

대안 만들기 혹은 저항하기 게임

목적: 이 활동은 운동의 대안을 만들기 위해 참가자들의 상상력을 확장할 수 있는 질문을 던진다. 우리는 자주 시위와 저항의 사이클에 사로잡히고 우리의 운동을 통해 만들려고 하는 ‘다른 세상에 대한 전망’을 잃는다. 이 게임은 현재 사회 이슈에 창의적인 대응을 할 수 있도록 참가자들을 촉진시킨다.

시간: 30분, 혹은 더 길거나 짧게 변경 가능.

준비:

- 플라스틱판이나 디스크 종류에 한 쪽은 대안을 나타내는 ‘A’ 다른 쪽은 저항을 나타내는 ‘R’을 표시 해 둘 것. 혹은 그냥 동전을 던져도 된다.
- 참가자들이 모여 이야기 할 수 있는 일련의 사회 이슈가 필요한데 크고 일반적인 것보다는 구체적인 사안이 더 좋다. 예를 들어 ‘기후변화’ 보다는 ‘화석 연료 태우기’ 나 ‘자동차 문화’가 나는데, 중요한 것은 게임에서 다루는 이슈가 그룹구성원에게 친숙해야 한다는 점이다. 참가자들에게 한두 가지 정도 자신이 관심이 있는 이슈를 쪽지에 적어달라고 부탁하는 것도 좋다. 만약 워크숍 시간이 짧다면 미리 이야기할 이슈들을 준비해 둔다.
- 이 활동 전에 참가자들이 대안을 만든다는 것이 무엇인가에 대해 고민할 수 있는 다른 활동에 선행되면 좋다. 활동이 짧고 재미있어서 전체 트레이닝의 중간에 배치해 사람들이 편하게 기운을 북돋기 위한 방법으로도 활용할 수 있다.

진행자 노트:

이 게임은 팀으로도 개인적으로도 진행할 수 있다. 트레이너는 이슈들을 적은 종이를 모자나 가방에 넣고 준비한다. 그 다음 참가자들에게 디스크를 돌려달라고 한다. 대안을 나타내는 A나 저항을 나타내는 R이 나올 것이다. 디스크를 돌린 후에는 참가자가 모자나 가방에서 하나의 이슈를 뽑고 디스크를 돌려 뽑은 결과에 따라 대답을 해야 한다. 예를 들어, 디스크를 돌린 결과가 A이고 ‘자동차 문화’ 종이를 뽑으면 참가자는 ‘자동차 문화’에 대한 대안으로 자전거타기/걷기/대중교통이라고 대답할 것이다.

또한 여기에 ‘당신이/당신의 공동체가 현재 하고 있는 것’과 같이 더 개인적이고(아마 더 도전적인) 특정 조건을 추가할 수 있다.

모든 사람이 완료하거나 주제가 바닥날 때까지 게임을 진행한다.

출처:

<http://www.turning-the-tide.org/files/Building%20the%20Alternative%20or%20Resistance%20Exercise.pdf>