

4

무기 팔지 마세요



◆ 주제에 대한 나의 생각을 써 봅시다.



글을 읽고 떠오르는 생각이나 느낌을 이야기해 봅시다.

전쟁은 놀이가 될 수 없습니다!

지금 세계 곳곳에서는 엄청나게 많은 사람이 전쟁으로 죽어 가고 있습니다. 그 가운데 가장 큰 희생자는 우리와 같은 어린이들입니다.

유니세프 자료에 따르면, 지난 10년 동안 2백만 명의 어린이가 전쟁으로 목숨을 잃었고, 6백만 명의 어린이가 불구자가 되었으며, 가족을 잃고 고아가 된 어린이는 헤아릴 수 없이 많습니다. 또 지금 세계에는 30만 명의 어린이들이 강제로 끌려가 전쟁터의 '총알받이'가 되고 있습니다. 심지어 이들 가운데는 겨우 7, 8세 정도의 어린이도 있다고 합니다. 놀이터에서 놀아야 할 어린이들이 전쟁터에서 죽어 가고 있는 것입니다.

우리는 어린이 여러분 모두에게 호소합니다. 총은 사람을 죽이는 무기이지, 장난감이 될 수 없습니다. 전쟁터는 놀이터가 될 수 없습니다.



무기 팔지 마세요

보미가 신문에서 눈길을 떼지 않고 중얼거렸다.

“이럴 줄 알았으면 좀 더 멋진 말을 궁리해 둘 걸 그랬어. 하지만 이렇게 갑자기 취재 요청을 할 줄 누가 알았나?”

아버지는 머리를 조금 들고 보미를 빤히 쳐다보았다. 보미는 신문을 접고 한숨을 푹 내쉬었다.

“무기! 전쟁! 내가 왜 겨우 열두 살의 나이에 이런 문제를 걱정하고 있어야 하지? 어느 날 교실에 들어섰을 때 콩알만 한 총알 하나가 내 이마를 딱 때렸을 뿐인데, 이제 세계 평화까지 걱정해야 하다니!”

보미는 정말 끔찍하다는 듯이 고개를 절레절레 흔들며 방으로 들어가 버렸다.

아버지는 벌떡 일어나 보미가 읽던 신문을 집어 들었다. 그것은 집에서 구독하는 신문이 아니었다.

신문 한구석에 여자아이가 노란 꽃말을 들고 있는 사진이 한 장 실려 있었는데, 그 꽃말에는 검정 글씨로 ‘무기 팔지 마세요!’라고 적혀 있었다. 그런데

그 사진 속에 있는 여자 아이가 아주 낯익은 얼굴이었다. 아버지는 그 옆에 있는 기사를 읽고 떨리는 목소리로 어머니를 불렀다.

“여, 여보! 우리 보미가 신문에 실렸어! 신문에!”



전쟁을 반대하는 어린이들의 외침, “무기 팔지 마세요!”



지난 16일 소망 초등학교 ‘평화 모임’ 회원 25명은 ‘무기 팔지 마세요!’라고 적힌 꽃말을 들고 학교 밖으로 나섰다.

지난달부터 이 학교 학생들은 ‘장난감 무기 버리기 운동’을 벌여 왔고, 그렇게 수거한 장난감 무기들을 ‘무기 판매 업체’인 문방구와 장난감 가게에 되돌려 주기로 한 것이다.

그러나 이 당돌한(?) 어린이들은 단지 장난감 무기만을 반대하는 것은 아니다. 세상에 존재하는 모든 무기를 반대하며, 그 무기들을 이용한 모든 전쟁에 반대하는 것이다.

이 학교 ‘평화 모임’ 회원들은 두 주에 한 번씩

벽보를 붙여 전쟁 반대의 뜻을 퍼 왔다. 그리고 어린이들이 할 수 있는 실천 방법으로 ‘전쟁놀이 하지 말기’와 ‘장난감 무기 버리기’를 제안했다.

“어른들이 왜 전쟁을 벌인다고 생각하느냐?”는 물음에 이 학교 ‘평화 모임’ 회원인 강보미(12) 양은 도리어 이렇게 되묻는다.

“무기 없이 전쟁할 수 있나요? 무기를 만드는 사람이 있고, 무기를 파는 사람이 있으니까 전쟁을 하는 것이지요.”

같은 회원인 윤단비(13) 양도 덧붙였다.

“전쟁하는 어른들보다 더 나쁜 사람들은 무기를 파는 어른들이에요.”

1 「무기 팔지 마세요」를 읽고 물음에 답해 봅시다.

1 보미가 세계 평화까지 걱정한 일의 시작은 무엇인가요?

2 '평화 모임'이 반대하는 것은 무엇인가요?

3 '평화 모임'에서 어린이들이 할 수 있는 전쟁 반대의 실천 방법으로 제안한 것은 무엇인가요?

2 「무기 팔지 마세요」의 주제를 써 봅시다.



3 낱말에 알맞은 뜻을 찾아 줄로 이어 봅시다.

구독

• 마음속으로 이리저리 따져 깊이 생각함. 또는 그런 생각

취재

• 책이나 신문, 잡지 따위를 구입해 읽음.

궁리

• 작품이나 기사에 필요한 재료나 제재를 조사해 얻음.

4 「무기 팔지 마세요」의 주제에 대한 나의 생각을 펼쳐 봅시다.



5 「게임일까, 현실일까」를 읽고 전쟁 게임이 어떤지 생각해 봅시다.

게임일까, 현실일까

여러분이 전쟁 게임을 하기 위해 비디오 게임기를 들고 화면 앞에 앉아 있다고 생각해 보세요.

여러분은 나쁜 적군과 싸우고 있습니다. 게임에서는 왜 전쟁을 하는지 그리고 전쟁 말고 다른 해결 방법은 없는지에 대한 아무런 설명이 없습니다. 여러분은 그저 게임을 통해 적을 죽이기만 하면 되지요. 게임을 하는 것이기 때문에 죽은 사람이 나와도 그것이 실체가 아니라는 것을 여러분은 알고 있습니다. 그들은 여러분이 게임에서 이기기 위해 제거해야 할 장애물일 뿐입니다. 어쨌든 상대방을 모두 제거하면 이기는 것이지요. 물론 이것은 게임일 뿐입니다. 하지만 게임과 현실의 경계는 여러분이 생각하듯 그렇게 분명하지만은 않습니다. 비디오 게임을 통해 여러분은 세상을 바라보는 눈을 갖게 됩니다. 여러분의 생각은 비디오 게임이 짜 놓은 어떤 틀에 얽매입니다.

여러분이 전쟁 게임을 한다고 해도, 단지 재미 삼아 할 뿐 평화를 사랑한다는 것을 잘 압니다. 하지만 그 전쟁 게임이 실제 전쟁과 많이 닮았다는 점을 잊지 마세요. 현실에서 그런 일이 벌어진다면 얼마나 끔찍할지 생각해 보세요.



배움 다지기

- 주제를 정확하게 파악하고 나의 생각을 표현했나요?

