

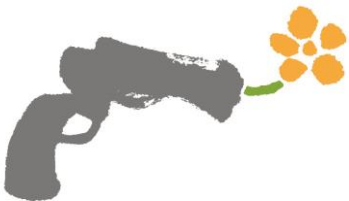
2020 평화캠프 팬데믹 버전

슬기로운 사회운동 탐구하기

2020. 10. 24

전쟁없는세상 비폭력 트레이너 네트워크 망치

민수, 아침, 오리, 트리



몸을 좀 풀어볼까요?



오늘의 프로그램

오전 (10:00~12:00)

- 10/10 게임
- A Force More Powerful 미국 내쉬빌 투쟁 편 감상
- '버밍햄 감옥으로부터의 편지' 활동

점심 (12:00~1:30)

오후 (1:30~6:00)

- 빌 모이어의 운동의 설계도(Movement Action Plan, MAP)
- 세상을 바꾸다: 광장에서 국회까지



10/10 게임

가능한 빨리 지금까지 발생했던
전쟁 열개를 전지에 적어주세요.

다 적으신 그룹은 손을 들어 알려주세요.



10/10 게임

이번에도 역시 가능한 빨리
알고 있는 비폭력 사회운동
열 개를 전지에 적어주세요.

다 적으신 그룹은 손을 들어 알려주세요.



함께 생각해봅시다

- 각 소그룹에서 나온 리스트를 꼭 보시고 각 리스트별 차이점을 말씀해주세요.
- 전략, 전술, 비폭력 직접행동, 시민불복종, 캠페인, 운동 등
- (성공적인) 사회운동은 어떻게 만들어지는 걸까요? 시기별로 효과적인 순서가 있을까요?
- (성공적인) 사회운동에 필요한 요소는 무엇입니까?
- (성공적인) 사회운동의 전략은 어떻게 발전해왔습니까?



A Force More Powerful

미국 내쉬빌 편



<https://www.google.com/maps/place/Nashville,+TN,+USA/data=!4m2!3m1!1s0x8864ec3213eb903d:0x7d3fb9d0a1e9daa0?sa=X&ved=2ahUKEwjzmuPRhsfsAhUIQd4KHRk3DkgQ8gEwFXoECBMQAAQ>



타임라인

- 1953년, 제임스 로슨이 내쉬빌에서 비폭력 직접행동 훈련 워크숍 시작
- 1960년 2월 13일, 내쉬빌 학생들이 첫 연좌농성 시작
- 1960년 2월 27일, 식당에서 연좌농성 중이던 학생들이 구타당하고 체포됨.
- 1960년 3월, 내쉬빌 백화점들에 대한 보이콧 시작
- 1960년 4월 19일, 흑인 변호사 알렉산더 루비(Z Alexander Looby)의 집이 폭탄공격을 받음; 이에 항의하는 시위대가 시청으로 행진함; 시장이 식당의 인종 분리 중단을 촉구함.
- 1960년 5월 10일, 식당이 아프리카인 미국인 손님을 받기 시작함.



흑인민권운동 타임라인

- 1953년, 배턴 루지 버스 안타기 캠페인
- 1955년, 로자 파크스
- 1956년, 몽고메리 버스 승차거부운동
- 1960년, 내쉬빌 식당 연좌농성
- 1961년, 남부 버스자유승객 운동(Freedom Ride)
- 1961년, 올버니 저항운동
- 1963년: 버밍햄 프로젝트C
- 1964년: 민권법(Civil Rights Act)
- 1965년: 투표권법(Voting Rights Act)



“혹시 이렇게 물을지 모르겠습니다. 왜 직접행동인가? 도대체 왜 연좌농성, 가두행진과 같은 일들을 벌이는가? 협상을 하는 것이 더 나은 방법 아닌가? 협상을 요구해야 한다는 것은 전적으로 맞는 말입니다. 그리고 우리가 직접행동에 나서는 것은 바로 협상을 하기 위한 것입니다. 비폭력 직접행동은 어떤 **위기**를 만들어 내고 **긴장**을 조성함으로써, 계속하여 **협상을 거부하는 지역공동체**로 하여금 문제점이 무엇인지 직면하도록 만들기 위한 것입니다. 직접행동은 **어떤 이슈를 극적으로 표출**함으로써 **더 이상 그것이 무시될 수 없도록** 만들기 위한 것입니다.”

- 마틴 루터 킹 <버밍엄 감옥에서 온 편지>



-
- 무엇이 위기인가? 무엇이 갈등을 만들어내는 감춰진 위기인가?
 - 긴장을 묘사한다.
 - 어떤 집단이 협상을 거부하는가?
 - 어떻게 이슈를 극적으로 만드는가?
 - 무엇이 비폭력직접행동의 목표인가? 그 이슈를 더 이상 무시당하지 않도록 하는 것의 의미는 무엇인가?



되돌아보기





**TIME FOR
LUNCH**

오늘의 프로그램

오전 (10:00~12:00)

- 10/10 게임
- A Force More Powerful 미국 내쉬빌 투쟁 편 감상
- '버밍햄 감옥으로부터의 편지' 활동

점심 (12:00~1:30)

오후 (1:30~6:00)

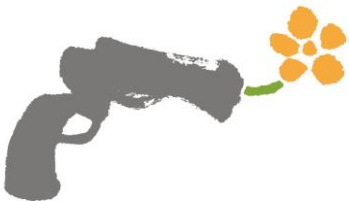
- 빌 모이어의 운동의 설계도(Movement Action Plan, MAP)
- 세상을 바꾸다: 광장에서 국회까지



몸풀기-팔단금



1. 두손으로 하늘을 받쳐 밀기
2. 활 쏘기
3. 하늘과 땅을 향해 손 뻗기
4. 뒤 돌아보기
5. 몸통으로 원그리기
6. 주먹 날리며 기합넣기
7. 사자처럼 포효하기



사회운동에서 전략이 중요한 까닭

- 우리의 상대는 광범위한 전략적 계획을 수립하고 있다.
- 다른 조건들이 모두 비슷하다고 할 때, 가장 좋은 전략이 승리할 확률이 높다.
- 좋은 전략은 한정된 자원에 보다 집중할 수 있게 한다.
- 낭비를 없애고 효과는 높일 수 있다.
- 운동의 성공을 가로막는 것들(예: 활동가의 소진, 중요한 자원의 낭비, 내분, 절망 등)에 대응할 수 있게 한다



운동에 필요한 4가지 역할

- MAP의 4가지 역할 모델은 단체나 활동가들이 운동의 전략을 수립하고 활동을 평가하는 데 도움을 준다.
- 4가지 역할: **행동가, 개혁가, 시민, 조직가**
- 때로는 한 사람이 여러 역할을 맡기도 하고, 역할을 바꿀 때도 있지만, 혼자서 모든 역할을 수행할 수는 없다.
- 운동이 성공하려면 4가지 역할 **모두** 존재해야 하며, 모두 **효과적**으로 수행되어야 한다.



시민 (대중 지향)

- **운동의 지지층을 확보**하고 당위성을 얻는다. 이런 시민 역할은 운동을 사회 주변부가 아닌 중심에 위치시키고, 운동을 반사회적 행위로 낙인 찍어 훼손하려는 권력자들로부터 운동을 보호한다.
- 그러나 시민 역할이 비효과적으로 수행되면, 권력자들의 주장을 믿고 문제를 인식하지 못하거나 권력자들에게 맹목적으로 복종하는 대중의 정서까지 받아들여 운동에 손해가 될 수 있다.
- 한국 병역거부 운동의 경우 남북 갈등 상황에서 호응을 얻기 어려운 '평화주의'와 '반군사주의'에 호소하기보다 '개인의 인권 침해' 차원에서 문제에 접근한 국제앰네스티 한국지부가 있다. 특정 이슈에 관해 발언하거나 지지 의사를 밝히는 연예인 등 대중에게 잘 알려진 유명인사도 시민에 속할 수 있다.



행동가 (의제 부각)

- 문제를 정치적 의제에 올려놓는다. 행동가는 문제의 사회적 인지도가 낮고 제도적 절차가 정상적으로 작동하지 않을 때, 참여 민주주의를 촉진한다. 주로 제도 외적 수단을 사용하며 위험을 무릅쓰는 용감한 행동으로 사람들의 흥분을 불러 일으킨다. 극적이고 논쟁적인 비폭력 직접행동 외에 집회, 행진, 유인물, 탄원 등도 효과적인 행동가 역할에 포함될 수 있다.
- 하지만 때로는 스스로를 사회 주변부의 외톨이로 생각하면서 공격적 태도를 보인다. 또한 풀뿌리 대중과 동떨어진 전투적 급진주의자처럼 행동해 역효과를 가져오기도 한다.
- 한국 병역거부 운동에서는 복무를 거부해 재판을 받고 감옥에 간 병역거부자들이 있다.



개혁가 (점진 개혁)

- **현실적이고 대안적인 해결 방안을 마련한다.** 개혁가는 기존 법률이나 제도에 밝으며, 그렇게 때문에 때로는 기존의 법률과 제도로 문제를 해결할 수 없다고 증명해 보이기도 한다. 또한 개혁가는 운동을 성공시키기 위해서 로비, 소송, 국민투표, 집회 등 다양한 수단을 사용할 수 있다.
- 그러나 때로 기존 제도를 지나치게 신뢰하거나 너무 작은 개혁을 제안하는 경향이 있다. 또한 이러한 역할에 참여하는 전문가들의 권력이 너무 커지면 운동의 민주주의가 훼손될 수도 있다.
- 한국 병역거부 운동에서는 재판 변론, 헌법소원, 입법 활동 등을 통해 기존 절차의 실패를 보여주고 현실적인 대안을 마련한 변호사와 국회의원들이 있다.



조직가 (운동 조직)

- **운동의 전략을 세우고 참여 민주주의를 촉진한다.** 참여 민주주의의 장을 마련해 민중의 힘과 시민 참여를 조직한다. 의제에 관해 대중과 사회 전체를 교육하고 설득한다. 기존 풀뿌리 단체와 네트워크, 활동가들을 조직하고 육성한다. 장기적인 관점에서 운동의 전략과 전술을 세운다. 대안을 주창하고 패러다임 전환을 도모한다.
- 그러나 때로는 너무 이상적인 비전을 주장하거나 단 하나의 방법만 고집해 효과적 운동을 저해하기도 한다. 또한 운동 조직이 경직된 상황에서는 가부장적이고 억압적인 위계를 만드는 경향도 있다.
- **한국 병역거부 운동에서는 군사 안보에서 '반군사주의 평화'라는 패러다임 전환을 도모하고, 여러 운동 주체들의 네트워크를 조직한 전쟁없는세상이 있다.**



운동에 필요한

4가지 역할

비효과적

- 순진한 시민: 권력자의 '공식 입장'을 믿고, 기존 제도가 소수자와 대중의 복리를 희생하여 지배집단의 이익에 종사한다는 것을 인식하지 못한다.
- 광신적 애국자: 권력자들과 국가에 맹목적으로 복종한다.

비효과적

- 반사회적이고 모든 제도와 규칙 구조에 반대한다.
- 전투적 급진주의자 또는 사회 주변부의 외톨이와 자신을 동일시한다.
- 파해적 태도 및 행동을 보인다. (분노, 공격적, 교조적, 무력감 등)
- 필요시 모든 수단을 불사한다. 파괴적인 행동과 폭력도 가리지 않는다.
- 현실적 전략이 없는 전술을 사용한다.
- 풀뿌리 대중과 떨어져 있다.
- '정치적 올바름', 절대적 진리, 도덕적 우월감을 내세운다.
- 운동의 필요에 아랑곳 없이 사적 감정과 욕구, 자기 중심주의를 강하게 내세운다.

효과적

- 민주주의와 자유, 정의, 평등, 비폭력처럼 긍정적이고 보편적인 사회적 가치와 원리, 상징을 고취한다.
- '평범한 시민'으로 인식된다.
- 사회의 중심에 위치한다.
- 적극적인 시민 참여를 촉진한다.
- '반사회적'이라는 공격으로부터 운동을 보호한다.

효과적

- 긍정적이고 보편적인 사회적 가치의 침해에 대항한다.
- 비폭력 직접행동에 나선다. (시위, 행진, 집회, 시민 불복종 등)
- 정부, 기업 등 권력자와 기존 제도를 표적으로 한다.
- 문제 정책을 대중의 관심사 및 의제로 끌어올린다.
- 전략 전술을 가지고 행동한다.
- 사람들의 흥분을 불러일으킨다. 용감하게 위험을 무릅쓴다.
- 상대적 진리관을 고수한다.

효과적

- 체계 내 활동: 주류 제도 및 기관(입법부, 사법부, 행정부, 기업 등)을 통해 운동의 목표와 가치, 대안 이념들과 정책, 사회적 관습에 반영되게 한다.
- 다양한 수단을 사용한다. (입법 로비, 소송, 국민투표, 집회, 후보 출마 등)
- 운동의 핵심 주체로서 전문가 조직을 구성한다.
- 권력을 감시하고 성공을 확대하고 반발(백래시)에 대항한다.

효과적

- 참여 민주주의의 장을 마련해 민중의 힘과 시민 참여를 조직한다.
- 의제에 관해 대중과 사회 전체를 교육하고 설득한다.
- 기존의 풀뿌리 조직과 네트워크, 활동가들을 조직하고 육성한다.
- 사안을 정치적 의제로 설정한다.
- 장기적인 관점에서 운동의 전략 전술을 세우고, 권력자의 전략에 대응한다.
- 대안을 주창하고 패러다임 전환을 도모한다.

비효과적

- '한실 정치': 권력자들이 쉽게 받아들일 만한 경미한 개혁만을 도모한다.
- 가부장적이고 위계적인 조직 질서를 만든다.
- 조직의 유지 및 존속을 운동의 요구보다 중요하게 여긴다.
- 전문가들의 권력이 너무 커지면 운동의 민주주의를 훼손한다.
- 풀뿌리 민중보다 권력자와 더 많이 자신을 동일시한다.
- 패러다임 전환은 옹호하지 않는다.

비효과적

- 이상향적: 실제 정치 사회적 투쟁과 동떨어진 너무 완벽한 비전을 대안으로 내세운다.
- 경미한 개혁만을 도모한다.
- 운동 질서 조직이 가부장적이고 억압적인 위계를 가진다.
- 편협한 비전: 자신의 의제 외에는 관심을 두지 않는다.
- 활동가들의 개인적인 문제나 욕구를 경시한다.



운동의 설계도 (MAP)

- '운동의 설계도(Movement Action Plan, MAP)'는 1970년대 미국의 사회운동 이론가 빌 모이어가 만든 사회운동 모델이다.
- 참여자 중심 교육이라는 철학을 기본으로 삼고 있다. 비록 기본적인 이론과 방법, 절차가 존재하지만 각 워크숍은 조직자와 참여자들의 욕구와 흥미, 상태, 문제 등에 따라 설계된다.



운동의 설계도 (MAP)

왜 MAP인가?

- MAP는 활동가들이 자신들의 운동의 역사와 운동이 일궈 낸 성공을 찾게 도와준다.
- 사회운동을 분석하고 구축하는 이론과 방법을 배우게 한다.
- 강력하고 극적인 비폭력 직접행동을 조직하게 한다.



운동의 설계도 (MAP)

MAP가 던지는 질문들 1

- 우리는 어떻게 **힘빠짐**과 절망을 극복할 수 있을까?
- 우리는 성공의 길로 가고 있나 실패의 길로 가고 있나?
- 성공에 이르는 길은 어떤 모습일까?
우리는 그 길의 **어디쯤**에 있을까?



운동의 설계도 (MAP)

MAP가 던지는 질문들 2

- 우리는 어떤 **목표**를 설정해야 하나?
- 목표를 달성하기 위한 적절한 **전략**과 **전술**은 무엇인가?
- 성공적인 사회운동에서 활동가는 어떤 **역할**을 하는가? 우리는 어떻게 그것을 효과적으로 수행할 수 있나?
- 사회운동은 어떻게 개혁을 넘어 **근본적인** 사회변화에 이를 수 있나?



운동의 설계도 (MAP)

MAP의 전략적 가정 1

- 사회운동은 **강력함**이 입증되었고, 미래에도 강력할 것이다.
- 사회운동은 **사회의 중심**에 있다. 그것은 정의, 자유, 민주주의, 시민적 권리 등 사회의 가장 근본적인 가치들에 기반하고 있다. 사회운동은 더 나은 사회를 추구하지 사회에 반대하는 것이 아니다.
- 문제는 “**사회정의**” 대 “**기득권**”이다. 운동은 사회정의를 위한 것이며, 권력자들은 기득권을 대변한다.



운동의 설계도 (MAP)

MAP의 전략적 가정 2

- 대전략은 **참여 민주주의**를 증진하는 것이다. 민주주의의 결핍은 사회 문제들의 주요 원인이다. 즉, 운동의 핵심은 참여 민주주의의 발전이다.
- 목표 대상은 **시민들**이다. 그들은 권력자들에게 암묵적으로 동의함으로써 그들에게 권력을 부여한다. 사회운동의 핵심 문제는 대중의 지지를 두고 권력자들과 싸우는 것이다. 변화를 결정하는 힘은 궁극적으로 시민들에게 있다.



운동의 설계도 (MAP)

MAP의 전략적 가정 3

- 성공은 **장기적 과정**이다. 단순한 일회적 사건이 아니다. 최종적인 성공을 위해서는 전체적인 관점에서 긴 일련의 하위 목표들을 바라봐야 한다.
- 사회운동은 **비폭력적**이어야 한다.



운동의 8단계

1. 일상의 반복

- 보편적 가치에 위배되는 핵심적인 사회문제가 있다.
- 권력자들이 문제를 지지한다. '공식 정책'은 보편적 가치를 내세우지만, 실제 정책의 내용은 그 가치를 따르지 않는다.
- 대중은 문제를 인지하지 못하고 권력자들을 지지한다.
- 문제 정책이 공론화되지 않았다.

2. 기존 절차의 실패

- 많은 지역에서 활동그룹들이 새롭게 형성된다.
- 공식적인 절차(법원, 행정부서, 위원회, 청문회 등)가 제대로 작동하지 않음을 보여준다.
- 전문가가 되고, 문제에 대해 연구한다.

3. 조건 성숙

- 문제 및 피해자들에 대한 인식이 높아진다.
- 대중이 피해자나 피해 사례에 대해 인식하기 시작한다.
- 더 많은 지역에서 활동그룹이 만들어진다.
- 새로운 운동을 위한 네트워크가 요구된다.
- 대중의 20~30%가 권력자들의 정책에 반대한다.

4. 활동 착수

- 계기가 되는 사건이 벌어진다.
- 극적인 비폭력 행동 및 캠페인이 나타난다.
- 현재 상황 및 정책이 보편적 가치에 위배된다는 것을 행동을 통해 대중에게 보여준다.
- 비폭력 행동이 전국에서 거듭된다.
- 문제가 사회적 의제로 채택된다.
- 새로운 사회운동이 본격적으로 시작된다.
- 대중의 40%가 현재 정책 상황에 반대한다.

5. 실패의 자각

- 목표가 성취되지 않았고 권력자들도 변하지 않은 것을 깨닫는다.
- 시위 규모가 줄어들었다는 것을 깨닫는다.
- 좌절, 절망, 탈진을 느낀다. 운동이 끝났다는 생각이 들고 포기하고 싶어진다.
- 반대세력이 등장한다.

6. 여론 획득

- 다수가 현재 상황과 정책에 반대한다.
- 문제와 정책이 사회 전 영역에 어떤 영향을 미치는지 보여준다.
- 일반 시민들과 기존 제도가 문제제기에 동참한다.
- 문제가 정치적 의제로 채택된다.
- 대안을 구상한다.
- 권력자들의 새로운 전략에 대응한다.
- 마녀사냥 권력자들은 변화 및 운동에 대한 대중의 공포를 자극한다.
- 단순한 개혁이 아닌 패러다임 전환을 추구한다.
- 계기가 되는 사건이 재발해 4단계가 단계적으로 다시 일어난다.

7. 성공

- 절대 다수가 현재 정책에 반대한다. 이들은 변화를 두려워하지 않는다.
- 많은 권력자들이 분열되고, 일부 권력자는 입장을 바꾼다.
- 최종 단계: 권력자들이 정책을 바꾼다. (기존 정책을 바꾸는 것보다 유지하는 것의 비용이 크다) 어떤 권력자는 공직에서 해임되거나 서서히 사라진다.
- 새로운 법과 정책이 마련된다.
- 그럼에도 불구하고 권력자들은 변화를 최소화하려 한다.

8. 투쟁의 지속

- 성공을 확장한다. (예: 더 강력한 시민권 법)
- 반발 기도를 저지한다.
- 패러다임 전환을 촉진한다.
- 지금까지의 성공을 인정하고 축하한다.

운동 과정의 특징

- 사회운동은 여러 개의 하위 목표와 하위 운동으로 구성되며, 그들 각각에 MAP 모델을 적용할 수 있다.
- 각 하위 운동의 전략과 전술은 그것이 속한 MAP 단계에 따라 달라질 수도 있다.
- 각 하위 운동은 여덟 단계를 따라 진행된다.
- 각 하위 운동은 특정한 목표(예: 시민권 운동의 경우 참정권 확대)에 초점을 맞춘다.
- 모든 하위 운동은 동일한 패러다임 전환(예: 경성에서 내지에서 연성 에너지로의 전환)을 촉진한다.

대중에게 설득해야 할 세 가지

- 문제가 존재한다. (4단계)
- 현재 상황 및 정책에 반대하라. (4, 6, 7단계)
- 두려워하지 말고 변화를 요구하라. (6, 7단계)

권력자들

대항

운동의 8단계 – 대체복무제 도입 캠페인

1단계: 일상적인 활동

- 보편적 가치에 위배되는 핵심적인 사회문제가 존재하지만 권력자들은 그 문제가 지속되는 것을 바라고 사람들은 문제를 인지하지 못한 상황.
- 2000년 이전, 여호와의증인이 병역거부를 계속하지만 아직 병역거부라는 개념조차 공론화되지 못한 상황.

2단계: 기존 절차의 실패를 보여주기

- 기존의 공식적인 절차(입법, 사법, 행정)가 이 문제를 해결하기 위해 작동하지 않는 것을 확인. 많은 활동가와 전문가들이 문제를 명확하게 인식하기 위해 공부와 연구.
- 병역거부 운동이 시작할 무렵, 민변 변호사들이 무료 변론을 하고 활동가들이 이 문제에 천착해 파고들기 시작한 상황.

운동의 8단계 – 대체복무제 도입 캠페인

3단계: 조건 성숙

- 문제가 드러나고 사람들이 문제를 인식하기 시작. 문제 해결을 위해 새로운 운동 및 네트워크가 요구됨.
- 한겨레21이 여호와의증인의 병역거부를 보도해서 한국에 알려진 뒤, 평화활동가들이 병역거부 문제를 다루는 연대체를 구성하기 위해 동분서주하던 2000~2001년

4단계: 활동 착수

- 계기가 되는 사건이 발생하고 극적인 비폭력 행동이 일어남. 행동을 통해 현재 상황과 국가 정책이 보편적 가치에 위배된다는 것을 사람들에게 보여줌. 문제의 사회적 의제화.
- 불교신자 오태양의 병역거부 선언으로 병역거부 연대회의가 결성되고, 뒤이어 유호근, 나동혁 등 다양한 병역거부자들이 지속적으로 등장. 병역거부가 한국 사회에서 뜨거운 이슈로 부상하고 정치 토론에서 대입 시험 문제까지 다양한 영역에서 병역거부를 다룸.

운동의 8단계 – 대체복무제 도입 캠페인

5단계: 실패의 자각

- 목표가 성취되지 않았다는 것을 깨달음. 권력자들은 변하지 않았고, 시위 규모가 줄어들며 활동가들은 좌절하고 절망하며, 때로는 포기함.
- 2011년, 전쟁없는세상 활동가들이 무력감에 빠졌던 시기. 목표가 성취되지 않았고 길을 잃은 상황에서 언론과 사회의 병역거부에 대한 관심은 점차 줄어들음.

6단계: 다수의 마음 얻기

- 많은 사람들이 현재 상황이 바뀌어야 된다고 생각하거나 권력자들의 정책에 반대함. 일반 시민들과 기존 제도가 문제제기에 동참. 문제가 정치적 의제로 채택되고 사회는 대안을 구상. 새로운 변화에 대한 대중의 공포를 자극하는 세력도 등장.
- 2016년부터 현재. 사법부에서는 무죄 판결이 이어지고 헌재가 병역법에 대해 헌법불합치 결정을 내리면서 문제제기에 동참. 국회는 대체복무 법안을 논의해야 하는 상황이고, 안보 불안이나 군필자들의 박탈감을 선동하는 반대세력도 목소리를 높임.

운동의 8단계 – 대체복무제 도입 캠페인

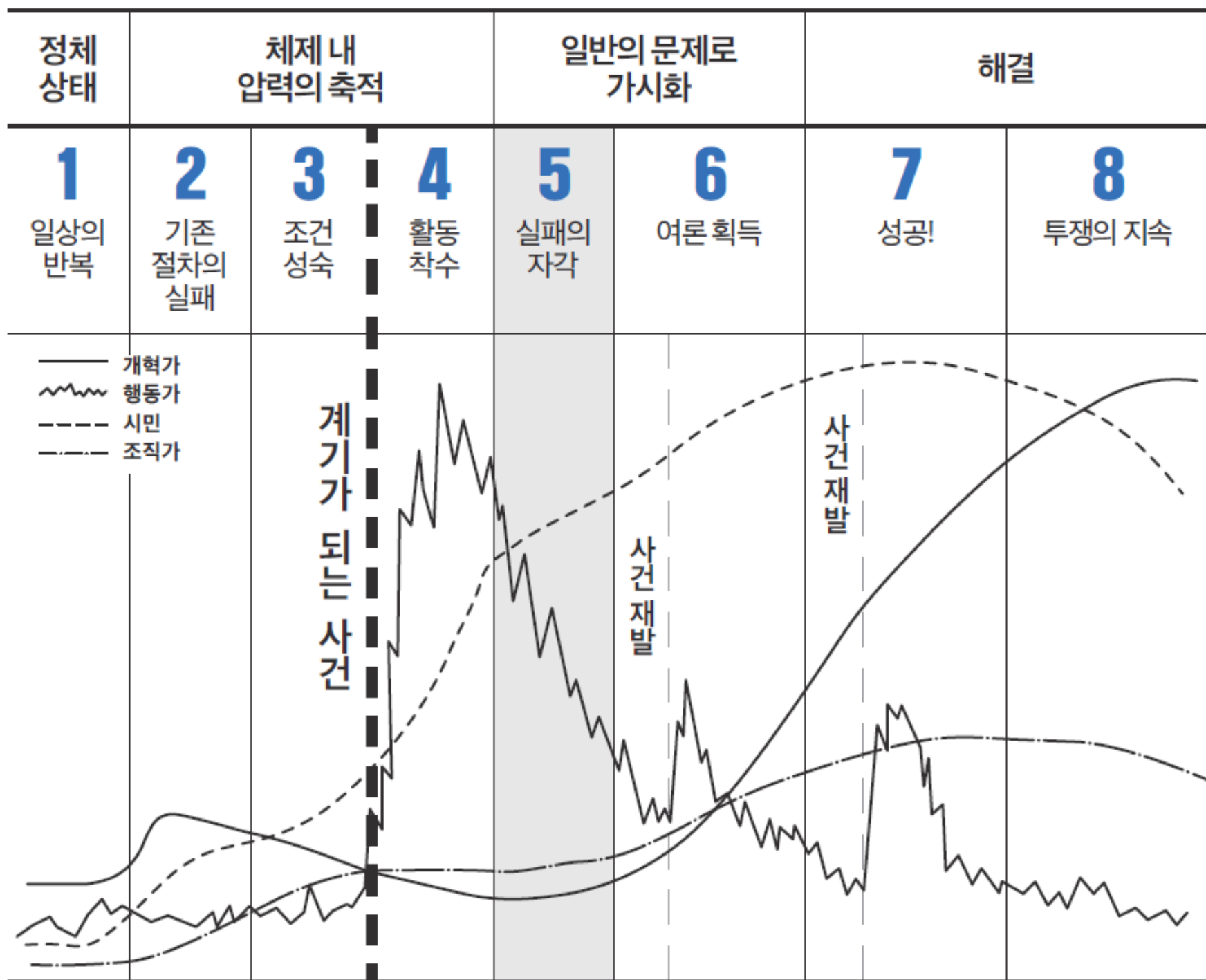
7단계: 성공

- 새로운 법과 제도가 마련됨. 사람들은 새로운 변화를 두려워하지 않고 권력자들은 기존 입장을 바꾸게 됨.
- 국회 논의를 거쳐 대체복무 입법이 실제로 이루어진 상황이 이에 해당할 것.

8단계: 투쟁 지속하기

- 성공을 확장하고 패러다임의 변화를 촉진하는 단계.
- 병역거부 운동이 대체복무제 입법에 머물지 않고 군축과 군사안보 패러다임의 전환으로 이어지는 단계.





잠시 쉬어요!



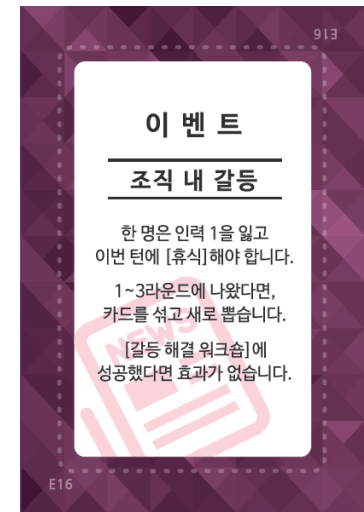
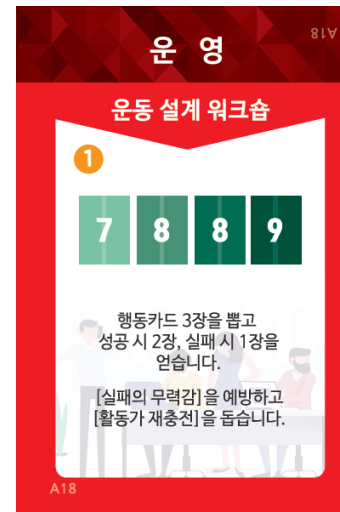
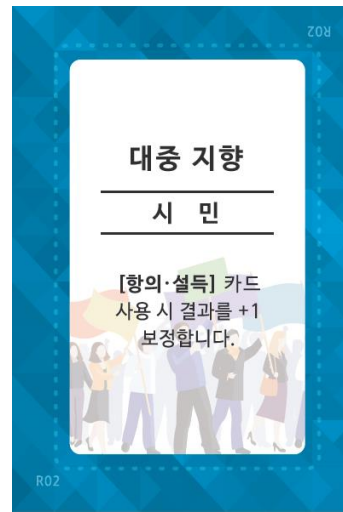
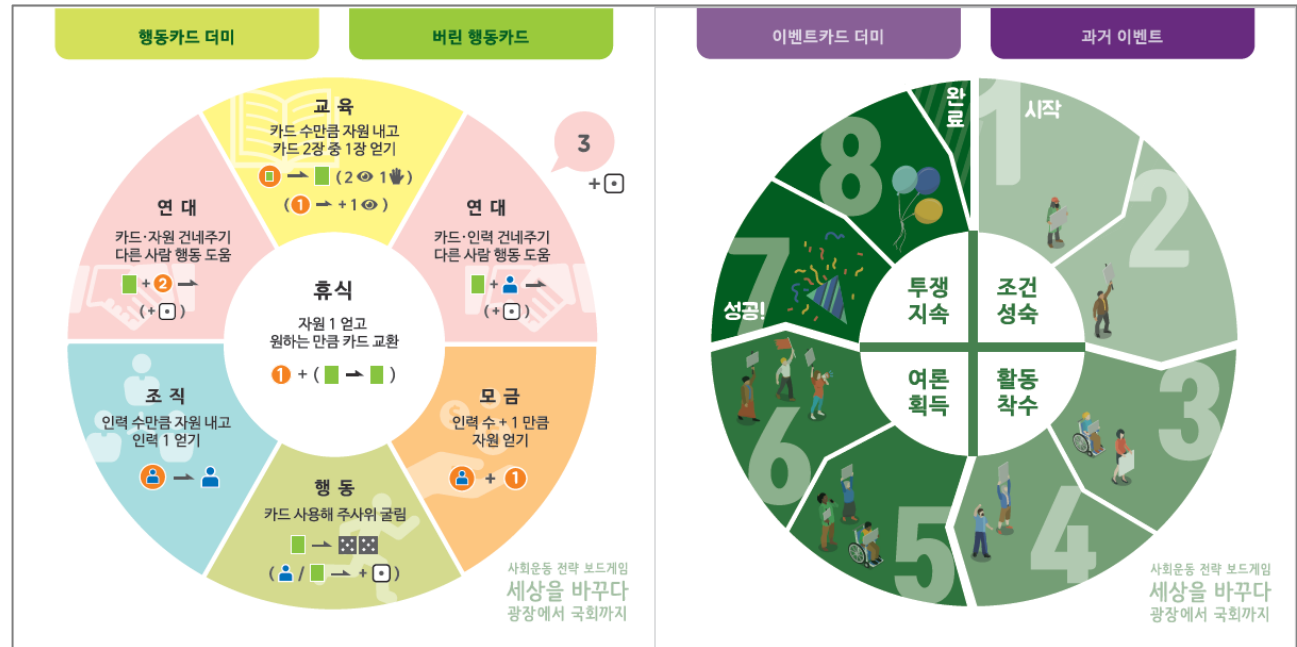
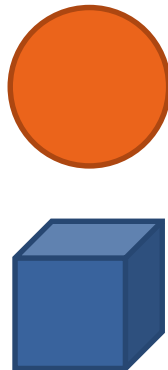
<세상을 바꾸다: 광장에서 국회까지>

- 목표는 **운동의 8단계**를 거쳐 완료에 이르는 것!
- 협력 게임: 공동 승리 혹은 패배
- 인원: 3~5인
- 시간: 45~60분



구성물

- 게임판
- 단계마커
- 게임말
- 역할카드 (조직가, 개혁가, 행동가, 시민×2)
- 행동카드 (운영, 개혁, 비협조·개입, 항의·설득)
- 이벤트카드
- 자원토큰
- 인력큐브



게임 진행

- 14라운드 진행 (쉬움 난이도 기준)
- 매 **라운드**는 다음과 같이 구성됨
 1. 정세
 2. 이동 · 활동
 3. 반격 (백래시)
- 종료 시 **단계마커**의 위치에 따라 승패 결정

1. 정세

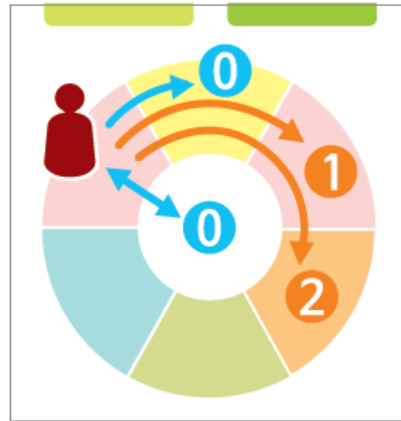
- 이벤트카드 1장을 공개하고 실행



2. 이동 · 활동

이동 비용 지불

- **모금:** 인력 +1 만큼 자원 얻기
- **조직:** 인력 수만큼 자원 내고 인력 1 얻기
- **교육:** 카드 수만큼 자원 내고 카드 1 얻기
- **행동:** 카드 사용해 주사위 굴리기 (→ 단계 전진)
- **연대:** 카드+자원/인력 건네주기 & 다른 사람 행동 도움
- **휴식:** 자원 1 얻고, 원하는 만큼 카드 교환



3. 반격 (백래시)

- 이번 라운드 행동으로 전진하지 못했다면, 1단계 후퇴!
- 플레이어 수의 배수 라운드는 반격을 생략
(예: 4인 게임 시 4, 8, 12라운드는 반격 없음)

게임 종료

- 14라운드가 끝나면 게임 종료
 - 종료 시 **6단계** 이하라면 미완의 운동 (**패배**)
 - 종료 시 **7단계** 이상이라면 성공한 운동 (**승리**)
 - 종료 전 **8단계**를 통과했다면 완료된 운동 (**완승**)

게임 시작!

팁! 팁! 팁!

- 초반에는 자원/인력을 주는 ‘운영’ 카드가 유용합니다.
- 각자 역할과 현 단계에 맞는 카드를 모으고 사용하세요.
- 플레이어 간 ‘연대’를 적절히 활용하세요.



잠시 쉬어요~



되돌아보기

- 전략과 전술

- 게임 중 나온 행동을 하려다가 다음 단계를 위해서 쓰는 걸 보류해둔 전략이나 전술이 있었나요?
- 운동이 뒤로 후퇴하는 경험을 했었나요? 그럴 때는 어떻게 하면 좋을까요?

- 비폭력 행동

- 이번 게임에서 어떤 행동카드들을 사용했나요?
- 가장 좋았던 행동과 꺼려졌던 행동은 무엇인가요?

- 운동의 설계도

- 운동의 단계에 따라 어떻게 대처했나요? 왜 그랬나요?
- 운동의 각 단계에 다양한 역할은 어떻게 활용되었나요?

되돌아보기

- **운동에 필요한 4가지 역할**

- 자신이나 다른 플레이어들의 역할을 어떻게 느꼈나요?
- 플레이어의 역할 분담을 더 잘할 방법은 무엇일까요?

- **조직 내 민주주의**

- 진행을 다른 플레이어들과 효과적으로 논의했나요?
- 소통과 의사결정을 더 잘할 방법은 무엇일까요?

- **임파워먼트**

- 게임을 하면서 힘을 얻거나 힘이 빠지는 순간이 있었나요?
- 게임이 끝나고 성취감을 느낄 수 있었나요? 왜 그랬나요?

- **전반적인 소감**

- 게임을 하면서 가장 좋았거나 어려웠던 순간은 언제인가요?
- 게임에서 실제 운동에 적용할 만한 것은 무엇일까요?

되돌아보기



하루 되돌아보기

오늘 트레이닝을 통해 내가 얻은 것은?

버밍햄 감옥으로부터의 편지와 게임에서 얻게 된 통찰 중 활동 현장에서 실천해보고 싶은 게 있는지?



