

비폭력의 정상화

목적: 이 게임의 목표는 참가자들이 폭력의 문화를 향유하거나 떠받치고 있는 일상적인 활동과 문화적 관습에 대해 생각하게 하고, 그와 반대로 비폭력이 정상인 뒤집힌 세계를 상상하게 하는데 있다. 목적은 우리의 삶에서 비폭력의 충만함에 대한 자각을 증진시키고 대안 만들기의 필수적인 부분으로써 비폭력의 정상화에 대한 창의적인 생각을 촉진시키는 것이다.

시간: 30분, 혹은 더 길거나 짧게 수정 가능

준비물: 플립 차트 종이, 펜과 파란 포스트잇. 참가자들에게 이 게임 전에 유인물 「유토피아로 가는 길」을 ‘대안’에 대해 생각해 볼 수 있도록 읽으라고 요청할 수 있다.

진행자 노트:

이 게임은 오늘날의 사회적 문제가 우리가 만든 시스템에서 유래했다는 생각에 근거를 두고 있다. 그 시스템은 우리의 마음의 결합heart-unity (혹은 보편적 인류애)에 바탕을 둔 지구-공동체보다는 탐욕에 기반 해 있는 것이다. 만약 우리가 진실로 대안적으로 살고 대안이 되기 원한다는 것은 속도를 늦추고 우리의 삶을 들여다보고 우리의 감정의 뿌리가 무엇인지 확인해보는 것을 의미한다. 우리는 싸우고 경쟁할 수밖에 없는 운명인 물질 문화로부터 떨어져 있는가? 또한 우리는 보편적인 인류애를 통해 연결이 되어 있는가? 정치인들이 ‘문명의 충돌’에 대해 이야기 할 때 그들이 실제로 이야기하는 것은 우리가 만들어왔고 우리의 요구를 충족시키게 되어있는 시스템의 붕괴이다.

진행 방법:

- 이 게임은 폭력적 문화를 향유하거나 떠받치고 있는 우리의 일상생활과 문화적인 관습에 대해 브레인스토밍을 하는 것으로 시작할 수 있다. 만약 시간이 짧다면, 활용하기 위한 주제들, 예를 들어 폭력적인 비디오 게임, 공장에서 생산된 먹거리 섭취, 경찰활동, 사회적 고립-주변이웃과 모른 채 지내기 등을 준비할 수 있다.
- 목록이 준비되면 참가자들을 3개나 4개 그룹으로 나누고 목록에 있는 주제들을 그룹에 분배한다. 만약 당신이 24개 주제를 갖고 있고 3개 소그룹이 있다면 각각 그룹에 목록에 있는 8개 주제씩 나누어준다.
- 각각의 그룹에 종이를 나누어주고 그들에게 우리의 현재 폭력적인 세계를 놓고 그들의 8개 주제에 대해 생각하고 논의하게 뒤, 비폭력이 정상인 세계에서 그룹의 주제들에 대항하는 것을 떠올려 적도록 한다.

예시)

폭력이 정상일 때

- *폭력적인 비디오 게임
- *공장식으로 생산된 먹거리

비폭력이 정상일 때

- *비폭력 중재 비디오게임
- *유기농으로 재배된 지역 먹거리local food

*경찰

*사회적 고립

*‘아버지가 최고’라는 태도

*폭력, 나쁜 뉴스에 초점을 맞추는 언론

*공동체 안전팀

*공동체에 대한 강한 의식

*민주적인 가족 구조

*‘좋은 뉴스’를 보도하는 언론

그룹들이 ‘비폭력의 정상화’를 완료하면 그룹들 사이에서 주제를 돌린다. 모든 그룹이 모든 주제에 대해 활동을 마치면, 플립차트를 방안 주변에 전시하고, 비슷한 주제를 한데 모으고, 참가자들이 주위를 둘러보며 모든 응답들을 살펴볼 수 있는 시간을 준다.

마무리를 짓기 위해, 참가자들에게 이 게임이 어땠는가? 특히 어떤 것이 그들에게 떠올랐는지? 비폭력 정상화하기를 평가하고 실제로 어떤 실천이 제안될 수 있는가? 라는 질문을 던진다.

출처: <http://www.turning-the-tide.org/files/Normalising%20Nonviolence%20Exercise.pdf>