

교육공동체 나다 주말강좌
2020년 10월

휴먼러니 게임

참가안내

[대중문화] 초딩들의 컬처랜드

★ 말 많고 탈 많은 대중문화, 체하지 말고 꼭꼭 씹어 삼키자!

[대중문화] 게임의 법칙

★ 유해성 논란과 금지의 틈바구니에서 오히려 너무 몰랐던 게임세계 심층분석

[철학] 청소년, 권력을 마주하다

★ 권력은 어떻게 폭력을 낳았는가?



교육공동체 나다 주말강좌
“휴머니즘”에 참가하시는 방법

※ 후원회원 가입은 나다 홈페이지 <http://nada.jinbo.net> “후원하기”에서 하실 수 있습니다.

1. 참가신청

참가신청 연락을 해 주세요

〈새로 참가하는 경우〉

전화 또는 나다 홈페이지 “주말강좌-휴머니즘” 게시판에서 신청 글 작성.

▶ 알려주실 것 : ①참가자이름 ②휴대전화 ③신청강좌 ④회원가입여부 ⑤입금자명

〈앞 과정과 연결해 계속 참가하는 경우〉

이전 과정에 이어 계속 참가하시는 분들께 새 과정 참가 여부를 먼저 여쭙고 신규 참가 접수를 시작합니다.

2. 후원회원 가입 선택

후원회원은 주말강좌(휴머니즘)와 방학특강 강좌후원금이 20% 할인됩니다.

▶ 후원회원 : 월 회비 1만 원 이상을 납부. 홈페이지 상단 “후원하기”에서 양식 작성.
(※ 홈페이지에 글을 쓰기 위한 로그인 회원과는 별개입니다. 착오 없으시길 바랍니다!)

3. 강좌후원금 납부

[2020년 10월 휴머니즘] 강좌후원금

초·중등부 대중문화 10만원(5강), 고등부 철학 10만원(5강)

▶ 회원은 80%만 납부

▶ 납부 계좌 : 국민은행 543037-01-005880 교육공동체나다

4. 그 밖에

★ 참고하실 사항

강의는 주 1회, 2시간입니다.

★ 강좌가 열리는 곳

5번의 강좌 모두 온라인으로 진행됩니다.

교육공동체 나다 주말강좌 “휴머니즘”

온라인 강좌를 제안합니다!

코로나 19가 전 세계를 강타한 지 반년이 넘는 시간이 지났습니다. 사람들의 생활은 크게 바뀌었고, 전문가들은 사태가 진정된 이후에도 예전과 전혀 다른 삶을 살 수 밖에 없다는 전망을 앞다퉈 내놓고 있습니다.

이번 사태가 가장 큰 영향을 미친 분야 중 하나는 바로 교육계입니다. 여러 차례의 연기 끝에 사상 초유의 온라인 개학이 실시되었고, 이후에도 비대면 온라인 교육이 일상이 되었습니다. 이 현상이 포스트 코로나 시대의 학교 현장을 어떻게 바꿔놓을지는 논쟁 중이지만, 한 가지 확실한 것은 코로나 19로 인해 좀 더 미래의 일로 여겼던 비대면 온라인교육이 우리 앞에 성큼 다가왔다는 점입니다.

하지만 이러한 변화의 속도를 따라잡지 못한 교육 현장은 현재 큰 혼란에 빠져있습니다. 쌍방향 소통을 내세우고는 있지만, 도대체 어떤 방식으로 그것이 가능할지 난감해하고 있는 상황입니다.

이런 문제의식을 바탕으로 교육공동체 나다의 청소년 인문학 강좌 ‘휴머니즘’은 다섯 번의 온라인 강좌를 준비했습니다. 시시각각 달라지는 상황 때문에 준비 없이 갑작스럽게 진행되는 온라인 교육이 아닌, 온라인과 대면 사이에서 새로운 교육의 방식을 고민하며 준비한 기획입니다. 얼굴을 맞대기 어려워진 상황 속에서도 공감과 상상을 이어가기 위한 자리에 여러분을 초대합니다.

▶ 개설 강좌

[초등부 대중문화] 초딩들의 컬처랜드 (5강)

★ 말 많고 탈 많은 대중문화, 체하지 말고 꼭꼭 씹어 삼키자!

△ 참가자 12~13세 △ 일시 10월 11~11월 8일, 오전 10시 30분~오후 12시 30분

[중등부 대중문화] 게임의 법칙 (5강)

★ 유해성 논란과 금지의 틈바구니에서 오히려 너무 몰랐던 게임세계 심층분석

△ 참가자 14~16세 △ 일시 10월 11일~11월 8일, 오후 1시~3시

[고등부 대중문화] 청소년, 권력을 마주하다 (5강)

★ 권력은 어떻게 폭력을 낳았는가?

△ 참가자 17~19세 △ 일시 10월 11일~11월 8일, 오후 3시 30분~5시 30분

대중문화 초등

초딩들의 컬처랜드 (5강)

★ 말 많고 탈 많은 대중문화, 체하지 말고 꼭꼭 씹어 삼키자!

참가자	12~13세 초등부 청소년
개강	<일요강좌> 10월 11일~11월 8일 오전 10시 30분
참고사항	모든 강좌는 zoom을 통해 온라인으로 진행됩니다. 처음 참가하시는 분들은 강좌 전 시간을 정해 접속테스트를 실시합니다.

세상에 공부보다 재밌는 건 왜 이렇게 많을까요? 특히나 까만 화면 속에는 우리를 홀리는 수많은 것들이 반짝입니다. 그걸 보고 있자면 시간 가는 줄도 모르겠다니까요.

만약 우리가 다니는 학교가 1교시부터 4교시까지 원하는 반에 들어갈 수 있다면 어떨까요? 게다가 수업 내용 ‘아이돌 댄스 따라잡기’, ‘각자 알아서 웹툰 정주행’, ‘게임 방송 단체 관람’ 같은 것들이라면요? 진심으로 사랑하고픈 이런 꿀 같은 학교, 어디 없나요? 물론! 이런 학교는 현실에서는 불가능하겠죠. 제발 공부 좀 하라는 어른들의 애원 섞인 잔소리에도 불구하고, 우리는 즐기차게 ‘더 재밌는 것’들을 찾아다니며 판짖을 합니다. 웹툰, TV, 게임, 유튜브, SNS, 아이돌 등등... 대중문화에 대한 이들의 열렬한 관심은 놀기 좋아하는 아이들의 본능(?) 때문일지도 몰라요.

우리는 모두 어차피 매일매일 대중문화에 둘러싸여 살아갈 수밖에 없어요. 피할 수 없다면 즐겨라? 그냥 즐기지 말고 '알고' 즐겨라! 대중문화의 어마어마한 영향력에 무작정 휘말리지 말고 내게 이로운 방향으로 써먹을 수 있도록 보다 현명한 사용법을 익혀봅시다!

.....

1강_ 애들은 가라, 애들은 가 : 대중문화는 몸에 나쁠까?

한가한 주말, 모처럼 가족들이 함께 영화를 보려고 TV 앞에 앉았습니다. 하지만 15금 판타지 영화의 관람을 놓고 아빠와 초딩 딸 사이에서 열띤 토론이 벌어졌어요. 어떤 대중문화는 인스턴트 음식만큼이나 몸에 나쁜 법이지. 벌써부터 저런 영화를 무분별하게 접하도록 놔둘 수는 없느니라! 흥. 다른 애들은 벌써 다 봤거든요? 나도 저정도 영화는 아무렇지도 않게 볼 수 있어요! 양 측의 팽팽한 줄다리기! 당신은 누구의 손을 들어줄 건가요?

2강_ TV 숨은그림찾기 : 퀴즈로 풀어보는 TV 속 대중문화의 세계

인기 있는 드라마 앞에는 왜 이리 광고가 많을까? 나 혼자 산다는 왜 자꾸 나오는 거지? 왜 채널만 돌리면 맛집 소개를 하는 거야, 배고파지게... 소소한 호기심을 쫓아 TV 뒷면에 숨은 이야기들을 찾아보는 시간! 대중문화의 비밀을 파헤쳐보기 위한 퀴즈를 풀다 보면 당신도 어느새 초보 문화 평론가가 되어 있을지도 몰라요.

3강_ 초딩들의 사회생활 : SNS를 하면 친구들이랑 더 친해질까?

핸드폰에 뭐 그리 볼 게 많아 온종일 붙들고 있냐고요? 우리 반 단톡부터 친구와의 간톡까지 게다가 잠깐 사이에도 시시각각 변하는 SNS 타임라인을 놓칠 수는 없죠! 딴 애들은 다 하는데, 나만 빠질 수는 없잖아요. 우리는 인터넷 세상 속에서도 일종의 사회생활을 하며 살아갑니다. SNS에서의 인간관계, 당신은 둘 중 어떤 버튼을 누를래요? 좋아요 or 싫어요!

4강_ 나만의 은밀한 문화생활 : 초딩들에게도 취향은 있다

“내가 제일 좋아하는 아이들은 방탄, 취미는 SNS, 시간 날 땐 웹툰 정주행하는 걸 즐기고, 최근엔 웹 드라마를 재밌게 보고 있어. 또 어릴 때부터 디즈니 영화를 좋아했거든. 디즈니 베이비 돌을 사서 옷 갈아입히고 노는 것도 좋아해.” 당신의 취향은 어떤가요. 다른 친구들과 비슷한 편인가요, 아니면 남다른 면이 있나요? 누구나 생긴 것도 성격도 다 다른데, 취미생활만큼은 거기서 거기인 이유는 뭘까요? 내 것인 듯 내 것 같지 않은 취향의 뿌리를 찾아봅시다.

5강_ 텔레비전에 나만 나온다면 : 개인 방송의 시대, 나만의 채널을 가지다

“아직도 거실에서 TV만 보니? 난 이제 아프리카(또는 유튜브)에서 인터넷 방송 보는데!” 개인 팬클럽까지 딸린 게임 방송 BJ(Broadcasting Jockey, 인터넷방송 진행자)부터 다양한 장난감을 직접 가지고 노는 초딩 BJ까지... 날 때부터 인터넷과 스마트폰에 능숙했던 디지털 세대, 요즘 초딩들은 개인 방송을 통해 어떻게 비치고 있을까요?■

대중문화 중등

게임의 법칙 (5강)

★ 유해성 논란과 금지의 틈바구니에서 오히려 너무 몰랐던 게임 세계 심층 분석

참가자	14~16세 중등부 청소년
개강	<일요강좌> 10월 11일~11월 8일 오후 1시
참고사항	모든 강좌는 zoom을 통해 온라인으로 진행됩니다. 처음 참가하시는 분들은 강좌 전 시간을 정해 접속테스트를 실시합니다.

청소년을 폭력적으로 만드는 것, 도박만큼이나 중독성이 강한 것. 이 정도는 아니더라도 어쨌든 청소년에게 해로운 것. 대부분의 어른이 게임을 이렇게 바라봅니다. 이렇듯 게임은 한국 사회에서 가장 많은 사람이 즐기지만 가장 많은 탄압을 받는 문화이기도 합니다.

게임은 해로운 것이므로 막아야 한다는 생각은 정말 청소년에게 도움이 될까요? 아니, 그 전에 막을 수나 있는 걸까요? 한국을 포함하여 전 세계적으로 게임 시장의 규모는 이미 영화 시장의 규모를 넘어섰습니다. 게임이 문화 산업의 대세가 되었으니 그저 받아들이란 뜻은 아닙니다. 게임 역시 다른 대중문화들처럼 세상의 여러 가지 조건들을 바탕으로 성장했고 현실을 반영합니다. 압도적인 규모만큼이나 반영하는 현실 또한 복잡합니다. 그 구조를 모른 채 금지하기만 해선 손바닥으로 하늘을 가리는 꼴이 될 뿐입니다.

청소년의 더 나아가 많은 사람의 삶에 지배적인 놀이문화로 자리 잡은 게임. 이제 유해, 유익의 이분법을 넘어선 본격적인 심층 분석이 필요합니다. 그럼으로써 거리두기 또한 가능해질 수 있습니다.

※ 이 강좌에서 “게임”은 “전기 기기를 이용한 놀이로서의 게임”을 가리킵니다.

.....

1강_ 응답하라 1972 : 게임은 어떻게 주류문화가 되었나

1972년 1월 29일, 게임이라는 문화의 시작을 알리는 <퐁>이 등장합니다. 이전에도 게임이라고 불릴 만한 제작품이 없었던 것은 아닙니다. <퐁>을 게임 문화의 기점으로

삼는 것은 대중적으로 성공한 최초의 게임이기 때문입니다. 이 성공이 있었기에 여러 장르에서 최초라고 불릴만한 게임들이 연달아 등장하게 되었습니다. 검은 화면에 하나의 점에 불과한 공을 탁구처럼 주고받는 이 단순한 게임이 그리고 이어서 등장한 최초라 불릴 만한 게임들이 도대체 어떻게 해서 하나의 문화 현상 그리고 산업의 출발점 될 수 있었는지 살펴봅니다.

2강_ 내 삶을 부탁해 : 게임, 리얼리티에 다가서다

게임의 진화에 있어서 가장 핵심적인 방향성은 바로 현실을 화면 속에 더욱 더 리얼하게 재현하는 것이었습니다. 여기서 ‘리얼’이란 단순히 그래픽이나 사운드, 효과음에 대해서만이 아닙니다. 그것은 현실에서 있을 수 있는 상황 자체를 재현하고 그것을 감각으로 체험한다는 것까지 포함합니다. 이런 방향성은 단순한 그림의 연속에 불과했던 2D 형식의 그래픽을 3D로 변화시켰고, 모션센서 등을 거쳐 VR(Virtual Reality)을 탄생시켰습니다. 더 나아가 기술의 발전과 함께 이제 게임은 현실보다 더 현실 같은 단계로까지 진화하고 있고요. 왜 게임은 리얼함을 추구해 왔을까요? 사람들은 왜 게임에 리얼함을 바라는 것일까요?

3강_ “Help me!”에서 여전사까지 : 여성 캐릭터의 역사

최근 여성 유저가 많이 늘어났지만, 애초에 게임은 남성들이 훨씬 많이 즐기는 문화로 출발했고 지금도 그런 경향은 세계적으로 짙게 남아 있습니다. 그래서 기본적으로 남성들이 원하는 방향으로 발전해 왔으며, 이는 게임 속 여성 캐릭터의 변천사만 봐도 한눈에 드러납니다. 게임의 역사에서 여성은 어떤 모습으로 그려져 왔으며 그것이 현실 여성의 모습을 어떻게 반영해 왔는지, 반대로 현실을 어떻게 왜곡시키거나 극복해 왔는지 살펴봅니다.

4강_ 사랑보다 달콤한 유혹 : 게임의 유해성에 관한 끝장토론

게임을 하는 자녀를 본 부모들은 가장 먼저 “폭력성”과 “게임중독”이라는 단어를 머릿속에 떠올리곤 합니다. 지금 시행되고 있는 온라인게임 셧다운제 역시 이러한 우려를 바탕으로 만들어졌고, 과거에는 게임을 알코올, 도박, 마약 등과 묶어 관리하는 속칭 4대 중독법을 만들려는 시도도 있습니다. 만약 이러한 의견이 사실이라면 게임은 당장 금지하거나 극히 제한해야 할 무서운 문화겠지요. 지금도 게임이 하고 싶어 손이 근질거리는 당신, 이런 주장에 대하여 반박할 논리 정도는 가지고 있나요? 지금까지의 강의 내용을 바탕으로 폭력성과 중독의 진실을 토론을 통해 파헤쳐 봅니다.

5강_ 낯선 감각으로의 초대 : 시리어스 게임을 만나다

여기 지금껏 즐겨보지 못했던 색다른 형태의 게임들이 있습니다. 시리어스 게임이라 불리는 이 게임들은 어떤 재미를 통해 사람들을 매료시킬까가 아니라 게임을 통해 사람들에게 어떤 메시지를 전달할 것인가를 최우선 순위에 두고 있습니다. 그리고 이 시리어스 게임은 지금의 게임 문화가 가진 여러 문제를 해결할 수 있는 대안 중 하나로 평가받기도 합니다. 지금껏 해보지 못한 이 생소한 게임을 직접 즐겨볼까요? 그리고 이왕 하는 거 게임이라면 어디 빠지지 않는 우리, 더 나아가 직접 한 번 만들어 보는 건 어떨까요? 잊지 마세요. 가장 중요한 것은 ‘메시지’니까요.■

철학 고등

청소년, 권력을 마주하다 (5강)

★ 권력은 어떻게 폭력을 낳았는가?

참가자	17~19세 고등부 청소년
개강	<일요강좌> 10월 11일~11월 8일 오후 3시 30분
참고사항	모든 강좌는 zoom을 통해 온라인으로 진행됩니다. 처음 참가하시는 분들은 강좌 전 시간을 정해 접속테스트를 실시합니다.

※ 각 강좌의 큰 제목은 미리 봐두면 좋을 만한 텍스트들입니다. 물론 보지 않아도 수업 진행의 차질은 없겠지만, 가능하면 읽어볼 것을 권합니다. 강좌 후에라도 찬찬히 읽어본다면 권력에 대한 고민에 깊이를 더해줄 것입니다.

인간관계를 설명하는 데 가장 중요한 단어 하나를 꼽는다면 무엇일까요? 우정이나 사랑? 아니면 경쟁? 아마 “권력”이라는 두 글자도 빼놓을 수 없을 것입니다.

우리를 괴롭히는 권력과 싸움은 일상 속에서 흔하게 일어납니다. 청소년들을 대할 때마다 불쑥불쑥 튀어나오는 ‘꼰대’라는 이름의 권력이라든지, 이런 꼰대 기질과 거리를 두고 청소년들과 친구처럼 지낼라치면 어김없이 따갑게 내리꽂히는 어른들의 권력 어린 시선이라든지, 누구 하나를 더 찌질하게 만들어야만 직성이 풀리는 청소년들 사이의 권력 다툼이라든지... 주변엔 하나같이 권력을 증오하는 사람들뿐인 것 같으면서도 우리가 여전히 미묘한 권력 관계들로 얽혀있는 것 같은 느낌을 지울 수가 없었습니다. 물론 그 작은 권력들이 왕이나 귀족들의 절대적인 권력에 비할 바는 아닐지도 모릅니다. 그러나 혹자는 그래서, 잘게 쪼개져서 나도 한 움큼 정도는 질 수 있을 것만 같은 그 힘의 조각이 오히려 더 위험하다고 말하기도 합니다.

나만의 인문학 강좌를 찾는 누군가는 보석처럼 빛나는 지성을 기대할지도 모릅니다. 권력에 대해 다룬다고 하면 니체나 푸코처럼 권력을 설명하려고 했던 매력적인 사상가들과의 만남을 기대할지도 모릅니다. 바다에서 나누는 그저 그런 이야기 속에 (그 속에 그대의 워너비 지성들이 그득하다고 해도) 담고 싶은 것은 내 옆 사람과 그 옆 사람, 그리고 그들의 관계를 포함한 세계에 대한 빼곡한 이해입니다. 나의 빛나는 지성이 주변 사람들을 눈부시게 만드는 것이 목적이라면, 순위를 매기는 것 외에는 거의 쓸모가 없는, 제도 교육의 공부와 무슨 차이가 있을까요? 권력을 탐하기 위해서가 아니라, 이에 대한 거리두기를 위하여 권력을 탐구해 봅시다.

.....

1강_ 우리들의 일그러진 영웅 : 독재를 그리워하다

교과서에도 실린 소설 속의 상징적 인물 ‘엄석대’를 과거의 어느 위대한 독재자에 빗대어 설명하는 것은 이제 너무나 익숙한 방식입니다. 그리고 우리는 불과 얼마 전까지 한국 현대사의 상징적 인물이 되살아나 다시 독재를 꿈꾸는 모습을 목격했습니다. 이런 일은 어떻게 가능했을까요? 독재자가 퇴장한 소설의 엔딩, 그 이후의 이야기를 상상해봅시다. 반 아이들은 그리고 사람들은 일그러진 영웅이 사라진 후에도 그를 그리워했을지도 모르겠습니다. 적어도 현실에 비추어본다면 아주 불가능한 추측은 아닐 것 같습니다.

2강_ 파리대왕 : 야만에 대한 공포

서구 문명이 발견한 오지의 인간들은 인간보다 동물을 더 닮아있어서인지 너무나 잔인했습니다. 심지어 사람을 잡아먹는다는 이야기가 떠돌았고 서구의 문명인들은 두려움에 떨어야 했습니다. 갑자기 웬 시대착오적인 내레이션이냐고요?

야만인들은 오지를 떠나 우리 곁으로 왔습니다. 그들은 친구를 죽음으로 내모는 일 따위를 아무런 죄책감 없이 저지르는, 너무나 잔인한 생태를 가졌습니다. 그들에게 이성의 빛이, 문명의 빛이 절실하게 필요합니다. 그 야만종족의 이름은 ‘청소년’입니다.

3강_ 1984 : 빅브라더, 언제나 내 마음속에

1948년 소설가 조지 오웰은 1984년의 미래를 엄격하게 통제된 전체주의 사회로 예언했습니다. 조지 오웰의 미래는 이미 오래전의 과거가 되어버린 현재, 우리는 조지 오웰의 예언으로부터 자유로워진 걸까요?

혹시 당신은 벗어나려고 해도 벗어날 수 없는 지독한 악몽을 꾸 경험에 있습니까? 현실에선 차마 하지 못할 부도덕한 일을 저지르고 잠에서 깨어 웬지 모를 자책(또는 쾌감)에 젖어본 적 있습니까? 그렇습니다. 우리 모두 그런 꿈을 매일 밤 꾸고 있습니다. 우리가 꿈과 무의식마저도 감시당하는 초(超) 전체주의 사회에 살 게 될 거라고, 조지 오웰은 이미 예언했습니다.

4강_ 완장 : 그가 나의 이름을 불러주었을 때

다른 학교들처럼 우리 학교에도 이상한 언니 오빠들이 있습니다. 선배라는 품 나는 하지만 보이지 않는 완장을 차고 돌아다니기도 합니다. 그들은 후배들이 학교 규정에 어긋나지 않았는지 감시하는 역할을 하기도 하고, 한 술 더 떠 나름의 집단 내 규정을 만들어 군림하기도 합니다. 나도 그들이랑 친해지면 얼마나 좋을까요? 그래서 가끔은 다가가서 이런 아부성 멘트를 날리고 싶습니다. “선배님, 완장 졸라 멋져요. 개 목걸이 같아요.”

5강_ 돼지의 왕 : 개와 돼지에 관한 진실

보통 개와 돼지는 한데 묶여서 ‘개돼지’라고 쓰일 때가 많습니다. 못난 사람을 빗대어서 개돼지 같다거나 개돼지만도 못하다는 식으로 표현하죠. 하지만 한 애니메이션에서는 청소년을 개돼지가 아닌 개와 돼지로 구분합니다. 청소년은 개와 돼지처럼 엄연히 다른 두 가지 종류가 존재한다는 것입니다.

정말 이런 구별이 가능하다면, 당신은 개일까요 돼지일까요? 당신이 가질 수 있는 권력의 양을 대충이라도 가늠할 수 있다면, 당신의 정체를 알아채는 것은 그리 어렵지 않을 것입니다.■

■교육공동체 나다 2020년 10월 휴머니즘 소개 마침■