



주일학교, 미디어 정복기!

2 편 최신 스마트 폰이 아닌  
**하나님의 자녀됨에서  
정체성을 찾는 세대를  
기대하며!**

김희경 (사단법인 놀이미디어교육센터 사무국장)

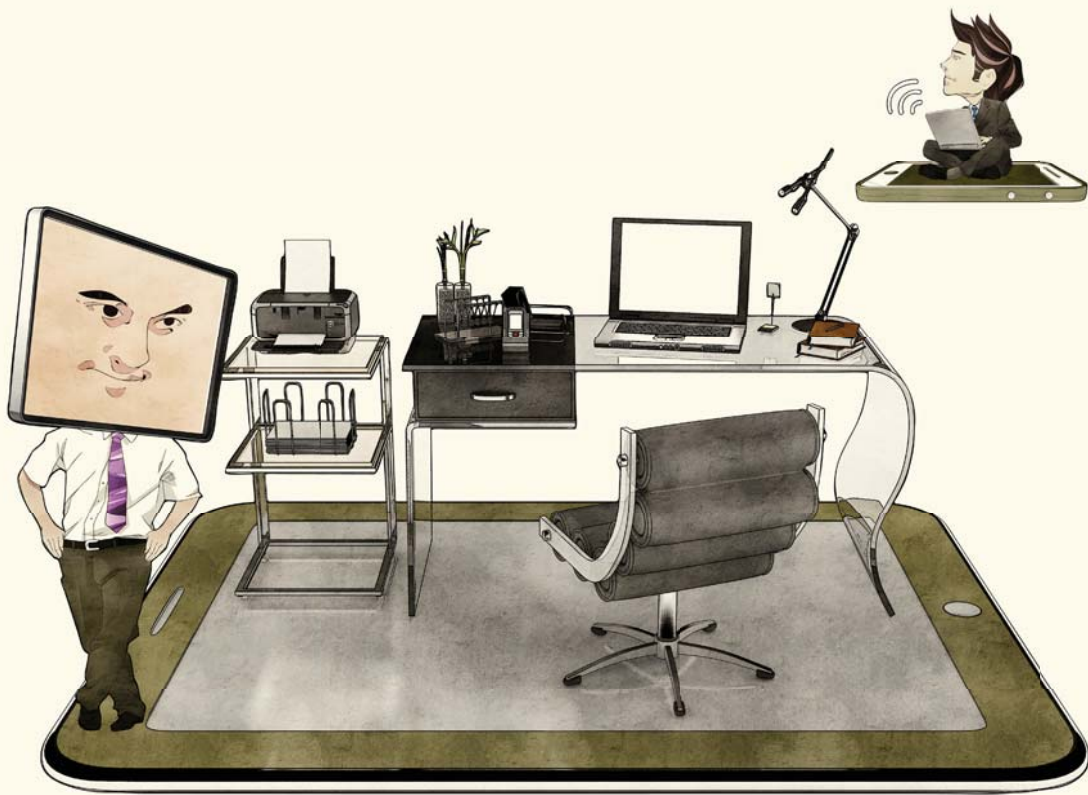


오랜만에 아이들 앞에 섰다. 미래에 대한 꿈과 두려움이 교차하는 시기를 보내고 있는 다음 세대의 주역들, ‘이 아이들에게 어떻게 도전을 줄까’ 설래는 마음으로 아이들이 기다리고 있는 교실로 향했다. ‘주님, 오늘도 당신께서 비전을 두고 계신 이 아이들을 축복하시고, 자신들을 향한 당신의 계획을 알게 해 주십시오...’

그러나 내 눈앞에 펼쳐진 30명도 채 안 되는 아이들의 모습은 충격적이었다. 스마트폰에 푹 빠져 고개조차 들지 않는 아이, 아예 엎드려 잠을 자고 있는 아이, 큼지막한 거울을 꺼내 들고 화장을 하는 아이까지... 현실을 받아들이는데 한참이 걸렸다. ‘내가 도대체 어디에 있는 거지? 이 아이들이 대한민국의 청소년들이 맞나? 우리 학교가 언제부터 이렇게 됐지?’ 어떻게 강의를 마쳤는지 기억이 나지 않는다. 처음 겪어보는 상황이었기 때문이다.

물론 학교마다, 지역마다 약간씩의 편차는 있다. 모든 아이들이 강의에 집중하는 것은 아니다. 그러나 처음에는 관심을 보이지 않다가도 강의가 진행되면서 서서히 집중하기 시작한다. 일반적으로 그랬다. 사실 우리 센터의 강의는 아이들의 시선을 사로잡는 데 탁월한 편으로 처음부터 호기심을 보이는 경우가 더 많다. 심지어 교회에서는 그 자리에서 카카오톡을 삭제하거나 스마트폰 사용을 절제하겠다는 결단을 하는 학생들도 있다.

그러나 이 학교는 달랐다. 대략 5~6명 정도만 고개를 들고 집중했다. 가끔 힐끗거리며 보는 아이들도 있었으나 결코 하던 일을 중단하지는 않았다. 담임 선생님이 함께 있었지만 신경조차 쓰지 않을 뿐 아니라 심지어 갑자기 일어나 돌아다니는 아이도 있었다.





### “학생인권조례안”과 상업성

이것은 지난 12월에 방문한 모 고등학교 1,2학년 4개 교실에서 벌어진 상황이다. 동행했던 동료가 강의한 교실 역시 비슷한 상황이었다고 한다. 담임 선생님이 따르면 그나마 아이들이 많이 집중한 편이라고 했다. 믿을 수 없는 현실에 참담한 심정으로 귀가했다. 한 달 후 중학교 교사인 동서에게 이 사실을 이야기했더니 현재 자신이 재직 중인 학교도 별반 다르지 않다고 하는 것이 아닌가. 학생인권조례안이 통과된 후 스마트폰을 수거할 수 없어 벌어진 급작스런 현실이라며 한 학생과 스마트폰 압수 문제로 옥신각신했던 웃지 못할 에피소드를 전해 주었다.

‘인권’이라는 좋은 말에 자본이 ‘선택권/선택의 자유’를 주장하며 스마트폰이 필요 없는 아이들에게 스마트폰을 칠 것을 강요하고 있는 것이다. 그들이 말하는 선택권이 아이들의 기본권인 ‘학습권’을 빼앗는데도 그 권리를 마땅히 지켜야 할 학교에서 초차 아무런 조치를 취할 수 없게 된 것이다. 백 번 양보해서 선택권을 존중한다 치자. 그러나 과연 상업성 앞에 진정한 선택권이 있을까? 연신 새로운 버전을 출시하고 최고의 스타를 동원해 모든 매체를 통해 ‘스마트폰 소비’, ‘게임 소비’를 강요하는 그 힘 앞에 우리 아이들이 무엇을 선택할 수 있을까? 더욱이 놀이다운 놀이는 사라져가고 온갖 경쟁과 학업 스트레스를 한 몸에 떠안고 있는 이 아이들이 말이다.

### 부모가 상업성으로부터 지켜야

오래전 우리나라와 독일의 청소년 보호법을 비교할 기회가 있었는데, 놀라운 차이를 발견했다. 우리나라의 법이 청소년 유해성 여부에 대해 직접적으로 접근하고 있는데 반해 독일은 ‘상업성’으로부터 아이들을 지켜내는 데 핵심을 두고 있었다. 자본주의 사회에서 그 누구도 상업성 앞에 자유로울 수 없음을 그들은 이미 알고 있었던 것이다.

미국에서는 아이들이 게임 결제시 반드시 부모의 동의를 받도록 신용카드로만 결제하도록 ‘결제 수단’을 통제하고 있는 것도 비슷한 문제의식에서 비롯된다. 우리가 ‘편리함’을 이유로 수많은 결제 수단을 두고 부모 몰래 결제할 수 있는 시스템을 묵인하고 있는 것과는 사뭇 다르다.

결제 수단을 통제하는 것은 매우 중요하다. 게임 회사의 목적은 돈을 버는 것에 있다. 따라서 아이들이 소위 ‘캐시 충전’을 하게끔 게임에 빠지도록 만들어야 한다. 사실상 아이들이 중독될수록 이들에게는 이득인 셈이다. 수십억이 투자된 소위 성공한 게임들, 누군가 열심히 캐시 충전을 해주었기에 가능한 것이다. 결국 이들이 게임을 어떻게 만들겠는가? 아이들이 하는 게임들이 왜 그렇게 자극적이고 폭력적이고 중독적인지 이해할 수 있는 대목이지 않은가.

우리 아이들이 처한 상황이 이러한데도 누구도 문제의 핵심을 짚어내지 못하고 있는 현실이 안타까울 뿐이다. 아이들도 고통스러워 누군가 자신을 통제해주기를 바라는 지경에 이르도록 국가는 물론 가정, 학교, 교회도 무기력한 상황이다. ‘너희들의 문제’, ‘요즘 애들의 문제’로 치부하며 고개를 흔들 뿐이다. 국가는 게임 산업을 돈 많이 버는 효자 산업이라 하며 부작용 따위는 안중에도 없고 교육부조차도 글로벌 인재 운운하며 업계의 요구에 발맞추어 ‘스마트 교과서’를 도입하겠다고 한다.

아이들이 종일 스마트폰만 들여다보고 있다고 속상해하는 부모들과 예배 시간에도 스마트폰에 빠져 설교에 집중하지 못하는 아이들을 바라보는 목회자와 교사, 언제까지 무기력하게 바라만 보고 있겠는가. 언제까지 ‘요즘 애들’을 탓하며 특정 아이들 개인의 문제로 치부해 버리고 말겠는





가. 더는 아이들을 산업의 역군으로 내몰 수만은 없지 않은가. 언제까지 우리 아이들이 선정적이고 폭력적이며 심지어 죽음을 노래하는 게임과 음악들로 그들의 눈과 귀, 그 심령을 채우게 할 것인가.

**남들이 다 갖는 최신 스마트폰이 아닌  
하나님의 자녀 됨에서 정체성을 찾도록  
영성을 길러줘야**

이제는 '미처 몰랐다고 할 수만은 없는 상황'이 되어버렸다. 어쩌면 하나님께서 죽어가는 다음 세대의 영혼에 대한 책임을 '나'에게, 오늘을 살아가는 '우리'에게 물으실지 모른다. 하나님께서 우리에게 다음 세대를 "하나님 앞에 성실한 자녀들" (말 2:15)로 만들라는 소명을 주셨기 때문이다. 적어도 주일학교에서만만큼은 아이들이 스마트폰에 집착하지 않도록 독려하고, 남들 다 갖는 최

신 스마트폰이 아닌 하나님의 자녀 됨에서 자신의 정체성을 발견할 수 있는 영성과 스스로 절제할 수 있는 내적 힘을 길러 줘야 할 때가 되었다. 더불어 각 가정들이 문제의 심각성을 제대로 인식하고 대처할 수 있도록 교육하는 한편, '미디어 금식' 등 교회 차원의 미디어 절제 캠페인을 벌이는 것도 한 방법일 것이다. 나아가 아이들을 배려하지 않는 무분별한 정부의 정책과 사회적 책임은 도외시한 채 과도한 탐욕으로 '돈벌이'에 급급한 기업들에 대한 불매운동 등 이 세대를 살아가는 교회들의 적극적이고 책임 있는 자세가 필요하지 않을까.



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.

