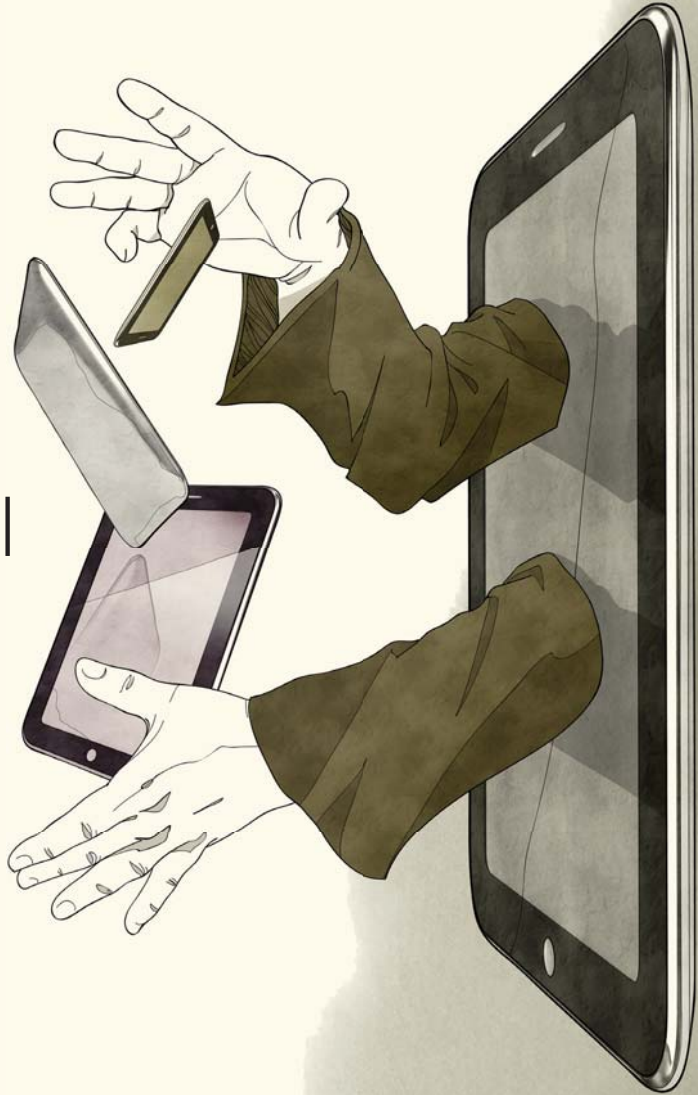


주일학교, 미디어 정복기!
1편 위험한 기계

김희경 (사단법인 놀이미디어교육센터 사무국장)



얼마 전 한 방송사에서 모 초등학교의 협조로 교실에 카메라를 설치하고 등교한 학생들의 행동을 관찰해 뉴스화 한 일이 있었는데, 놀랍게도 학생들이 가장 먼저 한 행동은 스마트폰을 꺼내 보는 일이었다. 친구들이 들어와도 전혀 관심을 보이지 않고 그저 스마트폰에 몰입해 있는 아이들이 한두 명이 아니었다. 스마트폰이 없는 아이들은 옆 친구의 스마트폰을 함께 들여다보며 게임 삼매경에 빠져 있는 모습들이 생생하게 목격되었다. 이 장면을 촬영한 기자는 “마치 교실 전체가 ‘스마트폰방’이 된 것 같은 착각을 일으킨다”고 하였다.

사실 이것은 비단 학교뿐 아니라 어디에서나 볼 수 있는 모습이다. 남녀노소 불문하고, 공공장소는 물론 교회와 가정 안에서도 어렵지 않게 찾아볼 수 있으며, 심지어 데이트하는 남녀조차 서로 자신의 스마트폰을 들여다보고 있거나 게임에 몰입해있는 남자친구를 맥없이 쳐다보고 있는 여자친구의 모습을 지하철 등에서 심심치 않게 목격하곤 한다.

스마트폰, 말 그대로 똑똑하고 영리한 친구다. 손안에 들어온 컴퓨터, 그것도 기존에 쓰던 컴퓨터보다 훨씬 더 활용도가 높고 편리하다. 시간과 장소에 구애받지 않고 스마트폰 한 대만 있으면 일할 수도, 놀 수도 있다.

스마트 기기가 사람을 스마트 하게 하는가?

우리는 최신 스마트 기기를 자유자재로 사용하면서 마치 자신이 상당히 스마트한 사람이 된 양 착각하는 경향이 있다. 심지어는 어린 자녀나 손자 손녀가 스마트 기기를 만지고 있는 모습을 보며 아무렇지 않게 “기특하다”, “똑똑하다”를 연발하시는 부모님이나 어른신들도 있다.

그러나 그것은 큰 착각이다!

혹시 영상 미디어를 시청 혹은 조작(게임)하고 있을 때 두뇌가 어떻게 움직이는지 아는가? 우리 뇌는 보통 아무 일도 하지 않고 가만히 빈둥거릴 때조차 무언가 활동을 한다. 그리 활발하지는 않아도 자꾸만 무엇인가를 생각해낸다. 생각을 해낸다는 것은 전두엽을 움직이고 있다는 증거이다. 하지만 TV를 시청하거나 비디오 게임을 하거나 애니팡 같은 게임을 할 때에는 놀랍게도 전두엽 활동이 점차로 떨어지다가 결국 거의 움직이지 않는다고 한다. 이와 관련된 실험은 이미 일본에서 활발히 진행이 되었고, 우리나라에서도 게임과 관련해 비슷한 실험들을 진행한 사례가 있다. 혹시 궁금하다면 <위기탈출 넘버원>, <그것이 알고 싶다> 등에서 ‘게임과 전두엽’이라는 키워드를 검색하면 어렵지 않게 찾아볼 수 있을 것이다.

게임을 하는 동안 전두엽이 움직이지 않는다는 것은 특히 자라나는 아동 및 청소년들에게 심각한 일이 아닐 수 없다. 아이들이 게임을 하는 시간이 하루에 얼마나 되는지 확인해보라. 아무 생각 없이 스마트폰을 들여다보고 있는 시간이 얼마나 되는지, 그 시간 동안 전두엽을 움직이지 않고 있다는 것은 사고 기능의 심각한 저하를 예상케 한다. 심지어 ‘게임 뇌의 공포’라는 책을 쓴 일본 니혼대학의 모리 아키오 교수는 “초등학교 1학년 때부터 6학년까지 일주일에 사흘, 하루 1시간 이상 게임을 한다면, 중학교에 가서 깊이 생

각하는 게 불가능하다. 사물에 대해 이해할 수가 없게 된다”고 말하고 있다. 하지만 우리 아이들은 일주일에 사흘이 아니라 매일 일정량의 시간, 실은 틈나는 대로 스마트폰을 들여다보며 게임을 즐기고 있다.

기계 이상의 기계

이미 요즘 아이들이 상식은 물론 자기 생각이 없다는 소리가 일선 교사들 사이에서 흘러나오고 있다. 또 하루 중 공부하는 시간이 OECD 국가 중 가장 높은 비율을 차지하고 있지만, 정작 책 읽는 시간은 평균에서도 한참 밑으로 떨어지는 상황에 처한 지 오래다. 책을 읽지 않는 아이들이 상식이 풍부할 리 만무하고, “아이들이 아는 것이 없어서 단어 하나하나 무슨 뜻인지 설명해야 한다”고 하소연하던 어떤 사회 선생님의 안타까운 탄식이 아직도 귀에 쟁쟁하다.

무엇이 이러한 상황을 만들었는가? 시대가 변하고 발전(?)하니 두뇌도 바뀌고, 삶도 바뀌는 것은 당연한가? 어떤 이는 ‘디지털 네이티브’라는 표현을 쓰며 완전히 새로운 시대 속에 사는 아이들의 상황을 긍정적으로 보기도 한다. 시간과 속도와 기술의 변화를 부정보다는 긍정으로 바라보고 그에 따라 인간의 몸과 삶이 함께 바뀌어가는 것을 호기심 어린 눈으로 바라보자는 것이다. 과거의 시선과 그 문화로 현재를 재단하지 말고 시대를 읽으라고 말하기도 한다.

하지만 안타깝게도 그 부작용은 거대한 ‘상실’로 다가온다. 테크놀로지는 발전할지 몰라도, 속도는 증가하고 편리해질지 몰라도, 내 옆에 앉은 이의 얼굴은 낯설어진다. 한 번 쳐다볼 일도 없고, 대화를 나눌 일도 없고, 함께 무언가를 도모할 일은 더욱 없다. 사회적 본능도 이미 손 안에서 해결되니 실체는 더 이상 실체가 아닌 셈이다. 가족의 가치도, 친구의 가치도, 기계가 대신한지 오래다. 지나친 비약이라고 생각하는가? 그렇다면 교실에 앉아있는 아이들에게, 혹은 주일학교 아이들에게 ‘컴퓨터 혹은 스마트폰은 나의 OOO이다’는 문장을 주고 빈 칸을 채우게 해보라. 놀라



운 대답을 듣게 될 것이다. 이미 기계는 더 이상 '단순히 기계'가 아니다. 특히 아이들에게는 그 의미가 더 남다르다. 그것은 아이들에게 인격적 의미가 되었고, 생명과도 같은 존재가 되어 버렸다. 지나친 경쟁 사회 속에서, 한창 뛰어놀아야 하는 아이들에게 집과 학교와 학원만을 강요하는 사회가, '나가놀이' 대신 '손 안에 놀이 기계'를 쥐어준 탓이다.

'틈'을 복구하라

이렇게 자란 아이들이 주일학교에 나왔다고 하여 갑자기 하나님을 찾겠는가? 강제로 스마트폰을 빼앗는다고 해서 목사님의 설교에 귀를 기울이겠는가?

우리가 생각할 수 있다는 것, 관계할 수 있다는 것, 세상과 조우할 수 있다는 것은 하나님께서 인간에게 주신 큰 은혜이자 특권이다. 믿는 자나 믿지 않는 자에게 공평하게 주신 이 은혜는 결국 인간이 하나님을 찾고, 핑계치 못하게 하심이다. 그러나 그 특권이 상실되어 가고 있다. 문화와 기술을 가장한 사탄의 전략이 아니고 무엇이겠는가. 기술을 개발하고 긍정적으로 사용하는 것은 좋다. 그러나 모든 기술은 '때'와 '장소'가 중요하다. '필요할 때', '필요에 의해서' 주어지고 이용되어야 한다. 그러나 오늘날 우리에게 다가와 있는 이 기술들은 우리가 모르는 어떤 '전략'에 의해 지나치게 '과잉'으로 주어졌다. 그래서 인간의 삶에 꼭 필요한 어떤 '틈', 생각할 시간, 빈둥거릴 시간, 관계할 시간, 책 볼 시간, 놀아야 하는 시간을 모두 채워버려 '시도때도 없이 보게'만 만들어 버렸다.

정말로 미디어를 정복하고 싶은가? 그렇다면 그것 보기를 중단하기부터 시작해 보라. '틈'을 복구하라. 그러면 삶이 살아나고, 기계가 단지 기계로 보이기 시작할 것이다.

사역소개 놀이미디어교육센터

놀이미디어교육센터는 대한민국에서 가장 먼저 설립된 인터넷 중독 예방 교육 전문기관입니다. 수많은 현장경험과 전문성을 바탕으로 아동·청소년을 비롯한 부모, 교사, 전문가 집단을 대상으로 다양한 형태의 인터넷 중독 관련 교육을 실시하고 있습니다.

미디어교육 전공자, 전직교사, 시민운동 활동가, 전문 기독교사역자 등으로 구성된 최고의 강사진을 보유하고 있으며, 각종 기관과 공동으로 강좌, 캠프, 수련회 등의 프로그램을 기획, 위탁 운영합니다. 또한 인터넷 중독 예방에 필요한 실질적인 매뉴얼을 개발하여 제공하고, 다양한 종류의 캠페인 활동을 실시합니다.

놀이미디어교육센터는 이 땅의 미래인 아동·청소년들이 스스로 컴퓨터 게임에 대한 절제력을 키우고 자신의 현재와 미래의 삶에 주도적인 역량을 발휘하도록 하며, 다음 세대의 주역인 아동·청소년들이 주체적인 소비자(生費者)로서 미디어의 역기능을 견제하고, 스스로 창의적이고 대안적인 활동들을 찾아나갈 수 있도록 합니다. 또한 이 땅의 교사와 학부모가 자녀 세대의 고충을 인식하고, 보다 나은 교육환경, 생활환경을 만들어 갈 수 있도록 돕습니다.

교회 사역에 도움되는 다양한 강좌 및 강의가 준비되어 있습니다. 아이들의 인터넷 사용과 스마트폰, 게임 중독에 조언을 얻길 원하시는 분들은 아래 홈페이지에서 직접 문의하시기 바랍니다.

(사)놀이미디어교육센터 02-2637-8725
<http://norimedia.com>



김희경 현재 사단법인 놀이미디어교육센터에서 사무국장으로 일하고 있다. 두 자녀를 키우고 있으며, 자녀들이 오랜 노력 끝에 인터넷 게임 중독에서 해방되는 장면을 눈으로 목격하였고, 그 경험을 '인터넷 게임 중독 예방교육'에 녹여 강의 활동을 병행하고 있다.