쉽게 참여할 수 있도록 지원해야 한다.

## 5. 결론 및 추후 연구방향

VR, AR, MR 등의 기술을 이용하여 실제 세계와 가상 세계의 연결은 지속적으로 행해지고 있다. 이러한 사회의 기술적 트렌드에 맞추어 기독교 교회에서도 가상 교회와 실제 교회를 연결짓는 시도가 발생되고 있다. 본 연구에서는 이러한 사회적 배경을 바탕으로 메타버스 플랫폼들에서 기독교회 구축 현황을 살펴보고 현황을 분석하였다. 분석 결과, 기독교회의 메타버스의 구축은 기존 교회의 건물 구조를 그대로 옮겨놓은 단조로운 형태로 자료도 최신으로 업데이트 되지 않았다. 팔로워 수나 즐겨찾기 인원도 1에서 10명 내외가 주류를 이루었다. 기존 대면 교회보다 적은 인원이다. 이와 같이 상황을 분석하고 발전 방향으로 예배 및 소그룹 모임 활성화, 신앙 교육 및 훈련 프로그램 운영, 메타버스 선교 및 복음 전파, 메타버스 기반 기독교 커뮤니티 활성화에 대한 방안 등을 발전 방향으로 제시하였다.

추후에는 기독교회내의 메타버스 관련 등 IT 기술 수준을 진단하고 발전 방안에 대한 연구를 진행할 예정이다.

## REFERENCES

- [1] Dionisio, J. D., Burns III, W. G., & Gilbert, R, "3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities", ACM Computing Surveys (CSUR), 45(3), 1-38, 2013.
- [2] D.H Kang and S. Kim, "The effects of flow and presence on positive emotions in the metaverse: Moderating role of avatar customization", Telematics and Informatics, Vol.63, 2021.

- [3] M.J Sung and H.W Jeong, "A Case Study on the Game-Based Virtual Worlds Metaverse" proceedings of the Korean Entertainment Industry Association Conference, Vol.35, pp.103-109, 2023
- [4] M.J Lee, "Analyzing the Current State of the Metaverse: A Christian Theological Perspective", Journal of KIOTS, vol.10, no.5 pp.95-103, 2024.
- [5] <https://www.roblox.com>
- [6] <https://www.roblox.com/ko/games/18952953653/ChurchOfSatan>
- [7] <https://www.amennews.com/news/articleView.html?idxno=18787-ccc>
- [8] <https://www.gather.town>.
- [9] H.K Jang, "The Theological Orientation of Metaverse Church and Its Application", Theological Thought vol.2022, no.3, pp.45-67, 2022.
- [10] S.H Nam, "A Study on the Possibility and Characteristics of the Metaverse World as a Digital Mission Field," Journal of Presbyterian Theological Seminary, vol.54, no.2, pp.89-110, 2022.
- [11] J.H Ok, "A Study on the Principles of Church Education through the Understanding of the Metaverse and Its Applications," Journal of Christian Education, vol.37, no.2, pp.55-78, 2022.
- [12] T.J Kim, O.B Kwon and J.Y Kang, "Metaverse and Christianity" WorldView, vol.2021, no.4, pp.12-29, 2021.
- [13] D.H Kim, "Theological challenges and responses to the metaverse", The Presbyterian Theological University, vol.54, no.3, pp.77-98, 2022.
- [14] H.Y Shin A Study on the Implications of Christian Education on Digital Storytelling in the Metaverse, Christian Education Discussion Group, Vol.70, pp.267-302, 2022.06.
- [15] M.I Cho, "A study on the possibility of Christian communication and empathy in the Metaverse virtual space", Journal of Gospel and Practical Theology, Vol.65, pp.43-72, 2022.

이 먼 재(MyounJae Lee)

[종신회원]



- 2009년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 컴퓨터공학부 교수
- 2020년 8월 : 백석대학교 신학대학원 목회학 전공

<관심분야>

사물인터넷, 게임, MPEG