

포스트코로나 시대 메타버스 기독교교육 플랫폼

이선영((주)라이크코퍼레이션/연구원)*

freesia789@nate.com

김난예(前 한국침례신학대학교 기독교교육학과/교수)

nanyekim@hanmail.net

한글 초록

코로나19가 엔데믹으로 전환되고 거리두기가 해제되고, 사람들은 이전과는 다른 새로운 문화와 생활 패턴에 익숙해지고 있다. 세상은 이제 급변하는 트렌드에 적응하고 있지만, 기독교교육은 이러한 변화에 대응하지 못하며 위기를 겪고 있다. 따라서 이제는 새로운 기독교교육 방법이 필요하다. 본 연구는 이러한 위기를 겪고 있는 기독교교육의 대안으로 기독교인들이 새로운 시대를 잘 이끌어 나갈 수 있는 새로운 기독교교육 방법을 제시하는 데에 목적이 있다. 또한 포스트코로나 시대에 각광을 받고 있는 메타버스와 플랫폼을 기독교교육에 접목시켜서, 구체적이고 실제적인 기독교교육의 방법인 메타버스 기독교교육 플랫폼을 제시하였다. 여기에서 기독교교육 플랫폼은 기독교교육이 효율적이면서 원활하게 이루어질 수 있는 시스템과 공간 및 제반 자료를 의미한다.

메타버스 기독교교육 플랫폼은 플랫폼 내의 수요와 공급 활성화를 위해 플랫폼의 규모에 따라 4단계로 구성하였고 1단계는 가정교육 플랫폼, 2단계는 공동체교육 플랫폼, 3단계는 지역연합교육 플랫폼, 4단계는 교육선교 플랫폼이다. 마지막 4단계 교육선교 플랫폼은 현시대에 급격하게 확대되고 있는 메타버스를 교육선교의 방법으로 활용하였다. 메타버스 내의 가상공간을 활용하여 소형 교회와 저개발 국가의 다음세

* 제1저자: 이선영, 교신저자: 김난예

대들에게 교육 플랫폼 내의 교육 콘텐츠와 교육 자료, 비대면 교사, 가상 커뮤니티, 실시간 교육 방송 등을 제공하는 방법으로 교육선교를 구체화하였다는 것에 의의가 있다.

《 주제어 》

포스트코로나, 기독교교육, 교육 플랫폼, 메타버스

I. 들어가는 말

코로나가 교육에 미친 영향이 매우 크다. 코로나 팬데믹이 시작되자 교육 기관들은 긴급하게 비대면 수업 플랫폼과 온라인 교육 콘텐츠를 마련하였고, 2년이 지난 지금은 온라인 교육과 오프라인 교육을 병행하면서 중첩점을 찾아가는 모습이다. 하지만 코로나가 기독교교육에 미친 영향은 전반적으로 부정적이라고 볼 수 있다. 오프라인 예배가 축소되고 교회학교 교사들이 교회를 떠나면서 기독교교육이 축소되었고, 부모들이 코로나 감염 우려로 자녀들을 교회로 보내지 않고 있다. 공교육과 사교육은 포스트코로나 시대를 맞이하여 온라인을 활용한 새로운 교육 방법을 창출하고 있지만, 기독교교육은 온라인 교육의 확장보다 오프라인 교육의 축소와 코로나로부터의 방어 체제에만 더 집중하고 있다.

내일의 미래는 현재가 지속되면서도 변화되는 것이므로 미래를 기다려서는 안 되며, 스스로 창조해야 한다(김난예, 2020). 우리가 상상하지 못했던 새로운 시대가 온다고 하더라도, 우리는 다음세대들이 새로운 시대에 잘 적응하며 미래를 잘 이끌어갈 수 있도록 기독교적인 삶을 살게 만드는 기독교교육적인 대책을 수립해야 한다. 좀 더 적극적이고, 능동적으로 새로운 시대에 맞는 기독교교육의 새로운 방법을 구상하고 하나하나 실천으로 옮겨야 한다(김난예, 2020, 263). 눈앞에 펼쳐지고 있는 뉴노멀(New normal)

의 세대에게 포스트코로나 시대 기독교교육의 대책은 피상적이고 이론적인 방향 제시가 아니라 기독교교육의 목적을 달성할 수 있는 구체적이고 실현 가능한 방법을 찾아야 한다.

따라서 연구자들은 요즘 각광 받고 있는 ‘메타버스 플랫폼’을 기독교교육의 한 방법으로 논해보고자 한다. 플랫폼은 ‘plat’과 ‘form’의 합성어로 ‘구획된 땅의 형태’를 말한다. 플랫폼은 수요자 그룹과 제공자 그룹을 연결하는 ‘장’이다(박승남, 2016, 20) 마치 어떤 장소에 버스 정류장을 계획하면, 정류장 표지가 세워지고 버스가 오고 가면서 그 장소에 사람들이 버스를 탈 때 정류장으로 방문하는 것과 같다. 이러한 플랫폼은 개인과 기업 간의 거리를 줄이고 비용을 낮추고 수입은 증대시키기 때문에, 각종 분야에서 공유경제를 통한 서비스를 새롭게 제공하면서 빠르게 성장하고 있다. 또한 플랫폼은 교육 분야에서 온라인 교육과 오프라인 교실이 합쳐지는 학습공간으로 각광 받으며(양성진, 2018), 디지털 기술의 혁신적 발달은 교육 플랫폼의 성장을 키우고 있다.

이러한 플랫폼이 메타버스와 만나면서 큰 부가가치를 창출하고 있다. 정치, 사회, 문화, 경제 등 다양한 영역에서 현실과 비현실을 공존시켜 생활에서 다양하게 활용되고 있다. 국내 메타버스 플랫폼인 제페토는 올해 순수 가입자만 3억 명이 넘는데, 이 중 외국인 가입자가 90% 이상으로 전세계적인 영향을 끼칠 수 있는 공간이 되었다. 이러한 메타버스 플랫폼은 오프라인 예배와 교육이 축소되고 코로나로부터의 방어에 몰두하고 있는 지금 혹은 다음의 어떠한 위기 상황에서 기독교교육에게 가장 필요한 방법이다.

이에 본 연구는 포스트코로나 시대 기독교교육의 위기에서 기독교교육의 방법을 메타버스 기독교교육 플랫폼으로 제시하는 데 있다. 메타버스 기독교교육 플랫폼은 4단계로서 각 단계별 플랫폼 개념과 방법을 구체화하되 특히 4단계 교육선교 플랫폼은 메타버스 플랫폼을 교육선교로 활용하는 방법을 제시하고자 한다.

II. 포스트코로나 시대 기독교교육의 위기

1. 교회학교 위기와 새로운 교육방법 필요

코로나로 인해 교회학교의 긴 공백과 가정의 신앙교육이 이루어질 수 있는 훈련과 제도가 준비되어 있지 않았었다. 공교육은 EBS, 학원 등 다양한 방식으로 공백을 메웠지만, 교회교육은 무방비 상태로 정지되었다(최현식, 2020). 대한예수교장로회 통합총회가 2021년 6월 30일부터 7월 15일까지 전국 교회 목회자 및 교사 351명을 대상으로 실시한 교회학교 관련 설문조사에서, 코로나 기간 동안 교회학교 재적 인원이 감소했다고 응답한 비율은 전체 75%에 달한다. 특히, 코로나 이후 교회교육 현장의 회복 전망을 묻는 질문에 절반 이상이(53.8%) ‘회복 속도가 더디고, 이전의 교육 상황에 미치지 못할 것’이라고 응답했다(오요셉, 2021).

이러한 교회교육의 위기에는 대응할만한 새로운 교육 방법의 필요하다. 코로나 상황에서 도움이 된 교육 자료를 묻는 질문에 ‘동영상 플랫폼의 교회교육 영상과 미디어 자료’가 59.1%로 가장 높은 응답률을 보였으며, 교회교육 리더십 역량 강화를 위해 필요한 영역을 묻는 질문에 ‘교회-가정 연계 신앙교육을 위한 교육’이 50.1%, ‘영상 제작 및 온라인 플랫폼 활용 교육’이 27.9%로 나타났다(오요셉, 2021). 코로나 팬데믹으로 인해 기독교교육의 새로운 방법에 대한 욕구와 필요성이 대두된 것이다.

2. 기독교교육 ‘대상’에서 ‘주체’가 된 가정

코로나 이후 기독교교육의 장소는 교회에서 가정으로 이동하였고, 교회학교 예배는 영상 예배로 대체되거나 각 가정의 부모에게 전적으로 맡겨졌다. 코로나 이전까지는 기독교 부모들은 자녀의 신앙교육을 온전히 교회교육에 맡겼었다. 하지만 코로나는 이러한 신앙교육을 각 가정의 부모들에게

말했다. 가정은 기독교교육의 ‘대상’에서 ‘주체’가 되었다. 이스라엘의 부모들이 자녀들의 신앙교육을 하고, 초대교회의 부모들과 자녀들이 함께 예배드렸던 것처럼 기독교교육이 코로나로 인해 각 가정에서 재현되었다.

코로나가 부정적인 영향을 주었으나 이런 면에서 교회교육에 긍정적인 영향을 준 것도 사실이다. 교회와 가정이 연계하여 신앙교육을 하도록 각 교계의 교회가 연합하여 교육 콘텐츠와 교육 자원을 지원하고 교육의 장을 열어주어야 할 때이며(김성중, 2020), 교회에서 각 가정의 신앙교육의 방법과 자원을 지원하고 코로나로 교회에서 자주 모일 수 없고 맞벌이와 육아로 바쁜 부모들에게 기독교교육을 지원할 수 있는 방법과 온오프라인의 장점을 최대한 활용해야 한다.

3. 온라인 예배 환경 구축과 온라인 공동체성 확립 필요

코로나 이후 기독교교육에서 온라인은 필수가 되었다. 이제 한국 교회교육 과제 중 하나는 온라인 환경의 구축이다. 코로나는 교회의 아날로그 환경을 마비시켰고, 온라인 환경 구축은 교회의 생존 여부를 결정짓는 필수 조건이 되었다. 지금은 ‘온라인 환경의 구축’에서 ‘온라인 환경하에서 공동체성의 확립 방안’으로 이동하고 있다(한승진, 2020). 코로나 기간 동안 교회에서는 오프라인 예배를 대체하여 영상 예배를 유튜브에 업로드하거나, 실시간 스트리밍을 활용하였다. 하지만 비대면 예배는 단순히 설교를 녹화하여 전달하는 형식이 되어서는 안 된다. 예배는 성도의 교제를 통해 공동체성이 구축되어야 하는데, 교회학교는 이를 위한 만남과 체험이 교육적 측면에서 더 필요하다. 따라서 비대면 상황에서의 교회교육은 동영상 예배를 넘어, 만남과 교류의 과정을 포함하는 새로운 형태의 교육방법이어야 한다(유재덕, 2020).

이제 교회교육은 예배를 온라인으로 전송하는 것을 넘어 오프라인과 온라인을 넘나들며 예배를 통해 하나님을 만나고, 오프라인상에서 성경공부를

실시하고 또래들과의 공동체를 이루었다가 온라인에서도 성경공부를 실시하고 공동체를 이루는 것이 필요하다. 결국, 온·오프라인의 유연한 연결성 여부가 미래 교회의 특징이 될 것이다(한승진, 2020).

Ⅲ. 메타버스와 플랫폼

1. 메타버스와 플랫폼의 이해

1) 메타버스

메타버스는 초월, 가상을 의미하는 "메타(meta)"와 우주를 뜻하는 "유니버스(universe)"의 합성어로서(양금희, 2021), 현실 세계를 초월한 또 하나의 세상이라는 의미이다. 메타버스는 세상의 사회적·문화적·경제적 활동을 초월한 가상의 개념으로, 현실을 디지털 기반의 가상 세계로 확장시켜 가상으로 확장된 공간과 물리적으로 영구화된 가상공간의 융합이다(옥장흠, 2022). 한편 최근에는 '가상과 현실이 상호작용하며 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상'으로 정의되기도 하고, 가상·증강현실(VR/AR)과 같은 가상융합기술(XR: extended reality)의 활용을 강조하여 '확장 가상세계'로 정의되기도 한다(오혜정, 2021). 메타버스의 유형은 현실 세계에 텍스트, 이미지, 음성 등을 겹쳐 보여주는 증강현실(포켓몬고, 구글글래스), 자신의 삶을 가상공간에 기록하고 공유하는 라이프로그(인스타그램, 페이스북), 가상공간에 실제 세계의 모습을 복사해놓은 거울세계(구글어스, 배달앱), 디지털 기술을 바탕으로 현실과 다른 공간을 만들거나 현실과 유사한 공간을 만드는 가상세계(제페토, 계더타운)로 네 가지가 있다.

코로나 팬데믹 언택트(Untact) 시대의 등장으로 메타버스 시장이 급격히 확대되고, 메타버스가 활발히 적용되고 있던 게임업계 외에도 의료·교

육·엔터테인먼트 등 산업 전 분야로 확대되고 있다. 2019년 글로벌 메타버스 시장 규모는 455억 달러였지만, 2030년에는 약 15배 성장한 1조 5429억 달러에 달할 것으로 전망된다. 메타버스는 콘텐츠 기반의 시장 형성이 주를 이루고 있었으나, 현재 XR 등의 다양한 기술과 접목되어 확장되고 있다(IDC, 2019). 또한 전 세계적인 디지털 전환과 기술패권 경쟁 속에서 정부는 ‘디지털 경제 패권국가’로 도약하기 위해 메타버스 산업을 전략적으로 육성하고 있다. 2027년까지 글로벌 메타버스 시장점유율 5위권 내 도약(2021년 12위) 및 100만 디지털 인재 양성, 세계 최고 수준 디지털 기술력 확보를 목표로 정부에서는 메타버스 산업에 전략적으로 투자하고 있다. 이러한 상황에서 우리는 이제 메타버스를 단지 먼 미래의 이야기가 아니라 기독교교육을 더 발전시키기 위한 실제적이고 구체적인 방법으로 접근해야 한다.

메타버스는 시간과 장소를 초월해서 전세계의 접속자들이 한 곳에서 만나는 장소를 만들 수 있으며, 사용자가 직접 메타버스 맵을 구현할 수 있어서 사용자의 목적과 필요에 따라 현실과 유사하거나 현실 세계의 대안적인 가상공간을 만들 수 있다는 장점이 있다. 또한 교육, 업무, 마케팅, 체험 등 다양한 영역에 접목할 수 있으며, 현실 세계와 가상공간을 연계하였을 때 더 큰 효과를 낼 수 있다. 그리고 본인과 닮은 아바타가 메타버스에서 입체적으로 활동하면서 다른 아바타들과 교류할 수 있어서 유튜브나 줌 등 일반적으로 많이 활용하는 온라인 플랫폼의 한계인 공동체성의 확립이 가능하다. 화이트보드, 게시판, 게임, 라이브스트림 등 다양한 기능을 선택적으로 활용하여 시공간을 초월한 교수법도 가능하다(전재천 외, 2021).

2) 플랫폼

플랫폼이란 일반적으로 버스나 기차 등을 타기 위해 사람들이 모이는 장소다. 오늘날에는 이 용어가 사회 전반에 걸쳐 쓰이는 사회학 용어가 되었다. 특히 4차 산업혁명을 주도하는 미래 사회의 경제 용어를 중심으로 더욱

광범위하게 사용된다(박호중, 2021). 플랫폼은 교육 영역에서도 다방면으로 그 활용도를 높이고 있다. 공교육에서는 이미 온라인 교육 플랫폼을 활용한 원격 수업과 온라인 커뮤니티를 오프라인 수업과 병행하고 있다.

교육 플랫폼이란 ‘교육이 효율적이면서 원활하게 이루어질 수 있는 시스템과 공간 및 제반 자료’이다. 하나의 컴퓨터 시스템을 기반으로 무수히 많은 하드웨어 또는 소프트웨어가 실행되듯이 공급자와 수요자가 관계를 형성하고 거래할 수 있는 시스템을 플랫폼이라고 보았을 때(박승남, 2016, 19), 교육 플랫폼은 각 학교와 가정 또는 교회에서 교육을 실행할 수 있는 모든 시스템과 인적·물적 자원이라고 할 수 있다. 플랫폼이 교육에 접목되고 있는 사례를 EBS E학습터와 스마트러닝의 사례로 알아보면 다음과 같다.

(1) EBS E학습터

우리나라에서는 코로나 팬데믹으로 2020년에 처음으로 전국의 모든 학교에서 개학을 연기하게 되었다. 개학 연기가 길어지자 교육부는 각 학교에서 원격수업을 할 수 있는 공공 플랫폼인 E학습터를 개발하였고, 2021년에는 화상 수업과 퀴즈와 설문 조사 등 다양한 기능을 추가 개발하였다. E학습터에서는 담임교사가 자신이 담당하는 학급의 플랫폼을 개설할 수 있는데, 이 플랫폼에서는 각 게시판별로 교사가 강좌, 학생, 과제, 평가 관리를 할 수 있다. 학생은 교사가 사전에 업로드한 강의 동영상이나 실시간 쌍방향 수업으로 학습을 할 수 있고, 아침 조회와 오후 종례 대신 게시판에 댓글을 달며 출석 체크를 한다. 또한 과제를 업로드하거나 그룹별 토의를 수행하면서 다양한 학습 활동을 수행하고 평가까지 완료할 수 있다. 이제는 학교라는 오프라인 공간이 있지 않아도, 교사와 학생들이 하나의 플랫폼 내에서 모든 학습 활동을 수행하며 학기를 마칠 수 있는 환경이 만들어졌다.

(2) 스마트러닝

우리나라 사교육 시장도 코로나 팬데믹 이후에 요동치고 있다. 온라인 플랫폼을 미리 구축하지 않은 회사들은 적자로 하향세를 보이고, 코로나 이전에 플랫폼을 구축해 놓은 스마트러닝 회사들은 급성장하고 있으며, 많은 회사들이 플랫폼을 기반으로 교육 서비스를 제공하는 스마트러닝 시장에 뛰어 들고 있다. 웅진씽크빅의 에듀테크 플랫폼 ‘웅진스마트올’은 출시 14개월 만에 회원 10만 명을 돌파했다(이명진, 2021). 또 세계의 AI 소프트웨어 플랫폼 시장은 2017년 23억 달러 규모에서 2021년 84억 달러 규모로 연평균 약 40%의 고속 성장을 하고 있다(임성훈, 2021).

학생들은 플랫폼에 접속하여 원하는 과목의 강의를 수강하고 본인의 수준에 맞는 시험 대비 문제를 선택해서 풀며, 교육 정보와 학습 자료, 도서를 검색해서 찾아볼 수 있고, 24시간 운영하는 실시간 게시판을 활용하여 학습에 대한 도움을 즉각적으로 받을 수 있다. 전국에 퍼져 있는 수많은 또래들의 우수 과제물을 볼 수 있고 또래들과 교육 공동체를 이루며 소통할 수도 있다. 온라인 독서실에 접속하여 스터디를 할 수 있고, 원하는 영역에서의 컨설팅도 선택해서 받을 수 있다. 오프라인 기반의 교육 회사들은 전집, 학습지, 학원 등으로 교육 서비스가 분류되어 있지만 플랫폼 학습은 이 모든 교육 서비스들이 하나의 플랫폼 안에서 모두 실현 가능하기 때문에, 감염 우려로 이동에 제약에 생기는 포스트코로나 시대 최적의 학습 환경이 되는 것이다.

2. 메타버스 플랫폼의 유형

비대면 시대에 급성장 중인 메타버스는 게임 및 소통 서비스를 넘어 오프라인 경험을 최대한 접목하여 생활 및 업무를 지원하는 플랫폼으로 계속 확장하며 범위를 넓히고 있다(홍희경, 2021). 메타버스 플랫폼은 사용방법과 목적에 따라 크게 네 가지로 구분된다. 첫째, 제페토, 로블록스 같이 3D 모

바일 플랫폼으로 게임과 네트워킹을 하는 것이다. 둘째, 게더타운처럼 PC 브라우저에서 2D 온라인 가상세계를 구축하여 회의와 교육 등의 업무를 하는 것이다. 셋째, 스페셜이나 글루처럼 PC에서 3D 온라인 가상세계를 구축하는 플랫폼이 있고 마지막으로 HMD 고글과 웨어러블 글래스를 착용하여 가상세계에 접속해서 게임이나 작업을 하는 플랫폼이 있다(옥장흠, 2022). 이 중에서 가장 많이 쓰는 제페토와 게더타운을 살펴본다.

1) 제페토(Zepeto)

제페토는 네이버에서 만든 국내 메타버스 플랫폼으로, 전세계적으로 큰 인기를 얻고 있는 플랫폼이다. 제페토는 모바일에 최적화되어 있으며, 자신과 비슷하게 생긴 아바타를 직접 생성하여 플랫폼을 이용할 수 있다. 제페토 내의 각 월드에 접속하면, 사용자들은 월드에 꾸며진 맵에서 다른 아바타를 만나서 채팅할 수 있고, 맵으로 이루어진 장소에서 다양한 체험을 할 수 있다. 또한 사용자들이 직접 맵을 만들어 월드를 꾸밀 수 있으며, 한국어뿐만 아니라 영어, 중국어 등 다양한 언어를 이용할 수 있다.

하지만, 회원으로 가입해서 계정을 생성하고 별도의 어플리케이션이나 웹 브라우저를 다운받아야 한다는 단점이 있고, 화상채팅이나 화이트보드 등의 업무·교육에 활용할 수 있는 기능이 없다. 또한 최대 접속 인원이 80명이라는 것이 가장 큰 단점이다. 제페토는 3D 맵으로 구성되어 있으며 이미 구성된 맵에 대한 이용이 주를 이루고 화면 공유나 화상 작업이 되지 않아서, 간단한 기능으로 구현할 수 있는 체험 및 마케팅 분야에 많이 활용되고 있다. 구찌, 나이키, 디즈니 등 전세계의 다양한 기업들이 제페토를 활용하여 비즈니스에서 좋은 성과를 거두고 있다(서동기, 2021, 12-13).

2) 게더타운(Gather town)

게더타운은 제페토와는 달리 2D 플랫폼을 제공하며, 프로그램 내 라이브러리에 다양한 오브젝트들을 제공해서 사용자가 자유롭게 맵을 구현할 수

있다. 다른 플랫폼과는 달리 다운로드가 필요 없으며 바로 웹에서 작동하며, 현실처럼 아바타 간 거리가 가까워졌을 때 화상채팅 기능이 켜진다(안재은, 2022, 14-15). 게더타운은 실시간 화상토론 및 화면 공유 등이 가능하므로 제페토보다 업무 활용에 더 유용하여, 최근 대학 강의는 물론 입학식, 축제, 상담회 등의 활동 등이 메타버스를 통해 이루어지고 있다(서동기, 2021, 13). 화이트보드, TV, 비디오 등 다양한 오브젝트 연동이 가능하며, 요금을 결제하면 최대 500명까지 접속 가능하다. 하지만 게더타운은 모바일보다 웹 브라우저에 최적화되어 있어서 제페토보다 모바일 접근에 상대적인 제약이 있다. 영어만 언어 지원 가능하며, 무엇보다 메타버스 플랫폼임에도 불구하고 2D로 플랫폼이 구현되어 있다는 게 가장 큰 단점이다.

3. 메타버스 플랫폼의 교육적 활용

얼마 전 모기업의 신입사원 연수와 한국컴퓨터그래픽스학회 학술대회가 메타버스 플랫폼에서 개최되었다(전재천 외, 2021). 대학생 선교단체인 CCC에서는 2021년에 이어 2022년 겨울에도 메타버스 플랫폼을 활용한 온라인 수련회를 개최하였다. 순천향대학교는 메타버스 캠퍼스를 만들고 메타버시티(Meta-Versity)를 구축하면서 2022년도에 메타버스 입학식을 진행하였으며, 각 학교에서도 코로나 이후 메타버스 플랫폼을 활용하여 수업하고 있다.

소프트웨어 교육 기업인 디랩에서 설립한 대안학교 Way Maker School(이하 WMS)는 코로나로 오프라인 수업에 제약을 받자, 게더타운 플랫폼을 활용하여 수업을 운영하고 있다. 게더타운 플랫폼의 장점은 누구나 쉽게 공간 구성을 할 수 있다는 점인데, WMS의 경우 실제 학교 교실과 동일한 구조와 비율로 교실을 구성하여 게더타운이라는 가상 플랫폼에 있으면서도 실제 WMS의 교실에 있는 느낌을 갖게 하고, 이로 인해 각자 떨어져 있으면서도 심리적인 안정감과 소속감을 만들 수 있었다. 게더타운 플랫폼에서

교실 이외의 빈 공간은 교사가 평면도만 제공하고, 학생들이 평면도를 기초로 스스로 플랫폼 내의 가상공간을 만들도록 코칭한다. 학생들은 스스로 공간을 만들면서 창의성을 키우는데 이는 '새로운 길을 창조하는 아이들'이라는 WMS의 교육 철학과도 일치하여 더 큰 교육 효과를 얻을 수 있었다. 게더타운을 영어 교육에 활용한 연구(McClure & Williams, 2021)에서는 아바타와 이를 활용한 다양한 형태의 개별 또는 소집단 대화 기능이 학습자와 교사, 학습자료 간의 상호작용을 원활하게 한다는 점에서, 게더타운이 기존의 다른 학습 플랫폼에 대한 대안이 될 수 있음을 주장하기도 하였다(정고은·김혜련, 350).

제페토의 경우 가상세계의 아바타를 활용해서 멘토링을 실시한 사례가 있다. 교육부에서 교육회복 지원 사업으로 2021년부터 시행하고 있는 선배동행 프로그램(선배, 후배 연결 멘토링)은 직접 만나는 부담감을 줄이기 위해 제페토를 활용하고 있다. 멘토링은 1:1이나 소수로 진행하므로 어색할 수 있는데, MZ세대가 선호하는 제페토의 경우 이 같은 부담감을 줄일 수 있다는 장점으로 활용되고 있다.

IV. 기독교교육의 메타버스 플랫폼 활용

1. 기독교교육에서 메타버스 플랫폼의 필요성

먼저 코로나 팬데믹 이후 각 교회에서는 유튜브로 영상을 송출하며 온라인 예배를 드리고 있으나 이는 교육 자료의 공유나 축적 및 교육 공동체를 수립할 수 없다는 단점으로 완전한 교육 플랫폼으로 대체되기는 힘들다. 따라서 교회는 하나님의 말씀을 실제 삶에서 실천할 수 있도록 브릿지 플랫폼의 역할을 감당해야 하고(정희정, 2020) 공동체성을 이룰 수 있는 플랫폼을 제공해야 하며, 가정과 교회가 보다 긴밀하게 협력하여 신앙교육을 창의

적으로 할 수 있는 공동체성이 필요하다. 이를 위해 가정에서 신앙교육이 원활하게 이루어질 수 있는 플랫폼과 콘텐츠 개발이 필요하고(김정형, 2020) 이 콘텐츠를 통해 공동체성을 묶어내야 한다. 메타버스 플랫폼은 오프라인 공간을 메타버스 내의 맵으로 구현할 수 있으며, 온·오프라인 공동체를 함께 구축할 수 있는 방법이 될 수 있다.

둘째, 메타버스 플랫폼은 소형 교회의 기독교교육 시스템을 지원할 수 있다. 기독교는 흔히 '6만 교회, 15만 성직자, 1000만 성도'라 하는데 6만 개 교회 중 80%가 50명 미만(대부분 10명에서 20명)의 미자립 소형 교회이다(박동식, 2020). 20명의 성도가 출석하는 미자립 교회내의 Z세대를 평균 5명이라고 추산한다면, 교회학교 교사 수급도 어려운 현재의 상황에서 이 5명의 아이들을 위해 잘 갖추어진 온라인 교육 콘텐츠를 만들고 최적화된 온라인 예배를 드리는 환경을 구축하기는 어렵다. 포스트코로나 시대에 이러한 미자립 교회를 위한 기독교교육 지원 방법은, 어느 교회에 소속된 아이들이든지 자유롭게 접속해서 우리 교회 또는 다른 교회의 또래들과 함께 공동체를 구성하며, 예배드리고 성경을 배우고 하나님을 만날 수 있도록 지원하는 메타버스 기독교교육 플랫폼이다.

셋째, 메타버스 플랫폼을 통해 MZ세대에 맞는 기독교교육 방법을 구축할 수 있다. IT에 능숙하고 자기표현이 자유로우며 누구와도 친구가 될 수 있는 MZ세대는 이에 맞는 새로운 형태의 신앙교육이 필요하다. 즉 MZ세대에게 익숙하고 MZ세대가 선호하는 메타버스 플랫폼을 활용한 기독교교육 방법을 연구해야 한다. 한류 스타 블랙핑크는 이미 2020년 9월 제페토 가상 팬사인회로 전세계의 4600만 명의 팬들을 메타버스로 모았으며, 기업에서 마케팅과 홍보용으로 구축하는 다양한 메타버스 플랫폼으로 오프라인과 온라인의 영역 파괴가 일어나고 있다. 기독교교육도 이러한 메타버스 플랫폼을 활용하여 MZ세대에게 맞는 새로운 방법을 구축해야 한다. 단, 플랫폼이라고 해서 단지 온라인 시스템만 이야기하는 것이 아니다. 온라인 교육은 언제 어디서나 학습할 수 있다는 장점이 크지만, 반대로 오프라인 교육에서

만 가능한 학습을 실시할 수 없고 여러 가지 제약이 있다는 단점도 크다. 그러므로 온라인과 오프라인 영역을 모두 넘나들 수 있는 메타버스 플랫폼이 적절하다.

넷째, 교육선교 도구로서 메타버스 플랫폼을 활용할 수 있다. 우리나라와 멀리 떨어져 있는 나라 중에서 아프리카 및 저개발 국가의 기독교교육 현실은 절대적으로 열악한 상황이며 빈곤의 환경을 극복하기엔 너무나 어려운 현실이다. 이러한 상황에서 4차 산업혁명의 시공간을 넘나드는 IT 기술을 활용한다면 그들에게 여타 개발된 국가들의 아이들과 동일한 교육을 받을 기회를 제공할 수 있다(남궁민, 2018). 그러므로 기독교교육 플랫폼 안에 IT 기술을 활용하여 생명력 있는 교육 콘텐츠와 교육 자료 및 실시간으로 예배드릴 수 있는 환경을 구축하는 것이 교육선교이다. 또한 전세계의 다양한 사람들과 함께 공동체를 이루어 예배드릴 수 있는 공간을 마련한다면 기독교교육의 효과는 더욱 커질 것이다.

2. 기독교교육을 위한 메타버스 플랫폼 구성

메타버스는 코로나 시대에 양질의 수업과 학교의 특성을 담은 캠퍼스 환경을 직·간접적으로 제공할 수 있는 매력적인 도구이다. 기존의 메타버스 플랫폼을 최대한 활용하여 학습 목적에 맞는 공간을 구성하고 콘텐츠를 제공한다면 질적인 교수학습공간을 마련할 수 있다(홍희경, 2021).

메타버스 기독교교육 플랫폼은 플랫폼 내의 수요와 공급이 활발하게 일어나도록 플랫폼의 크기에 따라 4단계로 나누어 세분화한다. 1단계 가정교육 플랫폼, 2단계 공동체교육 플랫폼, 3단계 지역연합교육 플랫폼, 그리고 4단계 교육선교 플랫폼이다. 메타버스 기독교교육 플랫폼은 4단계 교육선교 플랫폼을 제외하고 현재 상용화된 플랫폼 중에서 게더타운을 접목하여 구현하는 것으로 설계했다. 각 단계 플랫폼을 구성하는 요소인 콘텐츠, 교육 자료, 매뉴얼, 비대면 교사 등은 다른 단계에서도 활용할 수 있으며, 1단계



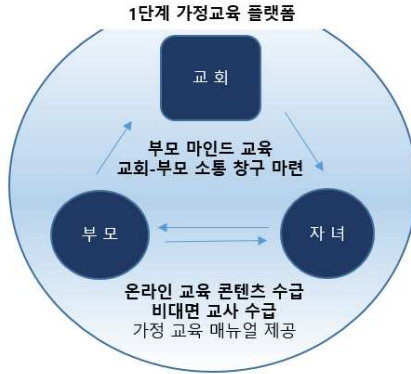
[그림 1] 메타버스 기독교교육 플랫폼 구성 단계

에서 3단계 교육 플랫폼의 모든 구성 요소를 총 집합하여 교육선교로 활용한다. 예를 들어 1단계 가정교육 플랫폼을 위해 제작한 유아용 성경 암송, 찬양 영상과 학부모용 매뉴얼은 3단계 지역연합교육 플랫폼에서 성경 암송, 찬양 경진대회 연습용으로 활용할 수 있다. 각 플랫폼은 유기적으로 연결되고, 각 교회의 플랫폼 단계별 활용은 각 교회의 규모와 상황에 따라 다르게 적용할 수 있다.

3. 메타버스 기독교교육 플랫폼 단계별 세부 내용

1) 1단계 가정교육 플랫폼

가정에서 부모와 자녀가 일대일로 기독교교육을 실시할 수 있는 플랫폼이다. 코로나 팬데믹 이후 교회학교 예배 폐지 또는 영상예배 대체로 현재 각 가정에서 가장 많이 행해지고 있는 가정예배를 위한 기독교교육 플랫폼을 말한다. 가정교육 플랫폼의 방법은 부모 마인드 교육, 교회와 부모의 소



[그림 2] 메타버스 기독교교육 플랫폼

1단계 : 가정교육 플랫폼

통 창구 마련, 온라인 교육 콘텐츠 수급, 비대면 교사 지원, 가정교육 매뉴얼 제공이 있다.

부모 마인드 교육은 부모가 각 가정에서 기독교교육의 주체가 될 수 있는 교육이다. 교회와 부모의 소통 창구는 교회와 부모가 가정예배의 피드백을 주고받으며 더 성공적인 가정예배를 위한 커뮤니케이션의 통로를 마련하는 것이다. 온라인 교육 콘텐츠와 비대면 교사는 가정예배 시 필요한 교육 자원으로 이러한 자원들을 플랫폼에 담아서 제공하는데, 비대면 교사는 최근 사교육에서 많이 실시하고 있는 1:1 온라인 교육에서의 코칭과 멘토링 역할이라 할 수 있다. 가정교육 매뉴얼은 각 가정의 스타일로 실시될 수 있는 가정예배와 신앙교육을 각 교회의 방향과 가치관대로 이끌어가기 위한 매뉴얼을 제시한다. 여기에서 부모 마인드 교육, 교회와 부모의 소통 창구, 온라인 교육 콘텐츠와 비대면 교사는 메타버스 플랫폼으로 제공할 수 있으며, 가정교육 매뉴얼은 오프라인 교재와 PDF 파일로 제공 가능하지만 역시 메타버스 플랫폼 내에 담아서 원하는 부모들이 접속하여 다운로드 받

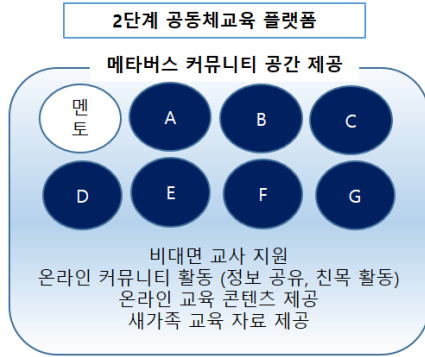
을 수 있게 한다.

가정교육 플랫폼은 가정의 주체인 부모에게 초점이 맞춰져 있으며, 부모와 자녀가 가정에서 원활한 기독교교육을 시행할 수 있는 매뉴얼과 콘텐츠를 제공한다. 또한 대면보다 더 넓고 광활한 만남을 가져올 수 있는 메타버스의 비대면 만남을 활용하여, 예수님을 알고자 아이들을 만나기 원하는 비대면 교사와 각 가정에서 원활한 가정교육을 받지 못하는 자녀들을 메타버스 가상공간에서 만나게 할 수 있다. 단, 1인 가구나 자녀가 없고 부모가 없는 가정일 경우 1단계 플랫폼을 거치지 않고 2단계 공동체교육 플랫폼을 활용하면 된다. 가정교육 플랫폼 구현을 위한 메타버스 맵은 가정이라는 오프라인 공간이 이미 있기 때문에, 교회와 부모가 1:다수로 소통하면서 부모가 마인드 교육을 받고 온라인 교육 콘텐츠와 비대면 교사, 매뉴얼을 수급 받을 수 있는 맵으로 구현해야 한다.

2) 2단계 공동체교육 플랫폼

4~8명의 또래들이 메타버스에 모여서 하나의 공동체를 이루었을 때, 공동체 내에서 기독교교육이 행해질 수 있도록 제공하는 교육 플랫폼이다. 또한 코로나 펜데믹 이후 오프라인 만남의 제한으로 공동체의 소속감을 갖기 힘든 다음세대에게 메타버스로 공동체를 제공할 수 있는 플랫폼이다. 공동체교육 플랫폼의 방법은 비대면 교사 지원, 메타버스 커뮤니티 공간 제공(정보 공유, 친목 활동 등), 온라인 교육 콘텐츠 제공, 새가족 교육 자료 제공이 있다.

먼저 또래들끼리 공동체를 이루었을 때 비대면 교사가 지원되어야 한다. 교사는 1단계 가정교육 플랫폼과 동일한 코칭과 멘토링 역할이며, 또래 공동체가 온라인 교육 콘텐츠로 학습을 잘할 수 있도록 독려해주는 역할이다. 또한 학습자의 연령대가 어릴 경우 학습을 도우는 역할도 필요하다. 또 공동체들이 단합할 수 있는 그들만의 커뮤니티 공간을 제공하는데, 이 메타버스 커뮤니티 공간 안에서 기독교교육을 원활하게 시행할 수 있는 영상이나



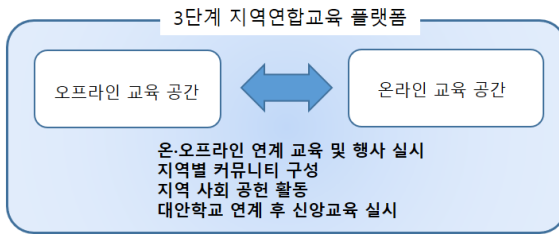
[그림 3] 메타버스 기독교교육 플랫폼
2단계 : 공동체교육 플랫폼

교육 콘텐츠를 제공하고 과제도 함께 제공함으로써 사용자들이 함께 교육을 받도록 하는 것이 좋다. 또한, 또래들이 모였을 경우 새가족을 전도할 수 있는 터전이 마련될 가능성이 큰데, 이러한 커뮤니티 공간에 새가족을 초청함으로써 환영하는 분위기를 이끌어내며 교회의 진입 장벽을 낮출 수 있다. 이때 새가족 교육이 필요하다면 비대면 교사가 교육을 주도하는 것이 필요하다.

공동체교육 플랫폼에서 중요한 것은 바로 메타버스 공간을 통한 커뮤니티 형성이다. 오프라인으로 모이기 힘든 다음세대들이 가상공간에서 본인의 아바타로 친구들과 대화하면서 또래들끼리 나눌 수 있는 결과와 소속감을 다지고, 교육 정보를 공유하고 친목 활동을 하면서 공동체에서 얻을 수 있는 학습 효과와 유대감을 가질 수 있다. 그리고 이것이 메타버스 플랫폼의 가장 큰 장점 중 하나이다. 공동체교육 플랫폼을 위한 메타버스 맵 구현도, 또래의 눈높이에 맞추어서 그들이 자유롭게 활동할 수 있는 맵을 제작하는 것이 필요하다.

3) 3단계 지역연합교육 플랫폼

한 지역 내의 공동체가 연합하여 하나의 큰 공동체를 이루었을 때, 이러한 공동체 내에서 기독교교육이 이루어질 수 있도록 제공하는 플랫폼이다. 코로나 이전에 일반적으로 볼 수 있었던 교회나 학교의 가상공간 모습이라 할 수 있으며, 향후 대안학교나 지역 내의 교회와 학교와 연계하여 한 차원 더 높은 신앙교육으로 발전할 수 있다. 지역연합교육 플랫폼의 방법은 온·오프라인 연계 교육 및 행사 실시, 지역별 커뮤니티 구성, 지역 사회 공헌 활동, 대안학교 연계 후 신앙교육 실시 등이 있다.



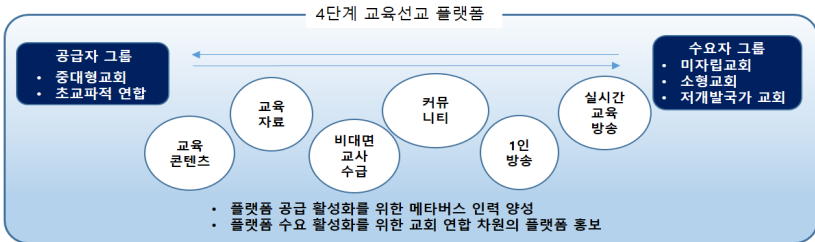
[그림 4] 메타버스 기독교교육 플랫폼 3단계 : 지역연합교육 플랫폼

먼저 오프라인 장소를 메타버스에 구현해서 온라인과 오프라인을 연계한 교육을 실시하거나, 오프라인과 메타버스의 공간을 융합하여 시너지 효과를 발휘할 수 있는 교육을 할 수 있다. 또한 교육 관련 행사를 실시할 경우 메타버스 교육 플랫폼은 가장 좋은 홍보 방법이 되며, 지역별 초대형 커뮤니티를 메타버스 맵으로 구현하여 현재 지역별로 온라인에서 커뮤니티를 구축하는 방법인 블로그·SNS보다 더 큰 효과를 발휘할 수 있는 입체적인 커뮤니티를 제공할 수 있다. 이러한 커뮤니티로 지역 사회 공헌 활동도 할 수 있으며, 각 지역 내의 대안학교나 교회와 연계하여 지역별 교육이나 행

사를 실시할 수 있다.

3단계 지역연합교육 플랫폼의 가장 큰 장점은, 메타버스 맵으로 현실과 비슷한 가상공간을 만들 수 있는 가장 적절한 규모라는 것이다. 실제로 많은 학교나 교회에서 코로나로 인하여 오프라인 수업이나 예배, 수련회가 불가능했을 때 게더타운으로 대체했었다. 이제는 단지 메타버스 플랫폼을 오프라인 대체 수단으로만 여기는 것이 아니라, 실제와 비슷한 가상공간을 구현한 후 오프라인에서 구현할 수 없는 교육 기능을 메타버스로 구현하거나 오프라인에서 실제로 가기 힘든 타지역을 메타버스로 구현하여 이동하는 등의 다양한 방법으로 메타버스와 오프라인과의 시너지 효과를 더욱 크게 만들어야 한다. 그리고 이러한 지역연합교육 플랫폼을 구현하기 위한 메타버스 맵은 요즘 새로운 직업으로 대두되고 있는 ‘메타버스 맵 제작자’가 담당해 메타버스와 오프라인을 융합했을 때의 최대 효과를 일으키도록 구현하는 게 좋다.

4) 4단계 교육선교 플랫폼



[그림 5] 메타버스 기독교교육 플랫폼 4단계 : 교육선교 플랫폼

1단계부터 3단계까지 플랫폼 내에 축적된 교육 콘텐츠와 매뉴얼, 자료 등을 메타버스라는 가상공간을 활용하여 미자립 교회와 소형교회와 저개발 국가로 제공하는 교육선교용 플랫폼으로서, 메타버스 플랫폼의 장점을 가장

잘 구현하는 초교과·초연결적 플랫폼이다. 교육선교 플랫폼의 방법은 1~3 단계 교육 콘텐츠와 교육 자료 축적, 글로벌 커뮤니티 형성, 비대면 교사 수급, 메타버스 플랫폼 내 1인 방송 및 실시간 교육 방송 제공, 사용자들의 메타버스 콘텐츠 자체 개발 및 공유, 플랫폼 공급 활성화를 위한 메타버스 인력 양성, 플랫폼 수요 활성화를 위한 교회 연합 차원의 플랫폼 홍보, 그리고 대형 교육 선교 플랫폼 구축이 있다.

먼저 1~3단계에서 활용된 교육 콘텐츠와 자료를 4단계 교육선교 플랫폼에 축적하고, 1~2단계에서의 비대면 교사 중에서 타지역의 아이들을 가상 공간에서 만나기를 희망하는 교사들에게 4단계 플랫폼에서의 만남의 기회를 제공한다. 콘텐츠와 자료를 개발하고 교사를 제공하는 그룹은 중대형교회와 초교과적 연합으로 이루어진 공급자 그룹이며, 교육 콘텐츠와 자료를 활용하고 비대면 교사를 수급 받는 그룹은 기독교교육의 지원이 필요한 미자립교회나 소형교회, 저개발국가 교회 등의 수요자 그룹이다. 또한 스스로 콘텐츠나 1인 방송을 만들고 실시간 교육 방송에 접속해서 자신들을 표현하는 데에 거리낌이 없는 MZ세대의 특성에 맞추어 플랫폼 내에서 사용자들이 직접 콘텐츠나 1인 방송을 만들 수 있는 툴을 제공하여 공유하고, 실시간 기독교교육 방송을 제공하여 다양한 지역의 사람들이 방송으로 하나로 모이도록 유도한다. 플랫폼의 공급 활성화를 위해 콘텐츠 개발자나 맵 제작자, 비대면 교사 등의 메타버스 전문 인력을 양성하며, 수요 활성화를 위해 교회가 연합하여 다양한 나라와 지역의 사람들이 플랫폼에 접속하여서 기독교교육을 접하고 공동체 안에서 하나 되도록 홍보한다.

마지막으로 가장 중요한 것은 대형 교육선교 플랫폼 구축이다. 4단계 교육선교 플랫폼은 최대한 많은 인원이 다양한 방법으로 접속할수록 선교의 효과가 커지지만, 1~3단계 플랫폼에서 구현하도록 설계했던 게더타운의 경우 최대 인원이 500명밖에 안되고 모바일이 아닌 PC에 최적화되어 있다는 제한점이 있다. 따라서 어떠한 방법이든지 쉽게 접속할 수 있고 수천 명의 사용자들이 동시에 접속해도 원활하게 작동하는 대형 교육선교 플랫폼 구

축이 반드시 수반되어야 한다. 대형 게임사인 넥슨은 사용자가 자신만의 콘텐츠를 제작하여 공유할 수 있으며 수천 명의 사용자를 수용할 수 있는 'Project MOD' 플랫폼을 2022년 9월부터 시범 서비스할 계획이다. 이러한 대형 플랫폼을 교육선교 플랫폼으로 활용하는 것이 반드시 필요하다.

교육선교 플랫폼은 대형교회와 교육 콘텐츠 개발력이 뒷받침되는 교회들이 연합하여, 각기 갖추고 있는 콘텐츠를 교육선교용으로 제공하면서 플랫폼 내의 수요와 공급을 활발하게 일으킬 수 있다. 또한 다양한 지역의 사람들이 또래별로 커뮤니티를 구성하여 공동체를 이루는 것이 가능하므로 다양한 사람들에게 복음을 전할 수 있는 선교의 목적으로 가장 부합하는 초대형 플랫폼이라고 할 수 있다. 이러한 메타버스 맵의 경우 초대형 맵을 구현하고, 그 안에 교육·방송·콘텐츠 개발 등 다양한 목적을 시행할 수 있는 중소형 맵이 다양하게 개발되어야 할 것이다.

V. 나가는 말

지금까지 코로나로 인한 시대적 변화에 대응하면서 기독교인의 삶을 살아가갈 수 있는 기독교교육의 방법으로 메타버스 기독교교육 플랫폼에 대해 살펴보았다. 먼저 포스트코로나 시대 기독교교육의 위기를 알아보고, 메타버스와 플랫폼, 교육 플랫폼 사례를 알아보았다. 또한 메타버스 플랫폼의 유형과 교육적 활용, 기독교교육에서의 메타버스 플랫폼의 필요성도 살펴보았다. 메타버스 기독교교육 플랫폼의 구성은 4단계로 가정교육 플랫폼, 공동체교육 플랫폼, 지역연합교육 플랫폼, 교육선교 플랫폼으로 나누고, 구성 단계에 따른 교육 플랫폼 모형을 세분화하였다.

본 연구는 포스트코로나 시대 기독교교육의 방법을 메타버스 플랫폼으로 제안했다는 데 의의가 있다. 또한 플랫폼을 단지 구조와 체계로 제시한 것이 아니라, 각 단계별 플랫폼에서 실제로 시행할 수 있는 방법을 구체화하

였다. 특히 마지막 4단계 교육선교 플랫폼은 향후 더욱 확대될 것으로 예상되는 메타버스를 교육선교에 접목하여 새로운 교육선교의 지평을 열었다는 것에 주목할 만하다.

앞으로 어떠한 새로운 시대의 파도가 몰아치더라도 기독교인들이 하나님의 자녀로 거룩하게 살아가는 기독교교육의 사명이 있다. 코로나 펜데믹을 전후로 교회가 존재해야 할 생태계는 시간과 장소의 개념을 뛰어넘는 상황을 요구받는다. 이제 교회는 대면과 비대면, 온·오프라인, 가상현실과 현실 등 언택트 시대와 4차 산업혁명 시대 변화에 직면해있으나 우리의 미래를 이끌어가고 창조해나갈 다음세대를 일깨우는 것이 가장 급선무이다.

해외는 이미 거대한 한류의 폭풍이 일어나고 있다. 아주 오래 전 사이의 강남 스타일부터 BTS, 그리고 최근의 오징어게임까지. 한류는 해외에 한국을 알리는 전략이자, 5천만 명의 대한민국 국민과 78억 세계 인구가 연합하여 하나 될 수 있는 가장 좋은 방법이 되었다. 이러한 폭풍은 이제 한류에서 머무르는 게 아니라 복음의 폭풍으로 일어나야 하고 폭풍의 핵심은 포스트코로나 시대의 전 세계인들이 하나님 한 분으로 연합하여 서로 교류하고 하나님을 배워가는 기독교교육이 되어야 한다. 그 거대한 폭풍을 일으키는 도구는 전세계의 사람들이 시공간을 초월하여 하나의 장소에서 만날 수 있는 메타버스 기독교교육 플랫폼이다.

메타버스 기독교교육 플랫폼의 성공 여부는 콘텐츠, 콘텐츠를 만들고 운영하는 사람, 그리고 플랫폼의 교류를 활성화시키는 구조이다. 아무리 좋은 기술을 메타버스 기독교교육 플랫폼에 도입한다고 해도, 현 세대가 진정으로 원하는 교육 콘텐츠가 담겨 있어야 하고 이러한 콘텐츠들을 만들어내고 플랫폼을 활성화시키는 사람들이 세워져야 하며, 전 세계 어디에서나 접속 가능한 메타버스 플랫폼 구조가 만들어져야 성공할 수 있다. 이러한 구조는 개교회 차원에서 각자 움직여서는 완성할 수 없는 일이기엔 교회의 연합이 매우 중요하다.

공교육과 사교육은 코로나 이전부터 이미 메타버스를 활용한 교육 프로

젝트를 추진하고 있었고, 코로나로 그 변화의 속도는 제한할 수 없이 엄청난 가속도가 붙고 있다. 하지만, 기독교교육은 아직도 18세기 영국 교회의 학교 모델에 머물러 있다. 그 이유는 여러 가지가 있겠지만, 지금까지 새로운 기독교교육의 방법을 실제로 실현하여 거대한 폭풍을 일으키는 교회들의 연합 물결이 만들어지지 않아서라고 추측해본다. 이 연구를 계기로 교회가 연합된 메타버스 기독교교육 플랫폼이 만들어지고 이것이 새로운 기독교교육을 위한 반석이 되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 김난예 (2020). **코로나19를 넘어서는 기독교교육**. 서울: 도서출판 동연.
- [Kim, N. Y. (2020). *Christian education beyond COVID-19*. Seoul: Dongyeon Press.]
- 김난예 (2020). AI시대 여성의 공감적 감성 함양을 위한 기독교교육의 과제. **기독교 교육논총**, 62, 11-41.
- [Kim, N. Y. (2020). Tasks of Christian Education for Developing Empathic Sensibility Ability of Women in Artificial Intelligence Era. *Journal of Christian Education in Korea*, 62, 11-41.]
- 김성중 (2020). 코로나19 시기 이후의 기독교교육의 방향. **기독교교육논총**, 63, 39-64.
- [Kim, S. J. (2020). The Direction of Christian Education in the Post COVID-19. *Journal of Christian Education in Korea*, 63, 39-64.]
- 김정형 (2020). 코로나19 이후 새로운 교회, 새로운 교육목회를 내다보며. **교육교회**, 493, 16-20.
- [Kim, J. H. (2020). Looking forward to a new church and a new educational ministry after COVID-19. *Education church*, 493, 16-20.]
- 남궁민 (2018). 4차 산업혁명 시대의 기독교교육 연구: 교육 플랫폼을 중심으로. 장로회신학대학교 대학원 석사학위 논문.
- [Nam, G. M. (2018). *A Study on Christian Education in the Era of the 4th Industrial Revolution: Focusing on the Education Platform*. Master's thesis at the Graduate School of Presbyterian University.]
- 박동식 (2020). **코로나 일상 속 신앙, 교회, 삶**. 서울: CLC.
- [Park, D. S. (2020). *Faith, Church, Life in Daily Corona*. Seoul: CLC.]
- 박성남 (2016). 플랫폼 선교를 통한 중국선교 장로회신학대학교 대학원 석사학위 논문.
- [Park, S. N. (2016). *China missions through platform missions*. Master's thesis at the Graduate School of Presbyterian University.]

박호중 (2021.03.12). 코로나19 플랫폼 처치를 지향하라 <9>. 국민일보.

<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924181907>, 추출일 : 2021. 10. 18.

[Park, H. J. (2021.03.12). Aim for COVID-19 platform church <9>. *Kukmin Ilbo*]

서동기 (2021). 메타버스를 활용한 비대면 교육훈련이 교육생의 학습몰입에 미치는 영향. 경일대학교 대학원 박사학위 논문.

[Seo, D. K. (2021). *An effect of the untact education and training using metaverse on trainees' learning immersion*. Doctoral dissertation at the Graduate School of Kyungil University.]

안재은 (2022). 메타버스의 교육적 활용에 관한 연구. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

[Ahn, J. E. (2022). *The Study of the Educational Utilization of Metaverse*. Master's thesis at the Graduate School of Daegu Educational University.]

양금희 (2021). 포스트 코로나 시대의 “온택트(ontact)” 기독교교육에 관한 연구. **기독교교육논총**, 68, 41-76.

[Yang, G. H. (2021). A Study on “On-tact” Christian Education in the Post-Corona Era. *Journal of Christian Education in Korea*, 68, 41-76.]

양성진 (2018). 4차 산업혁명 시대의 기독교교육의 방향에 대한 고찰-자동화와 연결성으로 중심으로. **신학과 실천**, 59, 567-597.

[Yang, S. J. (2018). Implications in Regard to the Direction of Christian Education in the Fourth Industrial Revolution: Centered on Automation and Connectivity. *Theology and praxis*, 59, 567-597.]

오요셉 (2021.09.02). 코로나 시대 교회학교 우려 커진다. CBS뉴스, <https://news.v.daum.net/v/20210902203905345>, 추출일 : 2021.10.21.

[Oh, Y. S. (2021.09.02). Growing concerns about church schools in the era of Corona. CBS]

오혜정 (2021). 메타버스 플랫폼의 유형별 사례를 통한 콘텐츠 활용방안. **인문사회**21, 12(6), 2673-2684.

- [Oh, H. J. (2021). Contents Application Methods of Metaverse Platforms by Type Examples. *The Journal of Humanities and Social science*, 12(6), 2673-2684.]
- 옥장흠 (2022). 메타버스의 기독교교육 적용방안. **기독교교육논총**, 70, 37-74.
- [Ohk, J. H. (2022). Study on the Application for Christian Education by Metaverse. *Journal of Christian Education in Korea*, 70, 37-74.]
- 유재덕 (2020). 포스트코로나 시대의 교회교육. **기독교교육논총**, 63, 13-37.
- [Yoo, J. D. (2020). Church Education in the COVID-19 Era. *Journal of Christian Education in Korea*, 63, 13-37.]
- 이명진 (2021.06.04). 코로나19로 날개 단 '에듀테크'... 교육 기업부터 빅테크·스타트업까지 각축, 매겨진 한경,
<https://magazine.hankyung.com/business/article/202105276531b>, 추출일 : 2021. 07. 10.
- [Lee, M. J. (2021.06.04). 'Edutech' with wings due to COVID-19...Competition from education companies to big tech startups. Hankyung]
- 임성훈 (2021.07.07). 스페셜 리포트 2021년 국내외 인공지능(AI) 시장분석과 전망. 글로벌 I코드, http://www.g-icode.com/view.php?ud=202107061458424502c77c103522_8, 추출일 : 2021. 10. 27.
- [Lim, S. H (2021.07.07). Special Report 2021 Domestic and overseas artificial intelligence(AI) market analysis and forecast. Global I-code]
- 전재천 · 정순기 (2021). 메타버스 기반 플랫폼의 교육적 활용 가능성 탐색. **정보교육학회 학술논문집**, 12(2), 359-366.
- [Jeon, J. C., & Jung. S. K. (2021). Exploring the educational applicability of Metaverse-based platforms. *Journal of The Korean Association of Information Education*, 12(2), 359-366.]
- 정고은 · 김혜련 (2022). 게더타운(Gather Town)을 활용한 영어 학습에서의 상호작용에 관한 초등학생의 인식 조사. **교육문화연구**, 28(2), 345-368.
- [Jung, G. E., & Kim, H. R. (2022). Elementary school students' perceptions of interaction in English learning using Gather Town. *Education and Culture*

Research, 28(2), 345-368.]

정희정 (2020). 포스트코로나 시대의 기독교 유아교육 방향 모색. **성경과 신학, 95**, 147-172.

[Jung, H. J. (2020). Finding the direction of Christian early childhood education in the post-corona era. *Bible and theology, 95*, 147-172.]

최현식 (2020). **코로나 이후 3년 한국교회 대담한 도전**. 서울: 생명의 말씀사

[Choi, H. S. (2020). *A bold challenge for the Korean church three years after Corona*. Seoul: word of life.]

한승진 (2020). **코로나와 한국교회**. 서울: 주식회사 부크크.

[Han, S. J. (2020). *Corona and the Korean Church*. Seoul: bookk.]

홍희경 (2021). 메타버스의 교육적 적용을 위한 탐색적 연구. **문화와 융합, 43(9)**, 1-22.

[Hong, H. K. (2021). Exploratory Study for Educational Application of Metaverse. *Culture and fusion, 43(9)*, 1-22.]

C. D. McClure., and P. N. Williams. (2021). Gather.town: An opportunity for self-paced learning in a synchronous, distance-learning environment. *Compass.: Journal of Learning and Teaching, 14(2)*, 1-19.

Abstract

**The metaverse christian educational platform
in post-Corona era**

Lee Sun Young

Researcher, Likecorporation

Kim Nan Ye

Professor, Korea Baptist Theological University

As COVID-19 has been converted to an endemic with social distancing lifted, people are getting used to new cultures and lifestyles that are different from before. While the world is now adapting to rapidly changing trends, Christian education is facing a crisis without being able to respond to these changes. Therefore, a new Christian education method is now required. The purpose of this study is to suggest a new Christian education method that allows Christians to properly lead a new era as an alternative to Christian education that is experiencing such a crisis. The study also presents the metaverse Christian education platform, which is a detailed and practical method of Christian education, by incorporating the platform and metaverse that are under the spotlight in the post-Corona era into Christian education. Here, the christian educational platform refers to the system, space, and various materials that can make Christian education efficient and smooth. The metaverse Christian education platform consists of 4 stages according to the size of the platform to activate supply and demand within the platform. Stage 1 is a home education platform, Stage 2 is a community education platform, Stage 3 is a regional union education platform, and Stage 4 is an educational mission platform. The last Stage 4, the educational mission platform utilized the

metaverse, which is drastically expanding in the present era, as a method of educational mission. It is meaningful that the educational mission has been embodied by providing small churches and the next generation in underdeveloped countries with educational contents, educational materials, online mentors, virtual communities, and real-time educational broadcasts within the educational platform, using virtual spaces in the metaverse.

《 **Keywords** 》

Post-Corona, Christian Education, Educational Platform, Metaverse

- 투고접수일 : 2022년 9월 6일
- 심사완료일 : 2022년 9월 28일
- 게재확정일 : 2022년 9월 29일