

# 포스트 코로나 시대의 “온택트(ontact)” 기독교교육에 관한 연구\*

양금희(장로회신학대학교/교수)

khyang@puts.ac.kr

---

## 한글 초록

---

본고는 코로나19 이후 가장 뉴노멀한 현상이 된 온택트(on-tact) 기독교교육이, 과연 포스트 코로나 시대에도 결정적인 기독교교육의 형태로 남을 것인지에 대한 물음으로 시작된 논문이다. 그 물음에 답하기 위해서 본 고는 온택트 기독교교육이 대면교육은 대신할 수 없는 그만의 독자적 경험의 영역과 교육적 요소들을 가지고 있는가에 대해 탐구하였는바, 특별히 “온택트 기독교교육의 유형”, “디지털 교회 논의” 그리고 “디지털 인식론”을 중심으로 탐구하였다. “온택트 기독교교육의 유형”에 대한 탐구를 통해, 본고는 ‘참여’와 ‘소통’을 기준으로 해서 보았을 때, 온택트 기독교교육은 대면교육으로는 대치될 수 없는 독자적 경험의 영역과 교육적 요소를 가지고 있음을 확인했다. “디지털 교회론”에 대한 숙고를 통해 본고는 온택트 교육이야말로 디지털 세대에게 기독교교육이 접근할 수 있는 결정적 통로라는 점을 발견하게 되었고, 네트워크 개념을 통해 공교회와 하나님나라에 대한 새로운 은유를 획득하고 그들을 재개념화 할 수 있었다. 본고는 또한 디지털 상에서 일어나는 몸과 기술 간의 확장된 몸의 인식은 디지털 상에서만 일어나는 독특한 인식방식임을 발견하였다. 이상과 같은 점을 바탕으로 해서 본고는 온택트 기독교교육이 단순히 코로나19시대의 대면교육을 보완하는 수단으로서 그치는 것이 아니라, 대면교육이 대신할 수 없는 독자적 경험의 영역 및 교육적 힘을 가진 기독교교육이라는 점을 다시 확인하였

---

\* 이 논문은 2021년도 장로회신학대학교의 지원을 받아 수행된 논문이다.

고, 또한 포스트코로나 시대에도 핵심적 기독교교육의 장이자 형태로서 확장되어 갈 것이라고 예측한다.

## 《 주제어 》

포스트 코로나, 온택트 기독교교육, 메타버스, 디지털 교회, 디지털 인식론

## I. 들어가는 말

“언택트(untact)”란 접촉을 뜻하는 “콘택트(contact)”란 단어에 “un”이 붙어 “비접촉”이라는 의미를 갖는 단어로 코로나 시대의 신조어이다(김용섭, 7). 그런데 “언택트”의 “언(un)”대신 “온(on)”을 사용한 “온택트(ontact)”라는 단어는 단순히 실제 접촉이 없다는 개념을 넘어서서, 보다 적극적으로 “온라인을 통한 접촉 및 삶과 소통의 방식”을 지칭하는 개념으로서 이 또한 코로나 시대의 신조어이다(e·motion, 2020). “온택트”는 코로나 시대의 “뉴노멀(new normal)”을 대표하는 개념이 되었는바, 뉴노멀이란 “전에는 비정상적인 것이었다가 이제는 상식적이고 일반적인 것으로 변했다”는 의미의 단어로서(이일영, 79), ‘온택트’야말로 코로나가 발발한 이후 근무형태, 소비 형태, 무엇보다 교육형태에 있어서 가장 뉴노멀한 요소의 하나가 되었다.

온택트는 코로나 이후 ‘기독교교육’의 영역에서도 가장 뉴노멀한 현상이 되었는바, 한국교회에서는 2020년 초 코로나19가 확산된 이래 온라인으로 예배를 드리고, 유튜브나 줌으로 교회학교의 예배, 성경공부, 성경학교, 소그룹모임 등을 실시하는 것이 일상화 되었다. 본고는 이렇게 뉴노멀이 된 온택트 교육이 위드코로나와 더불어 시작된 포스트코로나 시대에 기독교교육 영역에서 어떠한 역할을 하게 될지 주목해 보려한다. 물론 온택트 교육은 코로나19로 그 시기가 앞당겨졌을 뿐 그 이전부터 이미 도래한 디지털 시대와 더불어 이제는 하나의 거스를 수 없는 추세가 되었다(Berger, 2020,

15). 그러나 정말 온택트 교육이 코로나19 이후로도 거스를 수 없는 추세 가 되기 위해서는 대면교육으로는 대신할 수 없는 그것 나름의 교육적이고 형성적 힘을 증명할 수 있어야 할 것이다.

본고는 바로 온택트 기독교교육이 독자적으로 가지고 있는 교육적이고 형성적 특징에 주목해 보려한다. 이를 위해 본고는 먼저 코로나19 가 발발한 이래 한국교회에서 실시해 온 “온택트 기독교교육의 유형”들을 살펴보고, 각 유형들에 나타난 소통과 참여의 형태들을 통해 온택트 기독교교육이 갖는 특징들을 발견해 보려한다. 더 나아가 본고는 “디지털 교회론”을 고찰함으로써 디지털 영역에서의 교육이 교회교육의 본질에 적합한가를 살펴본 후, 디지털 상에서의 몸의 문제를 숙고하면서 “디지털 인식론”의 특징을 살핀다. 이를 바탕으로 본고는 온택트 기독교교육이 단순히 코로나 19시대에 대면교육을 대체하는 한시적 수단으로 그칠 것인지, 아니면 그 나름의 독특한 교육적, 형성적 특성으로 포스트코로나 시대에도 지속적으로 주목받으며 새로운 기독교교육의 장을 개척해 나가게 될 것인지를 전망해 보고자 한다.

## II. 온택트 기독교교육 유형들

코로나19가 발발한 이후 우리의 기독교교육 현장에는 다양한 온택트 기독교교육의 형태들이 나타났다. 이 장에서는 먼저 팬데믹과 더불어 기독교교육 현장에 나타난 온택트 기독교교육을 “참여”와 “소통”의 형태를 기준으로 세 그룹으로 나누어 살펴봄으로써 그들에게서 나타나는 온택트 교육의 특성들을 발견해 보도록 한다.

### 1. 동영상 스트리밍 유형

팬데믹과 더불어 우리의 기독교교육현장에서 가장 일반적으로 활용된 온

택트 기독교교육의 형태는 “동영상 스트리밍 유형”이라고 할 수 있을 것 같다. 동영상 스트리밍은 예배와 성경공부 및 강의 동영상을 교회의 홈페이지에 올려서 성도들이 필요할 때마다 접속하여 재생해 볼 수 있도록 하는 고전적 온라인 교육형태를 기반으로 한다. 코로나19와 더불어 많은 교회들은 동영상스트리밍을 유튜브와 연결하여 실시간으로 접속하여 참여할 수 있도록 하였다. 유튜브 동영상은 특별히 한시, 한 공간에 모여 예배드리는 것을 소중하게 여기는 한국교회가 온라인으로나마 주일의 정해진 시간에 전교인이, 그리고 전 교회학교 학생들이 함께 예배드릴 수 있는 장이 되고 있다는 측면에서 코로나19시대 대면 예배의 가장 큰 대안으로 자리 잡았다. 이 유형은 성도들과 학생들이 어디에서든 손쉽게 접근할 수 있고, 언제든지 반복적으로 청취할 수 있다는 강점을 가지고 있고, 그것으로써 예배와 기독교교육을 성도들의 일상의 삶 한 복판에로 가져와 예배와 기독교교육을 일상화한 것에 기여한 바가 크다. 이러한 점은 대면예배나 대면 기독교교육이 대체할 수 없는 동영상 스트리밍유형만의 특징이라고 할 수 있다. 반면 이들은 쌍방향의 상호소통이 되기보다는 일방향 소통 형태로서 참가자들을 수동적으로 머물게 할 수 있고, 따라서 그들을 적극적 참가자로서 보다는 구경꾼으로 만들 수 있다는 약점을 가진다.

## 2. 실시간 쌍방향소통 유형

그에 반하여 “실시간 쌍방향소통”이 가능한 온택트 교육 유형이 코로나 19 이후 급부상하였는바, 줌(Zoom), 구글미트(Google Meet), MS에서 지원하는 Teams 등을 통해서 이루어지는 교육 유형이 그것이라고 할 수 있겠다. 이들은 원래 실시간 화상회의 툴로서 시작되었으나, 코로나19가 시작된 이후에 온택트 교육 수단으로서의 사용이 급증하였다. 특별히 줌의 경우 코로나 이후 교육용 사용이 폭발적으로 늘어난 사례로서, 실시간 쌍방향 수업, 실시간 채팅, PPT나 워드 등 자료들의 화면공유와 실시간 편집 등이

가능하고, 수업 중 패들렛, 멘티미터, 카훗과 같은 어플들을 사용하여 다양한 형태의 의사소통을 할 수도 있는 대표적 원격수업 툴이 되었다.

“실시간 쌍방향소통” 유형의 결정적 특징은 앞의 “동영상 스트리밍” 유형과는 달리 실시간으로 교사와 학생이 쌍방향으로 소통하고, 자료를 공유함으로써 거의 대면수업에 준하는 교육이 이루어질 수 있다는 것이다. 물론 유튜브나 페이스북 라이브 방송의 경우도 실시간 문자채팅을 통한 소통이 가능하다. 그러나 zoom을 비롯한 “실시간 쌍방향 소통 유형”은 화면을 통하여 참가자들이 서로의 얼굴을 보며 시각과 청각을 사용한 소통이 가능하여 유튜브 보다 훨씬 입체적이고 즉각적 소통이 이루어진다(박은혜, 성지훈, 2020). 한국교회에서 zoom은 코로나19가 지속되면서 심방, 상담, 구역예배, 성경공부, 소그룹 활동 등에 그 활용이 증가하고 있고, 이러한 활용은 바쁜 현대인들이 교회의 교육활동에 쉽게 접근할 수 있도록 하는데 결정적 기여를 하고 있다.

이 유형은 접근성, 효율성, 확장성 또한 높아서 포스트코로나 시대에도 주일과 평일을 아울러서 각종 모임이나 성경공부, 상담, 소그룹 활동 등의 기독교교육활동에 적극 활용될 것으로 예측된다. 물론 우리가 여기에서 기억할 것은, 이 유형이 실시간 쌍방향의 의사소통과 참여가 가능하다 하더라도, “몸” 전체로 참여하고 소통하는 대면교육에서 일어나는 것과 동일한 종류의 소통과 경험을 가져오는 것은 아니라고 하는 것이다. 시청각적 소통과 몸 전체의 참여를 통해 이루어지는 소통은 다르다. 예를 들어 기독교교육에서 아주 중요한 영역을 차지하는 예배는 그 자체로 몸의 활동이다(양금희, 2019, 82). 예배는 공동체 전체가 하나님 앞에 모여 하나님을 2인칭으로 부르며 함께 찬양하고 기도하고 말씀을 듣고, 성찬에 참여하기도 하는 공동체적 활동이다. 찬양은 마치 오케스트라처럼 부르는 사람은 혼자 부르지만 다른 사람에게 조율하면서 부르고, 말씀을 듣거나 기도할 때에 혼자 하는 것 같지만 옆에 함께 앉은 사람들과 더불어 눈 감는 일과 귀 기울여 듣는 일을 공유하면서 공동체가 함께 한다. 이것은 몸이 참여함을 통해서만 이루어

질 수 있는 예배의 디테일한 부분이다. 그렇게 볼 때 “실시간 쌍방향소통” 유형은 몸 전체로 동일공간에 참여할 때 일어나는 공동체적 인식, 관계적 인식, 비언어적 의사소통 등을 기대하기는 어렵다. 그러나 이 유형은 네트워크가 갖는 손쉬운 접근성, 실시간 쌍방향 소통이 갖는 높은 효율성, 많은 사람들이 장소에 제한되지 않고 만날 수 있다는 확장성 등 대면교육이 갖지 않는 강점들로 인해 포스트코로나 시대에도 주일과 평일에 이루어지는 기독교교육활동에 적극적으로 활용될 것으로 예측된다.

### 3. 메타버스 유형

또 하나의 온택트 기독교교육의 유형은 아직은 기독교교육 영역에서의 상용화가 활발히 이루어지지는 않았지만, 최근 온라인 경제와 엔터테인먼트의 핵심 관심사로 급부상하면서 포스트코로나 시대의 교육적 사용가능성이 크게 점쳐지고 있는 “메타버스(metaverse)” 유형이다. 메타버스는 ‘초월’, ‘가상’을 의미하는 “메타(meta)”와 우주를 뜻하는 “유니버스(universe)”의 합성어로서, 현실을 초월한 가상의 세계, 혹은 현실과 가상 세계가 함께 상호 작용하며 진화하는 공간을 지칭한다(김삼균, 23; 고예일 외, 61). 메타버스는 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)이 1992년에 쓴 공상과학 소설 스노우 크래쉬(Snow Crash)에 나타난 개념으로서, 그곳에서 메타버스는 “몰입형 3차원 가상세계(immersive 3D virtual world)”에 의해서 재형성되는 미래를 지칭하였다(ASF, 2007, 3).

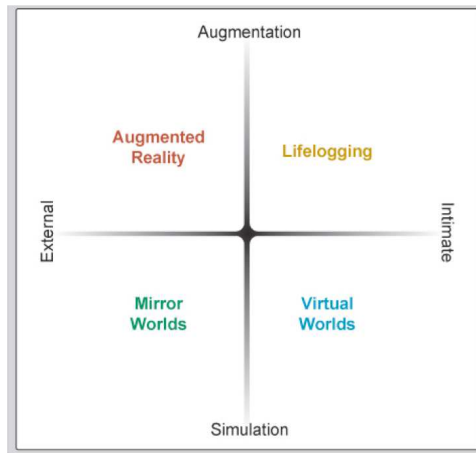
2007년 메타버스에 대한 로드맵을 작성한 ASF(Acceleration Studies Foundation, 4)에 의하면 메타버스는 그 동안 스티븐슨의 소설에 나타나는 개념을 뛰어 넘어 다양한 영역으로 확장되었다. 그러나 우리는 메타버스의 출발 개념인 “몰입형 3차원 가상세계”에 주목할 필요가 있다. 메타버스는 3D, 즉 3차원의 입체적 가상세계에 몰입하도록 함으로써, 마치 우리가 그 세계(universe) 안에 들어간 것과 같은 몰입감을 느끼게 되는 온택트 유형

이다. 메타버스는 앞의 “실시간 쌍방향 소통유형”이 시각과 청각으로 참여 하였다면, 메타버스 유형은 아바타나 VRH(Virtual Reality Headset)등을 비롯한 다양한 3D 기술을 기반으로 몸 전체로 하나의 세계에 참여하고 있는 것 같은 몰입효과를 가져오는 유형이고, 바로 이러한 참여 형태에서 이 유형은 앞의 유형들과 구별된다.

미래학자 해밀턴(Hamilton, 2021, 4)도 메타버스를 “우리의 세계를 반영 하는 몰입형 3D 가상 세계”로 정의하면서, 메타버스가 2D 검색기반 인터넷 을 대체할 것이라고 예측한 바 있다. 이 말은 인터넷이 단순히 기술의 한 형태에서 그치는 것이 아니라 우리의 삶의 방식과 관계의 방식 전체를 변화시킨 것과 같이, 메타버스 또한 새로운 인터넷 패러다임으로서 우리의 삶의 방식을 바꾸게 될 것이라는 것을 의미한다. 따라서 해밀턴은 메타버스가 단순히 2D와 3D의 차이가 아니라, 근본적으로 우리가 “살고, 배우고, 경제 활동하고, 연결하는 방식을 완전히 바꾸게 될 것”이라고 하였다. 같은 맥락 에서 ASF 또한 현재 우리가 2D웹상에서 하는 많은 활동들이 메타버스의 3D스페이스로 이주해 갈 것이라고 예측하였다. 더 나아가 “웹”이라는 단어가 원래 특정 온라인 응용 프로그램이었지만, 오늘날 “온라인 생활”을 지칭 하는 약어가 된 것처럼, “메타버스”라는 단어 또한 “3D웹 기술과 가상화 (Virtualizing)”를 지칭하는 개념이지만, 후에 웹을 대체하여 온라인 생활을 지칭하는 단어가 될 수도 있을 것이라고 예측하였다(ASF, 4). 이러한 입장 들은 모두 메타버스가 단순히 3D 컴퓨팅 프로그램에서 그치는 것이 아니라, 온라인 생태계 전체를 바꾸는 새로운 패러다임이 될 것이라는 것을 시사한다.

메타버스의 스펙트럼은 넓고, 그것을 기술하고 구분하는 기준도 다양하다. ASF는 메타버스의 스펙트럼을 나(내면)로부터 세상(외면)을 향하는 X 축, 실제로부터 가상을 향하여 가는 Y축이라는 두 축을 중심으로 만들어지는 4분면으로 구성된 다이어그램으로 표현하였다(그림1, ASF, 5). 이에 따라 메타버스는 “증강현실(Augmented Reality외면/증강)”, “라이프 로깅(life

logging내면/증강)”, “가상현실(Virtual Reality내면/가상)”, “거울세계(mirror world외면/가상)”의 네 영역을 아우른다(ASF, 5; 김상균, 23이하; 김지현, 13). “증강현실”은 현실을 기반으로 확장된 세계로서, 현실 속 공간에 디지털로 구현한 정보를 입체적으로 체험하는 세계이고, “라이프로그”는 페이스북이나 인스타그램 등에 자신의 삶의 경험을 공유하고 그에 반응하는 사람들의 세계를 시작으로 하여, 데이터 수집 및 촬영기술, 클라우드저장, 인공지능 등과의 협업으로 한 사람의 삶의 세계와 생애 전체를 재구성하는 수준으로까지 발달하고 있다. “거울세계”는 구글 어스나 네비게이션처럼 현실을 그대로 디지털로 구현한 후, 다른 디지털을 덧입혀서, 길찾기, 대중교통 맛집과 같은 정보를 실제처럼 경험하게 하는 영역이다. 또한 “가상세계”는 최근 가장 주목받으며 확장되어가는 영역으로서 현실을 투영하기도 하지만, 동시에 가상의 새로운 세계를 창조하는 영역으로서, 우리가 거기에 참여하여 그 세계를 경험하거나, 직접 새로운 세계를 창조할 수도 있어서 무한대로 확대되어가는 영역이다.



[그림1] 메타버스의 4 영역



메타버스는 결국 이 네 영역의 시나리오들이 모두 서로 융합하고 중첩되면서, 궁극적으로 물리적 현실이 가상(virtual)의 차원에서 더욱 강화되고, 역으로 가상공간이 물리적으로 지속성 있는 공간이 되는 상호 수렴과 융합의 자리가 될 것으로 예측된다(ASF, 4, 17). 이미 전 세계 2억 명이 가입되어 있는 3D 아바타 커뮤니티 서비스를 제공하는 제페토(Zepeto)는 가상의 세계에서 아바타를 통한 라이프로그킹 서비스를 제공한다. 이용자들은 가상의 공간을 돌아다니며, 친구 아바타를 만나기도 하고, 사진도 찍으며 그곳에서의 활동을 기록으로 남기거나 공유한다. 또한 영국의 호핀(Hopin)은 가상세계를 기반으로 하는 컨퍼런스/이벤트 서비스를 하는데, 가상세계 상에서 회의 참가자 및 진행사항 등 라이프로그킹 정보분석이 가능하다. 뿐 만 아니라, AR, VR 등 가상-현실 간 융합을 촉진하는 XR(eXtended Reality) 기술의 발전과 더불어 메타버스의 4영역간의 융복합은 더욱 가속화 될 것으로 보인다(한상열, 20).

메타버스는 특별히 2020년 코로나19가 발발한 이후 대면활동의 제약으로 인해서 게임, 엔터테인먼트, 마케팅, 의료, 정치 등의 다양한 영역에서 빠르게 확장 되고 있고, 무엇보다 “교육”의 영역에서도 활용되기 시작하였다(김지현, 30). 코로나로 함께 모일 수 없게 된 졸업식과 입학식(UC버클리 대학졸업식, 순천향대입학식 등), 그리고 각종 행사들(호서대 졸업작품전시관, 건국대 예술제 등)이 메타버스 상에서 거행되기도 하였고, 메타버스 가상공간을 활용하여 수업을 진행하는 학교들이 늘어나고 있다(이동근, 2021). 호두랩스는 메타버스를 활용하여 여행과 어학을 융합하는 교육프로그램을 출시하였고, 자폐증 아동과 그 가족들이 사회에 적응할 수 있도록 하는 “오크래프트(Autcraft)”가 개발되었다(박기현, 2021). 디캐릭의 VR 플랫폼 “인게이지”는 대학, 공공기관의 강연, 공연, 전시플랫폼으로 활용되고 있고, “퀄리티: 스쿨”은 영상, 문서 등 교육자료를 공유하고, 음성대화과 채팅을 통해 실제교실처럼 자연스러운 수업이 이루어지도록 지원한다. 그 외에도 “클래스브이”, “XR아이스크림”, “XR 판도라” 등이 모두 교육용 메타버스 교육

플랫폼으로 개발, 보급되는 과정에 있다(이동근).

메타버스는 아직 기독교교육의 영역에서 그 쓰임이 활발하지 않다. 그러나 제페토나 게더타운, ifland(이프랜드) 같은 메타버스 플랫폼들이 누구나 그 안에서 자유롭게 자신들의 공간을 창조하고 필요에 따른 활동을 할 수 있게 되어 있다는 점에 주목한다면, 누구나 메타버스 상에서 교회를 지을 수도 있고, 목적에 맞는 기독교교육 활동을 할 수 있다는 것을 추측하는 일은 어렵지 않다. 미국에는 이미 “VR Church”라고 하는 메타버스 상의 교회가 운영되고, 그 안에서 예배 및 입체적 설교 그리고 친교가 이루어지고 있다(VR Church). 우리나라의 경우도 “한국미디어선교회 실감형 콘텐츠 연구소”에서 메타버스 상에 교회를 세웠고, 그 안에서 선교사 훈련, 성경공부, 바이블 아카데미를 운영하고 있거나 운영할 예정에 있다. 제이스토리월드는 2021년 여름 메타버스상에서 청소년 수련회를 개최하기도 하였다(CBS, 2021. 8.). 이러한 단체들의 활동 외에도 이미 제페토나 게더타운 안에 구성된 공간을 활용하여 개별적으로 수련회 성경공부나 기도회 찬양집회, 상담 등의 다양한 활동이 이루어지고 있다.

“참여의 방식”으로 보았을 때 메타버스 유형은 앞의 “실시간 쌍방향소통” 유형이 시각과 청각을 사용하여 2D형태로 참여하는 것과는 달리, 3D 삼차원의 입체적 참여 방식으로 이루어진다. 따라서 메타버스는 몸으로 직접 참여하지는 않으면서도, 마치 몸으로 참여하는 것과 같은 효과를 나타낸다. 물론 참여는 VRH(Virtual Reality Headset)를 사용하여 직접 메타버스 세계에 참여할 수도 있고, 또한 아바타를 사용하여 참여할 수도 있다. 두 경우 모두 마치 하나의 실제세계에 참여하는 것과 같은 경험을 할 수 있다. VRH의 경우 시신경으로 시각 정보가 광범위하게 들어올 뿐 아니라, 자신이 바라보는 방향과 고개의 움직임, 손의 움직임, 몸짓 등의 제스처까지도 인식되어 그것이 디지털에 구현되도록 함으로써 마치 현실에 몸으로 참여하는 것 같은 현장감과 몰입감을 준다(김지현, 16). 아바타의 경우 또한 우리가 아바타의 움직임을 조정하는 과정에서 자신을 아바타에 이입하게 되

고 마치 자신이 메타버스 세계 안에 있는 것 같은 현장감과 몰입감을 갖게 된다.

이같은 특징으로 해서 메타버스는 위에 서술한 다른 두 유형과는 다른 “소통의 방식”을 가진다. 다른 두 유형은 주로 언어와 텍스트를 중심으로 소통이 이루어진다면, 메타버스는 언어적 소통을 포함하면서도 “몸을 통한 소통 방식”을 가진다. VRH를 사용하여 참여하는 경우 직접 자신의 머리, 손, 몸짓과 제스처를 통해서 메타버스 세계 안에서 자신을 표현하고, 다른 사람들의 몸의 참여에 반응한다. 아바타를 통해서 참여할 때에도 아바타의 움직임, 즉 걷고, 뛰고, 팔 다리를 움직이고, 춤추면서 우리는 메타버스 안에서 활동하는데, 그 활동 자체가 일종의 소통의 방식이 된다. 물론 아바타가 입는 옷이나 신발, 모자와 헤어스타일 등도 자신을 표현하고 소통하는 수단이 된다. 이러한 몸의 움직임과 표현을 통한 소통이 텍스트와 육성을 통해 하는 소통양식과 합쳐져서 메타버스 상에서는 보다 입체적이고 통전적 소통이 이루어진다고 할 수 있다. 예를 들어 메타버스게임인 “마인 크래프트”는 게임 속 캐릭터가 블록을 활용해 건물을 짓고 물건들을 만들면서 게임속 다른 캐릭터들과 교류한다. “동물의 숲”도 게임 내에서 일을 하고 집을 사고 물건을 사는 등 부캐들이 현실세계와 마찬가지로 상호작용하고 있다(김준연, 2021, 26). 메타버스 상에서 이루어지는 이러한 상호작용과 소통은 현실세계에서 이루어지는 소통과 다르지 않은 전인적이고 통전적 소통의 방식이라고 할 수 있다.

또한 메타버스 상의 참가자들 사이에는 “하나의 공간을 공유하는 공동체”로 느끼게 하는 사회 심리적 작동이 일어난다. 우리가 메타버스 상의 어느 공간 안으로 참여할 때는 대부분의 경우 공통의 목적과 관심을 가지고 참여하게 된다. 좋아하는 공연을 듣거나 좋아하는 게임, 관심 있는 활동에 참여하려는 모임 등 공통의 관심을 가지고 참여한다. 기독교교육적으로 활용할 경우 참가자들은 특정의 방에 모여 기획된 활동에 참여하거나 미션을 수행하게 된다. 그 공간에 참여하여 문자, 육성, 몸짓으로 서로 소통하면서

필요한 미션을 수행하거나 좋아하는 경험을 나누게 되는데, 이 과정에서 참가자들 간에는 함께 존재하고, 함께 뭉쳐있다는 느낌이 일어난다. 즉 그 안에서 참가자들 사이에서는 하나의 사회적 실재에 대한 느낌, 혹은 공동체 의식이 형성된다고 할 수 있다. 또한 메타버스상의 공동체는 공동의 관심사로 모이는 공동체라는 특징이 있으면서도, 고정된 멤버들만의 닫힌 공동체가 아니라, 누구에게나 열려 있는 개방된 공동체이고, 따라서 예측하지 않은 우연한 만남, 그래서 새로운 만남이 가능하다. 즉 메타버스는 누구나 들어와 머물 수 있고, 또한 떠나고 싶을 때 언제든지 떠날 수 있는 개방된 공동체이다. 메타버스가 가지고 있는 이러한 특징 즉 우연적 만남을 통한 느슨한 공동체성과 확장성은 그 자체로 메타버스 공동체의 단점이 될 수도 있지만, 또한 개방성이라는 강점이 될 수도 있다.

참여의 방식이나 소통의 방식, 그리고 공동체의 형태에 있어서 메타버스는, 비록 아직 본격적 활성화가 이루어지지 않았음에도 불구하고 기독교교육에서는 하나의 패러다임적 변화를 가져오기에 필요하고 충분한 조건들을 내포하고 있다. 따라서 메타버스는 포스트코로나 시대에도 대면교육으로는 대체될 수 없는 독자적 경험의 세계를 가지고 있고, 그런 의미에서 기독교교육이 주목해야 할 새로운 교육의 장이 될 것으로 예측된다.

이상에서 살펴본 온택트 기독교교육의 세 유형들, 즉 “동영상 스트리밍유형”, “실시간 상호소통유형”, 그리고 “메타버스유형”은 모두 참여나 소통의 유형에서 볼 때, 대면교육으로는 대체될 수 없는 독자적 경험의 영역들을 가지고 있다. 성도들과 학생들이 언제 어디에서든 손쉽게 접근하고 반복적으로 청취할 수 있는 “동영상 스트리밍 유형”은 예배와 기독교교육의 일상화에 기여를 하고, 쌍방향의 소통과 참여, 순쉬운 접근성, 많은 사람들이 장소에 제한되지 않고 참여할 수 있다는 확장성을 갖는 “실시간 쌍방향 소통 유형”은 주일과 평일에 다양한 기독교교육의 장을 제공함으로써 기독교교육의 다원화와 활성화에 크게 기여할 수 있다. 또한 3D 몰입형의 가상세계 참여를 가능하게 하는 메타버스는 전인적 참여와 소통, 몸의 한계를 뛰어넘

는 개방적 공동체성 형성 등의 특성으로 기독교교육의 새로운 장을 예약하고 있다. 이같은 특성들은 온택트 기독교교육이 대면교육을 대체할 수 없지만, 또한 역으로 대면교육이 온택트 교육을 대체할 수 없다고 할 수 있을 만큼 독자적 경험의 영역이 있음을 시사한다. 그렇게 볼 때 온택트 기독교교육은 포스트코로나 시대에도 기독교교육이 일어나는 장소이자, 수단으로서 지속적으로 확장되고 발전될 것이라고 예측된다.

### III. 디지털교회

이 장에서는 먼저 온택트 기독교교육의 장으로서의 “디지털 교회” 논의에 주목해 보려 한다. 온택트 기독교교육은 디지털 상에서 이루어지는 교회의 교육으로서, 이것은 “디지털 교회를 어떻게 볼 것인가?”의 문제와 근본적으로 관련되어 있기 때문이다. 하이디 캠프벨(Campbell, 2020, 1이하)은 소위 “디지털 교회론(digital ecclesiology)”이라는 이름으로 디지털 교회의 제반 문제들을 이론화하였다. 그녀는 디지털 교회론의 기능을 “디지털교회에 신학적이며 이론적 기반을 제공하고, 비판적 기능을 담당하고, 더 나아가 디지털교회와 관련한 실천적 제언을 하는 것”이라고 하였다. 그녀는 “디지털 교회(digital church)”를 온라인상에만 독립적으로 존재하는 교회를 지칭하기 보다는, 오프라인상의 교회라 하더라도 “확산되어가는 디지털환경에 발맞추어 디지털 매체를 목회적 기능으로서 사용하는 교회”로 본다(Campbell, 2020). 그렇게 볼 때에 디지털 교회는 코로나19 훨씬 이전부터 일반화된 현상이라고 할 수 있다(Berger, 2021, 15). 카톨릭교회를 포함하여 많은 개신교의 교회들이 이미 예배, 설교, 성경공부 및 다양한 강의들을 디지털 공간으로 이동시켜서 유튜브나 웹스트리밍 등을 사용하여 원거리에서도 참여가 가능하도록 하였고, 그것을 오프라인에서의 활동과 병행해 왔기 때문이다.

팬데믹과 더불어 디지털교회가 전 세계적으로 활성화되면서 사람들은 디지털 교회의 정당성이나 신학적 기반에 대해 숙고하게 되었고, 그것을 숙고하는 과정에서 교회 자체의 본질을 숙고하고, 그것에 디지털 교회를 비추어 보게 되었다. 이 장에서는 디지털 교회론이 주목하는 핵심적 쟁점에 대해 살펴봄으로써 디지털상의 기독교교육이 교회교육의 본질을 수렴할 수 있는지를 가능해 보고자 한다.

## 1. 디지털 세대의 출현과 디지털 교회

디지털 교회론의 핵심적 문제 중 하나는 디지털 교회가 위치하는 곳이 우리가 실제로 존재하는 물리적 장소가 아니라 온라인상의 가상적(virtual) 공간이라고 하는 것에 있다. 가상공간의 교회를 진정한 교회로 볼 수 있는가 하는 것이 논의의 중심인데, 이 물음은 “온라인”과 “네트워크”라는 장소를 어떻게 볼 것인가의 문제라고 할 수 있다. 그리고 이 문제는 온라인에 거주하는 사람들을 어떻게 볼 것인가의 문제와도 연결되어 있다.

네트워크는 디지털 시대를 사는 사람에게는 생의 대부분의 시간 머무는 공간이다. 마크 프렌스키(Prensky, 2001, 1이하)는 오늘날 디지털 상에서 활발하게 활동하는 사람들을 “디지털 원주민(digital natives)”과 “디지털 이민자(digital immigrants)”로 나누었다. 그는 디지털 원주민은 “디지털 환경 안으로 태어나 컴퓨터, 비디오 게임, 디지털 음악 플레이어, 비디오 캠, 휴대전화 및 디지털 장난감과 도구에 둘러싸여 일생을 보낸 세대”를 “디지털 네이티브”라고 칭하면서, 이들은 “그들 인생의 거의 대부분, 혹은 전부를 네트워크상에 있었다”고 하였다. 그렇게 보았을 때 네트워크는 이들에게는 삶의 공간 그 자체라고 할 수 있다. 디지털 네이티브는 1980년대 개인용 컴퓨터의 대중화, 1990년대 휴대전화와 인터넷의 확산에 따른 디지털 혁명기 한 복 판에서 성장기를 보낸 30세 이하의 세대를 지칭한다(M위키백과, 2021). 프렌스키(2001, 2)는 이들이 다음과 같은 행동상의 특징을 보이는데, “병렬

처리와 멀티 태스킹에 익숙하고, 글자로 된 텍스트 보다는 그래픽을 선호하며, 하이퍼텍스트 같은 랜덤 액세스를 선호한다. 그들은 네트워크 상에 있을 때 최고의 기량을 발휘한다. 그리고 신속한 보상과 반응 그리고 피드백에 능숙하다. ‘심각한’ 일보다 게임을 선호한다”고 하였다. 이들은 또한 SNS, 블로그, 트위터 같은 가상의 자기공간에서도 적극적으로 자신을 드러내고 의견을 주고받는 것에 주저하지 않는다.

반면 프렌스키는(2001, 1) “태어날 때는 디지털 환경 안으로 태어나지 않았지만, 생후 어느 시점에서 새로운 디지털 기술의 여러 측면들에 매료되어 그것을 채택한 사람들”을 “디지털 이민자(digital immigrants)”라고 칭하였다. 이들은 30세 이상의 세대로서 마치 미국에 온 이민자들이 영어를 구사할 때 여전히 자신들의 모국어 억양이 남아있는 것처럼, 디지털 시대 이전의 흔적을 여전히 가지고 있는 세대를 말한다. 프렌스키는 디지털 이민자들은 디지털 네이티브와는 태생이 다르기에 정보를 처리하는 방법 자체가 다르다고 하였다. 이들은 디지털 이전 방식을 기반으로 하면서, 거기에서 디지털 방식을 차용하는 방식으로 문제를 해결하려한다고 하였다. 프렌스키는 디지털 네이티브와 디지털 이민자는 출생 후 서로 다른 종류의 경험을 했기에 뇌 구조와 발달 자체가 다르게 진행하였다고 하였다.

여기에서 우리가 주목할 것은 “디지털 네이티브”이든 “디지털 이민자”이든, 즉 그곳으로 태어났든, 그곳으로 이민을 왔든 이들은 모두 현재 디지털 상에 거주하고 있는 세대라고 하는 것이다. 이들은 하루 대부분의 시간을 네트워크에 머물면서, 그곳에서 지식과 정보를 습득하고, 관계를 형성하고, 직업을 수행하고, 경제, 정치 등의 사회활동을 하고, 자아를 실현한다. 그렇게 볼 때 디지털 공간은 허구의 공간이 아닌 디지털 세대가 실제로 머물고 그들의 삶을 사는 공간이라고 할 수 있다.

다 실바(Da Silva, 2021, 8)는 교회의 본질적 사명 중 하나가 “하나님과 사람 사이를 중재하고, 복음을 모든 사람에게 전하는 것”이라면, 이 사명을 수행함에 있어서 오늘날 네트워크는 가장 핵심적 장소라고 하였다. 오늘날

과 같은 디지털 시대에 교회가 복음전도의 사명을 감당한다는 것은 대부분의 사람들이 거주하는 곳인 디지털 현장으로 가지 않으면 안 된다는 것을 의미하기 때문이라는 것이다. 기독교는 언제나 당대의 소통수단을 사용하여 복음전도와 목회를 실천해 왔다. 초기에 구전 의사소통에서 서면 의사소통으로 변화된 것이 그 대표적 예라 할 수 있다. 사도바울은 물리적으로 멀리 떨어진 교회들과 서신으로 소통하면서 선교와 교육과 친교를 수행하였다. 편지는 바울 당대에 멀리 떨어져 있는 사람 간의 소통 방법으로 사용할 수 있는 대표적 수단이었다. 그렇게 보았을 때, 초대교회에서 ‘가정교회’가 당시의 상황에서는 뉴노멀한 교회의 형태였다는 것을 깨달을 수 있고, 또한 오늘날과 같은 팬데믹의 상황에서 교회가 아닌 가정에서 인터넷으로 예배를 드리는 것이 뉴노멀이 된 것도 같은 맥락에서 이해될 수 있다. 교회는 모든 세대마다 그 세대의 환경과 상황, 그리고 소통의 방법을 사용하여 자신을 표현하고 또한 전도와 교육과 목회의 사명을 실천해 왔다. 이러한 맥락에서 볼 때, 오늘날의 디지털 세대들이 머무는 장소로 찾아가는 “디지털 교회”는 각 시대에 따른 의사소통의 수단으로 전도와 목회적 사명을 수행해 온 기독교의 전통에 현대적으로 접목하는 하나의 필수불가결한 시도라고 할 수 있다(Campbell, 2020, 5).

## 2. 네트워크, 공교회, 하나님나라

다 실바(10)는 네트워크가 디지털시대를 사는 사람들에게 “공교회(public church)”의 의미를 설명해 줄 수 있는 은유(metaphor)가 된다고 하였다: “네트워크 자체는 만민의 집인 교회, 즉 공교회에 대한 훌륭한 은유가 된다” 공교회가 “만민의 집(everyone’s home)”이어야 한다면, 만민에게 열려 있고, 누구나 접근할 수 있는 네트워크야말로 공교회를 설명해 주는 탁월한 은유가 될 수 있다는 것이다. 즉 물리적 장소보다 접근성이 수월하고, 어디에서나, 누구에게나 접근가능하다는 네트워크의 속성이 오히려 공교회를 상



징하는 새로운 메타퍼가 될 수 있다는 것이다. 그렇게 보았을 때 네트워크는 교회에 대한 새로운 은유와 더불어 디지털 시대를 살고 있는 현대인에게 보다 적합한 교회 이해를 열어주는 통로가 될 수 있다는 것이다.

이에서 더 나아가 드와잇 프리젠(Friesen, 33ff)은 네트워크가 “하나님 나라”의 은유가 될 수 있다고 보면서 소위 네트워크로 “연결된 하나님나라(Kingdom connected)”라는 개념을 제시한 바 있다. 그는(40) 예수님이 하나님 나라를 “누룩”에 비유한 것을 상기시키면서, 누룩의 특성으로부터 하나님 나라의 속성을 다음과 같이 설명한다:

“첫째, 커다란 반죽을 부풀리는 데에는 오직 작은 양의 누룩이 필요할 뿐이다; 이것은 우리 세계의 굵 뉴스이다. 둘째, 우리는 누룩을 반죽으로부터 분리시킬 수 없다; 누룩은 적당한 환경적 조건과 함께 가야만 한다. 마지막으로 누룩의 활동은 인간의 육안으로 볼 수 없다.”

우리는 위에서 제시하는 누룩의 세 가지 특성들이 그 자체로 네트워크의 속성과 일치하는 것을 발견한다. 네트워크는 눈에 보이는 세계 전체에 비하면 극소량의 눈에 보이지 않는 점들(nodes)로 서로 연결되는 선들이다. 그런데 이 선들이 세계 전체를 바꾼다. 또한 누룩이 반죽으로부터 분리될 수 없는 것처럼, 네트워크는 세계 속에 서로 얽혀 분리될 수 없다. 그렇게 네트워크는 세계 속에서 세계를 변화시킨다. 무엇보다 누룩이 인간의 육안으로 볼 수 없는 것처럼, 네트워크는 육안으로 볼 수 없는데, 프리젠은 네트워크가 바로 육안으로 볼 수 없는 사람들 사이의 관계를 형성하는 길이 된다고 하였다. 네트워크의 서로 연결하는(link) 구조자체가 인간 사이의 관계를 형성하는 기반이라는 것이다(Friesen, 49). 그렇게 보았을 때, 누룩이 하나님 나라를 설명하는 비유인 것처럼, 누룩과 네트워크와의 유사성은 네트워크가 디지털시대를 사는 사람들이 이해하기 쉬운 하나님나라의 은유가 될 수 있다는 것을 시사한다.

프리젠(55)은 또한 네트워크가 수많은 점들을 서로 연결하여 “우리 정체

성(We identity)”을 형성하는데, 그 “우리”가 닫힌 공동체가 아니라 지속적으로 확장해 가는 “열린 우리(open We)”의 구조를 가지고 있다는 점에서 그 자체로 “하나님 나라 백성” 공동체에 근접하는 개념이 된다고 하였다.:

“너희가 전에는 백성이 아니더니 이제는 하나님의 백성이요.” 하나님의 미션은 개인을 구원하는 것 이상이다; 그것은 하나님과 더불어 세상의 모든 것을 화해시키고, 또한 재창조하는 것에 참여할 백성을 형성하는 일이다. 이것이 바로 네트워크로 연결된 하나님 나라의 이미 현재하고 또한 앞으로 올 실제이다.”(Freisen, 54-55)

하나님 나라는 이미 현재하지만, 고정된 사람들만으로 봉인된 완성된 공동체가 아니라, 앞으로 올 실제로서 가루 전체를 부풀리는 누룩처럼 스스로 환경 안으로 확장되어가는 공동체이다. 그렇게 볼 때에 도시들 안에서 확장되어 가는 네트워크의 “열린 우리” 이미지는 그 어느 것보다 “하나님 나라” 이미지를 담는 개념으로 적합하다.

이상과 같은 점들로부터 우리는 네트워크가 디지털세대에게 공교회와 하나님나라를 새롭게 설명하는 은유가 되고, 이를 통해 교회와 하나님나라의 의미를 확장해 주고, 새롭게 해 줄 수 있음을 발견하게 된다.

### 3. 교회의 본질과 디지털 교회

위에서 우리는 네트워크가 갖는 “열린 우리”의 속성이 하나님나라 백성 공동체의 기반이 될 수 있다는 것을 살펴보았다. 그러나 네트워크의 “열린 우리”의 속성 자체만으로 그것이 하나님 나라가 되고 교회가 되는 것은 결코 아니다. 여기에서 우리가 기억해야 할 것은 교회를 교회되게 하고, 하나님 나라를 하나님 나라 되게 하는 핵심적 조건이 무엇인가이다. 본회퍼(Bonhoeffer, 1954, 23)는 『성도의 공동생활』에서 그리스도야말로 기독교 공동체의 모든 근거가 됨을 초지일관 강조한다: “기독교는 예수 그리스도에

의한 공동체를 의미한다… 어떤 기독교 공동체도 그것 이상 혹은 이하가 아니다.” 교회 뿐 만 아니라 기독교를 기독교 되게 하는 핵심적 요소는 그리스도이다. 그래서 교회에 대해서 신약성경은 “그리스도의 몸”이라고 하였다(엡 5:29-30, 골 1:18, 롬 12:5, 고전 12:27). 교회가 그리스도의 몸이 된다는 것은, 그리스도께서 자신을 교회에 속한 우리와 동일시하고 우리와 연합할 때에만 일어나는 일이다. 또한 골 1:18의 말씀처럼 그리스도는 몸인 교회의 머리이기에 교회는 머리인 그리스도에 의해서 중재될 때에만 존립한다. 그렇게 볼 때에 교회의 존립 자체는 오로지 그리스도에 의해 가능하고, 그리스도 안에서만 구현될 수 있다. 본회퍼(26)는 교회의 궁극적이고 결정적인 유일한 요소는 그리스도라고 함으로써 그 외의 그 어떤 요소들도 교회에는 부수적임을 밝힌다: “우리 공동체가 더 진실되고 깊어질수록 우리 사이의 다른 모든 것이 더 멀어질수록 예수 그리스도와 그분의 일이 우리 사이에서 유일하고도 중요한 것이 된다.” 이러한 맥락에서 본회퍼는 사회학적이거나 심리학적 기관으로 볼 때 교회는 인간의 제도가 되지만, 그리스도로 부터 볼 때 그것은 그리스도의 “영적 실재”요, “거룩한 실재”가 된다고 하였다.

교회는 그리스도로 인하여 세워졌고(instituted), 또한 성령으로 인하여 제정(constituted) 된다. 기독교회는 오순절에 예수님이 약속하신 성령이 제자들에게 내리고, 그들에게 능력을 주어 그리스도의 담대한 증인이 되도록 한 후 구성되었다. 성령은 그 이후로도 지속적으로 교회 안에 내주하시고, 생기의 원리로 역사하심으로 교회를 교회되게 하신다. 그래서 성경도 교회를 “성령의 전”이라고 하였다(고전 3:16-17). 그렇게 볼 때 교회는 그리스도에 의해 세워졌고, 동시에 성령에 의해서만 제정되고 유지된다.

이와 같은 기독교론과 성령론에 기초하는 교회론의 관점에서 보았을 때, 교회는 그 어떤 전염병, 전쟁, 박해, 인구이동 등의 도전과 한계 속에서도 그 정체성과 권위가 훼손되지 않는다(Chia, 22). 유럽의 고딕 성당이든, 난민 수용소이든, 카타콤이든 그리스도에 대한 믿음과, 성령을 통한 하나님과

의 교통이라는 영적 현실이 훼손되지 않는 한 그곳은 교회가 될 수 있다. 그와 같은 교회의 영적 실재는 교회의 상황을 초월하기 때문이다. 그렇게 볼 때에 교회가 그리스도에 의해 세워지고 성령으로 인하여 유지되는 한, 디지털교회가 단순히 “장소의 문제”로 인해서 교회가 될 수 없는 것은 아니라고 하는 점을 우리는 확인할 수 있다. 디지털 교회의 존립과 보존은 모든 다른 교회와 동일한 조건, 즉 그리스도와 성령으로부터 평가받아야 하는 것이다.

#### 4. 디지털 교회와 “몸”의 경험

위에 언급한대로 신약성경은 교회를 “그리스도의 몸”으로 표현한다. 요한 복음은 예수님이 “성전을 헐라. 내가 사흘 동안에 일으키리라”(요 2:19) 라고 하였고, 이것은 “성전 된 자기 육체를 가리켜 말씀하신 것”(요 2:21)이었다고 기록하고 있다. 알렉산더 슈메만(Schmemmann, 1973)은 이 말씀을 통해 그리스도는 성전을 “자기 자신”에게로 옮겼다고 하였다. 그리고 그는 예수님이 성전을 자신의 육체로 옮긴 것과 더불어, 종교와 장소 사이의 오랜 관계, 즉 종교와 모든 신성한 자리, 사원, 성전 등과의 오래된 관계가 끊어졌다고 하였다.

이러한 맥락에서 예수님이 예배와 관련하여 하신 말씀 또한 이해될 필요가 있다. 예수님은 어디에서 예배드려야하는지 묻는 사마리아 여인에게 “이 산에서도 말고 예루살렘에서도 말고”, “영과 진리로 예배”하는 자를 아버지께서 찾는다고 하였다(요 4:21-23). 이 말씀은 우리에게 하나님을 예배할 장소가 예루살렘 성전이나 성베드로 대성당이어야 하는 것이 아니라, 바로 우리의 “몸”이라고 하는 것을 시사한다. 우리의 몸 자체가 신령과 진정으로 예배드리는 자리가 되어야 한다는 말이다. 우리 몸이 그리스도를 믿는 믿음을 기반으로 “성령의 전”(고전 6:19)이 되는가 하는 것이 어느 공간에서 예배드리는가 하는 것 보다 훨씬 더 결정적인 요소라고 하는 것을 시사하는

것이다.

위의 고찰을 바탕으로 우리는 물론 예배에서 “장소”가 결정적인 것이 아니라는 것을 다시금 확인한다. 그러나 이와 더불어 우리는 “몸”의 문제에 주목해 볼 필요가 있다. 예수님이 성전을 자신의 몸과 동일시했을 때, 그리고 우리의 몸이 신령과 진정으로 예배드리는 자리가 되어야 한다고 했을 때, 이 몸의 존재양식은 영과 육을 모두 포함하는 통전적 몸이지 육체를 제외한 영적인 부분만을 지칭하는 것이 결코 아니기 때문이다.

우리는 예수님이 사흘 만에 다시 일으키리라고 하셨던 성전이 그의 육체를 포함한 전인적 몸을 지칭하는 것이었을 뿐 만 아니라, 그의 모든 존재양식이 육체를 기반으로 하는 것이었다는 것을 기억할 필요가 있다. 그는 성육신하신 하나님의 아들, 즉 육체를 입은 예수 그리스도로 이 땅에 오셨다. 그는 몸으로 선포하고 교육하고 제자 삼는 하나님나라 사역을 하였다. 그는 사람들의 육체의 병을 고쳐주면서 그와 동시에 그들과 하나님과의 관계를 회복시키시는 전인적 치유사역을 하였다. 그는 또한 자신의 몸을 내어주면서 고통 받았고, 죽었고, 그리고 몸으로 다시 살아났다. 그리고 그는 오늘도 우리가 몸으로 그의 떡과 잔을 먹음으로써, 그리스도를 몸으로 영접하고, 그와의 하나됨을 기억할 것을 명하셨다. 이를 통해 우리는 그리스도의 성육신적 임재가 떡과 잔을 통해서 지속적으로 이루어진다는 것을 확인한다.

성경은 인간 또한 육체와 영혼을 포함하는 통전적 존재로 창조되었음을 말한다. 창조의 기사는 “여호와 하나님이 땅의 흙으로 사람을 지으시고 생기를 그 코에 불어넣으시니 사람이 생령이 되니라”(창 1:7)고 기록하고 있다. 이 말씀은 인간의 육체에 생기가 불어넣어짐으로써 그가 영적 존재가 되었음을, 따라서 인간의 몸이란 육체와 영혼이 뗄 수 없이 함께 있는 단위로 이해되지 않으면 안 된다는 것을 분명히 보여준다.

성경적 인간론과 기독교는 예배의 자리로서 우리의 몸이 영과 육을 아우르는 전인적 존재이어야 함을 시사한다. 그렇게 볼 때, 우리는 가상(virtual)에서의 참여로 이루어지는 디지털 교회가 이러한 전인성을 담보하는지에

대해서 묻지 않을 수 없다. 이러한 관점에서 2020년에 많은 교회와 교단의 학자들이 참여하여 출간한 『디지털 교회론(Digital Ecclesiology)』에서도 디지털 교회론의 핵심쟁점이 주로 “예배”, “성찬식”, “공동체의 친교” 였다는 것에 주목할 필요가 있는데(Campbell & Osteen, 65), 이들은 모두 우리의 전인적인 몸의 참여로 이루어지는 교회의 활동이기 때문이다.

이들 사이에서 가장 큰 논란을 불러일으킨 것은 단연 “성찬”이었다. 성찬은 실제로 우리의 몸 안으로 그리스도의 살과 피를 상징하는 떡과 잔을 그리스도의 몸인 공동체의 식구들과 함께 받는 예식이기 때문이다. 이 책의 편집자인 캠프벨과 오스틴(71)은 이 책에 참여하였던 다양한 교단의 저자들 사이에 신학적 입장 차이가 있음을 밝혔다:

“복음주의(evangelical) 계열의 교회나 초교파적 교회는 큰 논쟁 없이 성도들이 집에서 준비한 떡과 잔을 취하는 온라인 성찬식을 거행했지만, 어떤 교단에서는 성도들이 각기 준비한 성찬 자료들의 유효성을 인정하지 않는다. 따라서 이들 교단 중 일부는 사제들이 성도들의 대리인이 되어 성찬에 참여하고, 성도들은 온라인으로 이를 지켜보는 “영적 성찬식”을 대안으로 삼고 있다. 그러나 이러한 중재적 실행이 교회에서 다른 성도들과 함께 성찬을 나누는 형태와 똑같지는 않다.”

위의 방법 외에도 팬데믹 상황에서 고안된 다양한 성찬의 방법들이 있었다. 예를 들어 가정에서 준비한 떡과 잔의 유효성 문제를 피하기 위하여, 교회에서 미리 분배한 떡과 잔을 가져와 온라인 성찬 시에 각 가정에서ناول 수 있도록 하거나, 가정에서 부모들이 자녀들에게 성찬을 분배하도록 하는 교회들도 있었다. 이 모든 경우들에 대해서 각 교회나 교단의 성찬신학을 바탕으로 한 찬반이론들이 존재한다. 이 책에 참여한 대부분의 저자들이 공유하는 생각은 교단의 특성을 반영한 다양한 형태의 온라인 성찬을 유효한 것으로 인정할 수 있지만, 그것이 곧 공동체 전체가 몸으로 함께 참여하는 대면 성찬식을 완전히 대체할 수는 없다고 하는 것이다(Chia, 26). 오프

라인에서 몸으로 만나 전 공동체가 함께 참여하는 성찬의 현장성과 집중성을 디지털상의 성찬이 대신할 수는 없다는 것이다.

반면에 “예배”와 “친교”에 대해서는 이들 저자들 간에 큰 이의가 없었다. 그 책에 참여하는 대부분의 학자들은 디지털상의 예배와 친교에서도 독특한 방식으로 우리 몸의 참여가 이루어진다는 것을 인정한다. 즉 물리적 교회 건물에서 이루어지는 것이 아니라도, 네트워크라는 통로를 통해서 드리는 예배와 친교에도 우리의 몸이 참여한다는 것이다. 물론 디지털 상의 예배와 친교가 교회라는 물리적 장소에서 이루어지는 예배와 친교와 똑같은 형태는 아니지만, 스트리밍을 통해서 실시간으로 예배에 참여할 때에도 우리는 우리가 있는 장소에서 육과 영의 통일체로서의 몸으로 예배에 참여한다는 것이다. Zoom이나 Facebook, SNS 등을 통한 친교 또한 오프라인과는 다른 형태이지만 몸의 참여가 있는 친교이고, 더 나아가 네트워크라고 하는 특별한 방식의 친교가 이루어진다고 본다(Chia, 24-25). 심지어 이들은 네트워크가 멀리 떨어져 있는 사람과의 친교를 촉진하는 기회를 제공하기에 디지털 친교의 독특한 양식을 인정할 필요가 있다고 본다.

이상과 같은 점들을 바탕으로 해서 보았을 때, 우리는 디지털 교회의 경험이 오프라인 교회의 경험을 결코 대치할 수는 없지만, 그 또한 독특한 방식으로 이루어지는 우리 몸의 경험이고, 따라서 우리는 디지털 상의 경험이 가지는 독특성을 기반으로 하여 디지털을 목회와 교육의 장으로 활용할 필요가 있다는 결론에 도달하게 된다.

## IV. 디지털 인식론과 몸

### 1. “디지털 데카르트 주의”

앞에서 우리는 디지털 상의 경험들이 그 나름대로의 독특한 몸의 경험이

라고 하는 점을 살펴보았지만, 사실 오랫동안 디지털 미디어는 우리의 전인적 몸이 참여하지 않는 미디어라는 점에서, 흔히 “탈체화된(disembodiment) 미디어”로 이해되어 왔다. 디지털 세계를 “가상세계(virtual world)”로 부르는 것도 그곳에 우리의 전인적인 몸이 거하지 않는 세계라는 뜻을 내포하고 있는 것이기도 한다. 김슨(Gibson, 1984, 51)이 그의 사이버펑크 소설 『뉴로맨서』에서 최초로 “사이버 공간(cyberspace)”이라는 용어를 만들었을 때도, 그것은 몸과 신체의 제한적인 한계로부터 자유로운 공간을 의미하였고, 그래서 그에게서 온라인은 원하면 누구든 될 수 있는 공간을 의미하였다. 그런 점으로 인해서 디지털은 몸의 한계를 초월하거나 몸으로부터 우리를 해방시킬 수 있는 새로운 미디어로 이해되곤 하였다. 사이버 이론가 하임(Heim, 1993, 34)은 “사이버 상에서 마음과 마음은 서로 완벽하게 연결되어 조화롭게 존재하는데, 그곳에는 그 어떤 육체적 몸의 필요성이나 제한이 없다”고 하였고, 같은 맥락에서 유명한 사이버스페이스의 인물 랜이어(Lanier)도 “사이버공간에서의 유일한 제한이란 오직 당신의 마음뿐이다. 그곳은 열린 세계이다”라고 하였다(Woolley, 1993, 14). 커비(Kirby, 1997, 135)는 몸을 우리가 “포스트- 신체적 주체성(post-corporal subjectivity)”을 획득하는데 있어서 불행하고 결합있는 장애물과 같은 존재라고 하였다. 이와 같은 이해들 속에 몸은 정신의 하위영역으로서 디지털 세계에서는 없어지거나 극복되어야 할 존재가 된다. 리차드슨과 하퍼(Richardson & Harper, 2002)는 그와 같은 흐름들 속에는 “몸없는 존재론(fleshless ontology)”에 대한 소망이 공유되고 있다고 하였다.

메간 볼러(Boler, 2012, 332f)는 디지털 상에서 몸과 정신을 분리시키는 일련의 흐름을 소위 “디지털 데카르트주의(Digital Cartesianism)”라고 칭하면서 그들에게서도 심신 이원론을 주장하는 데카르트적 이원론이 나타난다고 하였다. 그녀는 사이버 애호가들에게서는 정신과 신체를 분할하여 생각하는 인식론적 틀을 암묵적으로 전제하는 공통점이 나타난다고 하였다. 그러나 리차드슨과 하퍼(2002)는 디지털 주의자들과 데카르트 형이상학을 단



순하게 동일시해서는 안 된다고 하였다. 왜냐하면 데카르트주의는 심신이원론을 주장하였음에도 불구하고, 몸은 여전히 인식론과 존재론적으로 필요한 것으로 유지되기 때문이라는 것이다. 그들은 데카르트와 데카르트주의자들에게서 몸은 비록 소외되었지만 여전히 자아의 정체성에서 필요한 역할을 하고 있는데, 그것은 그들에게서는 인간이 평생 하나의 몸에 속하여서 그것으로부터 존재론적으로나 인식론적 제한을 받고 그것으로서 정체성이 유지된다고 이해되었기 때문이라는 것이다. 그러나 사이버 애호가들의 담론에서는 마음이 육체의 틀을 벗어날 수 있을 뿐 만 아니라, 심지어 잠재적으로 신체가 없는 조건을 추구하고 있다는 점에서 데카르트주의자와 다르다고 하였다. 이들에게서 신체는 필수요건이 아니고, 심지어 궁극적으로는 신체 없이도 존재할 수 있는 방식을 달성하는 것이 목적이 된다는 것이다 (Richardson & Harper). 몸을 극복해야 할 단위로 본 디지털 애호가들이나, 몸을 정신의 하위단위로 보면서 사고와 분리하여 보려고 하였던 데카르트주의자들은 그러나 그러한 차이에도 불구하고 모두 몸과 마음, 심과 신을 이분법적으로 구별하고, 몸을 사고의 과정에서 제외시키려고 하는 분리주의적 입장에서 있었다는 점에서는 서로 공통점을 공유한다고 할 수 있다.

## 2. 몸의 인식과 디지털 경험

현대 후기로 오면서 근대의 데카르트적 심신 이원론적 입장을 극복하고, “몸”이 우리의 인식에 참여할 뿐 만 아니라 그 어느 기관보다 직접적으로 세계와 상호작용하며 우리의 인식을 이끌어간다고 하는 이해들이 제시되었는바, 그 가장 대표적 학자로 메를로 폰티를 들 수 있다. 메를로 폰티 (Merleau-Ponty, 1945, 563)는 인간의 몸과 사고가 선형적으로 일치한다고 함으로서 데카르트적 심신이원론에 도전한다. 즉 그는 몸 안에 정신활동이 스며들어 있고, 또한 정신활동이 몸의 활동으로 드러나는 것으로서, 인간의 몸은 그 자체로 인식하는 주체이자, 인식의 기관이라고 이해하였다. 그는

몸이 세계와 같은 질료로 되어 있어서, 세계와 몸은 근원적 공유가 있다고 하였다. 즉 그에게서 몸은 세계의 일부이고, 세계가 우리의 감각을 취한다고 하였다. 즉 우리의 몸이 대상을 취하기도 하지만, 대상이 나의 감각을 취하기에 세계와 몸은 서로 분리할 수 없는 관계이고, 그런 의미에서 몸의 인식에는 주객분리도식이 설 자리가 없다고 보았다. 그에게서 몸은 일종의 ‘육화된 주체성(embodied subjectivity)’으로서 자아와 세계의 중간이고, 주체와 객체의 중간이다. 그런 의미에서 몸은 주체와 객체를 매개하는 인식이 일어나는 가장 직접적인 자리라고 할 수 있다.

오늘날 디지털 이론가들은 메를로 폰티의 이같은 몸의 인식론을 기반으로 하면서, 디지털 상의 경험이 결코 몸을 배제하는 경험이 아니라고 하는 것을 밝힌다(Boler, 2012; Buongiorno, 2019; Hayles, 1996, 1; Richardson & Harper, 2002; Stone, 1994; 111). 이들은 육체가 없이는 인식 자체가 불가능하다는 메를로 폰티의 인식적 입장은 디지털 인식에서도 예외가 아니라고 본다. 버넷(Bernet, 1993, 65)은 가상세계에서 구체화된 경험은 결코 몸이 없이 따로 존재하는 실제세계와의 평행공간에서 이루어지는 경험이 아니라고 하였다. 즉 가상으로 느껴지는 것들조차도 우리의 몸의 감각이 직접적으로 느끼는 것이라는 것이다. 그로스(Grosz, 1995, 84) 또한 디지털 상에서 일어나는 인식은 우리의 감각 및 감각을 기반으로 한 상상에서 이루어진 것이지 몸 없이 이루어진 것이 아니라고 하였다. 헤일스(Hayles, 1996, 1)는 몸이야말로 VR 시뮬레이션에서 중요한 역할을 하는바, 우리의 몸은 VR 인터페이스의 정확한 구성을 결정하는 것부터, 컴퓨터 화면을 읽는 속도에 이르기까지 디지털 인식에 주체적으로 영향을 미친다고 하면서, 사이버 공간에서 우리의 몸은 뒤처지기는 커녕 오히려 적극적으로 참여하고 있다고 하였다.

같은 맥락에서 우리는 디지털 인식은 명제적 정보나 언어적이고 텍스트적 정보 보다 주로 공간적, 이미지적 정보, 그리고 사운드를 포함한 전감각적 차원에서 일어나는 정보를 통해 일어난다는 것에 주목할 필요가 있다.

즉 디지털상의 인식은 몸 없이 일어날 수 있는 것이 아니다. 랑스헤어(Lankshear, 9)는 디지털 인식이 표준 인식론에 비해서 훨씬 강하게 몸과 감각적 차원을 통해서 일어난다는 것을 다음과 같이 강조하였다:

“표준 인식론은 지식을 언어적으로 전달하고 문장과 명제 및 이론으로 표현되는 것으로 구성된다. 반면 디지털 정보-소통-기술의 멀티미디어 영역은 텍스트, 이미지 및 사운드의 급진적 수렴을 가능하게 함으로써 ‘진실 전달’의 명제적 언어 형식의 우위를 무너뜨린다. 디지털 방식으로 전송 및 수신되는 많은 이미지와 사운드는 여전히 명제 정보를 나타내지만 ... 그렇지 않은 경우도 많다. 디지털 기술은 우리를 자극하고, 감각적으로 공격하고, 스스로도 끊임없이 변화하고 진화하는 등 언어적 대화나 텍스트와는 인식론적으로 매우 다른 방식으로 행동 할 수 있다.”

그렇게 보았을 때, 디지털 인식론은 그 어느 것보다 몸을 기반으로 하는 인식론이라고 할 수 있다. 디지털 인식론이 이처럼 몸을 기반으로 일어나는 인식임에도 불구하고 오랫동안 탈신체(disembodiment)의 경험으로 치부되었던 것은 그것이 실제 세계에서 일어나는 경험과 다르다고 하는 점에서 비롯된다고 할 수 있을 것 같다. 즉 디지털 인식은 몸의 감각으로 일어나지만 실제세계와 다른 경험적 차원을 내포하고 있는데, 그것은 디지털상의 인식이 우리의 몸과 기술 간의 연합을 통해서 일어나기 때문이라고 할 수 있다. 즉 디지털 상의 인식은 우리 몸이 기술과 연합하여 “확장된 몸”으로서 경험되는 인식이라고 할 수 있다.

한센(Hansen, 38)은 그 확장된 몸을 가리켜 “코드 안에서의 몸(body-in code)”라고도 칭하였다. 그는 코드 안에서의 몸이 단순히 디지털 상의 자극에 수동적으로 반응하는 몸이 아니라, 스스로에게 가상을 허락하는 몸이요, 손과 눈을 사용하여 능동적으로 화면을 보고, 키보드를 사용하고 VHS를 사용하는 몸이라고 하였다. 바셀루(Vasseleu, 1994, 155)는 그런 의미에서 가상 공간은 물체와 몸 사이의 참여적 지향의 공간이라고 하였다. 우리의 몸은 디지털상에 머무는 것을 스스로 선택하고 가상의 세계 안에 몸으로 머

무는 “텔레프레즌스(tele-presence)”가 되기를 선택하는 것이다(Richardson & Harper).

이상과 같은 점을 바탕으로 해서 보았을 때, 디지털 인식은 우리의 몸이 참여하는 인식이지만, 동시에 우리 몸과 기술 간의 결합을 통한 확장된 몸의 인식으로서, 실제세계에서의 경험 및 인식과는 다른 독자적이고 능동적 인식이라고 할 수 있다. 디지털 인식이 실제세계의 인식을 대체할 수 없는 것과 마찬가지로, 동시에 그것은 실제세계에 의해서도 대체될 수 없는 독자적 인식의 영역이라고 할 수 있다.

#### IV. 맺는 말: 포스트코로나 시대의 온택트 기독교교육의 전망

위에서 우리는 온택트 기독교교육의 특징들을 “온택트 교육유형들”, “디지털 교회”, 그리고 “디지털 인식론”을 중심으로 살펴보면, 세 측면 모두에서 공통적으로 온택트 기독교교육은 그 나름의 독특한 교육적, 형성적 특징을 가지고 있다는 것을 발견하였다. 먼저 온택트 기독교교육의 세 유형들은 모두 ‘참여’나 ‘소통’을 기준으로 해서 보았을 때, 대면교육으로는 대체될 수 없는 독자적 경험의 영역을 가지고 있고, 무엇보다 개방성과 확장성의 측면에서 새로운 기독교교육의 장을 예약하고 있음을 살펴보았다.

또한 “디지털 교회”에 대한 숙고로부터 우리는 온택트 기독교교육이야말로 각 시대에 따른 의사소통의 수단을 사용하여 선교와 교육의 목회적 사명을 수행해 온 기독교의 전통에 현대적으로 접목하는 하나의 필수 불가결한 시도라고 하는 것을 발견하였다. 그것을 바탕으로 본고는 온택트 기독교교육은 디지털 세대들이 실제로 거주하고 있는 디지털 공간에서 그들에게 접근할 수 있는 가장 결정적인 교육의 형태가 된다는 것을 발견하였다. 더 나아가 본고는 ‘네트워크 공동체’가 오늘날 ‘공교회’와 ‘하나님 나라’를 새롭게 이해할 수 있는 은유가 되어, 교회와 하나님 나라의 의미를 확장하고 재

개념화하는 역할을 한다는 것을 발견하였다. 그런 의미에서 디지털 공동체에서의 온택트 기독교교육은 ‘그리스도에 대한 믿음과 성령을 통한 하나님과의 교통’이라는 교회의 본질이 훼손되지 않는 한, 그 나름의 독자적 방법으로 하나님의 백성을 양육하고 파송하는 통로가 됨을 확인하였다.

본고는 또한 “디지털 인식론”에 대한 탐구를 통해서, 무엇보다 먼저 디지털 인식은 몸을 초월해서 이루어지는 것이 아니라는 사실을 발견하였다. 더 나아가 본고는 디지털 인식은 우리의 몸과 기술 간의 결합을 통해 확장되는 몸의 인식으로서 이것은 실제 세계에서 몸의 인식이 대처할 수 없는 디지털 상에서의 독특한 인식의 방식임을 발견하였다.

이상과 같은 점을 바탕으로 해서 보았을 때, 본고는 온택트 기독교교육이 단순히 코로나19 시대의 대면교육을 보완하는 수단으로서가 아니라, 대면교육이 대신할 수 없는 그 나름의 독자적인 경험의 영역 및 교육적이고 형성적 힘을 가진 기독교교육이라는 점을 다시 확인하게 된다. 그런 의미에서 온택트 기독교교육은 포스트코로나 시대에도 디지털원주민과 디지털 이민자들을 포함한 온 세대들에게 적합한 기독교교육을 개척해 나아가야 할 과제 앞에서 있는 우리에게 하나의 가능성이자 또한 도전이라고 할 수 있겠다.

## 참 고 문 헌

- 고예일, 유정민, 황이주 (2021). 메타버스 마케팅. **마케팅**, 55(6), 61-70.  
[Go Y. I. (2021). Metavers marketing. *Marketing*, 55(6), 61-70.]
- 고인석 (2008). 사이버 공동체에서 아바타의 존재론적 지위매체와 준-주체로서의 아바타, **철학논총**, 53, 3-23.  
[Ko, I. S. (2008). Avatar's ontological status media in cyber cCommunity and avatar as a semi-subject, *Philosophical Review*, 53, 3-23.]
- 김상균 (2020). **메타버스**. 서울: 플랜비디자인.  
[Kim, S. G. (2020). *Metaverse*, Seoul; Plan-B Design.]
- 김성중 (2020). 코로나19 시기 이후의 기독교교육의 방향, **기독교교육논총**, 64, 39-64.  
[Kim, S. J. (2020). The direction of Christian education in the post COVID-19, *Journal of Christian Education*, 63, 39-64.]
- 김용섭 (2020). **Uncontact**. 서울: 퍼블리온.  
[Kim, Y. S. *Uncontact*. Seoul Publion.]
- 김준연 (2021). 메타버스 콘텐츠의 혁신 생태계와 지속 성장의 조건. **Future Horizon**, 6, 25-30.  
[Kim, J. Y. (2021). Metaverse contents innovation ecosystem and conditions for sustainable growth, *Future Horizon*. Jun. 25-30.]
- 김지현 (2021). 포스트 모바일, 메타버스 패러다임. **Future Horizon**, 6, 9-18.  
[Kim, J. H. (2021). Post-mobil, metavers paradigm, *Future Horizon*. Jun, 9-18]
- 남선우 (2021). 에듀테크를 활용한 상호작용적 비대면 실시간 수업 설계 및 개발 연구, **기독교교육논총**, 66, 343-382.  
[Nam, S. W. (2021). A study on the design and development of interactive non-face-to face real-time classes using. *Journal of Christian Education*, 66, 343-382.]

- 박기현 (2021). 메타버스가 가져올 새로운 학교, ‘스쿨버스(Schoolvers). **아주경제**, 8, 8.  
<https://www.ajunews.com/view/20210701132658724>
- [Park, K. H. (2021). The new school that Metaverse will bring, ‘School Bus’  
Ajeconomic, 8.8. <https://www.ajunews.com/view/20210701132658724>]
- 박은혜, 성지훈 (2020). 실시간 화상 수업에서의 사회적 실재감 탐색: 기독교교육 수업 사례를 중심으로. **기독교교육논총**, 64, 203-235.
- [Park, E. & Sung, J. (2020). An exploratory study on social presence in synchronous distance course. *Journal of Christian Education*, 64, 203-235]
- 양금희 (2019). 예전적 인식론을 통해서 보는 기독교교육의 새 지평. **기독교교육논총**, 58, 79-117.
- [Yang, K. H. (2019). A new horizon of Christian education viewed through the liturgical epistemology. *Journal of Christian Education*, 58, 79-117]
- 양금희 (2020). 몸의 인식론과 기독교교육에 관한 연구. **기독교교육논총**, 62, 43-74.
- [Yang, K. H. (2020). A study on epistemology of the body and Christian education. *Journal of Christian Education*, 62, 43-74.]
- 유재덕 (2020). 포스트코로나 시대의 교회교육. **기독교교육논총**, 63, 13-37.
- [Yu, J. D. (2020). Church education in the COVID-19 era. *Journal of Christian Education*, 63, 13-37]
- 이동근 (2021). 교육 분야부터 열리는 메타버스. **전자신문**, 4월21일자
- [Lee, D. G. (2021). Metaverse from the education field. E-newspaper, April 21.]
- 이일영 (2017). 뉴노멀 경제와 한국형 뉴딜. **동향과 전망**, 100, 78-116.
- [Lee, I. Y. (2017). The new normal economy and the korean new deal. *Trends and Prospects*, 100, 78-116.]
- 한상열 (2021). 메타버스 플랫폼 현황과 전망. **Future Horizon**, 19-24.
- [Han, S. Y. (2021). Metaverse platform status and prospect. *Future Horizon*, 19-24.]
- CBS (2021) 메타버스 여름수련회, 8.13.

- <https://www.nocutnews.co.kr/news/5607854>
- [CBS (2021). Metaverse Summer Retreat, 8. 13.  
<https://www.nocutnews.co.kr/news/5607854>]
- e·motion (2020). “포스트코로나, 언택트(untact)를 넘어선 온택트(ontact) 시대를 이끈다”, 09 15, <https://www.emotion.co.kr/magazine/15/>
- [e·motion (2020). “Post-Corona, leading the era of ontact beyond untact”, 09 15. <https://www.emotion.co.kr/magazine/15/>]
- M위키백과, “디지털 네이티브”, 2021, 10. 30일.  
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%94%94%EC%A7%80%ED%84%B8\\_%EB%84%A4%EC%9D%B4%ED%8B%B0%EB%B8%8C](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%94%94%EC%A7%80%ED%84%B8_%EB%84%A4%EC%9D%B4%ED%8B%B0%EB%B8%8C)
- [M Wikipedia, “Digital Native,” October 30, 2021.]
- Acceleration Studies Foundation(ASF) (2007). Metaverse roadmap, pathway to the 3d web,  
<http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>
- Berger, T. (2020). @ worship goes viral: Catholic liturgy online in a COVID-19 world, *digital ecclesiology*, e-book, digital religion publications, Aug. 14-19.
- Bernet, R. (1993). The subject in nature: Reflections on merleau-ponty's phenomenology of perception, ed) Burke, P & Van Der Veken, J., *Merleau-Ponty in Contemporary Perspectives*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1993.
- Boler, M. (2012). The New Digital Cartesianism: Bodies and Spaces in Online Education. *Philosophy of Education*. 331-340.
- Bonhoeffer, D. (1954). *Life together: The classic exploration of Christian Community*. New York: Haper Collins.
- Buonigiorno, F. (2019). Embodiment, disembodiment and re-embodiment in the construction of the digital self, *humana. Mente Journal of Philosophical*



*Studies*, Vol 36, 310-330.

Campbell, H. A. (2020). Introduction: Studying digital ecclesiology. *Ecclesial Practices*, 7, 1-10.

Campbell, H. A. & Osteen, S. (2020). Moving towards a digital ecclesiology: Key themes and considerations. ed) Heidy Campbell, *Digital Ecclesiology*, Digital Religion Publications, 65-69.

Chia, R. (2020). Life together, apart: An ecclesiology for a time of pandemic, ed) Heidy Campbell, *Digital Ecclesiology*, 20-26.

Da Silva, A. A. (2020). The diverse ways of being church in the digital society and in times of pandemic. Heidi A. Campbell ed), *Digital Ecclesiology, Network for New Media, Religion & Digital Culture Studies*, 7-13.

Friesen, T. D. (2009). *Kingdom connected*. Grand Rapids: Baker Books.

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York, Ace.

Hamilton, R. J. (2021). Are you prepared for the metaverse?.

<https://www.associationofmbas.com/are-you-prepared-for-the-metaverse-and-will-it-transform-businesses-education-and-humanity-itself-for-better-or-worse/>

Hansen, M. B. N. (2006). *Bodies in code: Interfaces with digital media*. New York and London: Routledge.

Hayles, N. K. (1996). Embodied virtuality: Or how to put bodies back into the picture, ed) Mary Anne Moser, *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Lankshear, C. (2002). The challenge of digital epistemologies. *Annual Meeting of The American Educational Research Association*. New Orleans, 3.April, 1-12.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*, paris, Éditions gallimard, 류익근 역 (2019). **지각의 현상학**, 서울, 문학과 지성사.

- Prensky, M. (2001). Digital natives and digital immigrants, *On The Horizon*, 9, 1-6
- Richardson, I. & Harper, C. (2002) Corporeal virtuality: The impossibility of a fleshless ontology, *Virtual/Informational/Digital*, Murdoch University. Centre for Research in Culture and Communication, [https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/11765/1/Corporeal\\_Virtuality.pdf](https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/11765/1/Corporeal_Virtuality.pdf)
- Schmemmann, A. (1973). *For the life of the world*. New York: St.Vladimir's Seminary Press.
- Stone, A. R. 'Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures,' M. Benedickt (ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, Mass: MIT Press. 1994. pp 81-118.
- Vasseleu, C. (1994). Virtual Bodies/Virtual Worlds, *AFS*, 19 Autumn, 155-169.
- VR Church, <https://www.twitch.tv/videos/1147104594>
- Woolley, B. (1993). *Virtual Worlds A Journey in Hyper and Hyperreality*, Penguin Book.

---

ABSTRACT

---

**A Study on “On-tact” Christian Education  
in the Post-Corona Era**

Kum Hee Yang

Professor, Presbyterian University and Theological Seminary

This paper begins with the question of whether “on-tact” Christian education, which has become the most new-normal phenomenon since Corona 19, will remain as a decisive form of Christian education even in the post-Corona era. In order to answer that question, this study explored whether on-tact Christian education has its own domain of experience and educational elements that cannot be replaced by face-to-face education, specifically focusing on “types of on-tact Christian Education”, “discussion of digital church” and “digital epistemology”. Through research on “types of on-tact Christian education,” it confirmed that, when viewed on the basis of ‘participation’ or ‘communication’, on-tact Christian education has an independent field of experience and educational elements. Through contemplation on “digital ecclesiology”, it found that on-tact education is the decisive channel for Christian education to reach digital generation. It also found a new metaphor from the “network” concept for the public church and the Kingdom of God. This paper also found that we experience the perception of the body that is expanded through the combination between the body and technology in the digital world, and that this is a unique epistemology that occurs only in the digital world. Based on the above points, it affirmed that on-tact Christian education is not simply a means of supplementing face-to-face education in the era of COVID-19, but is a Christian education that has an independent field of experience and educational power that

face-to-face education cannot replace. Thus it foresees that on-tact Christian education will continue to expand as a center and form of Christian education even in the post-corona era.

《 **Key words** 》

post-corona era, on-tact Christian education, metaverse, digital church, digital epistemology

- 투고접수일 : 2021년 11월 24일
- 심사완료일 : 2021년 12월 30일
- 게재확정일 : 2021년 12월 30일