

## 새 매체: 문화, 그리스도교 신앙, 교회 ... 그리고 번역

빌 미첼\*  
안용성 번역\*\*

### 1. 통신과 변화

문화가 무엇이고 그것이 어떻게 조직되는지 이해하기 위해 통신 패턴은 한 중요한 단서가 된다. 서로 다른 통신 매체는 서로 다른 사회적 이념적 특성과 결과를 가진다. 따라서 한 사회의 지배적인 통신 매체는 그 사회가 조직되고 상호 작용하고 스스로에 대해 생각하는 방식에 영향을 미친다.

전 세계 사회들 속에서 하나의 큰 변화가 일어나고 있다. 우리는 기본적으로 기록과 인쇄 매체와 읽고 쓰는 능력에 기반을 둔 통신 시스템과 사회 조직 유형들로부터 전자 기반의 통신으로 이동하고 있다. 이러한 이동은 문화 관념과 사상과 사회적 행위 방식에 큰 변화를 일으킨다. 이 전자 시대에 새 매체 또는 매스 미디어는 거대한 인구들에 동시에 영향을 미치는 강력한 통신 수단이 되어 왔다.

### 2. 그리스도교 내에서 일어난 ‘북’-‘남’ 변화

교회 역시 세상 속에서의 존재에 변화를 겪어 왔다. ‘탈-그리스도교 서구와 탈-서구 그리스도교’를 맞이하고 있다 - ‘북’<sup>1)</sup>의 교회 그리고 ‘남’과 ‘동’의 교회. ‘북’(선진국)의 교회들은 교인 수가 줄었고, 그 중 일부는 사회 속에서 그들의 존재와 실천에 대해 재평가 작업을 진행 중이다. 그들은 새로운 방향과 지침을 찾고 있으며, 초기 교회의 지혜와 생명력과 확실성을 되찾기를 희망하고 있다.

동시에 ‘남’(개도국과 후진국)의 교회는 성장하고 있다. 그 교인들은 열심히 있고 자발적이다. 그들의 지도자들은 종종 카리스마적이다. 그들은 표징과 기사

---

\* 세계성서공회연합회 아메리카 지역 번역 책임자

\*\* 장로회 신학대학교 초빙(강의전담) 교수, 신약학

1) 여기서 ‘북’은 지리적 의미에서 다섯 개의 유엔 지역(53개국)으로 규정된다: 동유럽(러시아 포함), 북유럽, 남유럽, 서유럽, 북미. ‘남’은 나머지 열여섯 개의 지역들(185개국)로 규정된다: 동아프리카, 중부 아프리카, 북아프리카, 남아프리카, 서아프리카, 동아시아, 중남아시아, 동남아시아, 서아시아, 캐리비안, 중미, 남미, 호주/뉴질랜드, 멜라네시아, 마이크로네시아, 폴리네시아.

들로 신뢰를 얻어낸 현대의 ‘사도들’이다. 그들의 신학은 대개 보수적이며 초월을 지향한다. 그들은 성서가 그들의 삶에 직접적인 관련성을 가진 것으로 간주하며 성서를 매우 문자적으로 이해하고 적용한다.

예배 의식, 특히 치유 의식은 그들의 삶에서 중요한 부분이며, 시각적 재현과 극화, 이야기, 그리고 전통 유형의 예술의 사용을 선호한다. 그들의 신앙은 지역적으로 토착화되어 있으며, 행동과 이해의 기반이 되는 세계관은 종종 이원론적이다.

미래를 내다볼 때, ‘북’과 ‘남’ 모두 이 사회적 종교적 변화에서 새 매체가 담당하는 역할을 진지하게 고려해 볼 필요가 있다. 우리는 그리스도교의 메시지를 특수한 문화적 형식에 담아 수용하고 전용한다. 교회들은 - 의식하든지 의식하지 못하든지 - 사회적 기구들로 기능하고 있으며, 따라서 이러한 변화들은 그들에게도 심원한 함의를 가진다. 그러므로 매체와 문화와 그리스도교 신앙의 관계에 대해 새로운 방식으로 생각할 필요가 있다. 공평하게 말해서, 천주교회는 이 문제에 주의를 기울여 왔다.<sup>2)</sup> 그러나 오늘날 변화의 속도와 함의는 그 이상의 것을 요구한다.

### 3. 매체에 대한 태도

영어를 사용하는 세계에서 새로운 매체에 대한 태도는 어떤 사람들이 ‘문화화되었다’(교양 있다)거나 ‘문화에 관심이 있다’고 말하는 방식으로 이해된다. 이것은 인류학적 또는 사회학적 관심과는 아무 관계가 없다. 그것보다는 그들이 오페라와 연극장에서 시간을 보내거나 시를 읽거나 화랑을 찾아가는 방법과 관계된다. 대중문화는 경시되어 ‘하류문화’로 간주된다. 역사를 통해 교회는 - ‘고급문화’로 간주된 - 회화미술, 음악, 건축 등과 연관지어져 왔다.

20세기 후반에는 새로이 등장한 매체들이 단지 메시지를 전달하는 ‘도구’로 여겨졌다. 영화, 텔레비전, 대중음악 (또는 팝음악) 같은 ‘매체들’은 사회의 다양한 양상들 중 하나일 뿐이었다. 그것들은 무비판적인 대중으로 하여금 시간을 허비하게 만드는 일종의 ‘하류’ 문화로 여겨졌다. 따라서 그것들은 그리스도교 신앙에 비추어 별 가치가 없는 존재들로 생각되었다.

2) 다음의 문서들을 예로 들 수 있다. 사회적 의사소통에 관한 바티칸 문서들: *Inter Mirifica* (1963), *Communio et Progressio* (1971), *Aetatis Novae* (1992). 또 세계 커뮤니케이션의 날에 보낸 교황의 연례 교서도 있다. 예를 들어 “Internet: A New Forum for the Proclamation of the Gospel” (May 2002).

새 천년기의 초두에 들어서 사람들은 매체가 신앙적 관심에 주변적이지 않음을 자각하고 있다. 통신 과학의 발달은 사람들 사이의 의사소통이 인간됨의 필요요소임을 이전보다 더 분명히 보여준다. 우리가 의사소통하는 방식 그리고 의사소통을 위해 사용하는 수단들은 모든 사람들의 안녕을 위해 창조주가 우리에게 주신 선물들 가운데 하나이다.

#### 4. 새 매체와 문화 변화

사실 매체란 우리가 메시지를 전달하기 위해 사용하는 ‘도구’ 이상의 것이다. 우리가 의사소통에 사용하는 ‘수단들’은 그 자체의 형식과 색깔을 소통되는 내용에 입힌다. 매체는 그 자체의 의미를 지니며 따라서 의사소통하는 방법이 소통되는 내용의 의미의 일부가 된다. 매체는 그 자체의 언어를 가지고 있으며 그 자체가 하나의 언어가 되었다.

오늘날 매체는 단지 문화의 많은 부분들 중 하나가 아니다. 우리의 지구화된 세계에서 매체는 복잡하게 뒤얽힌 관계의 망을 이루어 어디든 나타난다. 매체는 거의 모든 문화 시스템에 접촉하고 영향을 미치는 하나의 새로운 국제 문화를 산출하고 있다. 이 문화는 현실을 인식하고 관련짓는 새로운 방식을 창조하는데, 여기에는 우리의 모든 감각들이 사용된다: 청각(aural), 구순(oral), 촉각(tactile), 운동(kinetic).

새 매체는 행동하고 보고 생각하고 느끼는 새로운 방식들을 일으킨다. 지식을 보존하고 사용하는 새로운 시스템을 이끌어 들인다. 이는 다시 사회관계들의 변화 그리고 사회가 스스로를 조직하는 방법의 변화로 이어진다. 매체가 변화할 때 문화의 망도 변화한다. 우리의 사회들은 새로운 상징 환경 속에서 스스로를 조직하고 표현해 내고 있다.

새로운 문화를 창조하는 새 매체의 한 예를 휴대용 전화기 문자의 세계에서 찾을 수 있다.

문자 메시지(스페인어): akbo d ygr a ksa. tki n un rto. slmos mña?b.J

표준 스페인어: ‘Acabo de llegar a casa. Tengo que irme en un rato. ¿Salimos mañana? Brsos. Estoy contenta.

영어 번역: “I’ve just got home. I have to go out shortly. Shall we go out tomorrow? Kisses. I’m happy”

언어학자들은 지금 이 새로운 언어들을 분석하고 있다. 어떤 사람들은 ‘우리가 역사상 가장 큰 언어 혁명에 임하여 있다’고 생각한다. 반면에 다른 어떤 사람들은 문자 메시지의 사용을 ‘유아기로의 퇴행’으로 간주하고 경시한다.

우리는 지금 매체의 대변화로 인한 문화의 근본적 변화의 시대에 살고 있다. 20세기는 라디오에서 텔레비전을 거쳐 컴퓨터와 전자 칩으로 중대한 발전을 기록했다. 우리는 인쇄에 기반을 둔 이해로부터 나온 사상과 세계관과 권위와 기구들로 형성된 한 형태의 문화로부터 전자 통신 매체로 재형성된 다른 형태의 문화로 이동해왔다. 우리의 세계는 인터넷에 의해 재규정되고 있으며, 새로운 세계 언어는 디지털 방식이다.

## 5. 새 미디어와 교회

그 시초부터 교회는 필사본과 기록의 문화와 밀접하게 동일시되어 왔다. 거룩한 문서들의 정경화, 교부들의 서신들과 저술들, 그리고 초기 공의회들의 신조들과 칙령들이 그 증거이다. 15세기 인쇄술의 발명과 16세기 인쇄업의 확산은 개신교 종교개혁과 함께 일어났으며, 이를 통해 개혁자들은 그들의 생각을 그 이전에 가능했던 것보다 더 널리 전파할 수 있었다. 성서를 각기 제 나라 말로 인쇄하고 반포한 것이 그 주된 요소 중 하나였다.

이러한 유산의 영향으로, 우리가 신앙을 이해하고 실천하는 방식은 상당 부분 인쇄 문화와 연관된다. 대부분 그리스도교회들의 사상과 조직은, 특히 서구에서, 읽고 쓸 줄 아는 사람들에게 의해 주도되어 왔다. 교회 내의 많은 사람들과 집단들이 구술을 의사소통의 주된 방법으로 사용해 왔고 또 현재도 그런 것이 사실이나 지배적인 ‘매체 문화’는 인쇄된 텍스트에 기반을 둔 것이었다. 어떤 교파들은 성직자들에게 대학 학력을 필수로 요구해 왔다. 그들의 신학은 학문적이고 추상적이며 책으로 제시되는 반면 일상생활과는 관련이 없다.

오늘날, 다빈치 코드와 해리 포터의 대량 판매에도 불구하고, 문화는 변화하고 있다.<sup>3)</sup> 책은 더 이상 가장 강력하고 영향력 있는 소통 매체로 여겨지지 않는다. 이러한 변화는 교회가 새로운 매체 문화를 이해하고 이에 적응하는 일에 불리하게 작용한다.

그러나 새 매체가 옛 것을 죽이지는 않는다. 책이나 인쇄 매체를 제거하는 것이 아니라 그것들을 변화시키고 그 역할을 재규정한다. 옛 것은 새 것 속으로 흡

3) 아시아에서는 만화(mango)의 역할은 변화하는 상황에 시각적 차원을 이끌어 들었다. 이는 서구에서 책의 형태와 장르에 영향을 미치고 있다.

수된다. 새로운 방식으로 또는 새로운 의미를 띠고서 말이다. 전자 매체는 인쇄에 의존하고 어떤 형태의 읽기와 쓰기는 더 증가된다. 물론 텍스트가 사용되고 눈에 보이는 방식은 변화했지만 말이다.<sup>4)</sup>

## 6. 몇 가지 실천적 결과들

새로운 상호 연결, 지평의 확장, 그리고 정보의 출처와 권위의 변화는 교회가 종교에 대해 실질적으로 행사해 온 사회적 독점이 힘을 잃었음을 의미한다. 이제 매체는 ‘공공의 삶의 근본적인 시나리오의 하나’이다. 사회 내에서 종교 활동의 중심은 미디어의 장터로 옮겨 갔다.

오늘날의 세계에서 통신 매체는 실로 새로운 ‘아레오파고’<sup>5)</sup>이다. 그것은 거대한 포럼이다. 그것이 제 역할을 적절히 수행할 때 믿을 만한 정보와 건설적 사상들과 건강한 가치들이 교환되는 것이 가능해지고 그 결과 공동체가 창조된다. 이것은 교회에게는 도전이다. 교회는 매체의 사용을 복음의 확산에만 국한시켜서는 안 되고 실제로 복음의 메시지를 통신 매체에 의해 창조된 ‘새 문화’ 속으로 통합시켜야 한다. 그 문화는 ‘새 언어와 새 기술과 새 심리학’을 동반한다(요한 바오로 2세, 1998: §5).

많은 사람들에게서 통신 매체는 영적 정보와 탐구의 주요 자원이 되었다. 매체는 이제 의미와 예전적 종교적 초월적 경험이 창조되는 장소이다. 매체는 ‘오늘날 문화의 재 신성화의 장소로’ 나타난다. 이는 교회로 하여금 새로운 문화에 의도적으로 관계하고 배우도록, 그래서 신앙을 새 매체의 형태로 표현하도록 자극한다.

## 7. 조사와 평가

새 매체의 영향력은 지구적이지만, 우리의 사회들이 (그리고 각 사회 내의 서로 다른 부분들이) 영향을 받는 방식과 정도는 서로 다르다. 예를 들어 라틴 아메리카에서 전근(현)대와 현대와 탈현대<sup>6)</sup>가 동일 국가에 병존한다. 읽고 쓰는 능력

4) 예를 들어, ‘웹 로그’ 또는 ‘블로그.’

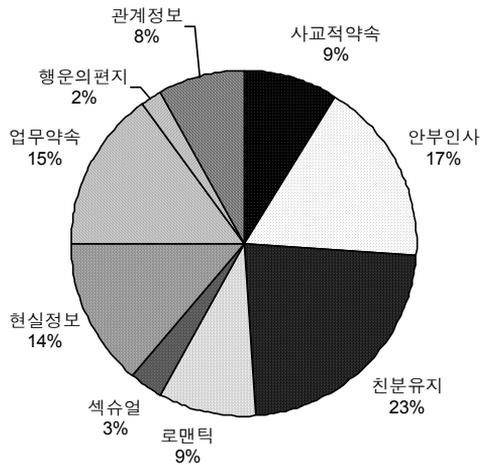
5) “아테네의 모든 시민들과 거기에 사는 외국인들이 모여 최근의 새로운 것에 대해 말하고 듣는 일에 모든 시간을 보내기를 즐겨하던 장소”(행 17:21)

에 차이가 있으며, 서로 다른 매체 언어들과 다른 전략들이 존재한다. 우리가 앞으로 나아갈 방향을 결정하기 위해서는 이러한 현실에 대한 조사와 평가가 요구된다. 다음은 그 연구 사례들이다.

### 7.1. Txt 세대?

휴대용 전화기와 인터넷 채팅은 특히 젊은이들 가운데서 통신의 혁명을 일으켰다. 채팅, 텍스트링, 문자 보내기 등은 새로운 방식으로 우리의 어휘의 일부가 되었다. 언어와 통신 규약이 전혀 새로운 사용자 집단을 특징짓는다. 이는 젊은이들로 하여금 인습적인 형식으로부터 탈피함으로써 그들의 사회적 정체성을 확인하는 즐거운 수단을 제공한다. 그렇게 함으로써 그들은 어른들과 스스로를 구별시키며, 친밀감과 인접성의 경험을 통해 상호 제휴한다.

카디프(Cardiff)에서 사용되는 문자 메시지에 관한 한 연구에서 일스(Wales)는 문자의 기능을 다음과 같이 보여준다.



연구 결과는 교훈적이다. 특히 문자 메시지가 인간 공동체의 구성을 유지하고 발전시키는 역할에서 그렇다. “인터넷은 단순한 기술적 사실이 아니다. 이는 하나의 사회적 사실이다 ... 그리고 그것의 주된 사업 도구(stock-in-trade)는 언어이다”.

### 7.2. 라틴아메리카의 텔레노벨라

텔레노벨라(연속극)는 라틴 아메리카의 특징적인 TV 프로그램의 하나로 매우 많은 수의 열성적인 청중을 확보하고 있다. 라틴 아메리카의 사회 문화적 정체성의 발전에서 시각적 이미지는 언제나 결정적인 요인이었다. 실로 이미지와 문화와 종교성을 조합하는 오랜 전통이 라틴 아메리카의 전 역사를 통해 흘러왔다.

이 장르에 관한 한 연구는 선과 악 그리고 그 결과가 대조되는 도덕적 내러티브가 주요한 역할을 하고 있음을 확인했다. 텔레노벨라는 사회가 겪어온 변화들과 지난 25년간 혼란 속에서 구조된 새로운 정체성들을 일목요연하게 보여준다. 또는 이는 ‘현대로 들어가는 문’으로서 라틴 아메리카의 변화하는 사회들의 전경을 재창조하며 갈수록 세속화되어가는 사회에서 종교성을 재규정한다.

주목할 만한 사실은, 잉글랜드와 웨일즈의 성서공회가 성서에 대한 태도를 변화시키고 성서를 일상생활에 더 적합한 책이 되게 하기 위해 영국의 인기 연속극 ‘이스트엔드 사람들’(Eastenders)의 장면을 이용하여 광고 활동을 벌여 왔다는 점이다.<sup>6)</sup>

### 7.3. 라틴 아메리카의 비디오

비록 빠른 속도로 DVD에 밀려나고 있긴 하지만 종교적인 비디오는 20세기 후반 그리스도교 신앙의 전달에 중요한 역할을 담당했다. 연구자들은 비디오를 두 그룹으로 나누는데, 각각 특정 청중과 연관된다: ad intra와 ad extra, 즉 기성 ‘교회’의 청중과 교회 공동체 주변에 있는 사람들.

교회 내 청중을 의도한 비디오는 전통적 상징체계와 예상 가능한 해석 코드로 이루어진 문자적 교육적 이미지들을 사용한다. 그러나 교회 밖 청중을 의도한 비디오에는 혁신적인 시청각적 내러티브가 사용된다. 이는 매체 언어들과 다른 내러티브 유형들 사이의 상호변형을 고려하여 만들어졌다. ‘본문상호성’(intertextuality)과 ‘매체상호성’(intermediality)의 사용은 더 풍부한 해석을 가능하게 한다.

### 7.4. 북미의 시트콤: 사인펠드(Seinfeld)의 사례

시트콤이란 텔레비전 코미디 시리즈로서, 동일한 등장인물들에 의한 일화들이 연속된다. 많은 경우 서로 매우 성격이 다른 등장인물들이 어떤 상황으로 인해 한 곳에서 조우하고, 아파트 건물이나 일터와 같은 공유된 환경에서 이야기가 전개된다. 논쟁이 자주 일어나며 갈등은 신속히 해소된다.

사인펠드 시리즈에 대한 한 연구에 의하면, 여피족 청중을 위한 이 시리즈의

6) <http://www.biblesociety.org.uk/13.php?id=395>

역할은 도시 환경에 적절한 품행과 윤리를 다루는 것이다. 모든 일화들은 어떤 사회적 규범에 관한 것이다. 사인펠드는 마치 제인 오스틴(Jane Austen)이 그녀의 시대에 그랬던 것처럼 사회 관습과 예절에 몰두했다. 현대 사회는 제인 오스틴의 시대에는 상상할 수 없었던 딜레마들을 가지고 있다. 예를 들어, 당신은 한 번도 본 적이 없고 인터넷을 통해서 알게 된 여성 또는 남성과의 로맨틱한 관계를 어떻게 시작하는가? 그런 문제들을 다룸에 있어 사인펠드는 ‘탈현대적 예절의 진정한 백과사전’이 되었다.

## 8. 새 매체 사용하기

연구와 조사들이 새 맥락의 이해를 돕는 가운데, 우리는 새로운 문화에 의도적으로 관계하고 배울 수 있는 기회와 새 매체의 형식으로 우리의 신앙을 표현해 내고 감각과 소통에 더 풍부해지도록 자극하는 도전에 직면해 있다. 인터넷에 관하여 요한 바오로 2세는 다음과 같이 말했다.

“이 형상들과 소리들의 은하수에 예수의 얼굴이 나타날 것인가? 그의 목 소리가 들릴 것인가? 그의 얼굴이 보이고 그의 목소리가 들릴 때에라야 이 세상은 우리의 구원의 좋은 소식을 알게 될 것이다. 이것이 복음화의 목표이다. 그리고 이것이 인터넷을 진정 인간적인 공간으로 변화시킬 것이다. 왜냐하면 그리스도가 없는 곳에는 인간을 위한 장소도 없을 것이기 때문이다”.

성서의 메시지를 번역하고 전달하려 하는 사람들에게 다음의 몇 가지 선택이 있다.

### 8.1. 인터넷: 새로운 ‘로마 포럼’인가?

7) “인터넷은 확실히 고대 로마의 의미에서 이해된 하나의 새로운 ‘포럼’이다. 거기에서 정치와 사업의 거래가 이루어졌으며, 종교적 의무들이 수행되고, 도시의 사회생활의 많은 부분이 이루어질 뿐만 아니라, 인간 본성의 최선과 최악의 모습들이 거기에 드러났다. 그곳은 붐비고 번잡한 도시 공간으로서, 주변의 문화들이 반영되기도 하고 그 자체의 문화를 창조하기도 했다. 이것은 사이버공간에서도 마찬가지이다. 사이버공간은, 말하자면, 새 천년기의 초두에 열린 새로운 미개척지이다. 다른 시대의 미개척지처럼 이 공간도 위험과 가능성의 상호작용으로 가득 차 있으며, 다른 위대한 변화기를 특징짓는 모험에 대한 예감이 없지 않다. 교회에게 새로운 사이버공간의 세계는 복음 선포에 사용될 수 있는 그 잠재가능성의 위대한 모험을 향한 소환이다. 이 도전은 새 천년기의 초두에 ‘깊은 데로 던지라’는 주님의 명령을 따름이 의미하는 것의 핵심에 있다”(John Paul II 2002, §2)

인터넷의 세계는 전혀 새로운 인간 공동체 또는 ‘네티즌들’을 창조했다. 그들은 다채로운 인터넷 대화실을 통해, 이러한 상호작용 관계 속에서, 의미와 목적과 정체성을 발견한다. “하나님과 대화실?”이라는 질문을 탐구하는 가운데 요하네스 에라트(Johannes Ehrat)는 온라인의 참가자들을 하이퍼텍스트를 이용하여 항로를 작성하는 항해자들(navigators)로 이해한다. 그들은 정보 내용의 사용자나 소비자라기보다는 의미를 발견하고 창조하는 일에 연루된 사람들이다. 그는 의미를 창조하는 데 은유가 주요한 역할을 담당함을 확인한다.

그는 채팅을 즉흥극과 비슷한 ‘이야기 역할극’으로 표현한다. 이는 실시간으로 이루어지며 개방적이고 혁신적이다. 이는 또한 비유나 판타지로 보일 수 있는 특징을 가진 ‘가상현실’이다. 진리와 그 소통 또는 발견의 가능성이 그러한 장르의 사용에서 관측될 수 있다.

성경의 표준 본문을 인터넷을 통해 읽을 수 있도록 만드는 것과 반대되는 의미에서의 인터넷을 위한 ‘번역’은 새로운 ‘매체 언어’의 이해와 사용을 요청한다.<sup>8)</sup> 인터넷은 다중 기호 체계를 통해 의미가 구성되는 언어의 미로를 열고 있다. 순차적인 글에 맞추어진 읽고 쓴다는 관념은 이제 주된 관심사가 아니다. 그 대신 기호학과 하이퍼텍스트의 통합에 초점이 맞추어지고 있다.

인터넷에서 기록된 글을 ‘읽는 것’은 주의를 필요로 하는 기호 체계의 하나일 뿐이다. 인터넷 텍스트는 다양하다: 이는 모든 장르에 미치며 또 새로운 장르를 창조한다. 이는 순차적이지 않은 방법으로 다중의 기호 체계 간 협상을 이루는 기술을 필요로 한다. 전자 텍스트의 저술가들은 전자 기호 제작에 참여하고 있는 것이다. 그들은 의미를 재현하는 상징들을 창조하기 위해 워드 프로세싱과 멀티미디어 도구들을 사용한다. 하이퍼텍스트 링크는 텍스트의 의미를 전통적인 인쇄 글의 사용자들이 보기에는 ‘논리적’이지 않은 ‘논리’를 사용하여 연결한다. 간텍스트성, 상호작용성, 간매체성과 같은 용어들이 여기에 적용될 수 있다. 앞에서 보았듯이, “전통적인 언어에는 웹의 역동적 유연성과 멀리서라도 닮은 것이 없다”.

## 8.2. 그래픽 소설

북미의 특징적 장르로서의 그래픽 소설의 등장은 미국의 오랜 만화 책 전통에 기초하여 발전되었다.<sup>9)</sup> 대개의 경우 그래픽 소설은 하나의 완성된 이야기를 서

8) 예를 들어, 독일성서공회회 새로운 대화식 바시스비벨(Basisbibel) 프로젝트는 - 인쇄된 페이지가 아니라 - 모니터를 위해 디자인 된 새로운 성서 번역을 포함한다. <http://www.basisb.de/>

9) 그래픽 소설이 무엇인지를 보여주는 유용한 요약은 버크(Burke, 2006)를 보라. 미국의 만화 전통은 강력하고 종종 폭력적인 영웅 대 영웅, 또는 반 영웅적 인물들을 중심으로 이루어져왔다(예를 들

술한다. 반면에 일본의 망가는(오늘날 북미 시장에서도 볼 수 있다) 짧은 일화들로 구성되는 것이 특징이다. 망가는 미국의 만화보다 그림이 더 많고 글씨는 더 적어 더 시각적이다.

미국성서공회(ABS)의 나이다 연구소(Nida Institute)는 “성서를 그래픽 소설 형식으로 각색하기 위한 지침들”을 발전시켰다. 이 지침이 고려하는 사항들은 다음과 같다.

- 그 역사적 맥락에 맞도록 설정된 성서의 이야기들
- 현대 상황에 맞도록 각색된 성서의 이야기들
- 성서적인 가치와 주제에 기초한 현대의 이야기들

미국성서공회는 도시빈민가 청소년들을 대상으로 성서의 ‘사사’ 삼손에 기초한 그래픽 소설을 제작함으로써 새로운 돌파구를 열었다. 그러나 현대의 청중의 관점에서 만들어진 성서 이야기의 예술 형식과 시각화는 성서공회의 후원자들 중 일부가 받아들이기 힘든 혁신을 요청한다. 더 이상의 개발은 잠시 유보되었다.

월드맨(J. T. Waldman)의 그래픽 소설 메길랏 에스더(Megillat Esther)는 사뭇 다른 반응을 얻어냈다. 유대교 공동체의 많은 분과들로부터 따뜻한 환영을 받은 것이다. 그 소설의 글과 그림들은 에스더서를 ‘재 기술’할 뿐만 아니라 유대교 역사와 상호작용하고, 저자-화가의 고유한 미드라심이라 할 수 있는 일련의 부속 플롯들을 포함한다. 이야기 도중에 글과 그림들은 뒤집어져서 독자로 하여금 히브리 스타일을 따라 오른쪽에서 왼쪽으로 읽게 만든다. 이는 그 책에 물리적인 영향을 줄 뿐만 아니라 - 책을 뒤집는 것은 전체 이야기 그 자체의 은유이다 - 독자를 효과적으로 사건 속으로 끌어 들인다.

### 8.3. 이야기하기

말을 하기 시작한 때부터 사람들은 이야기를 계속해 왔다. 많은 문화들은, 매스미디어의 영향을 받고 있음에도 불구하고, 여전히 풍부한 구전 전승을 보존하고 있다. 그와 동시에, 인쇄 문화가 지배했던 사회들에서 오늘날 이야기와 서사의 재발견이 현저하게 이루어져왔다.<sup>10)</sup> 이러한 일이 일어나는 영역으로 교육(특

---

어, 헬보이, 헐크, 스폰, 엑스맨, 더 인크레더블스). 이는 그러한 문학에 익숙한 사람들이 성서에 기초한 그래픽 소설을 읽을 때 이 장르에 의해 만들어진 기대를 가지고 접근하게 될 것을 의미한다.

10) 예를 들어, 루트 스피elman(Ruth Spielman, 2002)은 ‘2차적인 구술성’(secondary orality)에 대한 뛰어난 요약물을 제공한다.

히 읽기와 쓰기), 오락, 의료(예를 들어, 연극치료와 ‘회상’프로젝트), 영상, 전도 등을 들 수 있다. 온라인 일기 또는 블로그는 이야기하기의 한 형태이다.

이야기하기는 문화 속에서 보존과 변형이라는 두 가지 기본 기능을 담당한다. 전자의 기능에서, 이야기는 가치와 규범과 관습과 행동을 보존하고 다음 세대에 전달한다. 이는 긍정적이면서 동시에 부정적일 수 있다. 한편으로 이야기는 집단의 결속과 안전을 증진시키지만, 다른 한편으로는 반대되는 생각들을 배제하고 권력을 강화한다. 후자의 기능에서, 이야기하기는 지배적인 가치 체계에 질문을 제기하고 변화를 유발한다. 이는 전복적이며 지금까지 보존되어 온 것을 변형시켜 더 정당한 것으로 그리고 변화되었고 변화하고 있는 현실에 더 잘 적응할 수 있는 것으로 만들려 한다.

성서학 분야에서는 최근 수십 년간 구술성, 읽고 쓰기, 기억 같은 문제들에 관심이 증대되어 왔다. 어떤 사람들은 그 출발을 베르너 켈버(Werner Keblner)의 책에서 찾으려 할 것이다. 이는 톰 부머샤인(Tom Boomershine) 같은 학자들에게 이어졌는데, 그는 이 주제를 이야기하기와 새 매체에 모두 적용했다.

최근의 복음서 연구는 복음서들의 구술 환경에 그리고 기록된 본문과 구연의 밀접한 관계에 주의를 기울여왔다. 예를 들어, 제임스 던(James Dunn)은 복음서들 간의 관계가 기록된 본문보다 구술에 있을 가능성을 제안했다. 로마제국에서 읽고 쓰는 능력은 사회 문화적 엘리트 층에 국한되었다. 따라서 문화적 기억과 문화적 텍스트의 역할에 기초한 모델의 유용성이 인정되어왔다. 그러한 의사소통의 맥락에서 ‘텍스트’란 담화행위(speech-acts)이며, 여기서 텍스트는 ‘반복되고(repeated) 기억되고(remembered) 재발견되며(recovered) 참조되는(referred to) 메시지’로 이해된다.

이 분야는 성서 본문에 실연(performance) 이론과 실연 비평이 적용됨으로써 더 풍부해졌다. 성서 본문들은 기록된 형태로 살아남았지만 구술 텍스트로 회람되었던 증거를 가지고 있다. 성서 본문이 가진 구술적/청각적 성격은 구연과 연결된다. 그 구연을 재구성하려는 시도는 다음 사항들을 고려하여야 한다.

- 이야기꾼
- 이야기
- 청중
- 맥락

실연 비평에 관한 글에서 - 그 자신이 이야기꾼이자 실연자인 - 데이비드 로드스(David Rhoads)는 들려주고자 의도된 본문을 듣지 않고 어떻게 해석할 수 있겠느냐고 질문한다. 여기서 그는 독자들이 해석의 다양성을 자각하도록 촉구한

다. 그러므로 해석자는 본문이 ‘세상에 죽음이 아니라 생명을 가져오도록’ 선포하기 위해 책임 있게 읽어내야 할 의무가 있다. 이러한 목표를 염두에 두고 그는 다른 사람들, 즉 다른 인종과 문화와 성별의 사람들과 함께 읽을 것을 주장한다.

예언자의 실연 예술에 관해 언급하면서 이본 쉬어우드(Yvonne Sherwood)는 예언자의 말이 예언자의 몸에서 극화될 수 있는 방식에 주목한다. 여기서 예언자는 주체(화자)이자 동시에 객체(피해자)이다. 이로 인해 예언 문학과 실연은 더 전통적인 문학과 실연 예술과 많이 달라진다. 에스겔 같은 예언자는 종종 ‘그의’ 텍스트에 압도되어, 그가 텍스트를 통제하는 것이 아니라 텍스트가 그를 통제한다. “그들은 신탁/말씀의 무게를 ‘짐’(masa)으로 그리고 과잉으로 실연한다”(Sherwood, 2005). 그녀는 성서 ‘텍스트’가 오늘날 ‘재연’되는 가운데 ‘현대의 파편들’과 병치되어 상호 주석과 비평을 이루어내도록 하자고 제안한다.

이러한 다양한 관점들은 오늘날의 이야기 구술을 위한 풍부한 잠재력을 가지고 있다.

## 9. 마무리

요한복음의 머리말은 로고스 말씀 하나님을 제시한다 — 말씀이 인격이 된다: “그 말씀이 하나님과 함께 계셨으니, 이 말씀은 곧 하나님이니라”(1:1). 오직 이 말씀이신 예수가 하나님의 얼굴을 온전히 계시하셨다. 또한 분명한 것은 하나님이 육신이 되시고 몸을 입으시고 그래서 이미지가 되셨다는 사실이다(1:14). 예수 그리스도 안에서 말씀과 형상이 하나로 결합되며 가장 뛰어난 삶을 실현한다. 그것은 하나님의 진정한 재현, 곧 하나님의 가장 구체적인 인간적 표현이다.

바울은 이러한 관련을 매우 적절한 용어로 진술한다. “그는 보이지 않는 하나님의 형상이시다”(골 1:15). 그는 보이는 것을 통한 중재의 필요성, 즉 소통의 매개로서의 이미지의 필요성을 지적한 것이다. 하나님이 눈에 보이게 계시되는 것은 이미지를 통해서이다. ‘로고스’가 요한의 중심 용어라면, ‘에이콘’은 바울 전통의 기본 용어이다(골 1:15-17; 고후 4:4; 롬 8:28-31). 요한 역시 예수를 아버지의 영광을 드러내는 분으로 언급할 때(17:5, 24) 이것을 염두에 두고 있다: 그를 본 자는 더욱 아버지도 보았느니라(14:9).

예수님 자신이 일상 속에 있는 사람들과 관계를 맺으시며, 비유를 통해 자신이 아버지와 그들을 소통시키심을 상기시켜 주셨다. 이러한 방식으로 예수의 ‘살아있는 소통’은 아이콘적 배경을 가졌으며, 하나님 나라의 실재를 살아있고 역동적이고 이해할 만한 방식으로 설명하고 예증하셨다. 그는 말씀이시며 아버지의

형상이실 뿐만 아니라, 그가 선호하시는 소통 방식은 수사적이거나 교리적이기 보다는 아이콘적이고 증언적이며 서사적이다. 그의 비유들은 ‘상징의 극장,’ 즉 하나님에 의해 계시된 실재를 소통하기 위해 이 땅의 현실로부터 취해진 이미지들이었다. 이는 그를 보고 들은 사람들을 사로잡았으며, 많은 사람들로 하여금 그를 따르게 했다.

나중에는 다음과 같은 진술이 가능해 진 것도 놀랄 일이 아니다.

“생명의 말씀에 관하여 우리가 너희에게 선포하는 것은 태초부터 있던 바요 우리가 들은 바요 눈으로 본 바요 자세히 보고 우리의 손으로 만진 바이다 …”(요일 1:1)

신약성서의 그리스도교는 다감각적이며, 우리 시대의 세계에서 재발견되고 재현될 만한 것이다.

8세기에 다마스쿠스의 요한은 이미지를 저주로 여기던 동시대의 아이콘타파 주의자들에 대항했다. 그의 말들은 오늘 우리에게도 교훈적이다.

성서는 말한다. “너는 나의 모습을 볼 수 없다.” … 보이지 않는 대상이 어떻게 기술될 수 있는가?

분명한 것은, 우리가 인간이 되신 하나님을 목상할 때 우리는 그분이 인간의 옷을 입은 것으로 묘사한다는 것이다 … 우리는 그의 이미지를 그려서 그것을 보고 싶어 하는 모든 자에게 보여준다 … 그의 구원하시는 십자가, 무덤, 부활, 하늘로의 승귀를 보여주라.

모든 종류의 그림이나 말이나 색깔을 사용하라. 두려워 말라. 염려하지 말라.”<sup>11)</sup>

#### <주요어>

커뮤니케이션<sup>12)</sup>, 새 매체, 인터넷, 그래픽 소설, 이야기하기

11) Treatise I “성자들 가운데 계신 우리 아버지의 거룩한 이미지를 공격하는 자들을 저지하라”, § 8.

12) 역주: 저자가 사용한 영어 단어 ‘communication’을 그 문맥에 따라 ‘통신,’ ‘의사소통,’ ‘소통,’ ‘전달,’ ‘커뮤니케이션’ 등 여러 가지로 옮겼음 .

<Abstract>

**The New Media: Culture, the Christian Faith,  
the Church ... and Translation**

Dr. Bill Mitchell

(United Bible Societies America Area Translation Coordinator)

In the last two decades our world has undergone major changes in cultural perception, thought and social organisation, largely due to developments in communication systems that impact peoples and cultures around the world. In this paper we propose to look at this changing world and the implications it has for the church, its faith and the challenge of communicating the message of the Bible in that context.