

## Research on Christian self-identity in the metaverse era

Hyung Hee Kim  
(Namseoul University)

### Abstract

**Purpose of study:** The purpose of this study is to suggest the direction of Christian self-identity while paying attention to the metaverse era. It suggests the direction of education that forms a Christian self-identity based on the problems of identity crisis that may arise due to the problem of de-realization while accepting the situation of the metaverse that has emerged due to the digital revolution.

**Research content and method:** Focusing on the discussion of metaverse and de-realization, this paper suggests the importance of Christian self-identity and the direction of education. For this purpose, four tasks of practical theology were carried out based on Richard Osmer's consensus model. As the descriptive-empirical task was carried out, the opportunities and risks of the metaverse were brought up. Through the interpretive task, the problem of metaverse and de-realization was presented. The normative task emphasized the importance of Christian self-identity, and the pragmatic task proposed an education oriented towards Christian self-identity.

**Conclusions and Suggestions:** It is important for education in the metaverse era to form a sense of Christian self-identity. The purpose of education is the formation of Christian's self-identity, and the content is to build the Christian relationality self, equality self, and openness self. The teaching method is interactive teaching, and the teacher and learner can be presented as an encounter between interpreters. The environment is any area of interpreted life, and evaluation can manifest itself in Christian life as disciples and citizens. The suggestion is to suggest competency education methods for acquiring Christian self-identity while considering various generations.

### Key Words

Metaverse era, Post-reality, Avatar, Christian self-identity, Christian

## 메타버스시대의 기독교 자아정체감을 위한 연구

김형희\*

(남서울대학교)

### 논문 요약

**연구 목적** : 본 연구는 메타버스시대를 주목하면서 기독교 자아정체감의 방향성을 제시하는 것이 목적이다. 디지털 혁명으로 새롭게 부상한 메타버스의 상황을 수용하면서 탈 현실화의 문제로 인해 발생할 수 있는 정체성 위기의 문제점을 토대로 기독교 자아정체감을 형성하는 교육의 방향성을 제시하는 것이다.

**연구 내용 및 방법** : 메타버스와 탈 현실화의 논의를 중심으로 기독교 자아정체감의 중요성과 교육의 방향성을 제시한다. 이를 위해 아스머(Richard Osmer)의 합의 모델(Consensus model)을 토대로 실천신학의 4가지 과제를 수행하였다. 기술·경험적 과제(descriptive-empirical task)를 수행하면서 메타버스의 기회와 위기의 측면을 제기하였다. 해석적 과제(interpretive)를 통해 메타버스와 탈 현실화의 문제를 제시하였다. 규범적 과제(normative task)를 통해 기독교 자아정체감의 중요성을 부각하고, 실용적 과제(pragmatic task)를 수행하면서 기독교 자아정체감을 지향하는 교육을 제시하였다.

**결론 및 제언** : 메타버스시대의 교육은 기독교 자아정체감을 형성하는 것이 중요하다. 교육의 목적은 그리스도인의 자아정체감 형성이며, 교육 내용은 그리스도인의 관계적 자아(relationality self), 평등적 자아(equality self) 그리고 개방적 자아(openness self)를 구축하는 것이다. 교육 방법은 대화식 교육이며, 교사와 학습자는 해석자의 만남으로 제시될 수 있다. 환경은 해석된 삶의 모든 영역이며, 평가는 제자와 시민으로서의 그리스도인의 삶으로 나타날 수 있다. 다양한 세대를 고려하며 기독교 자아정체감 획득을 위한 역량강화 교육 방법을 제시하는 것은 제언점이다.

### 〈 주제어 〉

메타버스시대, 탈현실, 아바타, 기독교 자아정체감, 그리스도인

## I. 들어가는 말

디지털 신대륙을 향해하는 현대인에게 대세로 자리를 잡은 ‘메타버스(Metaverse)’는 변화된 세계를 보여주며 기회와 위기의 공존 지점에 있다. 디지털 혁명으로 새롭게 부상한 메타버스는 정보통신기술(ICT)의 발전과 코로나19(COVID-19)의 팬데믹(pandemic) 상황 속에서 다시 소환된 것이 사실이다. 먼저, 새로운 기술 패러다임은 사회 혁신과 진보를 이끌어왔는데, 2000년부터 10년 주기로 PC 인터넷, 모바일 인터넷, 그리고 메타버스로 진행되어 온 것이다. 단일 기술이 아니라 메타버스 플랫폼 중심의 콘텐츠, 디바이스, 네트워크 등의 정보통신기술(ICT)이 유기적으로 연동된 것이다(우운택 외, 2022, 8). 이를 통해 물리적 세계와 평행을 이루는 디지털 세계에서 디지털 전환이 이루어질 것으로 전망한다(Zhao, Li & Xu, 2022, 12). 또한, 코로나19 범유행의 비대면(untact) 상황은 대학 교육과 일상생활에서 만남의 변화를 가져왔으며 기존의 사고 틀을 바꾸는 역할을 한 것이 사실이다(김상일 외, 2022, 61, 194). 미래의 시간을 앞당겨 온 타임머신으로 불리는 메타버스는 뉴노멀(new normal)의 상황 속에서도 가속화될 추세가 될 것으로 여겨진다(김대식, 2022, 15-16). 물론, 기술적인 측면에서 메타버스의 도래에 대한 논쟁은 여전히 진행 중이다. ‘메타버스는 아직 없다(Metaverse is nowhere)’와 ‘메타버스는 지금 여기에 있다(Metaverse is now here)’라는 의견을 토대로 과도기에 있는 디지털 물결을 보여주고 있다(우운택 외, 2022, 8). 하지만 가상세계는 거스를 수 없는 대세이며, 거역할 수 없는 현재인 동시에 이미 와 버린 미래로 제시된다(김상일 외, 2022, 87, 169-170).

대세로 자리를 잡은 메타버스는 개인은 물론 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 분야에 영향을 미치고 있다. 우선, 메타버스는 아바타(avatar)를 통해서 세컨드 라이프(second life)의 세상을 열어주고 있다. 현대인은 ‘레디 플레이어 원’(Ready player One)과 같은 SF 영화에 친숙하며, ‘제페토(ZEPETO)’에서 명품을 매매하고, ‘이프랜드(ifland)’에서 모임을 열며, 디지털 현실에서 은행 업무를 보고 상품을 거래한다. 저커버그(Mark Zuckerberg)는 2021년 10월에 회사명을 페이스북(Facebook)에서 메타(Meta)로 변경하면서 소셜 미디어가 아닌 메타버스 회사로 전환을 보여주었다(김대식, 2022, 125). 메타버스의 산업화는 세계 시장 규모로 볼 때, 2021년은 460억 달러를 점유했지만 2025년에는 2,800억 달러의 규모로 전망되고 있다(김상일 외, 2022, 65). 기술적 진화 과정이 만들어낸 메타버스 세상은 어디로든 갈 수 있고, 무엇이든 될 수 있으며, 꿈꾸는 모든 것을 할 가능성을 보여준다(YTN 사이언스, 2022, 15). 하지만 메타버스는 빛 이면에 짙게 드리워진 우울한 전망을 제시한다. 거대한 자본과 고도의 기술이 결합한 메타버스로 인해 노동은 격감되고, 일자리 감소의 문제를 일으키며, 빈부 격차와 양극화가 발생할 수 있다. 또한, 메타버스 내에서 불법 행위

와 불법 거래, 사기, 도박, 매춘 등의 범죄가 일어날 수 있으며, 불의한 사법권의 문제가 야기될 수 있다. 그뿐만 아니라 가상 화폐와 가상세계의 경제 규모가 커지면서 소득에 대한 과세와 탈세 문제가 생겨날 수 있다(김상일 외, 2022, 31-32).

무엇보다 메타버스에서 진지하게 고려해야 하는 논의가 있다면 인간의 정체성의 문제이다. 기존 온라인 게임을 넘어 세컨드 라이프를 일상으로 인식한 과몰입 될 우려가 있다는 점이다. 실상 가상세계는 현실에서 금지된 것을 허용하기에 존재 이유와 매력이 있다(Attali, 1999, 28). 메타버스는 모어(Thomas More)가 제시한 '유토피아'(utopia)를 연상시키는 특성이 있다. 디지털 세계는 어딘가에도 존재하지 않는 곳인 동시에 도달하고 싶은 바람직한 곳의 이중적 의미를 통해 새로운 기획으로 닫힌 세계가 아니라 열린 유토피아처럼 다가온다(김선희, 2014, 17-18, 23, 41). 현실과 가상을 이어주는 메타버스 세계는 분명히 특정 기술의 차원을 넘어서는 변화된 흐름의 시대로서 다양한 분야에 장밋빛 환상을 심어준다(YTN 사이언스, 2022, 10, 14). 하지만 메타버스는 탈 현실화의 모습을 상징하며 가속화되는 도피와 연결된다. 메타버스에서 자신이 경험하는 상황을 현실로 구성하는 착각이 일어날 수 있으며, 이것은 '내가 누구인가?'라는 정체성의 문제와 연결된다(김대식, 2022, 15-21, 28, 48, 68).

메타버스에 대한 진지한 성찰과 회피하지 않는 선택이 필요한 시점이다. 선행 연구를 살펴보면, 대다수의 연구는 디지털 혁명으로 새롭게 부상한 메타버스를 이해하고 수용하고 적응하자는 견해다. 하지만 기독교의 입장은 두 가지 큰 흐름이 상충하고 있다. 하나의 관점은 소수의 부정적인 측면으로 기독교 공동체는 메타버스로 표현되는 세속의 물결을 거슬러 가야 한다는 의견이다(김상일 외, 2022, 63-64). 다른 하나는 긍정적인 측면으로 대다수는 메타버스의 흐름에 발을 맞추어 기독교 공동체가 지혜롭게 변화해야 한다는 관점이다(박진경, 2023; 남선우, 2022; 신현호, 2022; 옥장흠, 2022; 이선영·김난예, 2022; 양금희, 2021). 특별히 메타버스를 청소년과 대학생의 자아정체성 문제와 연결하는 연구가 제시되고 있다(강문규, 2021; 박혜전, 2014; 조미나, 2022). 하지만 메타버스시대의 탈 현실화 문제를 제기하면서 기독교 자아정체감을 연결하는 선행 연구는 미흡한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 메타버스시대를 주목하면서 탈 현실화의 문제를 제기하고 기독교 자아정체감의 방향성을 제시하고자 한다. 이를 위해 아스머(Richard Osmer)의 합의 모델(Consensus model)을 토대로 실천신학의 과제를 진행한다(Osmer, 2008, 27-28). 이것은 학제 간의 연구와 이론·실천의 변증법적 관계를 통해 포괄적이고 융통성이 있는 대안을 제시한다(Kapic & McCormack, 2016, 534). 또한, 특정한 상황 속에서 기독교적 실천을 위한 행동을 안내하며, 서로 독립적으로 학문(science)과 기술(art)의 차원에서 영향을 주고받는다(Osmer, 2007, 22; 류삼준 2023). 기술·경험적 과제(descriptive-empirical task)

를 수행하면서 메타버스의 기회와 위기의 측면을 제기하고, 해석적 과제(interpretive task)를 통해 메타버스와 탈 현실화의 문제를 제시한다. 규범적 과제(normative task)를 통해 기독교 자아정체감의 중요성을 부각하고, 실용적 과제(pragmatic task)를 수행하면서 기독교 자아정체감을 세우는 교육의 방향성을 제시하고자 한다. 이것은 메타버스시대에서 위기를 인식하면서 기회를 붙잡고 기독교 자아정체감 획득을 위한 역량 강화교육 방법으로 확장될 가능성을 제공한다.

## II. 메타버스와 탈 현실화의 논의

### 1. 메타버스의 개념

메타버스(metaverse)는 스티븐슨(Neal Stephenson)이 1992년에 발표한 SF 소설 ‘스노 크래쉬(snow crash)’에서 처음 등장한다(Zhao, Li, and Xu, 2022, 8). 메타(meta)는 ‘초월, 변화’를 뜻하고, 유니버스(universe)는 ‘세상, 세계, 우주’를 의미하는 신조어이다. 메타버스가 의미하는 것은 한 측면에 가상이 향상된 물리적 현실을 보여주고 다른 측면에 현실과 연동을 통해 지속하는 가상공간을 보여준다는 점이다. 부연하면, 가상세계로 인간을 들여보내는 것이 가상현실(VR, virtual reality)이라면 증강현실(AR, augmented reality)은 반대로 컴퓨터 안의 가상세계를 3차원 세계로 내보낸다. 그런데 가상현실과 증강현실이 적절히 혼합된 혼합현실(MR, mixed reality)이 또한 존재한다는 점이다. 결국, 이러한 VR, MR, AR를 통칭하여 확장 현실(XR, extended reality)로 통용하고 있는 셈이다(우운택 외, 2022, 27, 48). 하지만 주목할 것은 가상현실은 실제와 유사함에도 실체가 아닌 인공 환경이며, 증강현실은 사용자의 지각을 바탕으로 컴퓨터에 의해 만들어진 정보를 추가하는 것으로 확장 현실을 의미한다.

메타버스는 현실 세계를 초월하는 동시에 가상·현실·증강세계를 유기적으로 융합한 새롭게 연계된 세계임을 알 수 있다(김상일 외, 2022, 19-21). 그런데 인간이 만들어낸 가상 세계는 가상현실을 하위분류로 포함하고 있는 더 넓은 개념의 디지털 세상으로 설명될 수 있다(김상균·신병호, 2021, 40). 일례로, 마치 땅을 분배하는 것처럼 메타버스 구획을 나누어 증강현실, 거울 세계, 가상세계, 라이프로그 등으로 구분하는 것이다(김상일 외, 2022, 143). 메타버스는 현실과 가상을 기반으로 융합한 확장된 가상세계이며 융합 경제 플랫폼이다. 부연하면, 인터넷, 모바일 게임, e스포츠(esports) 등은 물론 일상의 다양한 활동을 가능하게 하는 소셜 미디어이고, 경제적인 가치를 창출하는 지속 가능한 현실-가상 융합 플랫폼이면서 현실-가상 융합 생태계이다(우운택 외, 2022, 8). 메타버스는 현실 세계와 평행한

독립적인 가상 세계인 동시에 현실 세계를 투영하면서도 점점 진실해지는 온라인 가상세계로서 디지털 가상세계이다. 이것을 통해 물리적 현실은 가상적으로 향상되고, 영구적인 가상공간이 융합한 미래 인터넷 기반의 감각을 연결하고 공유하면서 3D 가상공간으로 확장된다(Zhao, Li & Xu, 2022, 16).

그런데 메타버스의 역사는 단순히 이것에 머물지 않고 지속해서 영역이 확장되는 관성을 따른다. 메타버스는 확장 가상세계가 진화하여 현실에서 활용 가능한 인공현실(AR, artificial reality)이 되며 예술, 공학, 인공지능, 디자인 등이 융합한다는 점이다. 그뿐만 아니라 다양한 학제적 정체성을 만들어 가며 독립형, 액자형, 경계형, 대체형과 같은 메타버스로 운용되고 있다(윤현정·이진·윤혜영, 2021, 66-76). 기술 패러다임이 증기기관, 전기, 디지털, 그리고 인공지능으로 진화하는 패러다임 속에서 메타버스는 4차 산업혁명이 추구하는 상징적인 세계를 제시한다(김상일 외, 2022, 78). 이러한 디지털 혁명은 시간의 개념을 바꾼 산업혁명을 넘어서 공간과 장소(place)에 대한 개념까지 바꿀 것으로 여겨진다. 세계관을 확장한 것으로 평가받는 메타버스는 현실-가상세계가 융합한 하이브리드 혁명이다(우운택 외, 2022, 14, 31).

그런데 메타버스를 더욱 주목하는 이유가 있는데 그것은 경제적 가치 창출의 이유 때문이다. 새로운 화폐로 제시되는 대체 불가능한 토큰 NFT(non fungible token)는 비트코인에 사용되는 암호 화폐 기술을 응용한 것인데 메타버스 세계를 통해 다양한 형태의 거래가 가능하기 때문이다. 일례로, 훈민정음 해례본과 어스2를 통해 가상 부동산 플랫폼이 거래되고, 스마트 안경의 개발로 3차원 입체영상을 구현하며, 걸프 전쟁과 같은 전자전(EW, electronic warfare, EW)이 가능하고, 원격교육과 원격의료가 실현되는 가능성이 열린 것이다(김상일 외, 2022, 25-30). 그뿐만 아니라 스피버그(Steven Spielberg)의 SF 영화 ‘레디 플레이어 원’(ready player one)은 2045년을 배경으로 가상 게임 ‘오아시스’를 통해 세상을 지배하는 메타버스가 구현된 모습을 그리고 있다(하세정, 2022, 71). 과거의 가상공간이 상상의 영역으로 예술가들의 놀이터였다면 지금은 경제 활동이 가능한 공간이 된 것이다.

따라서 현실-가상 플랫폼은 그 활용도가 더 많아질 뿐만 아니라 유행이 더욱 커질 것으로 예상된다(우운택 외, 2022, 8-9, 313). 이러한 논의를 토대로 볼 때 삶의 전체 영역에서 현실과 비현실이 공존하는 것은 물론이고 기업형·생활형·엔터테인먼트형 등의 다양한 메타버스 신세계가 다가오고 있다(김상일 외, 2022, 158-168). 따라서 메타버스 신세계를 탐험하면서 단순히 경제적인 측면을 넘어서 신학과 윤리적인 측면에서 중요한 논의가 필요한 시점이다.

## 2. 아바타 중심의 세컨드 라이프

메타버스는 현실의 자신을 대신하는 아바타(avatar)를 등장시켜서 새로운 활동과 자극을 추구하도록 만든다. 스티븐슨의 소설 '스노 크래쉬'를 보면 아바타가 등장하여 메타버스에 접속하여 또 다른 삶을 누린다(우운택 외, 2022, 145). 아바타는 온라인 공간에서 개인을 대신하는 캐릭터로서 특별한 장점을 제공한다. 이를테면 같은 공간에서 대화하고, 상호 유대감을 증진하며, 업무 효율을 향상하고, 사용자의 시간·공간의 제약을 줄일 수 있기 때문이다(YTN사이언스, 2022, 24). 또한, 아바타를 통해 현실과는 다른 삶을 살면서 가상세계를 통해 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수도 있다. 아바타로 표현되는 디지털 객체는 자신을 나타내는 주요한 방법이 되는 것이다(김상일 외, 2022, 41-42, 77). 그뿐만 아니라, 메타버스는 '또 다른 나'인 아바타를 통해 '세컨드 라이프'(second life)의 기회를 제공한다. 메타버스는 아바타를 중심으로 일상을 누릴 수 있는 현실-가상 융합 기반의 확장 가상세계로서 두 개의 세계를 제공한다. 부연하면 다양한 아이템을 통해 현실의 나를 넘어서 내가 꿈꾸는 나에게 나만의 가상 거주 공간을 꾸밀 수 있도록 해 준다(김상일 외, 2022, 24-25, 28).

그런데 이 시점에서 아바타 중심의 세컨드 라이프에 대한 논의가 필요하다. 먼저, 아바타는 스티븐슨의 소설에서 개념이 촉발되었음에도 그 유래는 인도의 산스크리트어로 거슬러 올라간다. 아바타의 어원은 '아바타라'(avataara)로서 인간과 소통하기 위해 땅에 나타난 신의 화신(분신)이다. 즉, 아바타는 불멸의 존재인 신이 사람과의 소통을 목적으로 사람의 형상으로 나타난 것이다. 하지만 메타버스의 아바타를 주목하는 이유는 이제는 유한성을 가진 인간이 불멸의 존재가 될 가능성을 보여주기 때문이다. 사람들은 자신을 표현하거나 또 다른 존재가 되는 관점에서 아바타를 사용한다(ego or alter ego). 만일 여러 개의 몸을 가지는 것으로 아바타를 정의한다면 메타버스는 아직 존재하지 않는다고 할 수 있다. 하지만 아날로그적인 몸에 간혀 있는 인간은 다양한 아바타를 통해서 디지털 현실을 체험할 수 있다는 점이다(김대식, 2022, 129-130). 디지털로 표현된 자아(digital ego)로 표현되는 3D 아바타 캐릭터는 사람을 대신하는 매개체로서 가상공간에 들어가서 사람들과 교류하면서 다른 세계를 경험한다. 한마디로 아바타는 디지털로 표현된 자아(digital ego)인 동시에 디지털로 표현된 자기(digital self)이다. 이때 메타버스 안에서 생물학적 아바타, 디지털 아바타, 메카트로닉 아바타 등으로 점점 다양하게 표현되고 발전되는 아바타를 경험하면서 사용자는 자신이 아바타를 제어하고 있다는 인식이 약화할 수 있다. 물론 아바타는 사용자를 나타내는 정체성이기는 하지만 사실은 익명성이 특징이고 숨겨진 자아이다. 아바타는 메타버스 안에서 의도치 않은 피드백을 받을수록 불안하고 낯설고 두려운 경험을 하게 되는 가능성이 있다(우운택 외, 2022, 134-135, 145-148, 156-157). 이렇게 익명성을 특징으로 하는 숨겨진 자아는 진실과는 일정한 거리를 유지할 수밖에 없다(김상일 외, 2022, 99-100). 따라서

메타버스와 같은 셀 수 없는 플랫폼에서 동시에 살아갈 수 있다면 그것은 인간의 정체성을 잃어버리고 자기 분열에 무한적으로 접근하는 것이 될 수 있다.

### 3. 탈 현실화에 내재한 속성

메타버스 안에서 전개되는 아바타는 세컨드 라이프를 누리면서 현실 세상에서 도피하려는 속성을 보여준다. 인류의 시작과 함께 진행한 동굴벽화는 메타버스 안에 내재한 인간의 욕망을 비유적으로 투영하는 측면이 있다. 동서고금을 막론하고 현재 인류의 욕망은 쌍둥이처럼 서로 닮았는데 소설 ‘월-E(Wall-E)’와 ‘레디 플레이어 원(Ready Player One)’ 그리고 ‘과학적 정확성에 대하여’(Del rigor en la ciencia) 등은 그 실례를 보여준다(우운택 외, 2022, 17-24). 사람들이 모여들어서 낙관적이고 비관적인 측면의 욕망이 서로 뒤엉켜서 시작되는 호모 사피엔스(Homo sapiens)의 새로운 역사를 제시하기 때문이다(김대식, 2022, 155-159).

물론 메타버스는 사람들이 모여드는 것이 기본적인 속성이기에 가상세계를 잘 구현하는 것이 중요하다. 하지만 앞으로 어떻게 모이고 그곳에서 무엇을 할 것인가의 논의가 중요한 이슈라고 할 수 있다(우운택 외, 2022, 15, 60). 한편으로 인간의 욕망을 구현하는 과학기술(technology)은 지금의 세상을 더 좋은 세상으로 구현하고 확장하려는 긍정적인 측면이 있다. 특히 정보통신기술의 발전과 팬데믹(pandemic)의 언택트(untact)와 뉴노멀(new normal)의 상황을 겪으며 탈 현실화는 인류에게 가속화되는 흐름으로 자리를 잡은 것이 사실이다(김대식, 2022, 154). 메타버스의 세상을 누리며 인간은 어디든지 갈 수 있으며, 무엇이든 될 수 있고, 무엇이든 할 수 있게 된 것이다. 메타버스는 ‘언제 어디서나’와 ‘함께’의 가능성을 열어서 일상의 현실과 나의 제약에서 벗어날 수 있고, 원한다면 어떤 공간에도 가고 또 다른 내가 활동할 수 있도록 하늘을 나는 꿈과 자유와 변화를 제공한다(YTN사이언스, 2022, 15-16, 23). 그런데 주목할 점이 있다면 실제 세계와 가상세계는 모두 인간의 욕망 때문에 만들어진다는 점이다. 이때 메타버스는 개인주의를 극대화하는 자유로움이 될 수도 있고, 공동체를 더욱 아름답게 하고 서로 공존하도록 만들 수도 있다. 하지만 메타버스를 통해 현실 사회에서 우리가 볼 수 있는 다양한 부정적 모습이 재현될 수도 있다. 메타버스가 만들어 가는 세상은 더욱 다양한 지식과 전문과 힘을 소유한 메타인간을 상정하고 그들에게 신이 되고 싶은 소망을 빠르게 부채질한다는 점이다. 단순히 초월적 우주를 건설하려는 21세기 신(新)인류는 한순간 흩어져 버린 바벨탑을 쌓는 전철을 밟을 수도 있기 때문이다(김상일 외, 2022, 36-37, 89, 100, 173-175).

이러한 논의를 토대로 메타버스시대를 주목할 때 현실 세계와 똑같은 사회를 재현할 것인



가 혹은 더욱 이상적으로 만들 것인가의 논쟁이 발생한다(우운택 외, 2022, 102, 137, 215). 물론 이상향을 꿈꾸는 인간은 단순히 효율적이며 잘 사는 사회에 머물지 않고 개인과 공동체 모두가 더욱 의미 있고 가치 있는 삶을 열망한다. 하지만 그것이 현실 세계와 단절된 섬이라면 그것은 한편에서 새로운 질서를 제공하는 유토피아(utopia)처럼 보일지라도 닫힌 공간에 머물러 디스토피아(dystopia)가 될 수도 있기 때문이다(김선희, 2014, 23, 38, 46). 현재 우리가 살아가는 땅 위의 현실 세계와 디지털의 가상세계는 혼재되어 있으며 인류의 일상생활 터전으로 자리를 잡은 시점이다(최재봉, 2022, 17). 따라서 가상공간과 현실공간의 상호 관계에 대한 관점이 필요한데, 현실을 떠난 가상은 가상일 뿐이며, 현실의 뿌리를 떠나면 줄기·가지·꽃의 열매를 기대할 수 없기 때문이다(김상일 외, 2022, 67).

그러므로 중요한 핵심은 가상공간에 현실 공간을 재현하는 것이 목표인지 혹은 현실 공간을 극복하는 것이 목표인지에 대한 논의이다. 기술은 인간이 욕망하는 것을 실현하게 하는 약속이므로 인간이 원하는 것은 무엇이며 메타버스 안에서 무엇을 하려고 하는지가 중요하다(우운택 외, 2022, 65-65, 212). 따라서 메타버스시대를 살아가면서 무엇보다 주목해야 하는 것은 사람이라고 할 수 있다. 누군가의 자유가 누군가에게는 억압을 요구할 수 있기에 진실하고 진정성이 있는 사람다움(인간다움)이 필요한 시점이다. 무엇보다 가상세계에 존재하는 아바타는 하나님을 인식할 수 없기에 현실의 자리로 돌아오는 것이 필요하다(김상일 외, 2022, 117). 물론 현실-가상의 융합 세계에 ‘드나들기(in & out)’가 수월하고 인간으로서의 정체성을 유지할 수 있다면 메타버스 세계는 그만큼 유용한 환경이 될 수 있다는 점이다. 그러므로 날마다 자유롭게 드나들면서도 인간의 정체성을 유지하고 언제든지 현실로 돌아올 수 있는 것이 중요한 것이다.

### III. 메타버스시대 자아정체감의 중요성

#### 1. 환경을 통합하는 자아정체감

자아정체감(self-identity)은 ‘나(우리)는 누구인가?’를 인식하는 것으로 사람들이 겪는 다양한 환경과 인간관계는 이것의 중요한 토양이 된다. 자아정체감은 자아 개념의 발달을 통해서 구체적으로 자신의 독특성을 의식하는 것으로 어린 시절의 정체감 형성 과정으로부터의 지금까지의 모든 것을 통합한 그 이상의 결과를 보여준다(Erikson, 1963, 247-274). 따라서 메타버스시대를 주목하면서 외적인 환경을 통합하는 자아정체감을 배양하는 것이 중요하다. 디지털 기술의 발전과 코로나19 팬데믹과 뉴노멀의 상황 속에서 메타버스는 가속화된 것이 사실이다. 이러한 과정에서 사람과의 거리 두기와 공간의 거리 두기는 증가하였지만

동시에 3차원 가상세계의 메타버스 안에서 비대면 선호도는 증대되고 있다(김상일 외, 2022, 131, 133). 지난 30여 년 동안 디지털 현실에서 발견된 가치가 아날로그의 현실에서만 통용되었다면 이제는 디지털 현실에서만 통용되는 가치가 생산되기 시작한 것이다. 따라서 메타버스의 실제적인 완성도가 높아지고 그 안에서 행복을 누리는 시점에서 아날로그 현실의 감각과 가치는 무엇인지에 대해 생각해 보는 것이 필요한 시점이다(김대식, 2022, 144-148).

메타버스는 현실-가상 플랫폼이므로 현실의 문제는 소외될 수 없는 중요한 문제인데 그 이유는 단순히 가상세계가 현실 세계를 좌지우지할 수는 없기 때문이다. 가상세계가 의미 있는 이유는 궁극적으로 현실과 연결되며 현실 세계와 피드백을 할 수 있기 때문이다(남경태, 2012, 15). 메타버스시대는 다양한 세대가 공존하는 외적인 환경이 구성되어 있다. 2022년을 기준으로 경제협력개발기구(OECD)에 속한 대다수 국가를 살펴보면, 서로 다른 네 개의 세대들이 공존한다. 이를테면, 베이비붐 세대, X세대, 밀레니엄(M) 세대, 그리고 Z세대로 표현되는 아이패드(iPad) 세대이다. 메타버스시대는 이렇게 다양한 세대가 공존하는 외적인 환경을 구성하므로 이들에게 어떻게 접근해야 하는지가 필요하다(김대식, 2022, 15-21, 141-142). 그런데 이때 요구되는 것은 단순히 기술이 아닌 공동체적 접근이 중요하다는 점이다.

자아정체감은 마음속으로 ‘나(우리)는 누구이며, 어떤 사람과 공동체가 될 것인가?’에 대한 이상형을 그리는 것으로 제시될 수 있다. 자아정체감은 외적인 환경, 대인관계, 역할수행, 목표, 의미, 가치, 이념 등에서 자신의 고유성을 자각할 뿐만 아니라 자기의 통합성과 일관성을 유지하려는 의식과 무의식의 총합으로 표현된다. 현실-가상 융복합 플랫폼인 메타버스와 탈 현실의 상황 속에서 각 세대에게 현실을 일관성 있게 바라볼 수 있도록 돕는 자아정체감이 중요한 시점이다. 무엇보다 각 세대에게 다양한 아날로그와 디지털 환경을 통합하는 자아정체감을 배양하도록 돕는 것이 필요하다는 것이다.

## 2. 내적인 인식을 강화하는 자아정체감

현실-가상 플랫폼인 메타버스를 공유하면서도 ‘드나들기(in & out)’가 수월하고 현실감을 유지하는 것은 매우 중요한 문제이다. 실상 ‘현실은 무엇인가?’의 문제는 곧 ‘나는 무엇인가?’의 문제와 연결되며 이것은 자신의 정체성으로 귀착되기 때문이다. 따라서 현실-가상 융복합 세계를 경험하면서도 자신의 자아정체감(self-identity)을 유지하고 강화하는 것은 필요한 일이다. 뇌과학은 인간에 대한 독특한 사실을 알려주는데 인간의 뇌는 현실을 구성하지만, 현실도 인간의 뇌를 창조적으로 빚어내면서 자아를 확장한다는 사실이다. 뇌는 가

능하다면 편한 곳에 머물면서 사회적 관계를 맺고 재화를 소비하면서 서비스를 지향하기 때문이다(김대식, 2022, 24-25, 146, 154). 따라서 자신이 경험하고 빚어내는 현실 속에서 인간의 자아정체감이 흔들릴 가능성이 발생하는 것이다.

그러므로 외부의 변화와 개인적인 변화에도 불구하고 지속적이면서 안정적인 것을 의식하고 동일성(sameness)이 유지되는 자아정체감을 강화하는 것이 필요하다. 키에르케고르(Sören Kierkegaard)는 ‘이 세상에서 인간으로 살아가는 것이 어떤 것인가?’라는 중요한 질문을 던진다. 키에르케고르가 지속해서 품고 있던 일상화된 질문은 자아정체감의 문제와 연결된다고 할 수 있다. 그는 실존적인 불안 속에서 안식을 추구한 사람으로서 진리 앞에 서는 시간에 인간은 자기 자신이 될 수 있음을 제시한다(Carlisle, 2019, 13-14). 변화무쌍한 디지털 세상으로 인해 현실-가상이 가속화되는 시대를 살아가면서 외부적인 환경을 자신 안에서 통합하면서 정체감을 형성하는 것은 중요하다. 그뿐만 아니라 ‘나는 무엇이며, 이 세상에서 인간으로 살아가는 것이 어떤 것인가?’라는 질문을 통해 내면적인 인식을 강화함으로써 변하지 않는 자아정체감을 유지하는 것이 필요한 시점이다.

### 3. 그리스도인의 자아정체감

자아정체감은 자신은 물론이고 자기가 속한 공동체의 고유성을 발견하는 동시에 지속적이고 안정적인 것을 의식하고 동일성을 유지하도록 만든다. 이런 관점에서 볼 때 기독교적 자아정체감(self-identity)은 하나님을 지속해서 인식하고 신앙을 유지하는 구조로 제시될 수 있다. 현실-가상 융복합 세계의 환경 변화를 겪으며 내면의 불안과 두려움이 가중되는 상황에도 불구하고 변치 않는 신앙을 유지하는 주체적인 자기(self)를 경험하는 것이다.

김상일(2022)은 그리스도인에게 가장 중요한 하나님과 만남이 현실-가상 플랫폼인 메타버스 세계에서 이루어질 수 있음을 제시한다. 성육신하신 예수 그리스도는 메타버스 안에서도 연결되며 그를 통한 삶의 변화가 가능하기 때문이라는 것이다. 선지자 이사야의 꿈처럼 표출되는 유토피아의 청사진이 예수를 통해 구체적으로 하나님 나라의 건설로 나타나듯이 메타버스 안에서 그것은 여전히 실현 가능하다는 점이다(김상일 외, 2022, 68-69, 78-81). 메타버스 안에서도 본질을 형성하고(ad fontes, back to fountain), 거룩성(qadosh)을 경험하며, 높은 자존감(high self esteem)을 구축하는 것이 필요하며, 낙오되고 소외된 자들을 돌보는 것이 가능하다는 것이다(김상일 외, 138-139, 149).

메타버스에서 경험되는 메타노이아(metanoia)는 그리스도인으로서의 자아정체감을 유지하는 핵심이다. 물론, 이것은 단순히 도덕적이고 윤리적인 차원을 넘어설 뿐만 아니라 의식의 차원이 달라지는 것을 의미한다. 수많은 마른 뼈들이 하나님의 군대로 일어서는 에스겔

의 환상이 재현되는 경험이다(김상일 외, 2022, 68-69, 78-81). 메타노이아를 경험하는 중요한 현실-가상 플랫폼으로서 메타버스가 가동할 때 그리스도인과 기독교 공동체는 중요한 소명 앞에 서게 된다. 하나님이 함께하시는(with God) 공동체로서 교회, 기독교학교, 기독교대학은 소명 앞에 서서 신앙 성장을 이루고 복음 증거의 임무를 수행할 수 있기 때문이다. 현실-가상의 융복합 세계가 증강현실과 확장 현실로 플랫폼화되어 가는 메타버스시대를 살아가면서 새로운 환경을 수용하고 창조적으로 통합하면서도 변하지 않는 자아정체감을 유지할 수 있도록 창조적인 대화가 필요한 시점이다.

## IV. 기독교 자아정체감을 지향하는 교육

### 1. 교육 목적 : 그리스도인의 자아정체감 형성

메타버스시대의 기독교 자아정체감을 위한 교육의 목적은 그리스도인으로서 자아정체감을 형성하고 유지하도록 돕는 것이다. 이것은 현실-가상 플랫폼인 메타버스의 필요를 수용하고 적응하는 동시에 탈 현실화의 한계를 넘어서고 기독교 자아정체감을 구축하는 방향성을 찾는 것을 의미한다. 그리스도인으로서의 자아정체감 형성을 위한 교육 목표는 현실-가상의 세계 속에서 그리스도인으로서 메타노이아(metanoia)를 경험할 수 있도록 역량을 강화하는 교육이다. 그리스도인으로서의 자아정체감은 메타버스의 모든 환경, 공적 교육의 현장 그리고 삶의 조건들과 연계된 환경과 내적인 인식을 모두 포함한다. 기독교교육은 메타버스에 대한 경험적 이해와 성서적 앎을 통해서 기독교적인 삶을 살 수 있도록 돕는 모든 활동으로 제시될 수 있다. 이것은 현실-가상 메타버스 플랫폼에 대한 이해와 교회의 본질적 기능을 수행하는 상호 보완적인 방식들로 실천될 수 있다.

### 2. 교육 내용

#### 1) 그리스도인의 관계적 자아

메타버스시대에 기독교 자아정체감을 위한 교육의 내용은 그리스도인으로서의 관계적 자아를 획득하도록 돕는 것이다. 메타버스는 현실-가상과 아날로그-디지털이 융합된 세계 이면에 자본과 욕망으로 가득한 실상을 보여준다. 따라서 메타버스의 빛과 그림자를 분별하면서도 기독교 자아정체감을 유지하며 하나님의 은총과 사랑을 실현하는 것이 필요하다. 이때 메타버스 안에서 어떻게 기독교 신앙을 해석하고 미래 세계의 안녕(good)을 구현할 것인가의 문제가 중요하다(Boys, 1999, 11). 이때 내가 속한 기독교 공동체를 인식하고 확인하는

동시에 식별하고 판단할 수 있는 의식(consciousness)이 필요하다. 이 두 가지를 통해서 자아정체감(self-identity)이 형성되기 때문이다.

그런데 그리스도인으로서의 관계적 자아를 획득하고자 할 때, 그 근거는 지속적이고 일관성 있는 자아정체감을 제공하는 삼위일체 하나님으로부터 추론될 수 있다. 하나님은 삼위 사이에서 관계성을 유지하면서도 신과 세상, 신과 인간 그리고 신과 자연과의 관계에서도 같은 의미로 제시된다. 이를 통해서 바람직한 인간 공동체의 관계적인 자아를 구현할 수 있기 때문이다(김현숙, 2004, 65-66). 자신과 타인 사이에 상호주관적 관계로부터 관계적 자아가 형성되는데 이것은 개인주의화 된 사회 속에서 상호 의존적 관계를 형성하는 것은 물론이고 타인과의 분리를 통해서 그리스도인이라는 인격체로서 일관성과 지속성을 계속 유지하도록 돕는다(김현숙, 2004, 239). 그리스도인은 단순히 '나와 너와 우리는 다르다'라는 구별로 자신을 인식하지 않는다. 오히려 타인과의 관계 속에서 자신을 인식하며 나와 다른 사람의 관계를 통해서 자신의 자아정체감을 더욱 명확히 인식할 수 있다.

## 2) 그리스도인의 평등적 자아

현실-가상 플랫폼인 메타버스를 활용할 때 기독교 자아정체감을 위한 교육의 내용은 그리스도인으로서 평등적 자아를 획득하도록 돕는 것이다. 현재 메타버스는 특정 콘텐츠를 전달하는 것을 넘어 생활 공간 안에서 이용자가 스스로 만드는 콘텐츠의 방향으로 나아가고 있다. 따라서 누구나 메타버스 안에서 자신의 이야기를 펼쳐 보이는 공간으로 전환할 수 있도록 의미의 접근성이 필요한 시점이다(우운택 외, 2022, 250). 하지만 가상과 현실은 엄연한 차이가 있으며, 가상 이미지의 영향을 받아 현실에 부정적인 영향이 미치지 않도록 가상세계와 현실 세계를 올바르게 구분하도록 돕는 것이 필요하다(남경태, 2012, 16). 이것은 우리 끼리만의 기독교적 자아정체감이 아니라 교회와 사회에서 기독교적 실천과 헌신을 할 수 있도록 확장되는 것이 필요하다. 이때, 평등적 자아는 구조적 분화를 통해서 다원화된 세계 속에서 다양한 역할들을 분석하면서 타인과 자신을 존중하면서 균형 있고 통합적인 목적을 위해 특정한 기능을 스스로 통제할 수 있는 주체적인 형태의 자아이다(김현숙, 2004, 23-24, 239-240). 따라서 그리스도인으로서의 평등적 자아를 획득하고 기독교적 의미와 기독교적 가치가 실현될 수 있도록 평등한 공동체를 세워가는 것이다.

## 3) 그리스도인의 개방적 자아

메타버스시대 기독교 자아정체감을 위한 교육의 내용은 그리스도인으로서의 개방적 자아를 획득하도록 돕는 것이다. 현대 사회에서 활용되고 제공되는 메타버스 혹은 가상세계는 MZ 세대에게는 자연스러운 기술이며 현실일 뿐만 아니라 최적화된 콘텐츠인 것이 사실이

다. 그렇다고, MZ 세대만을 메타버스의 신인류로 묘사하는 것은 기성세대의 오류이다. 누구나 쉽게 접근할 수 있는 공간이 될 수 있도록 다양성과 포용성이 필요한 시점이다(우운택 외, 2022, 249). 따라서 개방성을 지향하고 한계를 초월할 수 있도록 도움을 주는 교육이 필요한 실정이다. 이때 삼위일체론에서 추론된 개방적 자아는 다원화된 사회에 만연된 다양성과 상대성을 직면하면서 자신의 견해와 구별되는 관점에 대해서도 열린 마음으로 나아간다(김현숙, 2004, 24, 75-76, 240). 이를 통해서 단지 자신 안에 갇혀서 폐쇄적이지 않도록 도우며 개방적인 자아를 획득하고 한계를 넘어서도록 돕는 것이다.

### 3. 교육 방법 : 대화식 교육

메타버스시대의 기독교 자아정체감을 위한 교수 학습 과정(teaching-learning process)은 대화식 교육으로 명시될 수 있다. 메타버스시대는 하나님이 허용하신 세상이라는 인식과 하나님이 창조하신 세상이 아니라는 인식의 차이가 공존한다. 따라서 무엇보다 하나님에 대해서 상호 간에 질문하고 나눔을 통해 배우는 대화 교육이 필요하다(김상일 외, 2022, 60, 188, 198-199). 상호 간에 새로운 통찰을 경험하고 소통하며 공감하는 대화식 교육을 통해서 메타버스를 새롭게 바라볼 수 있는 해석적인 기회가 제공될 수 있기 때문이다. 메타버스시대를 수용하고 적응하면서도 대안을 제시할 수 있는 그리스도인으로서의 통찰과 소통과 공감을 획득하는 대화 교육이 중요하다. 이를 통해 우선, 그리스도인으로서의 일관성과 지속성이 유지될 수 있는 자아정체감을 획득하는 것이다. 또한, 대화 교육을 통해 교회와 사회 속에서 기독교적 실천과 헌신을 할 수 있는 함께 길을 찾는 것이다. 이러한 대화식 교육은 메타버스시대의 한계를 초월하고 위기를 기회로 붙잡을 수 있도록 역량 강화교육으로 연결될 수 있다.

### 4. 교사와 학습자 : 해석자의 만남

기독교 자아정체감을 지향하는 교육에서 교사와 학습자는 해석자들 간의 만남으로 표현될 수 있다. 메타버스시대의 교사는 단순한 현실-가상 플랫폼 안내자로는 미흡하고 학습자 또한 평범한 순례자를 넘어선다. 사실 일상의 모든 영역에서 진행되는 경험에서 중요한 것은 어떻게 해석하느냐의 문제이다. 왜냐하면, 사람들이 해석하는 관점에 따라서 삶의 모습이 달라지기 때문이다. 그러므로 교사와 학습자는 현실-가상 플랫폼인 메타버스시대에 그리스도인으로서의 자아정체감을 획득하기 위해 대화하는 상호 연결된 해석자이다. 이때 ‘나(우리)는 누구인가(Who am I(we))?’와 ‘나(우리)는 무엇인가(What am I(we))?’에 대한 해석을 통해서 존엄성의 의미와 가치를 발견하고 메타노이아(metanoia)를 실현할 수 있도록 하

는 소명의 질문이 필요하다.

## 5. 환경 : 해석된 삶의 모든 영역

현실-가상 세계인 메타버스를 활용하면서 고려될 수 있는 환경은 해석된 삶의 모든 영역이다. 그리스도인으로서의 소명과 신앙 성장과 복음 증거의 측면은 교회 안과 밖을 구분하지 않은 형태로 제시될 수 있다. 우리의 모든 삶의 시간과 공간은 관계를 맺고 해석되는 기독교교육의 현장이기 때문이다. 하지만 현대 사회에서 진행되는 메타버스의 이용 사례를 보면 대부분 대기업에서 개발한 플랫폼이며, 메타버스 기술이 교회에서 활용되는 사례는 매우 조악한 상태이다. 부연하면, 단순히 온라인 공간에서 아바타들이 돌아다니는 게임 정도이며 미래의 기술로 소개되는 메타버스와는 상당한 차이가 있는 것이 사실이다. 더구나 신기술을 유용하는 것에 대한 신학적이고 목회적인 연구가 거의 없다는 점은 치명적인 한계이다(김상일 외, 2022, 122-126). 이러한 배경 속에서 메타버스에 대한 보다 깊은 사고와 반성하는 사유를 끌어내는 토양을 제공하는 것이 필요한 시점이다. 지식 전달과 사회화가 교육 공간에서 중요한 목적이지만 대중에 대한 확장성을 유지할 때 더욱 매력적으로 다가갈 수 있기 때문이다(우운택 외, 2022, 62, 247-248).

## 6. 평가 : 제자와 시민으로서의 그리스도인

기독교 자아정체감을 지향하는 교육에서 평가는 제자와 시민으로서의 그리스도인의 모습을 상정할 수 있다. 그리스도인들은 시민적과 제자적이라는 이중적 책임의 맥락 속에서 살아간다(Boys, 1999, 11-12). 따라서 메타버스시대를 살아가면서도 기독교적 책임의 영역은 매우 크고 폭이 넓으며 다양함을 알 수 있다. 이러한 상황에서 평가는 교육의 장단점을 규명하는 동시에 가감해야 하는 부분과 영역을 볼 수 있는 효과가 있다. 교육 평가를 진행할 때 우선, 학습자가 자신의 학습을 통해 스스로 점검하는 자기 평가를 진행할 수 있다. 소명과 신앙 성장과 복음 증거의 측면에서 각각의 성과를 계량화하고 글을 통해서 기록하면서 구체적인 이유를 제시하고 성찰해 볼 수 있다. 또한, 포괄 공동체의 형성을 통해 평가를 시행할 수 있다. 제자와 시민으로 살아가는 해석의 공동체가 얼마만큼 세워지고 확장되었는지를 보는 것이 중요한 지표가 될 수 있다. 셋째, 창조적으로 메타노이아(metanoia)가 경험되고 이루어지는 과정을 성찰하면서 교육 목표를 측정해 보는 것이다. 메타버스를 활용하면서 각각의 성과를 계량화하고, 제자와 시민으로서 기독교 신앙과 책임 있는 삶을 연결해 보는 것이다. 중요한 것은 그리스도인으로서의 자아정체감의 큰 그림을 이해하고 이것을 획득할 수 있는 중요한 경험을 찾는 것이다.

## V. 나가는 말

지금은 디지털 신대륙을 향한 대항해로 불리는 가상-현실 플랫폼의 메타버스시대이다. 물론 기술적인 측면에서 메타버스시대의 도래에 대한 의견이 상충하며, 기독교 내에서도 수용 여부에 대해 찬반의 논의가 진행 중이다. 그런데도 메타버스는 대세로 자리를 잡고 있으며, 현대인은 물리적인 세계에서 디지털화된 가상세계로 옮겨가고, 가상세계의 디지털화를 통해서 현실 세계를 최적화하는 삶에 낯설지 않은 익숙한 반응을 보인다. 결국, 메타버스의 디지털 현실은 온전하게 구현되는 시점을 지향하고 있기에 위기와 기회의 지점에서 기회를 선점해야 하는 중요한 시점이다.

그런데 헉슬리(Aldoux Huxley)가 제시한 ‘멋진 신세계’는 1932년의 현실 속에서 2540년의 미래 세상을 예측하면서 유전자 조작 기술과 ‘소마(soma)’를 통해 탈 현실화 된 세계를 보여준다(Huxley, 2015, 26). 자극적인 문화에 과몰입하고 쾌락의 지배로 몰락하는 디스토피아로 치닫는 메타버스의 측면을 보여주는 것이다. 반면에 스티븐슨이 ‘스노 크래쉬’에서 제시한 메타버스는 아바타를 통해 세컨드 라이프를 즐기는 세계를 제시함에도 새로운 기술의 발전으로 아바타를 통해 탈 현실화 된 세계와 정체성을 상실한 인간을 드러내고 있다. 따라서 현실-가상 융복합 플랫폼인 메타버스시대를 살아가면서 자아정체감을 회복하고 아날로그와 디지털이 조화롭게 융합한 현실 세계(in real life)를 바라보는 안목이 필요한 시점이다.

물론, 메타버스는 진화하는 플랫폼에서 하나님의 사랑과 정의가 실현되는 공간과 장소로 사용될 수 있다. 이를 위해 디지털 신대륙을 향해하는 메타버스 사피엔스에게 필요한 것은 변화하는 환경과 탈 현실의 문제 속에서도 그리스도인으로서의 자아정체감을 형성하고 소명을 따라가는 삶을 살아가는 것이다. 메타버스가 드나들기(in & out)가 수월하고 언제든지 기독교 자아정체감을 형성하고 돌아올 수 있다면 유용하다. 루이스(Lewis, 2019)는 ‘사자, 마녀 그리고 옷장’에서 현실-가상세계가 공존하는 세계를 보여준다. 계시의 커튼이 열리고 옷장을 통해 나니아 세계로 들어가고 다양한 경험을 통해 고유한 정체성을 회복하고 현실 세계로 돌아와 존귀한 삶을 살아간다(Lewis, 2019, 150). 이것은 현실과 탈 현실이 공존하는 시대를 살아가는 현대인에게 메타버스가 던질 수 있는 중요한 통찰이 될 수 있다는 점이다.

본 연구는 메타버스시대를 주목하면서 기독교 자아정체감을 위한 교육의 방향성을 제시하였다. 현실-가상 플랫폼인 메타버스시대를 주목하면서 탈 현실의 문제를 지적하고 기독교 자아정체감을 형성하는 교육의 방향성을 제안했다는 점에서 유용하다. 다만 특정한 나이와 대상을 고려하지 않고 구체적인 틀을 제시하지 않은 것은 제한점이다. 메타버스시대의 위기



속에서 기회를 선택하고 기독교 자아정체감을 위한 교육을 지향하면서 다양한 세대를 고려하고, 구체적이고 실천적인 역량 강화교육 방법을 제시하며, 일상적인 메타버스의 삶을 기독교의 영성적 삶으로 재구성하는 것은 후속 연구의 지점이다.

## 참 고 문 헌

- 강문규 (2021). 현대 한국교회 청소년의 기독교 신앙 자아정체성을 위한 기독교 교육적 책임. **신학과실천**, 74, 665-701.  
[Kang, M. K. (2021). Responsibility of Christian Education for the Establishment of Faith-Based Self-Identity in Today's Korean Christian Youth. *Theology and Praxis*, 74, 665-701.]
- 김대식 (2022). **메타버스 사피엔스**. 서울: 동아시아.  
[Kim, D. S. (2022). *Metaverse sapiens*. Seoul: Dongasia.]
- 김상균, 신병호 (2021). **메타버스, 새로운 기회**. 서울: 베가북스.
- [Kim, S. G. & Shin, B. H. (2021). *Metaverse New Opportunity*. Seoul: Vegabooks.]
- 김상일 외 14인(편) (2022). **메타버스 시대의 신학과 목회**. 서울: 동연.
- [Kim, S. I. (Eds). (2022). *Theology and ministry in the metaverse era*. Seoul: Dongyeon.]
- 김선희 (2014). **8개의 철학 지도**. 서울: 지식너머.
- [Kim, S. H. (2014). *8 philosophical maps*. Seoul: Jisigneomeo
- 김현숙 (2004). **탈인습성과 기독교교육**. 서울: 대한기독교서회.
- [Kim, H. S. (2004). *Post-conventionality and Christian education*. Seoul: The Christian Literature Society of Korea.]
- 남경태 (2012). **개념어 사전**. 서울: 휴머니스트.
- [Nam, G. T. (2012). **Concept dictionary**. Seoul: Humanist.
- 남선우 (2022). 메타버스의 교회교육 적용을 위한 탐색적 연구. **기독교교육논총**, 71, 241-276.
- [Nam, S. W. (2022). An Exploratory Study for the Application of Metaverse in Church Education. *Journal of Christian Education in Korea*, 71, 241-276.]
- 류삼준 (2023). 인공지능 시대, 교회교육의 과제: 아스머(Richard R. Osmer)의 실천신학의 네 가지 과제를 중심으로. **신학과실천**, 86, 613-641.
- [Ryu, S. J. (2023). Tasks of Church Education in the Era of 'Artificial Intelligence': Based on the Four Tasks of Practical, *Theology and Praxis*, 86, 63-641.]
- 박진경 (2023). 메타버스와 기독교교육적 활용 연구: 메타버스 콘텐츠 중심으로. **신학과실천**, 84, 589-616.
- [Park, J. K. (2023). Research on the Utilization of Metaverse for Christian Education: Based on Metaverse Content. *Theology and Praxis*, 84, 589-616.]
- 박혜전 (2014). 현대 한국교회 청소년의 기독교 신앙 자아정체성을 위한 기독교 교육적 책임. **한국개혁신학**, 41, 119-150.
- [Park, H. J. (2021). A Study on Christian Self-identity of Students Attending a Christian Universities. *Korean Reformed Theology*, 41, 119-150.]
- 박휴용 (2022). 메타버스 환경 속 가상학습의 이론적 토대 및 유형, 그리고 수업의 실제. **교사교육연구**, 61, 35-56.
- [Park, H. Y. (2022). Virtual learning in the meta-verse: Theoretical foundation, types, and the classroom practice s. *Teacher Education Research*, 61, 35-56.]
- 신현호 (2022). 메타버스를 통한 디지털 스토리텔링에 대한 기독교교육적 연구. **기독교교육논총**, 70, 267-302.
- [Shin, H. H. (2022). A Study on the Implications of Christian Education on Digital Storytelling in the Metaverse. *Journal of Christian Education in Korea*, 70, 267-302.]
- 양금희 (2021). 포스트 코로나 시대의 "온택트(ontact)" 기독교교육에 관한 연구. **기독교교육논총**, 68, 41-76.
- [Yang, K. H. (2021). A Study on "On-tact" Christian Education in the Post-Corona Era. *Journal of Christian Education in Korea*, 68, 41-76.]
- 육장흠 (2022). 메타버스의 기독교교육 적용방안. **기독교교육논총**, 70, 37-74.
- [Ok, J. H. (2022). Study on the Application for Christian Education by Metaverse. *Journal of Christian Education i*

- n Korea, 70, 37-74.]
- 우운택 외 9인(편) (2022). **포스트 메타버스**. 서울: 포르체.
- [Woo, U. T. (Eds). (2022). Post metaverse. Seoul: Porche.]
- 윤현정, 이진, 윤혜영 (2021). 메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로. **인문콘텐츠**, 62, 66-76.
- [Yoon, H. J., Lee, J. & Yoon, H. Y. (2021). A Preliminary Study on Concept and Types of Metaverse : Focusing on the Possible World Theory. *Humanities content*, 62, 66-76.]
- 이선영, 김난예 (2022). 포스트코로나 시대 메타버스 기독교교육 플랫폼. **기독교교육논총**, 71, 341-370.
- [Lee, S. Y. & Kim, N. Y. (2022). The metaverse christian educational paltform in post-Corona era. *Journal of Christian Education in Korea*, 71, 341-370.]
- 조미나 (2022). 메타버스 가상공간에서 아바타를 통한 기독교 정체성 탐구 활동 연구. **신학과실천**, 82, 719-745.
- [Cho, M. N. (2022). Through Avatas in the Metaverse Virtual Space A Study on Christian Identity Exploration Activities. *Theology and Praxis*, 82, 719-745.]
- 주연수 (2023). 코로나세대 공적 기독교교육의 방향성 연구: 언캐니(Uncanny)와 성육신적 연대. **기독교교육논총**, 74, 33-55.
- [Joo, Y. S. (2023). Public Practice and Christian Education for Covid-Generation: Uncanny and Incarnational Solidarity. *Journal of Christian Education in Korea*, 74, 33-55.]
- 최재봉 (2022). **최재봉의 메타버스 이야기**. 하남: 북인어박스.
- [Choi, J. B. (2022). Phono sapiens in metaverse. Hanam: Bookinabox.]
- 하세정 (2022). **노코딩 AI**. 고양: 예미.
- [Ha, S. J. (2022). *No-coding*. Goyang: Yemmibooks.]
- Attali, J. (1999). **21세기 사전**. 편혜원·정혜원 역. 서울: 중앙 M&B.
- [Attali, J. (1999). *Dictionnaire du xxle siècle*. (H. W. Pyun. & H. W. Jung, Trans). Goyang: Midieosup. (Original work published in 1998).]
- Boys, M. C. (Eds). (1999). **제자직과 시민직을 위한 교육**. 김도일 역. 서울: 한국장로교출판사. (원저 1989 출판)
- [Boys, M. C. (Eds). (1999). *Education for citizenship and discipleship*. (D. I. Kim, Trans). Seoul: Korea Presbyterian Publishing Company. (Original work published in 1989).]
- Carlisle, C. (2019). *Philosopher of the heart: the restless life of Sören Kierkegaard*. New York: Farrar, Strraus and Giroux.
- Erikson, E. (1963). *From Childhood and Society*. New York: Norton.
- Huxley, A. (2015). **멋진 신세계**. 안정효 역. 서울: 소담출판사. (원저 1946 출판)
- [Huxley, A. (2015). *Brave new world*. (J. H. An, Trans). Seoul: Sodam. (Original work published in 1946).]
- Kapic, K. M. & McCormack, B. L. (2016). **현대신학 지형도**. 박찬호 역. 서울: 새물결플러스. (원저 2012 출판)
- [Kapic, K. M. & McCormack, B. L. (2016). *Mapping modern theology*. (C. H. Park, Trans). Seoul: Holy wave plus. (Original work published in 2012).]
- Kim, H. S. (2012). Multicultural Religious Education in a Trinitarian Persepective. **Religious Education**, 107/3, 247-261.
- Lewis, C. S. (2019). **나니아 연대기**. 햇살과나무꾼 역. 서울: 시공주니어. (원저 2005 출판)
- [Lewis, C. S. (2019). *The Chronicles of Narnia*. (Haessal namukkun, Trans). Seoul: Sigongjunior. (Original work published in 2005).]
- Osmer, R. R. (2007). **교육목회의 새로운 패러다임**. 서울: 대한기독교서회. (원저 2007 출판)
- [Osmer, R. R. (2007). *The teaching ministry of congregations*. (S. G. Jang, Trans). Seoul: The Christian Literature Society of Korea. (Original work published in 2007).]

Osmer, R. R. (2008). *Practical theology: an introduction*. Grand Rapid: William B. Eerdmans Publishing.

YTN사이언스 (2022). **예측할 수 없는 미래 사용 설명서**. 서울: 다온북.

[YTN Science. (2022). *Unpredictable Future User Manual*. Seoul: Daonbook.]

Zhao, G. D., Li, H. H. & Xu, Y. Z. (2022). **디지털 신세계 메타버스를 선점하라**. 정주은 역. 고양: 미디어숲. (원저 2021 출판)

[Zhao, G. D., Li, H. H. & Xu, Y. Z. *Metaverse*. (J. E. Jung, Trans). Goyang: Midieosup. (Original work published in 2021)